



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO  
GRÁFICO Y PUBLICIDAD**

**PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN DE GRADO O DE FIN DE  
CARRERA (DE CARÁCTER COMPLEXIVO)  
INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

**TEMA:**

**INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES MEDIANTE EL  
DISEÑO HOLOGRÁFICO PARA POTENCIAR LA IDENTIDAD  
CULTURAL EN LA CIUDAD DE MILAGRO**

**Autores:** CHICAIZA OÑATE BORIS ALBERTO  
DÍAZ BERNAL CARLOS LENIN

**Acompañante:** Lcdo. Germánico Reneé Tovar Arcos, MSc.

**Milagro, noviembre 2018**

## DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabrizio Guevara Viejó, PhD.

**RECTOR**

**Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Yo, **Chicaiza Oñate Boris Alberto** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de la propuesta práctica de la alternativa de Titulación – Examen Complexivo: Investigación Documental, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor de la propuesta practica realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **Estudios Socioculturales e Interculturales** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de esta propuesta practica en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, a los 30 días del mes de noviembre de 2018



**Chicaiza Oñate Boris Alberto**

CI: 092317292-8

## DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, PhD.

**RECTOR**

**Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Yo, **Díaz Bernal Carlos Lenin** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de la propuesta práctica de la alternativa de Titulación – Examen Complexivo: Investigación Documental, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor de la propuesta practica realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Línea de Investigación **Estudios Socioculturales e Interculturales** de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de esta propuesta practica en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, a los 30 días del mes de noviembre de 2018



**Díaz Bernal Carlos Lenin**

CI: 094063019-7

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

Yo, **Tovar Arcos Germánico Reneé** en mi calidad de tutor de la Investigación Documental como Propuesta práctica del Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complejo), elaborado por los estudiantes **Chicaiza Oñate Boris Alberto & Díaz Bernal Carlos Lenin**, cuyo tema de trabajo de Titulación es **Incidencia de los Juegos Tradicionales Mediante el Diseño Holográfico para Potenciar la Identidad Cultural en la Ciudad de Milagro**, que aporta a la Línea de Investigación **Estudios Socioculturales e Interculturales** previo a la obtención del Grado de **Licenciados en Diseño Gráfico y Publicidad**; trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa del Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complejo) de la Universidad Estatal de Milagro.

En la ciudad de Milagro, a los 30 días del mes de noviembre de 2018.



---

**Tovar Arcos Germánico Reneé**

Tutor

C.I.: 120316091-4

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

**Presidente** Lcdo. Germánico Reneé Tovar Arcos, MSc.

**Secretario** Ing. Edison David Andrade Sánchez, MSc.

**Delegado** Lcdo. Newton Antonio Gallardo Pérez, MSc.

Luego de realizar la revisión de la Investigación Documental como propuesta práctica, previo a la obtención del título (o grado académico) de **Licenciado en Diseño Gráfico y Publicidad** presentado por el señor **Chicaiza Oñate Boris Alberto**.

Con el tema de trabajo de Titulación: **Incidencia de los Juegos Tradicionales Mediante el Diseño Holográfico para Potenciar la Identidad Cultural en la Ciudad de Milagro**.

Otorga a la presente Investigación Documental como propuesta práctica, las siguientes calificaciones:

Investigación documental	[ 78,00 ]
Defensa oral	[ 19,33 ]
Total	[ 97,33 ]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) aprobado

Fecha: 30 de noviembre de 2018.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	Lcdo. Germánico Reneé Tovar Arcos, MSc.	
Secretario	Ing. Edison David Andrade Sánchez, MSc.	
Integrante	Lcdo. Newton Antonio Gallardo Pérez, MSc.	

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

**Presidente** Lcdo. Germánico Reneé Tovar Arcos, MSc.

**Secretario** Ing. Edison David Andrade Sánchez, MSc.

**Delegado** Lcdo. Newton Antonio Gallardo Pérez, MSc.

Luego de realizar la revisión de la Investigación Documental como propuesta práctica, previo a la obtención del título (o grado académico) de **Licenciado en Diseño Gráfico y Publicidad** presentado por el señor **Díaz Bernal Carlos Lenin**.

Con el tema de trabajo de Titulación: **Incidencia de los Juegos Tradicionales Mediante el Diseño Holográfico para Potenciar la Identidad Cultural en la Ciudad de Milagro**.

Otorga a la presente Investigación Documental como propuesta práctica, las siguientes calificaciones:

Investigación documental	[ 78,00 ]
Defensa oral	[ 19,33 ]
Total	[ 97,33 ]

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) aprobado

Fecha: 30 de noviembre de 2018.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	Lcdo. Germánico Reneé Tovar Arcos, MSc.	
Secretario	Ing. Edison David Andrade Sánchez, MSc.	
Integrante	Lcdo. Newton Antonio Gallardo Pérez, MSc.	

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios, que me ha permitido lograr este objetivo en mi vida, a mis padres quienes han sido sin lugar a duda un pilar fundamental para este logro que me permitirá defenderme en el camino arduo de la vida, y al pasar de los años lograr muchos objetivos más.

**CARLOS LENIN DÍAZ BERNAL**

A Dios que me ha permitido llegar a una etapa más de mi vida, a Julio Alberto Chicaiza Guaita y Rosa Irene Oñate Sánchez por el apoyo incondicional, a todas las personas que me supieron dar consejos y me motivaron a seguir adelante en mi carrera profesional.

**BORIS ALBERTO CHICAIZA OÑATE**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por Darme paciencia e inteligencia para lograr pasar cada prueba que se me ha impuesto, a mi padre por ser un buen guía, a mi madre por cada consejo, a ellos por esa motivación e seguir adelante para ser útil a la sociedad quizás este no es mi sueño, pero si es parte De lo que necesito para lograrlo.

**CARLOS LENIN DÍAZ BERNAL**

Agradezco a Dios por brindarme salud y sabiduría en todos los momentos de mi vida. A mi familia quien siempre ha estado brindándome su apoyo incondicional. A la Universidad Estatal de Milagro, a los docentes por haberme impartido sus conocimientos y paciencia que han sido parte fundamental para poder culminar mi carrera profesional.

**BORIS ALBERTO CHICAIZA OÑATE**

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	vii
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	x
RESUMEN.....	1
ABSTRACT .....	2
INTRODUCCIÓN .....	3
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	4
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>4</b>
<b>INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>4</b>
<b>OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>4</b>
<b>Objetivo general.....</b>	<b>4</b>
<b>Objetivos específicos .....</b>	<b>4</b>
<b>JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>4</b>
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	6
<b>ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....</b>	<b>7</b>
<b>Diferencia entre autóctonos y tradicional.....</b>	<b>7</b>
<b>Juegos tradicionales .....</b>	<b>7</b>
<b>Identidad cultural .....</b>	<b>8</b>
<b>Hologramas.....</b>	<b>9</b>
METODOLOGÍA .....	11
<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>11</b>
<b>METODOLOGÍA O ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>11</b>
<b>POBLACIÓN Y MUESTRA .....</b>	<b>12</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....</b>	<b>12</b>
DESARROLLO DEL TEMA.....	16
<b>Elementos de la holografía .....</b>	<b>17</b>
<b>Funciones didácticas del holograma como medio de enseñanza social.....</b>	<b>20</b>
<b>Como realizar un proyector de hologramas .....</b>	<b>21</b>

<b>Utilidad de los hologramas .....</b>	<b>23</b>
<b>Proceso de la creación de imágenes para los hologramas .....</b>	<b>23</b>
CONCLUSIONES .....	27
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	28

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<b>Ilustración 1:</b> Acción de las lentes positiva y negativa sobre los haces de luz .....	17
<b>Ilustración 2:</b> Expansor de haz (beam expander) simplificado.....	18
<b>Ilustración 3:</b> Funcionamiento de un filtro espacial.....	19
<b>Ilustración 4:</b> Espejos.....	20
<b>Ilustración 5:</b> Estructura de la Pirámide de vidrio .....	21
<b>Ilustración 6:</b> Pirámide de vidrio frontal.....	22
<b>Ilustración 7:</b> Proyección del holograma .....	22
<b>Ilustración 8:</b> Proceso de resultado del holograma en el usuario.....	23
<b>Ilustración 9:</b> Escondidas .....	24
<b>Ilustración 10:</b> Bolilla .....	24
<b>Ilustración 11:</b> Atrapado .....	25
<b>Ilustración 12:</b> Ilustrado .....	25

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Población la ciudad de Milagro .....	12
<b>Tabla 2:</b> Juegos tradicionales.....	12
<b>Tabla 3:</b> los juegos tradicionales están desapareciendo .....	13
<b>Tabla 4:</b> Hologramas.....	14
<b>Tabla 5:</b> La identidad cultural.....	14
<b>Tabla 6:</b> Jóvenes practiquen los juegos tradicionales .....	15

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1:</b> Juegos tradicionales.....	13
<b>Gráfico 2:</b> los juegos tradicionales están desapareciendo .....	13
<b>Gráfico 3:</b> Hologramas .....	14
<b>Gráfico 4:</b> La identidad cultural.....	15
<b>Gráfico 5:</b> Jóvenes practiquen los juegos tradicionales. ....	15

# **Incidencia de los Juegos Tradicionales Mediante el Diseño Holográfico para Potenciar la Identidad Cultural en la Ciudad de Milagro**

## **RESUMEN**

El proyecto tiene como objetivo descubrir los motivos por los que existe el nivel de desinterés en los juegos tradicionales en la ciudad de milagro. Considerando que la identidad cultural en la actualidad se le está dando poca importancia en especial los jóvenes. Es una causal de desmotivación hablar de los juegos tradicionales ya que hoy en día se utiliza más la tecnología que alguna otra labor. Para la ciudad de Milagro es muy importante y relevante conservar los juegos tradicionales ya que son la representación cultural de la ciudad. El estudio tuvo un enfoque de recopilación bibliográfica, basado en la investigación cualitativa, a través del cual se demostró la pérdida de dichos juegos y su relevancia. Por ende, se planteó como propuesta el diseño y proyección de hologramas, para desarrollar perfeccionamientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de la ciudadanía implementando métodos tecnológicos e innovadores para fortalecer los niveles culturales ciudadanos.

**Palabras Claves:** Holografía, Cultura, Tecnología.

# **Incidencia de los Juegos Tradicionales Mediante el Diseño Holográfico para Potenciar la Identidad Cultural en la Ciudad de Milagro**

## **ABSTRACT**

This project has as a objective find the reason wich exist the low level of interest in the traditional game in the city of "Milagro". Considering the cultural identity nowadays are having less importance , especially the young ones .Its a casual desmotivation to talk from traditional games because nowadays we use technology for other activities . For the city of Milagro es important and relevant conserve the traditional games because are the cultural representation from the city. This study had a cualitative focus from the bibliographic compilation. Based on the cualitative research wich the loss was demonstrated from the traditional games. Thats why we proposed a design and projection of holograms, to develop a perfectionism in the process of teaching- learning in the citizen implementing technology methods that innovate the cultural level in the citizen.

**Keywords:** Technology, Cultural, Holography

## INTRODUCCIÓN

La identidad cultural de la ciudad de Milagro, se ha notado afectada por los constantes cambios y avances tecnológicos por los cuales se ha dejado atrás los conocimientos acerca de la cultura, en especial de los juegos tradicionales. En la actualidad la población milagreña ha perdido sus rasgos culturales a causa del desinterés por conservar sus raíces.

La importancia de la implementación de la holografía en la cultura es el deficiente uso tecnológico para el proceso de enseñanza y aprendizaje en temas culturales en la sociedad ya que estos son problemas cotidianos que ocurren en el presente, pudiendo estos ser utilizados como instrumentos de soporte, y así logrando la excelente formación de los pobladores.

La identificación de los motivos por los que se ha perdido el interés en los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro; mediante la holografía se busca crear herramientas innovadoras, las cuales benefician a la población milagreña ah incentivar de manera creativa el aprendizaje o conocimiento cultural de los juegos tradicionales. Por ende, los hologramas ayudarían a mejorar la comprensión y práctica de los mismos.

El aporte principal de la investigación es brindar a la ciudadanía una forma de aprendizaje cultural distinto, mediante el uso de la tecnología como soporte a los juegos tradicionales, para que los mismos se mantengan vigentes en la ciudad y sean reconocidos y por los ciudadanos.

Con base a una muestra de originalidad en nuestro proyecto es utilizar la tecnología; en este caso proyectando una similitud de imágenes relacionadas con juegos tradicionales para que estas sean proyectadas y de esta manera la creación de hologramas para obtener un nuevo método de enseñanza en lo habitantes de esta ciudad.

La metodología utilizada fue la cualitativa en la que describimos las características de por qué se han perdido los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro y como aporte adicional la realización de encuestas a 100 ciudadanos, los cuales respondieron una serie de preguntas acerca de la identidad cultural de la localidad.

# CAPÍTULO 1

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La falta de interés en los juegos tradicionales como el trompo, el vale, la bolilla, entre otros; los cuales no son practicados por los habitantes de la ciudad de Milagro, es decir, su identidad cultural está desapareciendo con el paso del tiempo.

### INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Por qué los juegos tradicionales se han perdido en la ciudad de Milagro?
- ¿Cuáles son los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro?
- ¿La creación de un holograma ayudara a dar a conocer los juegos tradicionales de Milagro?

### OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### Objetivo general

Identificar los motivos por los que se ha perdido el interés en los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro.

#### Objetivos específicos

- Establecer el impacto que tiene en los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades y destrezas.
- Determinar el porcentaje de personas que poseen el conocimiento de los juegos tradicionales mediante una encuesta a la población de la ciudad de Milagro
- Evidenciar mediante un proceso holográfico los juegos tradicionales para hacerle conocer a la niñez y juventud.
- Diseñar un prototipo de hologramas de los juegos tradicionales con hechos de la cultura milagreña.

### JUSTIFICACIÓN

En el siglo XXI la innovación de la tecnología ha obtenido una relevancia e incidencia importante en los adolescentes, por ende, es preciso dar a conocer por medios digitales los juegos tradicionales de la identidad cultural milagreña.

El problema surge con la pérdida de identidad cultural en la ciudad de Milagro. En la actualidad la población y las unidades educativas no desarrollan conciencia cultural en las

nuevas generaciones, como los juegos tradicionales los cuales eran parte de las costumbres de la ciudad.

La utilidad de los hologramas es mostrar a la población milagreña que mediante los avances tecnológicos se pueden re crear los juegos tradicionales con el fin de que los ciudadanos conozcan un poco más sobre su cultura y rasgos de la misma.

Los recursos tecnológicos son incentivos para llamar la atención de la juventud, y así tener un proceso de formación y aprendizaje sobre los juegos tradicionales de su ciudad, esta investigación es importante porque destaca la identidad cultural de la ciudad de Milagro, transformando la costumbre con nuevos métodos de instrucción a la ciudadanía.

Los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro, son la representación cultural de la identidad cultural del Ecuador; los cuales se pueden destacar en los ancestros ya que hoy en día los pueblos y ciudades se destacan por sus conocimientos culturales, científicos y tecnológicos los cuales son indispensable en la en la vida diaria de los ciudadanos.

## **CAPÍTULO 2**

### **MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Se realizaron algunos estudios a nivel nacional e internacional que muestran la incidencia de los juegos tradicionales mediante el diseño holográfico para potenciar la identidad cultural.

Entre los estudios consultados tenemos la tesis: “Incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje”, realizada por PERALTA CAMPOVERDE & ZAMORA FAREZ (2012); tiene como objetivo identificar los juegos tradicionales que aplican los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante una investigación apropiada para contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes.

Otro de los contenidos encontrados es: “Diversidad Cultural, materiales para la formación docente y en el trabajo del aula”; Kaluf F. (2005), Publicado por la Oficina Regional de Educación de la UNESCO para América Latina y el Caribe OREALC/UNESCO Santiago, Chile. El libro tiene como objetivo Conocer, analizar y reflexionar acerca de los distintos usos del término cultura.

“Incidencia de los juegos tradicionales en el rescate de nuestra identidad cultural en los niños de 5 a 6 años”; realizado por RENDON GUERRERO & REASCO CABEZAS (2017); la tesis de licenciatura tiene como objetivo, determinar la incidencia que tienen los juegos tradicionales en el rescate de nuestra identidad cultural mediante un estudio inductivo, deductivo y bibliográfico. Para diseñar guía didáctica con enfoque lúdico para docentes.

“Análisis de la identidad Milagreña en el contexto comunitario desde los códigos visuales, Andrade Sánchez”, Edison David; Escobar Miranda, Yomira Selena; Peña Domínguez, Jonathan Ernesto, en el año 2018; la tesis tiene como objetivo analizar la identidad milagreña en el contexto comunitario desde la perspectiva de la evolución de los códigos visuales; en donde se encuentran fundamentos teóricos que aportan el tema es decir, rescatar un patrimonio cultural intangible de Milagro, para fortalecer la identidad y sentido de pertenencia de los milagreños.

## **FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

### **Diferencia entre autóctonos y tradicional**

Desde la perspectiva cultural concebimos dos condiciones en las cuales es posible examinar el significado de autóctono y tradicional, términos que suelen ser confundidos, por ende, es necesario definir cada uno de ellos.

Según el (Ministerio del deporte republica del Ecuador, 2010) “autóctono es aquello que se relaciona con lo originario, con lo que es propio de un lugar, que nació y se desarrolló en una comunidad particular, en virtud de determinadas condiciones históricas, geógrafas, sociales y culturales”.(Pág. 3)

A diferencia de lo autóctono lo tradicional “se vincula con aquello que es usual, de uso común, e involucra la repetición de una práctica hasta que se convierte en una costumbre, que se transmite de generación en generación”.

Cabe recalcar que los juegos o deportes tradicionales pueden ser o no autóctonos, estos son originarios de distintas ciudades, pero se los puede practicar en cualquier lugar, dando a conocer así la identidad cultural de distintas regiones y rescatando los juegos tradicionales en el país que están desapareciendo de manera rápida por la falta de práctica de los juegos tradicionales.

### **Juegos tradicionales**

A nivel latinoamericano los juegos tradicionales son parte de una cultura, corren el riesgo de extinguirse, principalmente en ciudades y zonas más industrializadas. Esto es producto de los avances tecnológicos, los cuales tienen a los jóvenes sumergidos en sus redes estos sistemas no permiten un desarrollo de la cultura en la que habitan debido que solo ocupan su tiempo a la tecnología que los rodea.

“Los juegos tradicionales son aquellos que, desde mucho tiempo siguen perdurando, pasando en varias descendencias, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente” (Regina Öfele, 1999)

### **Juegos tradicionales en Ecuador**

Normalmente los juegos en períodos de diversión o entretenimiento son asociados con la infancia, la Real Academia De La Lengua Española (RAE) lo define como “la acción y efecto de jugar”. Por ende, los juegos tradicionales son recreaciones culturales de un pueblo o ciudad.

Entre los objetivos del (Ministerio del deporte republica del Ecuador, 2010) menciona, que “El mantenimiento, desarrollo y fortalecimiento de la identidad cultural, son tradiciones ancestrales y formas de organización social, que a través del deporte y la recreación; se consiguen distintas comunidades, pueblos y nacionalidades del Ecuador”. (Pág. 1)

Realizar una actividad física por medio de practicar juegos tradicionales es ejercer una pequeña parte de la cultura de un lugar del país y de esta manera damos vida a los juegos tradicionales del Ecuador. Dichos juegos en Ecuador han dejado de ser practicados por falta de conocimiento o por alguna razón que tenga que ver con la tecnología; es decir, se debería crear una estrategia digital involucrando a los juegos tradicionales y culturas para que estos sigan en vigencia.

### **Juegos tradicionales en la ciudad de Milagro**

Al discutir sobre los juegos tradicionales y la identidad cultural milagreña, investigamos un tema alarmante, ya que los jóvenes están desinteresados por estos temas, la nueva generación es atraídos por la tecnología. Dichos juegos están desapareciendo por la falta de su práctica. Milagro cuenta con una identidad y rasgos culturales variados, los cuales se van perdiendo con el paso del tiempo.

### **Identidad cultural**

La Cultura es la identidad que es representada por sus habitantes, es decir cada uno de sus pobladores debe ser identificado por los rasgos de la misma.

La cultura es patrimonio no solo de los mestizos de descendencia indígena sino del resto de estratos mestizos; lo que se ha visto impelido a adoptar muchos de sus elementos, en tanto estos constituyen mecanismos óptimos de adaptación al entorno natural y sociocultural de la nación. (Espinosa Apolo, 2000, pág. 16)

La cultura o identidad cultural se encuentra en cada población o sector de un país, el mantener los hechos y rasgos culturales de cada ciudad debe ser responsabilidad de las nuevas generaciones; para mantener vigentes todas estas costumbres, y es necesario mantenerlas en prácticas para la adaptación de las nuevas dependencias se debería acoplar las bases culturales por medio de la tecnología ya que estas llaman la atención de los jóvenes en la actualidad.

“El mestizaje es un elemento principal de la identificación nacional. La historia de la población indígena en el lapso colonial por medio del gobierno Ecuatoriano de representaciones contemporáneas de identidad étnica significa la cultura de los pueblos” (Eric Bauer, 2010, pág. 184).

Examinar las culturas de las poblaciones sería una estrategia fundamental para poder exponer a la sociedad sobre los atributos de estas y crear una fuente conciencia cultural por medio de dichas investigaciones, como desenlace sería mostrar a muchos adolescentes que practicando estos juegos tradicionales se puede crear perfiles de la cultura donde habitan.

### **Hologramas**

La holografía inventada por el Ingeniero Húngaro Denis Gabo; es el proceso de reflexión de una imagen tratada ya sea con movimiento de tipo GIF o estática en JPG.

Según (Serra Toledo, Vega Cruz, Ferrat Zaldo, & Magalhaes, 2009, P. 1) “La holografía es un método de recuperación integral de la información relativa al campo de irradiación difundido por un objeto real, por lo que permite obtener imágenes ópticas tridimensionales de distintos tipos de objetos”.

Los hologramas son útiles para la proyección de ideas mediante imágenes las cuales pueden ser usadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los hologramas son un recurso que se pueden utilizar hoy en día para mostrar hechos o culturas mediante un efecto tridimensional, el motivo de utilizar estos es para captar la atención los ciudadanos de Milagro y dar a conocer los juegos tradicionales.

Otra de las citas de hologramas se menciona que son técnicas destacadas de la fotografía "en la placa fotográfica se impresionan las interferencias causadas por la luz reflejada de un objeto con la luz indirecta. Iluminada (después de revelada) la placa fotográfica con la luz del láser, se forma la imagen tridimensional del objeto original" (RAE, 2000).

Además, en nuestra investigación nos sirven para dar a conocer los juegos tradicionales de la ciudad de Milagro, proyectándolos mediante efectos tridimensionales para captar la atención de los jóvenes y así lograr que no desaparezcan las tradiciones y la cultura de la ciudad.

“Al mirar un holograma el espectador tiene la impresión de ver, a través de una placa de vidrio, un objeto realmente existente y puede observarlo desde diferentes ángulos” (Serra Toledo, Vega Cruz, Ferrat Zaldo, & .Magalhaes, 2009, P. 1)

Según (SERRA TOLEDO, 2005) “La técnica de obtención de diferentes colores en hologramas de reflexión se basa en que la distancia entre capas de interferencia dentro de la emulsión determinan el color. Esta distancia puede modificarse con la utilización de varios métodos de procesamiento”.

Para que un holograma mantenga sus colores mientras se produce el efecto, es necesario que las capas que establecen los colores en una distancia apropiada para que estas interfieran de la manera correcta para la visualización del holograma.

### **Holografías como proceso de enseñanza**

La holografía como método de enseñanza tiene el objetivo de persuadir a las personas que usan la tecnología como instrumento de aprendizaje, ya que los jóvenes de hoy en día, utilizan sus celulares, tablets y computadoras en todo momento, con estos medios se lograra incentivar a la población a mantener su identidad cultural; en especial los juegos tradicionales por medio de los instrumentos tecnológicos.

El holograma por sus particularidades, constituye una de las reproducciones visuales más icónica de las existentes, lo que constituye su principal cualidad en su utilización como un medio de enseñanza. Teniendo en cuenta las características particulares de los hologramas, estos poseen fundamentalmente las siguientes funciones didácticas: cognoscitiva, comunicativa, informativa, motivadora e integradora.

(Serra Toledo, Vega Cruz, Ferrat Zaldo, & .Magalhaes, 2009, P. 3)

Su utilidad es de fácil acceso debido a que en la actualidad la gran parte de la población utiliza un software que posee un tipo de tecnología del momento, es decir cualquier persona con creatividad y los recursos necesarios puede crear un holograma teniendo en consideración los parámetros para la creación del soporte en donde se reproducirá en holograma para su mejor atracción visual y por medio de esto crear un método de enseñanza a los ciudadanos.

## CAPÍTULO 3

### METODOLOGÍA

En la realización de nuestra investigación, se ha implementado métodos y técnicas de investigación, por ende, el desarrollo del mismo ayudara a profundizar más acerca de nuestro tema, dándole un enfoque cualitativo a nuestra investigación.

#### **TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación se fundamenta en la recopilación y análisis de archivos; referentes al tema similares en los cuales se desarrollan los temas sobre los juegos tradicionales y la identidad cultural milagreña.

#### **METODOLOGÍA O ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **Investigación cualitativa**

Tiene enfoque cualitativo, porque se pretende relatar específicamente los elementos, que definen la identidad cultural de la ciudad de Milagro, en especial de los juegos tradicionales, esta información nos facilita indagar las principales cualidades de la cultura milagreña y aspectos por el cual se están perdiendo.

Según Bonilla, E. & Rodríguez, P. (Como se cita en Guerrero Bejarano, 2016) concreta que el método cualitativo es capaz de “Cualifica y describe el fenómeno social a partir de los rasgos determinantes, según sean percibidos por los elementos principales de la investigación mismos que están dentro de la situación estudiada”.

##### **Método deductivo inductivo**

El método deductivo expone la investigación desde la perspectiva general hasta llegar a lo específico y concreto.

“El método deductivo permite determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad”. (Abreu, 2014, pág. 200)

Y por lo consiguiente inductivo, que proviene de lo particular a lo general en la cual se lograra demostrar cómo esta investigación puede generar cambios en la sociedad,

incluyendo los juegos tradicionales para fortalecer la identidad cultural la cual beneficiara a los pobladores de la ciudad de Milagro.

“Se razona que la premisa inductiva es una reflexión enfocada en el fin. Puede observarse que la inducción es un resultado lógico y metodológico de la aplicación del método comparativo”. (Abreu, 2014, pág. 200)

Mediante la metodología aplicada, se busca obtener un resultado relevante en la investigación, el cual sea de manera comparativa la cual demuestre las mejorías constatables en los ciudadanos de Milagro, y su identidad cultural.

## POBLACIÓN Y MUESTRA

### Población

**Tabla 1:** Población la ciudad de Milagro

<i>Ítem</i>	<i>Estratos</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>1</i>	Pobladores de Milagro	50	50%
<i>2</i>	Estudiantes	49	49%
<i>3</i>	Autoridades	1	1%
<i>Total</i>		100	100%

**Fuente:** Población  
**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

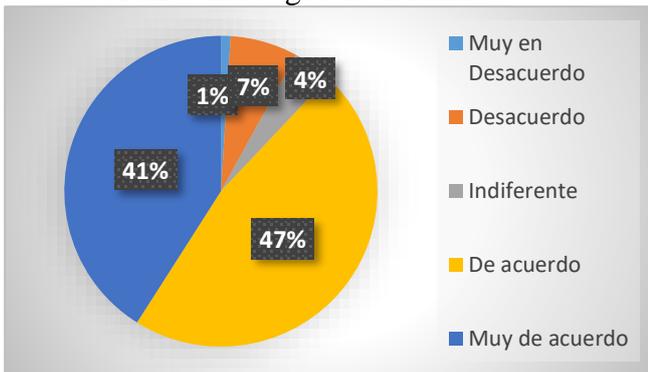
**Pregunta N° 1:** ¿Conoce usted los juegos tradicionales?

**Tabla 2:** *Juegos tradicionales*

<i>Ítem</i>	<i>Escala</i>	<i>Frecuencias</i>	<i>Porcentajes</i>
<i>1</i>	Muy en Desacuerdo	1	1%
<i>2</i>	Desacuerdo	7	7%
<i>3</i>	Indiferente	4	4%
<i>4</i>	De acuerdo	47	47%
<i>5</i>	Muy de acuerdo	41	41%
<i>Total</i>		100	100%

**Fuente:** Encuestas  
**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

**Gráfico 1: Juegos tradicionales**



**Análisis:** La mayoría de los encuestados no tienen conocimientos sobre los juegos tradicionales.

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C

**Pregunta N° 2:** ¿Usted piensa que los juegos tradicionales están desapareciendo?

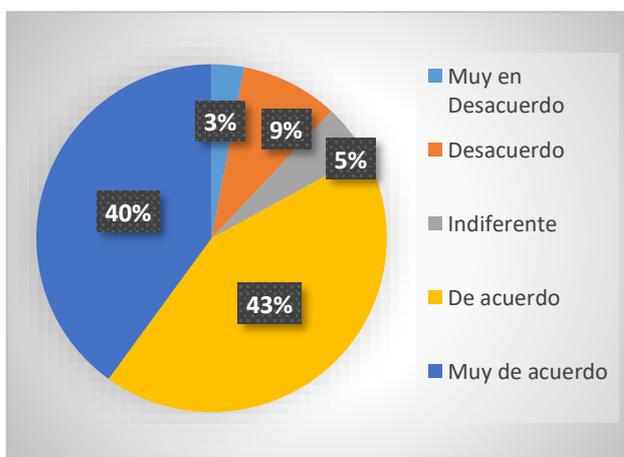
**Tabla 3:** los juegos tradicionales están desapareciendo

Ítem	Escala	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy en Desacuerdo	3	3%
2	Desacuerdo	9	9%
3	Indiferente	5	5%
4	De acuerdo	43	43%
5	Muy de acuerdo	40	40%
<i>Total</i>		100	100%

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

**Gráfico 2:** los juegos tradicionales están desapareciendo



**Análisis:** La población de encuestados considera que los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro en la actualidad están desapareciendo.

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

**Pregunta N° 3:** ¿Considera usted que los hologramas pueden ser útiles para dar a conocer los juegos tradicionales?

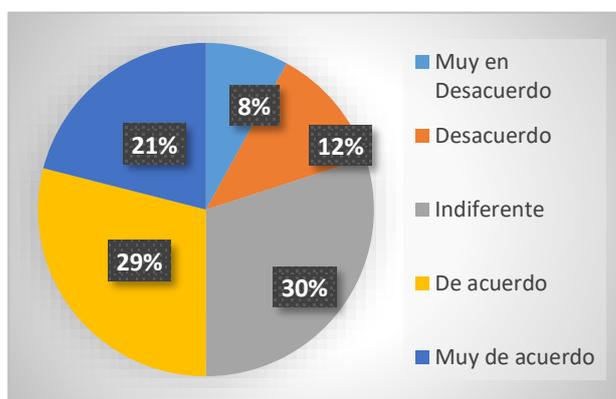
**Tabla 4:** Hologramas

Ítem	Escala	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy en Desacuerdo	8	8%
2	Desacuerdo	12	12%
3	Indiferente	30	30%
4	De acuerdo	29	29%
5	Muy de acuerdo	21	21%
<i>Total</i>		100	100%

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

**Gráfico 3:** Hologramas



**Análisis:** Los ciudadanos de Milagro consideran que mediante el uso de hologramas se pueden dar a conocer los juegos tradicionales que hoy en día se han perdido.

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

**Pregunta N° 4:** ¿La identidad cultural se fortalecía mediante la creación de un holograma?

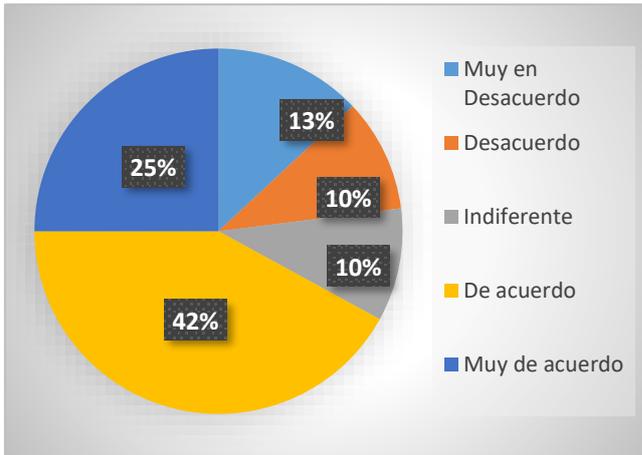
**Tabla 5:** La identidad cultural

Ítem	Escala	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy en Desacuerdo	13	13%
2	Desacuerdo	10	10%
3	Indiferente	10	10%
4	De acuerdo	42	42%
5	Muy de acuerdo	25	25%
<i>Total</i>		100	100%

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

**Gráfico 4:** La identidad cultural



**Análisis:** La gran mayoría de los encuestados, considera que la identidad cultural de la ciudadanía se fortalecería mediante la utilización de la holografía.

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

**Pregunta N° 5:** ¿Le gustaría a usted que los jóvenes practiquen un juego tradicional al menos una vez por semana?

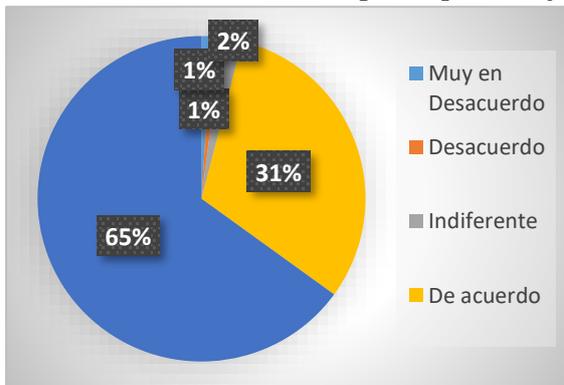
**Tabla 6:** Jóvenes practiquen los juegos tradicionales

Ítem	Escala	Frecuencias	Porcentajes
1	Muy en Desacuerdo	1	1%
2	Desacuerdo	1	1%
3	Indiferente	2	2%
4	De acuerdo	31	31%
5	Muy de acuerdo	65	65%
<i>Total</i>		100	100%

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C.

**Gráfico 5:** Jóvenes practiquen los juegos tradicionales.



**Análisis:** Los ciudadanos Milagreños están de acuerdo con que los jóvenes practiquen los juegos tradicionales de manera continua para así poder fortalecer su identidad cultural.

**Fuente:** Encuestas

**Autores:** Chicaiza B. & Díaz C

## **CAPÍTULO 4**

### **DESARROLLO DEL TEMA**

#### **IMPORTANCIA DE LA HOLOGRAFÍA EN LOS JUEGOS TRADICIONALES DE LA IDENTIDAD CULTURAL MILAGREÑA**

##### **La holografía**

La holografía ha despertado el interés de la juventud en la actualidad, se lo puede usar como método de enseñanza y aprendizaje por lo cual ( Wilber, 2008) conceptualiza la holografía como:

Un método de fotografía sin lente en donde el campo de onda de luz esparcido por un objeto se recoge una placa como patrón de interferencia. Cuando el registro fotográfico- el holograma se coloca en haz de luz coherente como el láser se regenera el patrón de onda original. Aparece entonces una imagen tridimensional. (Pag.14)

Cuando se termina de colocar los efectos fotográficos se obtiene un patrón de luz que interfiere en el láser y genera un orden original con las luces entonces forma el efecto tridimensional que ocupa en el campo del holograma.

Un problema importante de la holografía reside en la dificultad que existe para obtener una onda de referencia capaz de producir unas interferencias con la onda objeto que sea contrastadas y al mismo tiempo estable, al menos durante el tiempo que dura el proceso de registro. Si esto no es así, la imagen será de calidad deficiente y de pobre luminosidad. (Beléndez, Pascual, & Fimia, 1991, pág. 42)

La dificultad para que se puede observar de manera nítida el holograma es el obtener una onda de referencia, la misma que no puede contener una calidad de imagen con la mayor resolución posible esto hace que las imágenes sean de baja calidad por lo tanto no produce el efecto deseado en el holograma.

## **La luz de los hologramas**

Se puede deducir que en un holograma es preciso que los haces de luces interfieran, para registrar la actividad que van ejecutar las luces del holograma mostrando de esta manera un resultado positivo respecto a la estética en el aspecto de luces del holograma.

En holografía, se hacen interferir dos haces de luz, uno de ellos porta información del objeto a registrar y el otro es un haz de referencia que permite hacer la comparación entre las fases de ambos haces y como resultado se obtiene una distribución de franjas brillantes y oscuras, que guardan la información de las variaciones. (GIRALDO CASTAÑO , 2012, pág. 16)

Según las distribuciones de los haces se obtiene un resultado que almacenan los registros de todas las fases y características de los haces que se realizaran al momento de ejecutarse en el holograma.

### **Elementos de la holografía**

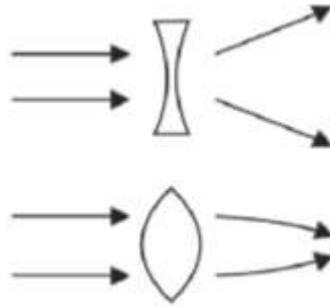
Entre los elementos más utilizados para la proyección holográfica tenemos los siguientes:

#### **Lentes simples:**

Se emplean lentes positivas y negativas para hacer converger y divergir los haces. Recordar que los haces de los láseres no son homocéntricos por lo que las leyes de la óptica geométrica no se aplican directamente a ellos. Las lentes pueden o no tener capas anti-reflejantes. (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 35)

Se ejecutan lentes simples según las leyes de la óptica negativas y positivas, para dirigir de manera correcta los reflejos de la luz y así obtener la imagen reflejada de forma nítida, para dar forma al elemento tridimensional.

**Ilustración 1:** Acción de las lentes positiva y negativa sobre los haces de luz



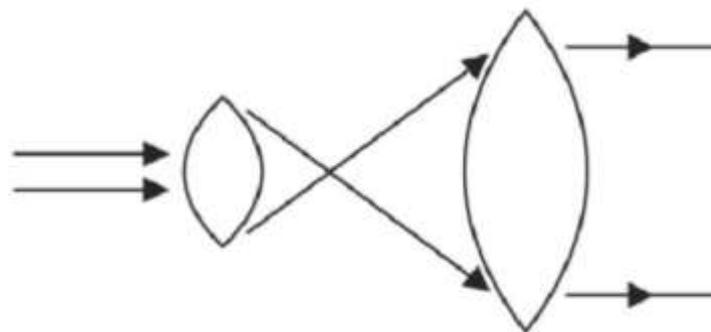
**Fuente:** Holografía básica  
**Autores:** Altamirano & López

### Sistemas de lentes como expansores de haz:

Se emplean diversas combinaciones de lentes con el fin de compensar aberraciones y/o conseguir haces de determinadas características. Además de diversos objetivos microscópicos y fotográficos se emplean los expansores de haz. Los expansores de haz son similares en su construcción a un telescopio de Kepler pero invertido, de tal manera que el haz entra delgado por un extremo y sale ancho y con menor divergencia por el otro. (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 35)

La manera de proyección de expansión de un holograma, se da por medio dos extremos, el primero es muy delgado en el cual atraviesa la luz y alcanza el según extremo el que es ancho, con dichas características se crea una forma de aspecto tridimensional que es proyectado por medio de un celular o pantalla de luz, con el que se aplica un formato gif o mp4.

**Ilustración 2:** Expansor de haz (beam expander) simplificado.



**Fuente:** Holografía básica

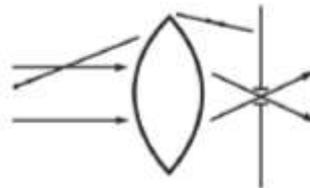
**Filtro espacial:**

Posiblemente este es uno de los elementos ópticos más usados en holografía. Consiste en un micro lente (objetivo de microscopio) que tiene situado en su plano focal una lámina opaca con un pequeño orificio. Cuando el filtro espacial está bien colocado, el haz del láser después de pasar por la micro lente, converge al foco de ésta y pasa por el orificio de la lámina opaca. Todos los demás haces, producto de reflexiones indeseable.

(Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 36).

Existe la posibilidad de que un filtro sea primordial para elaborar un holograma; debido a que por este debe pasar la luz y deberá estar en una ubicación precisa para que la ilustración reflejada obtenga su mayor resolución al momento de mostrarse entre las paredes que se encuentre el holograma.

**Ilustración 3:** Funcionamiento de un filtro espacial



**Fuente:** Holografía básica  
**Autores:** Altamirano & López

**Espejos:**

Se emplean espejos de primera reflexión con diferentes valores de los coeficientes de reflexión y transmisión. Muchas veces son depositados sobre sustratos en forma de cuña o muy anchos. Ello se hace para poder eliminar reflexiones parásitas. Estas reflexiones parásitas se eliminan mediante filtros espaciales o con tarjetas y obstáculos opacos. (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 37)

Los espejos colocados de forma lateral y frontal se encuentran ubicados a 45° los cuales al reflejarse la ilustración logran mantener en un equilibrio al holograma en ejecución logrando enfocar una imagen precisa de lo que se quiere proyectar y dar un efecto tridimensional, como podemos observar en la ilustración.

#### Ilustración 4: Espejos



**Fuente:** Holografía básica  
**Autores:** Altamirano & López

#### **Prisma:**

Se emplean para reflejar la luz mediante reflexión total o para cambiar la dirección de propagación. También se emplean como divisores de haz. En muchas aplicaciones es mejor emplear prismas para reflejar los haces que los espejos. Esto se explica porque los prismas son más fáciles de fijar, son menos sensibles a arañazos. . (Altamirano Aguilar & López, 2010, pág. 38)

El prisma es ejecutado de manera en que la luz se refleja por medio de un filtro, este ayudara al sistema de lentes para mantener sus características, y que se pueda dar los colores al holograma que se está reproduciendo, de dicha manera en que las luces se dividen ayuda al nivel de nitidez al reflejarse en la pirámide.

#### **Reflexión:**

Según ( MALACARA, sf) “Tienen la enorme ventaja de que puede ser observada con una lámpara de tungsteno común y corriente. Este tipo de holograma tiene mucho en común con el método de fotografía a color por medio de capas de interferencia”.

Por medio de otras características este método de reproducción fotográfica se puede establecer de una manera más simple, sin embargo, su ejecución sigue siendo el mismo al momento de reproducirse el holograma.

#### **Funciones didácticas del holograma como medio de enseñanza social**

Por medio de nuestra investigación sobre los hologramas, buscamos obtener que los ciudadanos aprendan o reconozcan los juegos tradicionales, formando y fortaleciendo su identidad cultural y mejorando sus conocimientos empíricos.

Según (Serra Toledo, Vega Cruz, Ferrat Zaldo, & Lunazzi, 2008) “Los hologramas como medio de enseñanza y educación social, tienen el papel de establecer vínculos entre el

nivel sensorial y racional del conocimiento, entre lo concreto y el pensamiento abstracto; es así como pueden ayudar al aprendizaje de manera perdurable”. (Pág. 297)

La formación de los ciudadanos es importante para mantener los rasgos culturales y a la educación de los pueblos, los cuales deben de enraizar la identidad cultural de generación en generación para que la misma no se pierda; por medio de la tecnología se implementan un medio de enseñanza para la ciudadanía, tomando como tema principal los juegos tradicionales en la ciudad de Milagro.

### **Como realizar un proyector de hologramas**

El proyector holográfico hecho a escala, basada en una pirámide de vidrio de cuatro lados con un ángulo de 45 grados de inclinación; para tener una mejor recepción de la imagen a proyectarse, cada lado mide 17 centímetros en su parte más ancha, 11 de altura y 2 en tu parte más angosta. Cada lado recepta una imagen dando la impresión de una imagen en 3D. La estructura que sostiene la pirámide está hecha de cartón prensado y de madera. La base mide 18.5 cm<sup>2</sup> cuadrados con una altura de 11 cm<sup>2</sup>.

Para la proyección de un holograma es necesario la creación de un soporte. En la parte superior de la imagen mostramos el soporte el cual sostendrá la tablet fija sin movimiento a una altura adecuada y de forma alineada, para dar una mejor proyección al holograma de esta manera los observadores pondrán concebir una mejor calidad de imagen.

**Ilustración 5:** Estructura de la Pirámide de vidrio



**Fuente:** Realización de la propuesta  
**Autores:** Chicaiza B. & Diaz C.

Como podemos apreciar en la siguiente imagen al colocar la tablet y realizar la proyección de las imágenes se visualizará en la parte frontal de la maqueta, el holograma que podrá ser observado a través de sus 4 dimensiones en las cuales, la pirámide de vidrio ayuda a que la imagen tratada obtenga su efecto tridimensional, esta da la sensación de realismo a las personas que lo observan.

**Ilustración 6:** Pirámide de vidrio frontal



**Fuente:** Realización de la propuesta

**Autores:** Chicaiza B. & Diaz C.

La proyección holográfica realizará mediante el soporte colocando la tablet en la parte superior y reproduciendo la imagen tratada en gif o videos, los cuales se visualizará en la pirámide. Esto servirá como método de enseñanza para los ciudadanos y de esta manera mejorar sus conocimientos sobre la cultura de la ciudad de Milagro.

**Ilustración 7:** Proyección del holograma



**Fuente:** Realización de la propuesta

**Autores:** Chicaiza B. & Diaz C.

### Utilidad de los hologramas

En el presente trabajo realizamos la utilización de los hologramas como método de enseñanza. Por medio de la holografía intentamos dar a conocer a los jóvenes los juegos tradicionales, que a medida del paso del tiempo se han perdido.

La utilidad de las nuevas tecnologías favorecen el proceso de aprendizaje ya sea individual o colectivo en el cual según (Mejía Luna, 2012) “El aprendizaje del beneficiario se facilita mediante la captura de las acciones del usuario, el tratamiento de la acción a través de la simulación y la producción de una respuesta y la emisión de la respuesta para el usuario” (Pág. 38).

Mediante dichos pasos los pobladores de la ciudad de Milagro captarán la información mediante la cual se enriquezcan sus conocimientos culturales. El uso de la tecnología como los hologramas produce el conocimiento de manera visual e interactiva con el usuario.

#### Ilustración 8: Proceso de resultado del holograma en el usuario



**Fuente:** Sylvain Jubertie, Web [[www.univ-orleans.fr/](http://www.univ-orleans.fr/)]

En la ilustración observamos el proceso de aprendizaje del usuario al momento de la proyección holográfica en la cual la acción es la interacción que realiza el usuario con el holograma para luego asimilar la información y como respuesta su aprendizaje definitivo del tema que deseamos sea conocido como lo son los juegos tradicionales.

### Proceso de la creación de imágenes para los hologramas

Para la realización de un holograma es necesario una serie de pasos los cuales, los cuales se inicia con:

La construcción de la imagen o del objeto congelado en un holograma, se expone el holograma a un haz óptico coherente, formándose entonces una imagen en una posición que dependerá del tipo de holograma de que se trate. Durante la reconstrucción, los dos primeros términos, generalmente describen

una imagen irreconocible de distribuciones centrada en el eje óptico, mientras que los términos con productos cruzados describen imágenes conjugadas (consideraremos tanto reales cuanto virtuales) los que son fácilmente reconocibles. (Patow, Aguirret, Bourimborde, Zerbino, & Garavaglia, 1900, pág. 13)

En el proceso de creación de los hologramas, se inicia realizando los bocetos, según el juego tradicional que se desea presentar como lo veremos en las siguientes imágenes.

### **Ilustración 9:** Escondidas



**Fuente:** Realización de la propuesta  
**Autores:** Chicaiza B. & Diaz C.

El juego de las escondidas es uno de los tantos juegos tradicionales que existen, pero lastimosamente están desapareciendo por su falta de practica el juego consiste en que unos de los integrantes que esté jugando debe taparse los ojos y contar hasta un delimitado número, mientras pasa esto los demás buscan un sitio donde esconderse, el juego concluye cuando el que lo esté buscando logra visualizar a una de las personas que estaba escondida.

### **Ilustración 10:** Bolilla



**Fuente:** Realización de la propuesta

**Autores:** Chicaiza B. & Diaz C.

La bolilla es un juego tradicional en el cual se basa en que se realiza un círculo de un determinado perímetro y dentro de este cada jugador debe colocar una cantidad de bolillas. El juego se realiza en que cada jugador tiene un disparo para poder sacar la mayor cantidad de bolillas que hay dentro del círculo. El juego concluye cuando ya no quedan bolillas dentro del círculo.

**Ilustración 11:** Atrapado



**Fuente:** Realización de la propuesta

**Autores:** Chicaiza B. & Diaz C.

El atrapado es un juego tradicional en el cual se sortea quien debe de correr hasta atrapar a un integrante de los que estan jugando. En juego concluye cuando logra atrapar a uno de sus compañeros de juego.

**Ilustración 12:** Ilustrado



**Fuente:** Realización de la propuesta

**Autores:** Chicaiza B. & Diaz C.

**Ubicación de holograma en la ciudad de Milagro**

El holograma se encontrará ubicado en CRAI (Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación) de la Universidad Estatal De Milagro, sitio estratégico en donde todas las personas de la comunidad pueden tener acceso gratuito; para este método de

enseñanza que está relacionado con la tecnología, lo más utilizado por la mayoría de los ciudadanos en la actualidad.

## **CAPÍTULO 5**

### **CONCLUSIONES**

- Los usos de las nuevas tecnologías favorecen al proceso de formación de la ciudadanía, la cual tiene el objetivo de ayudar a los pobladores a mantener su identidad cultural mediante los juegos tradicionales.
- En el proceso de la creación de los hologramas, se utilizó como un método con el cual se pretende rescatar los rasgos culturales de la ciudad de Milagro.
- El diseño holográfico pretende persuadir a las personas a recordar o conocer los juegos tradicionales, en especial a las que acuden al establecimiento del CRAI (Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación), el cual se encuentra en el interior de la Universidad Estatal Milagro.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Eric Bauer, D. (2010). TRADICIÓN E IDENTIDAD CULTURAL: Expresiones Colectivas en la Costa Ecuatoriana. *Revista de Antropología Experimental*, 12. Obtenido de <http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2010/10bauer10.pdf>
- MALACARA, D. (sf). *ÓPTICA TRADICIONAL Y MODERNA*. Obtenido de [bibliotecadigital.ilce.edu:](http://bibliotecadigital.ilce.edu:)  
[http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/ciencia/volumen2/ciencia3/084/htm/sec\\_2.htm](http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/ciencia/volumen2/ciencia3/084/htm/sec_2.htm)
- Wilber, K. (2008). *El paradigma holográfico: una exploración en las fronteras de la ciencia*. Barcelona: Kairos. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UdY3iwgkSNwC&oi=fnd&pg=PA7&dq=proceso+holografico+&ots=LE7ZheqeOf&sig=kybeX9dQEsAFOYHGtZqOlsxWcpc#v=onepage&q=proceso%20holografico&f=false>
- Abreu, J. L. (2014). El Método de la Investigación. *Daena*. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Altamirano Aguilar, J. H., & López, L. M. (2010). *Holografía básica*. México: Instituto Politécnico Nacional. Obtenido de <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uguayaquilsp/detail.action?docID=3187376>.
- Barrera, R. (1988). *El folclore en la educación*. Buenos Aires, Argentina: Colihue S.R.I.
- Beléndez, A., Pascual, I., & Fimia, A. (1991). Holografía: conceptos básicos, materiales de registro y aplicaciones. *Revista Española de Física*. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/9208?mode=full#vpreview>
- Calderón, B. (2014). *Lengua Materna y el proceso de iniciación de lecto-Escritura*. Quetzaltenango.
- Capurro, R. (2008). Pasado, Presente y Futuro de la Noción de Información. *I Encuentro Internacional de Expertos en Teoría de la Información, Un enfoque interdisciplinario*, 26.
- Castañer, M. (2002). Expresión Corporal y Danza. En M. Castañer, *Expresión Corporal y Danza* (pág. 34). Barcelona, España.
- Cedeño, M. (2012). *La Danza Folklórica y su incidencia en el aprendizaje en los estudiantes de 7mo. Año de educación básica de cinco escuelas urbanas del cantón Milagro*. Milagro.
- Constitución. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Montecristi.
- El Universo. (14 de 11 de 2011). *Instituto Nacional de Estadística y Censo*. Obtenido de <http://especiales.eluniverso.com/censo2010/2011/11/14/grupos-eticos/>
- Emrich, D. (1946). Folklore. *California Folklore Quarterly*, 20.
- Espinosa Apolo, M. (2000). *Los mestizos ecuatorianos y las señas de identidad cultural*. Quito: Trama social. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WE4JhpX7Os4C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Identidad+cultural++del+ecuador&ots=3EBSgDAS9L&sig=msj0aRfe->

fXY6AH7VbDreMzeTiU#v=onepage&q=Identidad%20cultural%20%20del%20ecua  
dor&f=false

- García, H. (1997). *La Danza en la Escuela*. Barcelona.
- GIRALDO CASTAÑO , L. M. (2012). *REGISTRO DE HOLOGRAMAS A PARTIR DE OBJETOS PLANOS GENERADOS EN UN LCD*. Medellín.
- Lengua, R. A. (2013). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. Madrid.
- Maleiwa. (19 de marzo de 2011). *Maleiwa Blogs*. Obtenido de Maleiwa Blogs:  
<http://maleiwa.blogspot.com/>
- Mejía Luna, J. N. (Septiembre de 2012). *Repositorio Senescyt*. Obtenido de REALIDAD VIRTUAL, Estado del arte y análisis crítico:  
<http://repositorio.educacionsuperior.gob.ec/bitstream/28000/515/1/T-SENESCYT-0326.pdf>
- Ministerio del deporte republica del Ecuador. (2010). *JUEGOS AUTÓCTONOS Y DEPORTES DEL ECUADOR* (Vol. 1). Obtenido de  
[http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigacion/libros/JUEGOS\\_AUTOCTONOS\\_ECUADOR\\_2010.pdf](http://aplicativos.deporte.gob.ec/investigacion/libros/JUEGOS_AUTOCTONOS_ECUADOR_2010.pdf)
- Molano, O. (2007). Identidad Cultural un concepto que evoluciona. *Opera*, 17.
- Pagola, H. (2016). La Danza, ¿Comprensión y Comunicación a través del cuerpo en movimiento? *Brocar*, 25.
- Patow, G. A., Aguirret, E., Bourimborde, L. V., Zerbino, L. M., & Garavaglia, M. ( 1900). *SEDICI*. Obtenido de Holografía Generada por Computadora: Un Nuevo Procedimiento:  
[http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/24143/Documento\\_completo.pdf?sequence=1](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/24143/Documento_completo.pdf?sequence=1)
- Portugal, M. (octubre de 2007). *Promonegocios.net*. Obtenido de Promonegocios.net:  
<https://www.promonegocios.net/mercadotecnia/cultura-concepto.html>
- RAE. (2000). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa.
- Rea, H. (2 de 12 de 2016). *Un País sin Identidad*. Obtenido de El Comercio:  
<https://www.elcomercio.com/cartas/pais-identidad-cultura-opinion-cartas.html>
- Regina Öfele, M. (Marzo de 1999). *efdeportes*. Obtenido de LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SUS PROYECCIONES PEDAGOGICAS:  
<http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- Salvador, D. (2005). Anales de Documentación. *Reseña de Varios Títulos*, 288-291.
- Salvador, P. (2006). *Ballet Folklórico en Ecuador Reinención de Tradiciones 1963-1993*. Otavalo.
- SERRA TOLEDO, R. (2005). *METODOLOGÍA PARA LA REALIZACIÓN DE HOLOGRAMAS ARTÍSTICOS PARA APLICACIONES MUSEABLES EN EMULSIÓN AGFA GEVAERT 8E75 HD*. Obtenido de researchgate:  
[https://www.researchgate.net/profile/Rolando\\_Toledo2/publication/261738884\\_METODOLOGIA\\_PARA\\_LA\\_REALIZACION\\_DE\\_HOLOGRAMAS\\_ARTISTICOS\\_PA](https://www.researchgate.net/profile/Rolando_Toledo2/publication/261738884_METODOLOGIA_PARA_LA_REALIZACION_DE_HOLOGRAMAS_ARTISTICOS_PA)

- Serra Toledo, R., Vega Cruz, G., Ferrat Zaldo, A., & Lunazzi, J. J. (Agosto de 2008). *Fundamentación del holograma como medio de enseñanza física*.
- Soriano, C. (2018). *Análisis semiótico para conoer el valor representativo de la piña que permita identificarla como imagen, simbolo o signo de la comunidad Milagreña*. Milagro.
- Tamayo, M. T. (2002). *El Proceso de la Investigación Científica*. México.
- Tortajada, M. (2001). Amalia Hernández: audacia y fuerza creativa. *SCRIBD*, 10.
- UNESCO. (26 de 11 de 1976). *Organización de las Naciones Unidad para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=13132&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13132&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)
- UNESCO. (2003). *Organizacion de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmaterial>
- UNESCO. (2011). *Patrimonio Cultural Inmaterial*.
- UNESCO. (20 de 2 de 2014). *Organizacion de Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de [http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/el\\_21\\_de\\_febrero\\_se\\_conmemora\\_el\\_dia\\_internacional\\_de\\_la\\_le/](http://www.unesco.org/new/es/media-services/single-view/news/el_21_de_febrero_se_conmemora_el_dia_internacional_de_la_le/)
- UNESCO. (21 de 2 de 2018). *Organizacion de Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de <https://es.unesco.org/international-days/international-mother-language-day?language=es>
- Urtiaga, J. (2017). Evolución de la danza y su lugar de representación a lo largo de la historia. *AXA. Una revista de arte y arquitectura*, 22.

## Urkund Analysis Result

Analysed Document: Diaz-Bernal-Carios-y-Chicaiza-Onata-Boris (2).docx (D42581239)  
Submitted: 10/15/2018 5:36:00 PM  
Submitted By: gtovara@unemi.edu.ec  
Significance: 0 %

Sources included in the report:

Instances where selected sources appear:

0



**REGISTRO DE ACOMPAÑAMIENTOS**

Inicio: 10-07-2018 Fin 15-01-2019

**FACULTAD CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA:** DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD

**Línea de investigación:** ESTUDIOS SOCIOCULTURALES E INTERCULTURALES

**TEMA:** INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES MEDIANTE EL DISEÑO HOLOGRÁFICO PARA POTENCIAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA CIUDAD DE MILAGRO.

**ACOMPAÑANTE:** TOVAR ARCOS GERMANICO RENEE

**DATOS DEL ESTUDIANTE**

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CÉDULA	CARRERA
1	CHICAIZA OÑATE BORIS ALBERTO	0923172928	DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD
2	DIAZ BERNAL CARLOS LENIN	0940630197	DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD

Nº	FECHA	HORA		Nº HORAS	DETALLE
1	2018-15-08	Inicio: 10:01 a.m.	Fin: 12:01 p.m.	2	EXPLICACIÓN INICIAL DEL TRABAJO DE ACOMPAÑAMIENTO. CREAMOS EL TEMA. INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES MEDIANTE EL DISEÑO HOLOGRÁFICO PARA POTENCIAR LA IDENTIDAD CULTURAL EN LA CIUDAD DE MILAGRO. LES DI EL CRONOGRAMA, Y LOS PUNTOS DE LA PROPUESTA PARA QUE PUEDAN DESARROLLAR E INVESTIGAR. CREAMOS IDEAS PARA PODER PASAR LO CONCEPTUAL A LO HOLOGRÁFICO. CREAMOS IDEAS SOBRE LA ESTRUCTURA.
2	2018-08-08	Inicio: 11:34 a.m.	Fin: 12:34 p.m.	1	MIÉRCOLES 08 DE AGOSTO SE ACERCARON LOS SRS. DIAZ Y CHICAIZA. ESTABLECIMOS EL HORARIO, TAMBIEN LES EXPLIQUE QUE TIENEN QUE CREAR EL TEMA DE TRABAJO DENTRO DE LA LINEA ASIGNADA.
3	2018-22-08	Inicio: 11:56 a.m.	Fin: 13:56 p.m.	2	CONSTRUIAMOS EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, LOS OBJETIVOS Y LA JUSTIFICACIÓN.  PEDÍ REALIZAR EL MARCO TEÓRICO PARA LA PRÓXIMA CITA.
4	2018-29-08	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	ARREGLAMOS EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, REVISAMOS EL MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL, ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN Y FUNDAMENTOS TEÓRICOS.  ARREGLAR FALTAS ORTOGRÁFICAS, Y CONTENIDO, AUMENTAR CONTENIDOS.
5	2018-05-09	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	REVISIÓN DE MARCO TEÓRICO, ANTECEDENTE, FUNDAMENTO TEÓRICO Y LA METODOLOGÍA. ENVÍE A CORREGIR TEXTOS.
6	2018-12-09	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	METODOLOGÍA Y REVISIÓN DE ENCUESTAS PARA SACAR INFORMACIÓN. REVISIÓN DEL FUNCIONAMIENTO DE LA MAQUETA DE HOLOGRAMAS PARA EL DIA DE SUSTENTACIÓN.
7	2018-26-09	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	REVISIÓN DE LA CORRECCIÓN DE LA METODOLOGÍA (HAY QUE CORREGIR) Y AUMENTAR CONTENIDO. EXPLICACIÓN DEL DESARROLLO TEMÁTICO
8	2018-03-10	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	REVISIÓN DEL CAPITULO 4 - DESARROLLO TEMÁTICO. AUMENTAR CONTENIDO. SUGIERO QUE SE AUMENTE CIERTAS PARTES DE LA VIVENCIA QUE SE OBTUVO EN LAS ENCUESTAS Y CONVERSACIONES AL INVESTIGAR.

**Dirección:** Cda. Universitaria Km. 1 1/2 vía km. 20  
**Conmutador:** (04) 2715001 - 2715079 Ext. 3107  
**Telefax:** (04) 2715187  
**Milagro • Guayas • Ecuador**

**VISIÓN**  
 Ser una universidad de docencia e investigación.

**MISIÓN**  
 La UNEMI forma profesionales competentes con actitud proactiva y valores éticos, desarrolla investigación relevante y oferta servicios que demandan el sector externo, contribuyendo al desarrollo de la sociedad.



TOVAR ARCOS GERMANICO RENE  
PROFESOR(A)

CORNEJO SAUVEDRA ANA DEL ROCIO  
DIRECTOR(A)

CHACALA CHATE BORIS ALBERTO  
ESTUDIANTE

DIAZ BERNAL CARLOS LENN  
ESTUDIANTE



**Dirección:** Cda. Universitaria Km. 1 1/2 vía km. 20  
**Conmutador:** (04) 2715081 - 2715079 Ext. 3107  
**Teléfono:** (04) 2715187  
**Milagro • Guayas • Ecuador**

**VISIÓN**  
Ser una universidad de docencia e investigación.

**MISIÓN**  
La UNEMI forma profesionales competentes con actitud proactiva y valores éticos, desarrolla investigación relevante y ofrece servicios que demandan el sector público, contribuyendo al desarrollo de la sociedad.