



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES**

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

**PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN DE GRADO O DE FIN DE  
CARRERA DE CARÁCTER COMPLEXIVO**

**TEMA: ELABORACIÓN DE JUEGO DIDÁCTICO VISUAL PARA LA  
REIVINDICACIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL  
MILAGRO-QUEVEDO EN LA CUIDAD DE MILAGRO.**

**Autores:**

**CEDEÑO ARREAGA GLADYS AMADA**

**VERA ZÚÑIGA EVELYN JAZMIN**

**Acompañante:**

**Lcdo. TOBAR ARCOS GERMÁNICO RENEÉ, MSc.**

**Milagro, 30 Noviembre 2018**

**ECUADOR**

## DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, PhD.

**RECTOR**

**Universidad Estatal de Milagro**

Presente.

Yo, **Cedeño Arreaga Gladys Amada – Vera Zúñiga Evelyn Jazmín** 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



**Cedeño Arreaga Gladys Amada**  
CI:0929393569



**Vera Zúñiga Evelyn Jazmín**  
CI: 0940116502

## 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 las estudiantes **Cedeño Arreaga Gladys Amada – Vera Zúñiga Evelyn Jazmín**, cuyo tema de trabajo de Titulación es **Elaboración de Juego Didáctico Visual Para la Reivindicación de la Identidad Cultural Milagro-Quevedo en la Ciudad de Milagro**, que aporta a la Línea de Investigación **Estudios Socioculturales e Interculturales** previo a la obtención del Grado **Licenciadas 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 de 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.



---

Tutor

**Tovar Arcos Germánico Reneé**

C.I.: 1203160914

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Lcdo. Tovar Arcos Germánico Reneé MSc.

Lcdo. Andrade Sánchez Edison David MSc.

Lcdo. Gallardo Pérez Newton Antonio MSc.

Luego de realizar la revisión de la Investigación Documental como propuesta practica, previo a la obtención del título (o grado académico) de **Licenciadas en Diseño Gráfico y Publicidad** presentado por las señoritas **Cedeño Arreaga Gladys Amada – Vera Zúñiga Evelyn Jazmín**

Con el tema de trabajo de Titulación: **Elaboración de Juego Didáctico Visual Para la Reivindicación de la Identidad Cultural Milagro-Quevedo en la Ciudad de Milagro.**




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

Investigación documental	[ 80 ]
Defensa oral	[ 20 ]
Total	[ 100 ]

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. Tovar Arcos Germánico Reneé	
Secretario /a	Lcdo. Andrade Sánchez Edison David	
Integrante	Lcdo. Gallardo Pérez Newton Antonio	

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de investigación (TESINA) como último proceso a obtener mi título como Licenciada en Diseño Gráfico y Publicidad lo dedico a Dios quien ha sido mi guía en todo tiempo, quien me ha dado palabras de aliento en momentos de desánimo a quien amo y respeto por entregar su vida por mí; a mis padres Letty Arreaga y Stalin Vargas quienes han formado en mí una mujer de bien; animándome, corrigiéndome y exhortándome en todo momento a seguir adelante y a conseguir cada una de las metas que me proponga realizar, a mis amados hermanos Daniel y Jade quienes me han apoyado a tiempo y fuera de tiempo para lograr esta meta anhelada, además quiero agradecer Eder Ramírez por su apoyo incondicional y sus buenos consejos en cada momento de dificultad y también de triunfo.

**GLADYS AMADA CEDEÑO ARREAGA**

Dedico este trabajo a quién forjó mi camino, a mi Padre Celestial, al que me acompaña y siempre me levanta de mis continuos tropiezos; ese trabajo de investigación no ha sido fácil por ese motivo doy gracias al creador, de mis padres y de las personas que más amo.

**EVELYN JAZMÍN VERA ZÚÑIGA**

## **AGRADECIMIENTO**

Expresamos nuestros agradecimientos a la Facultad de Ciencias sociales, a todos los licenciados de la carrera de Diseño Gráfico y Publicidad, por sus enseñanzas y conocimientos impartidos en el aula de clase, de manera especial a nuestro tutor MSc. René Germánico Tovar Arcos por su apoyo y dirección en nuestro trabajo final previo a la obtención del título de tercer nivel de la universidad ESTATAL DE MILAGRO.

**GLADYS AMADA CEDEÑO ARREAGA**

**EVELYN JAZMÍN VERA ZÚÑIGA**

## ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE GENERAL .....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	ix
RESUMEN .....	1
INTRODUCCIÓN .....	3
CAPÍTULO I .....	5
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	5
1.3. OBJETIVOS .....	7
1.3.1. Objetivo General.....	7
1.3.2. Objetivo Específico .....	7
1.4. JUSTIFICACIÓN .....	8
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	9
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	9
2.2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS .....	12
2.3. FUENTES TEORICAS .....	16
2.3.1. REFERENCIAS CONCEPTUALES .....	16
2.4. BASES LEGALES .....	18
2.5. MARCO CONCEPTUAL .....	18
CAPÍTULO III .....	19
METODOLOGÍA.....	19
3.1. Tipos de Investigación.....	20
3.2. Técnica para la Investigación .....	20
CAPÍTULO IV .....	21
DESARROLLO DEL TEMÁTICO .....	21
Pasos: .....	21
Fase I: Diseño del Material Didáctico .....	22

Fase II: Elaboración del Contenido .....	22
Fase III: Elaboración del Material Didáctico .....	23
Sabías que? .....	24
El logotipo .....	24
El isotopo.....	24
Instrucciones del Juego Didáctico Visual.....	24
Diseño de Tarjetas .....	25
Avanza!.....	26
Material Didáctico Visual: .....	28
Recurso Humano .....	29
Recursos Materiales.....	29
Impacto .....	29
CAPÍTULO V .....	30
CONCLUSIONES.....	30
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	32
ANEXOS.....	34



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fases de Elaboración de Juego.....	21
Figura 2. Escenarios del Juego.....	22
Figura 3. Logotipo del Juego.....	23
Figura 4. Instrucciones del juego “Sabías Que?”.....	24
Figura 5. Diseño de Tarjeta “Sabías Que?”.....	25
Figura 6. Diseño de Tarjeta “Avanza!”.....	26
Figura 7. Diseño del Juego.....	27
Figura 8. Diseño de Encabezado del Juego.....	28

**Tema de la Investigación Documental: Elaboración De Juego Didáctico  
Visual Para La Reivindicación De La Identidad Cultural  
Milagro-Quevedo En La Ciudad De Milagro.**

**RESUMEN**

Esta tesina es de carácter cualitativo-no experimental y su enfoque está basado en los antecedentes investigativos de la cultura Milagro-Quevedo, cuya temática es la reivindicación de la misma a través de un juego didáctico visual para los niños. En este trabajo se da a conocer la importancia de aprender sobre las raíces culturales con fundamentos teóricos que nos ayudan a tener un concepto claro sobre el tema y asimismo aprender y fomentar el amor propio por nuestra identidad; cultura que debe ser reivindicada por su valor ancestral, cultural y como historia de nuestra ciudad. La elaboración del juego didáctico visual “Sabías Que?” está plasmado para niños de 7 a 10 años de edad, para que a través de una manera didáctica, dinámica y divertida puedan aprender datos interesantes sobre esta cultura; y así, incentivar a los niños que tomen amor propio por sus raíces culturales. Para que a futuros días no tengan ese vacío de desconocimiento de la cultura Milagro-Quevedo y de esta manera puedan incentivar también a sus familiares a aprender de una manera divertida sobre la misma.

**PALABRAS CLAVE:** Historia, Cultura, Cultura Milagro-Quevedo, Juego Didáctico.

**Tema la Investigación Documental: Elaboración De Juego Didáctico  
Visual Para La Reivindicación De La Identidad Cultural  
Milagro-Quevedo En La Ciudad De Milagro.**

**ABSTRACT**

This thesis is a qualitative-not experimental and its approach is based on the research of Milagro-Quevedo culture whose theme is embrace it through a visual educational game for children. In this work you can know the importance of learning about the cultural roots with theoretical foundations that help us to have a clear concept of the theme and also to learn and promote self-esteem by our identity culture that must be embraced by their ancestral, cultural value and as our city's history. The elaboration of the visual educational game "did you know that?" is created for children from 7 to 10 years through a dynamic, fun and educational way they can learn interesting facts about this culture and, encourage children to have self esteem for their cultural roots, so that in future days they won't be lacking in knowledge of Milagro-Quevedo 's culture and in this way they can also encourage their relatives to learn in a fun way about it.

**KEY WORDS:** History,Culture,Milagro-Quevedo's culture,Cultural identity,educational game.

## INTRODUCCIÓN

El presente documento es realizado por egresadas de la Carrera Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad de la Universidad Estatal de Milagro el mismo que contiene como objetivo **Elaborar Un Juego Didáctico Visual Para La Reivindicación De La Identidad Cultural Milagro-Quevedo En La Ciudad De Milagro** para el aprendizaje e interés sobre las raíces culturales y la identidad cultural.

Por lo cual es necesario realizar una investigación exhausta sobre la problemática que afecta a los niños con el fin de analizar el estado de conocimiento de los escolares de la población antes mencionada, para que de esta manera puedan mejorar su nivel de conocimiento cultural.

Los juegos didácticos visuales son una actividad lúdica, divertida, que rompe con el esquema del aula y libera la creatividad de los niños, este juego didáctico causa a quien lo ejecute emociones, alegrías, estímulo, permite la relación con las demás personas, es por ello que es una actividad importante e indispensable para el desarrollo de los niños en los valores morales.

Casi siempre los juegos generan un nivel de competencia, en caso de los juegos didácticos, el valor competitivo disminuye porque en realidad no es importante quien gane sino disfrutar y aprender mientras se juega. Por lo consiguiente los juegos didácticos constituyen una técnica idónea para la enseñanza.

Por medio de los juegos didácticos los niños podrían aprender a tomar decisiones ante problemas que puedan surgirles, también garantiza una experiencia en trabajo en equipo con sus compañeros de aula y contribuye a una buena organización o disciplina en los niños.

Los juegos didácticos desde el punto de vista Educativo, este material permitirá al docente contar con una herramienta creativa y eficaz para que pueda servir de instrumento para la enseñanza de interés, valoración a su identidad cultural entre otros y de esta forma generar múltiples beneficios para el buen resultado de aprendizaje en los niños y niñas. Además generan actividades físicas recreativas. Desarrolla armonía, interés por aprender sobre el tema expuesto, imaginación, y aumenta el aprendizaje y valores propios de identidad.

En el **CAPÍTULO I**, se detalla la problemática del objetivo de estudio investigativo, a nivel local, es decir en la ciudad de Milagro. También este detallado objetivo general y específico, y por ultimo justificación del motivo que se estudiara la problemática.

En el **CAPÍTULO II**, se describen los antecedentes históricos de la investigación y fundamentos teóricos. La base teórica contiene los temas y subtemas requeridos para comprender la estructura y dinámica del objeto de investigación.

En el **CAPÍTULO III**, relata el tipo de Metodología de Investigación que se utilizara, métodos y técnicas a utilizarse.

En el **CAPÍTULO IV**, se presentan la descripción detallada del juego didáctico visual, cuyo nombre es “¿SABIAS QUE?”

En el **CAPÍTULO V**, se da a conocer las conclusiones detalladas del trabajo de investigación realizado.

# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### TEMA

Elaboración de juego didáctico visual para la reivindicación de la identidad cultural Milagro-Quevedo en la ciudad de Milagro.

### 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente se vive una era en la que el mundo se encuentra con un alto índice tecnológico y existe una falta de interés por la investigación, apatía a la lectura, un rápido crecimiento a las necesidades de cada ser humano, sin preocuparse por las raíces culturales e identidad propia en cuanto a la sociedad. Todo esto refleja una crisis total de la falta de identidad cultural causando un vacío de aprendizaje en la mentalidad de cada niño en su etapa escolar.

Lastimosamente en algunos países, incluido el Ecuador, la falta de enseñanza sobre las raíces culturales en la sociedad actual, es escasa, dándole poca importancia a la riqueza cultural, incumpliendo con las normas establecidas según la Constitución de la República del Ecuador, dando como resultado la falta de conocimiento sobre cultura.

El éxito de todo proyecto radica en que las personas involucradas demuestren interés en el aprendizaje sobre el tema. Por ello es muy importante que la ciudadanía conozca sobre las raíces culturales ya que esto ayudaría a despejar dudas sobre quiénes son, y de donde provienen y de esta manera puedan ser una generación no tecnológica sino más bien una generación rica interculturalmente.

Expuesto el planteamiento del problema se puede deducir las consecuencias futuras, y que si los adultos no son capaces de dar a conocer información acerca de la cultura, con patrones positivos y valorativos de la identidad cultural, no se puede esperar que los niños muestren interés por conocer y aprender sobre la identidad cultural que los caracteriza; cabe mencionar que los adultos son un ejemplo a seguir para los niños y que las acciones tienen mayor peso que las palabras.

La familia es el pilar fundamental en la enseñanza de un niño; Es el hogar donde se infunden valores. Se puede intervenir en la vida de una criatura e inculcar buena o mala educación mediante el ejemplo y la enseñanza de amor a la patria y la cultura que los identifica.

Sin embargo debido a la débil economía en la que vive el Ecuador, no se le da mucha importancia a la identidad cultural, a los patrimonios culturales, a las historias de cada pueblo, a los antecedentes, dejando en abandono la enseñanza de lo antes mencionado, lo cual es de mucha importancia para los niños que actualmente no son formados con identidad cultural propia, al aprendizaje, a la formación con calidad brindada en casa y en las instituciones educativas.

Pero el caos de la sociedad en la cual se vive, imparte que se debe tener enseñanzas actuales, y que la historia no tiene importancia en el presente; es realmente absurdo que los niños crezcan con esa mentalidad, aprender historia es bueno, tan bueno que si se lee se tiene la capacidad de no volver a cometer los mismos errores que se cometieron en el pasado y de esta manera tener la oportunidad de poseer una sociedad, un pueblo, una ciudad y un país diferente que tenga amor por lo propio. (Florescano, 1999) Historiador mexicano, menciona que: “La enseñanza de la historia es indispensable para el conocimiento del ser humano viviendo en la sociedad”.

Esto implica que es necesario aprender historia, si se da un salto desde los tiempos remotos hasta los días actuales; el pasado fue el modelo para el presente y el futuro, en cierta manera el conocimiento del pasado es la clave del futuro, esto significa que lo viejo trae consigo sabiduría no solo en términos de una larga experiencia acumulada, si no la historia plasmada de como las cosas fueron hechas y por lo tanto, que esto lleve a reflexionar de cómo se debería hacer las cosas ahora para no cometer los mismos errores.

Por otra parte, el conocimiento histórico promueve el desarrollo de los individuos, las familias, los grupos o las naciones; conduce a percibir la singularidad de esos grupos, se puede notar que sus rasgos propios y los lazos de identidad los unen con el pasado cultural. El pasado nos enseña que desde los tiempos más remotos los seres humanos se organizaron en grupos, tribus, pueblos y naciones dotados de un profundo sentimiento de solidaridad e identidad. Al mismo tiempo que el conocimiento histórico destaca la naturaleza social de los seres humanos.

Por las razones anteriormente mencionadas se puede afirmar que el conocimiento sobre la historia es indispensable para preparar a los niños y jóvenes a vivir en sociedad, debido a que proporciona un aprendizaje global al desarrollo de los seres humanos y del mundo que los rodea. Si las nuevas generaciones están obligadas a conocer el presente, es conveniente que se lo haga a partir del pasado que ha construido ese presente. Es necesario que cada generación sepa actuar en el presente fundado en el conocimiento que le proporciona el análisis de la experiencia pasada.

Tomando en consideración todo lo mencionado en las líneas anteriores, se puede observar claramente que la enseñanza de la historia en el ser humano es indispensable para el conocimiento porque el pasado fue el modelo para el presente y el futuro de la sociedad actual.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo el juego didáctico visual para la reivindicación de la cultura Milagro-Quevedo contribuye a los niños de la institución de educación básica “Jerusalén”?

## **1.3. OBJETIVOS**

### **1.3.1. Objetivo General**

Diseñar un juego didáctico visual para la reivindicación de la cultura Milagro- Quevedo a los niños de la Unidad Educativa Jerusalén, para el aprendizaje e interés sobre las raíces culturales y la identidad cultural.

### **1.3.2. Objetivo Específico**

- Analizar cuáles son los materiales didácticos visuales que utilizan los docentes para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes.
- Determinar los recursos didácticos visuales que prefieren los padres y docentes para el aprendizaje de la historia y la identidad cultural.



- Incluir un juego didáctico visual para la reivindicación y aprendizaje de la identidad cultural Milagro – Quevedo.

## **1.4. JUSTIFICACIÓN**

### **1.4.1. Justificación de la Investigación**

El presente trabajo de investigación se justifica debido a que se vive en una sociedad donde la historia y los antecedentes de la cultura no tienen mucha importancia generando en los niños a seguir sus estudios con un vacío intelectual sobre sus raíces culturales, existe la necesidad de implementar nuevas estrategias creativas para poder incentivar a la sociedad a que las raíces patrimoniales y la cultura son importantes para toda persona en especial los niños que son el futuro de toda nación. La historia no es solo leer un libro y saber que existen diferentes tipos de culturas si no que el conocimiento puede cambiar toda una sociedad de un país; y son el conocimiento, los valores, la identidad cultural, los que rigen un comportamiento de nacionalidad propio en cada ser humano y que esto tendrá resultados positivos en la sociedad (Hobsbawm, 1997, pág. 28).

Se cuenta con el apoyo de la Universidad Estatal de Milagro y su Facultad de Ciencias Sociales, carrera de Diseño Gráfico y Publicidad, permitiendo realizar el trabajo de investigación y así lograr los objetivos planteados; como impulsadoras del proyecto se dispone de los recursos básicos necesarios para ponerlo en ejecución, tales como: económicos, materiales, personales y tiempo, ya que se proporciona todo tipo de material a usarse.

Las razones que motivó a realizar este proyecto es lo observado en la mencionada Unidad Educativa. Existe falta de conocimientos sobre cultura; por ello es importante enseñar a los niños sobre la identidad cultural; para tal efecto es mejor que la enseñanza sea impartida con material didáctico para poder captar la atención de los niños. Los juegos didácticos son un buen material de recreación, son un medio para poder desarrollar capacidades mediante la participación activa y efectiva de los niños, y de esa forma el aprendizaje creativo se convertirá en una experiencia feliz para los infantes.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

##### 2.1.1. Identidad Cultural

En Perú en el año 2013 el Doctor en Filosofía José Virgilio Mendo realizó un estudio sobre Identidad Cultural al observar un bajo contenido cultural en la educación de su país, en su estudio se refiere a la Identidad Cultural y Escuela en Escancia Colonial en el cual menciona que:

(Virgilio, 2013) La educación, a lo largo de la historia del Perú republicano, ha servido para impedir la forja de la identidad cultural y la construcción de la nación peruana. Esta aseveración va en contra de la creencia generalizada de que la educación implica, por sí misma, un perfeccionamiento continuo, de tal modo que a dosis crecientes de más educación se obtendría indefectiblemente una sociedad con mayor desarrollo, más democrática y con mayor integración social.

Sin embargo, nada de esto último es verdad. Mariátegui hace ya más de 75 años caracterizó la educación republicana como “colonial y colonizadora”, carente de un “espíritu nacional”. Colonial porque estableció una distinción entre colonizadores y colonizados, y colonizadora porque es hasta ahora una educación que viene de afuera y se impone a otra realidad, distinta de la de su origen. Por ello, se puede concluir entonces que la educación republicana tuvo y tiene hasta el presente un carácter antinacional. Desde la independencia primero y durante todo el desarrollo de la República Aristocrática, la escuela oficial continuó perpetuando los intereses y los privilegios de los herederos de los aristócratas, terratenientes y encomenderos de la colonia (Mariátegui, op.cit.) La educación en la República fue siempre una educación blanca, europea y occidental, escandalosamente de espaldas a la realidad andino-amazónica y que, al desarrollarse como trasplante en un medio distinto y como símbolo y aspecto de la dominación española, se constituyó en punta de lanza para desvalorizar destruir las culturas nacionales, la andina y amazónica en particular.

Analizando dicho estudio se puede deducir que el problema sobre la falta de enseñanza de la identidad cultural es evidente en Perú, debido al desarrollo tecnológico, y nuevas formas y contenido de la maya curricular, aún en la actualidad presenta un carácter antinacional, por lo que sustenta y justifica el desarrollo de la presente investigación, debido a la importancia del aprendizaje carente de un espíritu nacional en la niñez para que de esta manera incentive a recuperar las raíces culturales.

### **2.1.2. Promoviendo la Identidad Cultural**

En Perú en el año 2012 el Consultor REDEM Percy Carlos Morante Gamarra realizó un estudio promoviendo la identidad cultural desde el jardín de infantes al observar un interés por conocer expresiones y manifestaciones culturales propias de su región y país en el cual menciona que:

(Percy, 2012) Con frecuencia se observaba que un número considerable de Instituciones educativas del país, habían relegado a un segundo plano el estudio y práctica de los temas relacionados con la identidad y el fortalecimiento de nuestra conciencia nacional, priorizando la incorporación de contenidos que muchas veces respondían a realidades ajenas muy diversas y opuestas a la nuestra. Fenómenos como la globalización y la revolución tecnológica, que en una concepción sesgada podrían entenderse como factores limitantes para el rescate y conservación de los valores y manifestaciones auténticas de una región o país, han sido favorablemente asimilados por maestros y maestras. Se han convertido en medios que facilitan y optimizan la promoción, difusión masiva y efectiva de todo el conjunto de saberes, costumbres, tradiciones y expresiones artísticas que acercan a nuestros niños y niñas al entorno cultural del cual son parte; sin embargo les es ajeno y extraño, como consecuencia de la indiferencia con que siempre en las instituciones educativas se ha abordado el problema de la falta de identidad y compromiso de la población con su región y país. La escuela de hoy, en nuestro país, está comprendiendo y reconociendo la urgente necesidad de formar ciudadanos capaces valorar y reconocer su diversidad cultural y de responder de manera eficiente y eficaz a los grandes retos que cada día surgen, como consecuencia del mismo progreso y avance del hombre en todos los campos y ramas del saber universal. Asimismo existe la convicción de asumir que uno de los pilares que se debe fortalecer en el seno de una

comunidad, es la auto identificación y aceptación de sus orígenes que les permita asimilar todas las tendencias que el mundo de hoy impone; sin el temor ni las sombras de sentirse avasallado, alienado y dependiente; por lo contrario valerse de ellas para que nuestros estudiantes conozcan y disfruten al vivenciar ese vasto saber que nace del pueblo y se transmite de generación en generación.

Analizando dicho estudio se puede evidenciar que el aumento de los recursos tecnológicos en Perú, han disminuido notablemente el contenido de la identidad cultural en la maya curricular de los niños del jardín, tomando así medidas urgentes y necesarias para rescatar de manera rápida la identidad cultural, y que la niñez de ese país crezca conociendo y amando las raíces culturales que les corresponden, para de esa manera se cree o exista un pueblo con conocimiento y riqueza cultural y se pueda transmitir de generación en generación.

### **2.1.3. Cómo Incide la Educación Cultural en los Niños**

Un estudio similar realizado en Ecuador por María del Rosario Barragán y Fanny Guanolema refiere en su trabajo investigativo que:

(Guanolema, 2012) El presente trabajo tiene como fin, determinar cómo la educación Intercultural Bilingüe (EIB) incide en la revitalización de la identidad cultural de los niños y niñas del Centro Educativo Comunitario “Santiago de Quito” de la comunidad de Pardo Troje, parroquia Santiago de Quito, cantón Colta, provincia de Chimborazo. La EIB busca desarrollar una educación que esté en función de la realidad socio-cultural de la población indígena. Es urgente establecer la atención educativa a los pueblos indígenas que, por mantener características sociales, culturales particulares, requieren políticas y estrategias acordes con su cultura para lograr una educación en la que se recupere y fortalezca la riqueza cultural que los diferentes pueblos han logrado generar y mantener a través de su historia. Este modelo de educación es una invitación a la Paz, es el camino a la convivencia.

Se puede observar que la Educación Intercultural Bilingüe busca de manera urgente incluir o establecer programas que enseñen a mantener vigente la identidad cultural de los pueblos indígenas, como un modelo de educación, para el resto del país, en torno al tema

mencionado, se puede deducir la importancia o el impacto que genera, el conservar las raíces culturales de cada pueblo o nación.

Según la Organización Mundial de la Salud (Salud, 2015) “Los niños han de poder alcanzar un crecimiento físico y un desarrollo psicológico óptimos. Para el futuro de las sociedades humanas es fundamental que los niños puedan alcanzar un crecimiento físico y un desarrollo psicológico óptimo”.

## **2.2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS**

### **2.2.1. Cultura Milagro – Quevedo**

(Pino, 2015) Esta importante cultura, ocupó -entre los años 500 y 1.500 D.C., aproximadamente- la zona comprendida entre las estribaciones occidentales de la cordillera de los Andes y las colinas de la costa, constituyendo, con los Atacames, Jama II y Manteño-Huancavilca, las últimas culturas en la costa ecuatoriana antes de la llegada de los primeros españoles en 1526, con quienes se iniciará el período de conquista y colonización. Milagro-Quevedo constituye una de las culturas precolombinas que mayores territorios ocupó, pues su expansión comprendió todo el gigantesco sistema fluvial del Guayas incluyendo sus dos grandes ríos Daule y Babahoyo y todos sus afluentes.

(Holm, 1983) “Fue Emilio Estrada quien por primera vez identificó las características propias de esta cultura, además de establecer algunas diferencias entre sus regiones más importantes: norte, en la región de la actual ciudad de Quevedo y centro en la ciudad de Milagro. Precisamente de estas dos zonas urbanas, Estrada tomará sus nombres para identificar a esta amplia cultura”

Definidos étnicamente como Chonos, sus miembros fueron consumados en orfebres que trabajaron delicadamente el oro y la plata, y llevaban para su adorno personal hasta doce aretes, seis en cada oreja, no sólo en el lóbulo sino alrededor del pabellón.

Uno de los rasgos que caracterizaron a esta cultura -quizás el más destacado- fue la existencia de gran número de Tolas en casi todo el territorio que ocupó.

(H.Crespo, 2008, pág. 4) A menudo estas Tolas se encuentran en grupos, pero las hay también aisladas. Los tamaños son variables, así como sus formas. Las más pequeñas suelen medir unos 10 metros de diámetro por apenas sólo dos de altura, mientras que las más grandes pueden tener dimensiones impresionantes: más de 100 metros de longitud por unos 30 de anchura y sobrepasando los 10 de altura.

Muy importantes deben haber sido las relaciones tanto comerciales como culturales de Milagro-Quevedo y algunas de las culturas coetáneas tanto en la costa como en la sierra (según el arqueólogo Javier Veliz están emparentados con los Puruhaes); vestigios de tumbas Milagro-Quevedo se han localizado en territorios Manteño-Guancavilca, objetos cerámicos de la región andina han sido encontrados en tumbas de la zona de Quevedo.

La enorme fertilidad de la cuenca del Guayas y el hallazgo de verdaderas obras de ingeniería conformadas por enormes camellones o bancos artificiales que formaban campos levadizos para el cultivo en zonas anegadizas y zanjas circundantes de las que se extraían los abonos que dejaban las inundaciones, permite aseverar que, aun cuando los camellones comenzaron a construirse desde los tiempos de Chorrera, no fue sino la cultura Milagro-Quevedo la que se distinguió de todas las demás del período precolombino, por conseguir los mejores logros tecnológicos en el campo agrícola.

En cuanto a su cerámica, aunque es bastante estereotipada y por lo general monocroma, presenta características muy particulares. La gama de sus formas abarca platos de fondo plano, ollas con trípode, vasijas grandes y pequeñas, cuencos y compoteras, etc., es decir, una cerámica utilitaria en la que lo funcional adquiere relevancia sobre lo artístico y estético. La decoración se reduce por lo general a una franja alrededor del borde de los recipientes que consiste en diseños incisos. Cántaros y ollas presentan con frecuencia una superficie de engobe rojo. Manchas negras de combustión que se han observado en ollas trípodes con patas dobles y trenzadas, señalan su clara utilización como recipientes para cocinar alimentos.

En la zona comprendida entre Balzar y Quevedo se han encontrado y se siguen sacando muestras de una cerámica más elaborada desde el punto de vista artístico. Otto Von Buchwald, uno de los primeros investigadores, denominó a estos interesantes objetos cerámicos como “Cocinas de Brujo”; nombre muy sugerente por la decoración que presentan las paredes de estos recipientes, conformadas por culebras, ranas, rostros

humanos, aves; y elementos visuales o iconos que seguramente constituyeron una simbología en los ritos de sacerdotes, shamanes y brujos.

A pesar de ello, su cerámica no se destaca en el período de Desarrollo Regional frente a las calidades conseguidas por las culturas pertenecientes a etapas anteriores.

Pusieron mucho empeño en la producción de bellos objetos destinados a destacar su adorno personal, implementado una importante tradición artesanal basada en un arte muy rico en la utilización de recursos que van desde los superficiales como el mismo vestido y la pintura corporal; hasta el uso de accesorios como collares, aretes, narigueras, pectorales, brazaletes, y otros en los que interviene el mismo cuerpo, como las perforaciones, incrustaciones, deformaciones, líneas causadas por cortaduras, etc. Hoy conocemos que los miembros de esta cultura llevaban hasta seis aretes en cada oreja.

La función del adorno no solamente estuvo destinada a resaltar la belleza corporal, sino - además- a conseguir una posición o status social y económico dentro del grupo. A pesar de ello, es necesario considerar que en las sociedades amerindias el embellecimiento del cuerpo fue también la acentuación de los valores mágico-rituales o religiosos.

El cobre también fue tratado para elaborar muchos objetos de carácter utilitario como instrumentos musicales, hachas y cinceles. Es importante señalar que las hachas no necesariamente fueron destinadas a la guerra, sino que quizás su mayor función fue para trabajos artesanales y como herramienta agrícola. Se han encontrado hachas muy grandes, de un elevado peso que se consideran como símbolo de estatus económico y como una forma de guardar el metal que era difícil consecución ya que el mismo se obtenía en otras regiones como Esmeraldas o en la zona austral andina. Finalmente, pequeñas hachas elaboradas en laminillas de cobre fueron profundamente estudiadas por el destacado arqueólogo danés Olaf Holm, quien las consideró como posibles monedas utilizadas para transacciones limitadas.

### **2.2.2. El medio ambiente (Estrada, 1976, pág. 213)**

Era una zona generalmente plana y pantanosa cubierta de agua varios meses al año por la inundación de innumerables ríos. La agricultura se la puede practicar solo cuando las aguas se retiran dejando un terreno sumamente rico en sedimentos humíferos.

### **2.2.3. Las Urnas o Sepulcros (UNEMI, Cultura Milagro-Quevedo, 2012)**

Las urnas eran vasijas construidas en barro por los hombres de Milagro-Quevedo, las utilizaban para darles usos funerarios y para el almacenaje de sus productos (como el maíz, el fréjol, el agua, etc.). En lo que respecta al uso funerario, las vasijas contenían en su interior varios esqueletos, la mayor parte de ellos eran huesos incompletos; esto se explica probablemente porque la persona no fue sepultada seguidamente después de su muerte, sino que se dejó su cadáver al aire libre hasta descomponerse por completo, para luego proceder a su enterramiento almacenando los restos en una vasija.

### **2.2.4. Sepulcros de Chimenea (UNEMI, Cultura Milagro-Quevedo, 2012)**

Estas eran urnas gruesas y de grandes tamaños, se las realizaban con una forma desenfocada; es decir su base era cóncava, se componían de dos o tres vasijas, una encima de otra hasta formar una especie de tubo, por ello se las conocía con el nombre de sepulcros de chimenea; en ellas se colocaban los restos de las personas en posición fetal, mientras que en las otras vasijas se ponían objetos íntimos y estimados por el difunto, incluso a sus mujeres más queridas. La costumbre de levantar montículos y enterrar a sus muertos a grandes metros de profundidad formaba parte de los ritos fúnebres propios de esta cultura, esto fue una adaptación a las condiciones climáticas para enfrentar las inundaciones periódicas y así preservar adecuadamente los preciados restos de sus antepasados.

### **2.2.5 Tamaños (UNEMI, Cultura Milagro-Quevedo, 2012)**

“El tamaño que alcanzaban las urnas llegaba hasta los 4 o 5 metros de altura, pues de esta manera distinguían la importancia y el poder económico del sujeto sepultado”.

### **2.2.6. Hallazgos (UNEMI, Cultura Milagro-Quevedo, 2012)**

En la ciudad de Milagro se realizaron excavaciones en una Tola de la antigua hacienda “Rosa María”, propiedad que por muchos años fue del Ingenio Azucarero Valdez, en



donde se hallaron elementos como: vasijas, figurillas de barro y tinajas. Se conoce que las tinajas fueron usadas para las sepulturas de sus muertos, colocándolos en cuclillas y en la misma posición en lo que se hacían en las urnas de chimenea.

## **2.3. FUENTES TEORICAS**

### **2.3.1. REFERENCIAS CONCEPTUALES**

#### **2.3.1.1. Juegos Didácticos en el Proceso de Aprendizaje de los Niños**

(Belisario, 2012) El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad,

además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos.

### **2.3.1.2. Juegos Como Actividades Lúdicas**

(González, 2017) El juego es una actividad intrínseca del ser humano. Su práctica involucra cualquier nivel social y a través de él se puede formar la personalidad del niño. En primer lugar, por ser una práctica espontánea, relajada, entre personas con los mismos intereses, casi siempre, es idónea para aprender por medio de ella.

Kathy Hirsh-Pasek, profesora del Departamento de Psicología de la Universidad de Temple, Estados Unidos, asegura que el juego a temprana edad es un elemento relevante para el desarrollo cognitivo, ya que según evidencias científicas, cuando se combinan algunas estrategias con el juego como protagonista se acelera el aprendizaje en los niños.

(Meneses, 2001) El estudio de la naturaleza humana y sus diferentes conductas, a través de muchos años ha involucrado una serie de pensadores, enfocados principalmente a explicar el juego y su influencia en el ser humano.

Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa.

Díaz (1993) resume varias de ellas y las agrupa en lo que llama dos vertientes:

Primero ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y Segundo ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica. En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica.

En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica.

Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño.

Se ha asimilado que saber de historia e identidad cultural va a ser bueno para la generación actual, ya que esto ayudará a evitar muchos errores que se cometieron en el pasado, aprendiendo de una manera dinámica y divertida, en compañía de nuestros compañeros y docentes.

## **2.4. BASES LEGALES**

Para sustentar lo dicho en líneas anteriores reforzaremos con el Art.377, sección quinta, “Título VII” REGIMEN DEL BUEN VIVIR de la constitución de la República del Ecuador el cual menciona que:

(CONSTITUYENTE, 2013) El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional, proteger promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Conociendo estos antecedentes, se puede deducir que son las instituciones educativas las obligadas a formar los valores culturales y sociales a los niños de nuestra sociedad.

## **2.5. MARCO CONCEPTUAL**

**Historia:** Narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean públicos o privados

**Cultura:** Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

**Cultura Milagro-Quevedo:** (Pino, 2015) Esta importante cultura, ocupó -entre los años 500 y 1.500 d.C., aproximadamente- la zona comprendida entre las estribaciones occidentales de la cordillera de los Andes y las colinas de la costa, constituyendo, con los Atacames, Jama II y Manteño-Huancavilca.

**Sociedad:** Conjunto de personas, pueblos o naciones que conviven bajo normas comunes.

**Identidad cultural:** Conjunto de caracteres sociales, culturales, religiosos, etc. que diferencian una colectividad de otra.

**Juegos didácticos visuales:** Estrategias metodológicas utilizadas por el docente para impartir su clase de manera dinámica.

**Sabías que?:** Palabra tiene un efecto de inquietud en un niño ya que el niño por naturaleza propia es curioso.

**Institución:** Lugar establecido para la educación intelectual del ser humano.

**Docentes:** Individuo que se encarga de impartir conocimiento intelectual a niños, jóvenes o adultos.

**Estudiantes:** Individuo que asiste a una institución para tener conocimiento intelectual.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

La metodología del trabajo investigativo explicará de forma detallada el proceso metodológico a utilizar para esta propuesta. Este trabajo investigativo es de carácter cualitativo-no experimental y su enfoque está basado en los antecedentes investigativos al tema establecido.

### **3.1. Tipos de Investigación**

#### **3.1.1. Investigación cualitativa**

“Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afirmar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Datos cualitativos son descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones” (StuDocu, 2016).

La investigación tiene un alcance cualitativo sobre el conocimiento de la identidad cultural en los niños de la Unidad Educativa Jerusalén, tales como: la falta de conocimiento de la cultura Milagro – Quevedo, el poco contenido Histórico al momento de impartir las enseñanzas, la falta de conocimiento cultural en los padres de familia, entre otros.

#### **3.1.2. Investigación no experimental.**

Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para analizarlos con posterioridad. En este tipo de investigación no hay condiciones ni estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural. (EcuRed, 2018).

Para la elaboración de la presente, se planteó utilizar el método no experimental ya que la población de estudio se muestra en forma natural, pudiendo así detectar la situación conflicto. Se elaborará los instrumentos tales como: entrevista sobre el conocimiento existente en los niños de la Unidad Educativa “Jerusalén” sobre la Cultura Milagro – Quevedo; esta información ayudará a determinar la situación real del problema y por ende formular un juego didáctico visual, el mismo que contiene toda la información necesaria de la cultura Milagro – Quevedo.

### **3.2. Técnica para la Investigación**

#### **3.2.1. Revisión**

Será utilizado el método Inductivo para interpretación de resultados del trabajo de investigación. Se efectuará una entrevista y por medio de los datos obtenidos en la misma se realizará el informe correspondiente.

El método Deductivo será utilizado para realizar los conceptos de hechos observables directa e indirectamente en la investigación. Se basará en la aplicación, comprensión y demostración de la interrelación de los componentes de la investigación.

Para la elaboración del presente trabajo investigativo se encuentra fundamentado en las siguientes técnicas:

**3.2.2. Observación.-** Mediante esta técnica de investigación estructurada se podrá analizar y buscar pruebas acerca de las causas y consecuencias del objeto de estudio.

**3.2.3. Entrevista.-** Permitirá obtener datos reales del problema mediante una conversación libre e informal con los niños de la Unidad Educativa Jerusalén de la ciudad de Milagro.

## **CAPÍTULO IV**

### **DESARROLLO DEL TEMÁTICO**

En el siguiente trabajo de investigación se ha considerado desarrollar un material didáctico para niños escolares y de esa manera facilitar la enseñanza de los mismo aparte de producir y diseñar este material didáctico con fundamentos pedagógicos de aprendizaje de las cultura Milagro – Quevedo.

**Pasos:**



**Figura 1.** Fases de Elaboración de Juego

### **Fase I: Diseño del Material Didáctico**

La principal característica del juego didáctico es ser atractivo visualmente para los niños con el objetivo de fortalecer sus bases intelectuales; esta idea está planteada para los estudiantes de la unidad educativa “Jerusalén” ubicada en nuestra ciudad de Milagro.

El juego didáctico visual está formado por un solo escenario, que era recurrentes en aquella época como: las montañas y los ríos; en el transcurso del camino se van a presentar obstáculos en los cuales los niños deben responder preguntas y también debe leer datos curiosos sobre la cultura a tratar para que ellos puedan avanzar en el juego.

### **Fase II: Elaboración del Contenido**

#### **Escenario del Juego Didáctico Visual, “Sabías que?”**

El juego contiene un solo escenario que está formado por montañas y ríos, pero a medida que avanza va a ir conociendo los lugares de donde a donde los personajes de aquella época viajaban y de esta manera hacían intercambios de sus trabajos u obras elaborados por ellos mismo; la idea de este escenario es que los niños puedan aprender datos curiosos de sus raíces culturales y que de esta manera ellos puedan tener amor propio y una identidad cultural propia.







**Figura 3.** Logotipo del Juego

**Sabías que?:**El juego está elaborado para niños de 7 a 10 años y esa palabra tiene un efecto de inquietud en un niño ya que el niño por naturaleza propia es curioso, y una pregunta va a causar intriga en querer saber de qué se trata.

**El logotipo** es de color celeste, amarillo, rojo y blanco, su tipografía es animada y redonda.

**El isotopo** está representado por un niño con la parte superior de su cuerpo, vestido de color amarillo y celeste.

### **Instrucciones del Juego Didáctico Visual**

En el lado derecho, parte superior se pueden encontrar plasmadas las instrucciones del juego en color café; en el texto de las instrucciones se ha utilizado dos tipografías que son: Century Gothic para el título y Arial para el contenido; las dos tipografías no tienen serifas para que la lectura sea clara y legible; el título es con letras color celeste y su información es con letras color amarillas.

## INSTRUCCIONES

Cada uno tire el dado, el que saca un número mayor empieza el juego y así sucesivamente.

Quando caiga en esta casilla, el jugador deberá coger la carta que esté encima del montón "SABÍAS QUE?" y leerla en voz alta para que los otros jugadores escuchen el dato curioso que se encuentra en ella una vez leída debe devolver la carta al mismo lugar colocandola debajo del montón.



Quando caiga en esta casilla el jugador deberá cojer la carta que está encima del montón "AVANZA", en la carta estará escrita una pregunta con tres opciones de respuesta, el jugador deberá escoger, si lo hace coorrecto avanza dos espacios caso contrario retrocederá dos espacios. Luego devolverá la carta colocandola debajo del montón.



Quando caiga en las casillas dónde se encuentran viñetas de color:

- ROJO= Vuelve al inicio.
- AZUL= Avanza cinco espacios.
- CAFE= Espera a tu compañero.
- AMARILLO= Tienes un turno
- VERDE= Pierde turno

Deben cumplirse cada una de las ordenes escritas.



Para terminar el juego, el jugador tendrá que sacar el número exacto, es decir si le falta dos casilleros para llegar a la meta tendrá que sacar con el dado un dos, si no saca podrá intentarlo cuando le toque de nuevo su turno después de los otros jugadores.

### Diseño de Tarjetas

En el juego de mesa didáctico visual se puede encontrar dos tipos de tarjetas; Sabías que? Y Avanza!.

**Sabías que?** Esta tarjeta muestra datos curiosos en cuanto al aprendizaje de la cultura Milagro-Quevedo dando a conocer de una manera didáctica y divertida sobre sus raíces culturales.

**Ejemplos de tarjeta:**

1. Sabías que?
  - Nuestros ancestros tenían una costumbre funeraria muy religiosa y especial.
2. Sabías que?
  - Regularmente los que estaban en categoría intermedia y fallecían eran sepultados en cantaros.
3. Sabías que?
  - La cerámica era una muestra de que las personas que la portaban eran de un nivel socio económico bajo.

**Diseño:** El diseño es de color amarillo llamativo a la vista del estudiante, tiene algunos signos de preguntas y una ilustración de un niño inquieto por saber la información.



**Figura 5.** Diseño de Tarjeta “Sabías Que?”

**Avanza!** Esta tarjeta es un comodín de dos y tres opciones de respuestas si respondes bien a la pregunta realizada podrá avanzar dos espacios y si responde mal retrocede dos espacios;

de esta manera va a poner interés en el contexto de las preguntas sabías qué? ya que esta es la respuesta a las preguntas realizadas en esta tarjeta.

### Ejemplos de tarjetas:

1. Avanza!Cuál era la costumbre funeraria de nuestros ancestros
  - Tradicional y especial
  - Religiosa y especial
  - Efectiva y especial
2. Avanza! Quienes eran sepultados en cantaros
  - Categoría ancestral
  - Categoría infantil
  - Categoría intermedia
3. Avanza! Qué tipo de nivel socio económico poseía cerámica
  - Bajo
  - Medio
  - Alto

**Diseño:** Estas tarjetas es de color rojo en la parte superior tiene el nombre de la tarjeta y en la parte inferior tiene una ilustración de dos manos una con el dedo meñique hacia arriba y la otra con el dedo meñique hacia abajo y la parte posterior encontramos la pregunta con las dos o tres opciones a responder.



**Figura 6.** Diseño de Tarjeta “Avanza!”



## Material Didáctico Visual:

### Juego Didáctico



**Figura 7.** Diseño del Juego Didáctico Visual “Sabías

En este grafico se puede observar el escenario que será utilizado en el transcurso del juego, aprendiendo sobre la cultura Milagro-Quevedo.

El diseño de este juego está plasmado con ilustraciones y colores que capten la atención del niño para que esto sea más atractivo visualmente e incentive al niño el querer jugar y aprender.

En la parte superior izquierda se ha colocado un espacio de felicitaciones porque el niño ha logrado llegar a la ruta establecidas en el transcurso del juego.

También existen dos cuadros blancos con transparencias para la ubicación de las tarjetas; Sabías que? y Avanza!, y en la parte superior, en el centro se encuentran las instrucciones del juego.



**Figura 8.** Diseño de Encabezado del Juego “Sabías Que?”

## Recurso Humano

Este trabajo de investigación ha sido realizado por la señorita Gladys Amada Cedeño Arreaga y la señorita Evelyn Jazmín Vera Zúñiga egresadas de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico y Publicidad de la Universidad Estatal de Milagro.

## Recursos Materiales

- ✓ Internet
- ✓ Computadora
- ✓ Laptop Personal
- ✓ Impresora
- ✓ Pen Drive
- ✓ Programas de Diseño (Ilustrador)

## Impacto

La aplicación de este juego didáctico visual será aplicada dentro de la institución educativa a los diferentes cursos escolares, y esto generará un ambiente de armonía, dinamismo, curiosidad y aprendizaje en lo cual será importante que todos los alumnos interactúen con el docente.

Por el escenario que ha sido plasmado en el juego didáctico visual los niños a través de su imaginación se trasladaran a un ambiente natural, caminando, en la cual se encontraran con diferentes pueblos y obstáculos que lo llevaran a conocer sobre la historia de la cultura Milagro-Quevedo; y esto ayudará a que el estudiante conozca de manera didáctica y divertida; también será una manera factible con la que el docente pueda saber que el estudiante aprendió.

Existen diferentes tipos de culturas, pero en el diseño de este juego está plasmada la cultura Milagro-Quevedo, la cual pretendemos reivindicar a través del mismo, que nos enseñará sobre la cultura antes mencionada, aprendiendo datos interesantes sobre la misma.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES**

En el transcurso de esta investigación y en la aplicación del juego didáctico visual para los estudiantes escolares de la Unidad Educativa “Jerusalén” se dedujo que:

1. Se determina que la falta de conocimiento sobre la identidad cultural Milagro-Quevedo afecta en gran manera a su conocimiento sobre sus raíces culturales.
2. Se establece que en las instituciones educativas deban inculcar el valor de amor por su identidad cultural y así se formaran individuos con amor propio por sus raíces patrimoniales.
3. Se determina que la aplicación del juego didáctico visual crea un ambiente de armonía y diversión, en el cual los estudiantes al igual que el docente crean un ambiente de armonía y diversión en el aula de clase.
4. Al analizar las reacciones de los niños ante la implementación del juego se puede establecer que existen el interés por aprender sobre la cultura.
5. La implementación de este juego didáctico visual en la institución educativa contribuye a disminuir la falta de conocimiento sobre historia e identidad cultural de la cultura Milagro-Quevedo.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Belisario, B. (27 de 12 de 2012). *EDUTEKA*. Obtenido de EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:  
<http://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/16627>
- CONSTITUYENTE, A. (2013). TITULO VII . En A. CONSTITUYENTE, *REGIMEN DEL BUEN VIVIR* (pág. 302). QUITO: GRUPO CORREO EDITORES.
- EcuRed. (04 de 10 de 2018). *Proyecto de la constitución de la República de Cuba*. Obtenido de tipos de diseños de investigación no experimental:  
[https://www.ecured.cu/Investigaci%C3%B3n\\_no\\_experimental](https://www.ecured.cu/Investigaci%C3%B3n_no_experimental)
- Estrada, E. (1976). *Ecuador Prehistorico*. Quito: Instituto Geográfico.
- Florescano, E. (01 de Mayo de 1999). *Nexos*. Obtenido de Nexos:  
<https://www.nexos.com.mx/?p=9250>
- González, M. (06 de 06 de 2017). *Plan LEA listin en la educación actializada*. Obtenido de el juego como estrategia de aprendizaje:  
<https://planlea.listindiario.com/2017/06/juego-estrategia-aprendizaje/>
- Guanolema, M. d. (01 de 06 de 2012). *dspase*. Obtenido de  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3483/1/UPS-QT03117.pdf>
- H.Crespo, O. H. (2008). El Periodo de Integración. En Salvat, *Historia del Ecuador* (pág. 4). Quito: Corporación Editora Nacional.
- Hobsbawm, E. (1997). *On History*. Londres: Weidenfeld and Nicholson.
- Holm, O. (1983). Cultura Milagro-Quevedo. En H. Olaf, *Cultura Milagro-Quevedo* (pág. 9). Guayaquil: CROMOS S.A.
- Meneses, M. M. (25 de 09 de 2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Obtenido de Revista Educación [en línea]: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>> ISSN 0379-7082
- Percy, M. (15 de 03 de 2012). *Red Educativa Mundial*. Obtenido de Boletin:  
<http://www.redem.org/boletin/boletin150312b.html>
- Pino, E. A. (01 de 06 de 2015). *Cultura Milagro-Quevedo*. Obtenido de Historia del Ecuador: <http://www.encyclopediadelecuador.com/historia-del-ecuador/cultura-milagro-quevedo/>
- Salud, O. M. (05 de 08 de 2015). *Organizacion Mundial de la Salud*. Obtenido de [http://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/child/development/es/](http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/es/)
- StuDocu. (03 de 02 de 2016). *Metodo de investigacion cualitativa*. Obtenido de definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias : <https://www.studocu.com/en/document/universidad-de-guadalajara/metodos-de->

investigacion-cuantitativa/summaries/definiciones-de-los-enfoques-cuantitativo-y-  
cualitativo/683766/view

UNEMI. (06 de 08 de 2012). *Cultura Milagro-Quevedo*. Obtenido de UNEMI:  
[https://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-milagro-quevedo-urnas-  
o.html?m=1](https://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-milagro-quevedo-urnas-o.html?m=1)

UNEMI. (06 de 08 de 2012). *Cultura Milagro-Quevedo*. Obtenido de UNEMI:  
[https://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-milagro-quevedo-urnas-  
o.html?m=1](https://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-milagro-quevedo-urnas-o.html?m=1)

UNEMI. (06 de 08 de 2012). *Cultura Milagro-Quevedo*. Obtenido de UNEMI:  
[https://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-milagro-quevedo-urnas-  
o.html?m=1](https://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-milagro-quevedo-urnas-o.html?m=1)

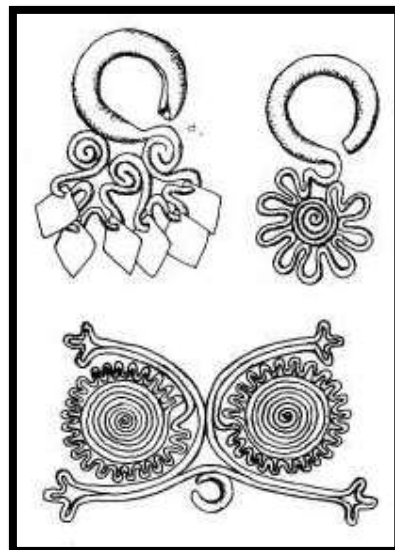
UNEMI. (08 de 06 de 2012). *Cultura Milagro-Quevedo*. Obtenido de UNEMI:  
[https://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-milagro-quevedo-urnas-  
o.html?m=1](https://culturaunemi.blogspot.com/2012/08/cultura-milagro-quevedo-urnas-o.html?m=1)

Virgilio, J. (09 de 04 de 2013). *Aula Interccultural*. Obtenido de Educacion e Identidd  
Cultural: <https://aulainterccultural.org/2013/04/29/educacion-e-identidad-cultural/>

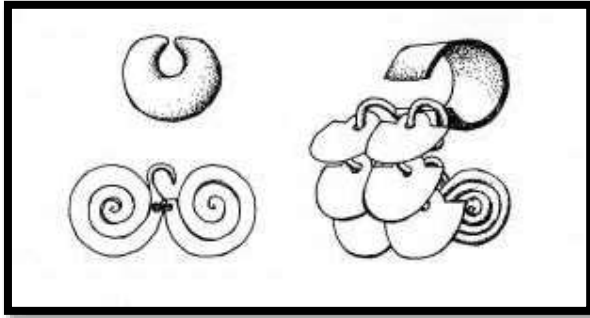
## ANEXOS



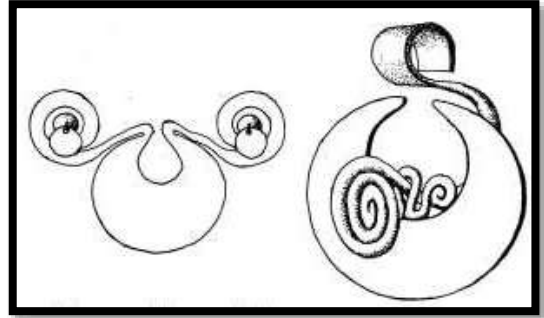
Territorio de la cultura Milagro-Quevedo.



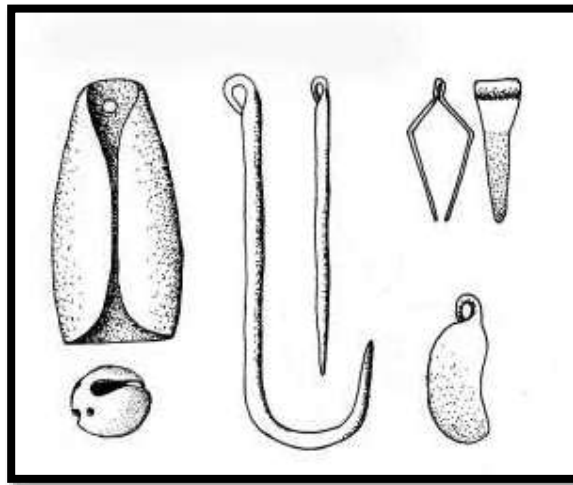
Aretes y narigueras de oro



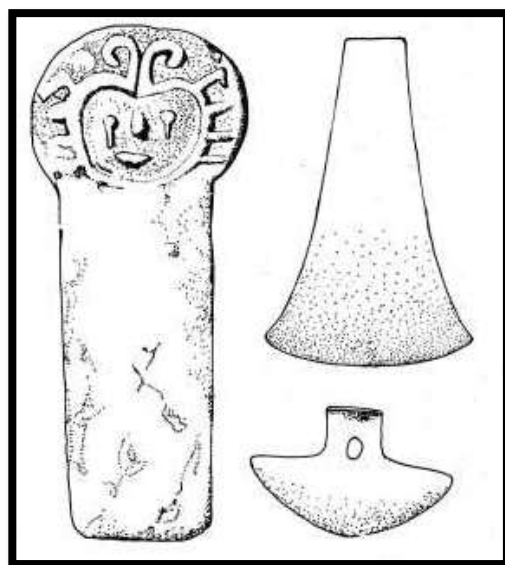
Nariguera de cobre macizo enchapado en oro, nariguera de oro doble espiral, arete de oro.  
(Predominaba la técnica del alambrado)



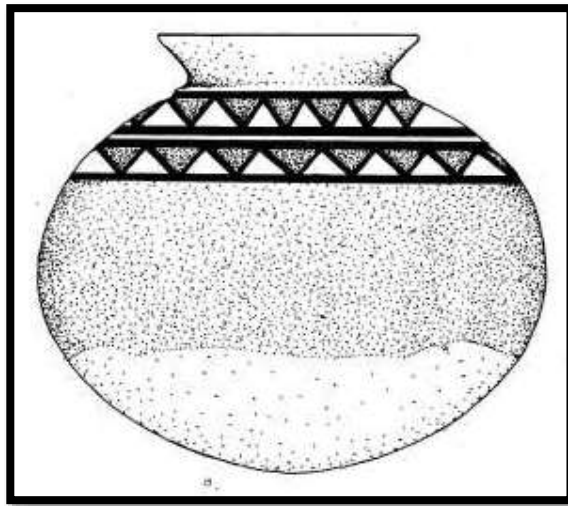
Narigueras y aretes de oro martillado



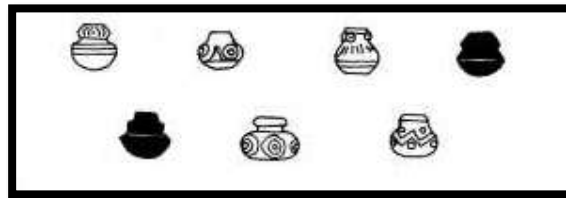
Artefactos de cobre martillado: campanita, cascabel, anzuelo, aguja, pinza depilatoria y cuchillo.



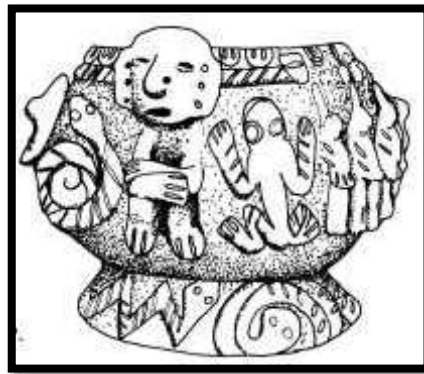
Insignia con motivo de lechuza o águila arpía de cobre fundido, cincel y hacha de cobre cuyos filos fueron endurecidos martillándolos.



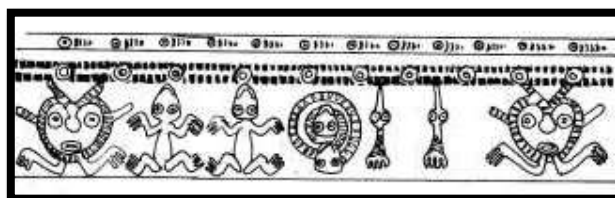
Vasija con decoración pintada, Milagro.



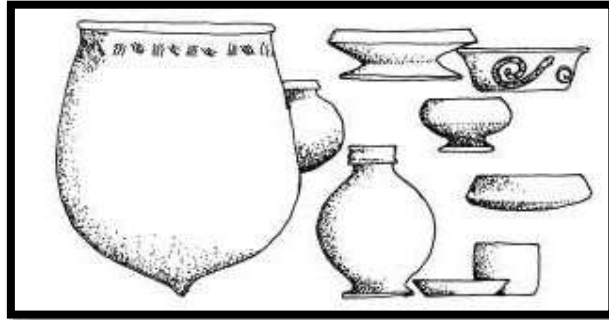
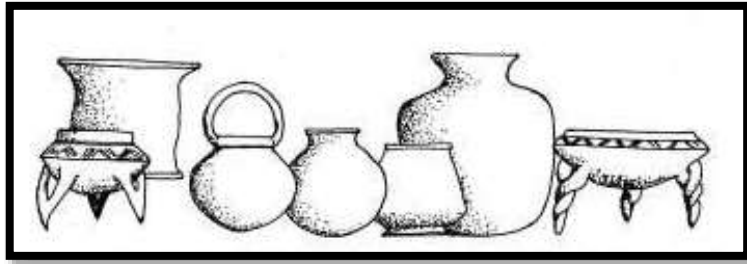
Torteros o volantes de uso para hilar.



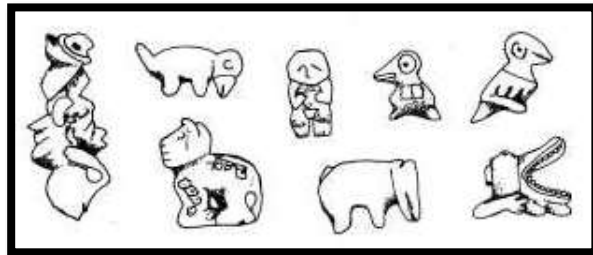
Vasija de barro estilo “Cocina de brujo” Quevedo



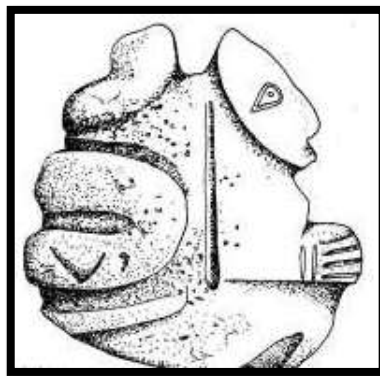
Desarrollo plano de la decoración de una “cocina de brujo”



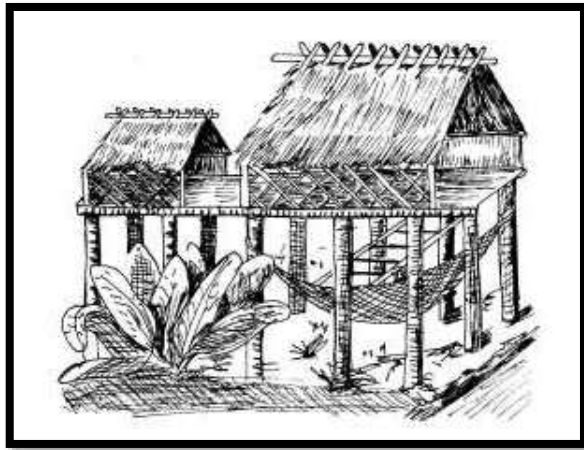
Esquema tipológico de la cerámica de Milagro-Quevedo  
(La vasija grande es una urna funeraria)



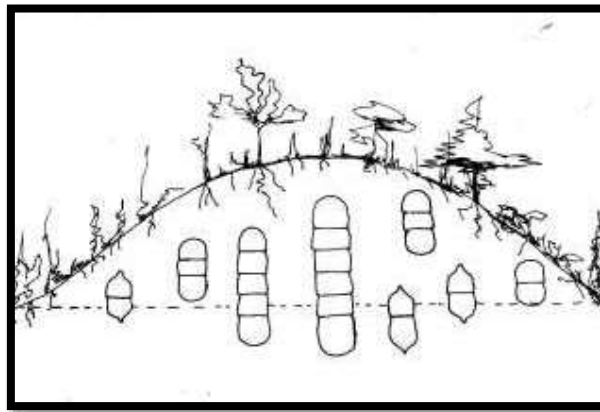
Pequeñas esculturas hechas en corozo (Tagua)



Escultura en piedra



Vivienda del litoral como la dibujaron Jorge, Juan y Antonio Ulloa (1748)



Corte de una tola y montículo que muestra distintos enterramientos; urnas dobles, triples y tumbas tipo “chimenea” en el centro.

## Urkund Analysis Result

Analysed Document: TESINA - Gladys y Vera 2.docx (D42501281)  
Submitted: 10/13/2018 12:30:00 AM  
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:** RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL MEDIANTE JUEGO DE MESA PARA LA REIVINDICACIÓN DE LA CULTURA MILAGRO-QUEVEDO.

**ACOMPAÑANTE:** TOVAR ARCOS GERMANICO RENE

DATOS DEL ESTUDIANTE			
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CÉDULA	CARRERA
1	CEDEÑO ARREAGA GLADYS AMADA	0929393569	DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD
2	VERA ZUÑIGA EVELYN JAZMIN	0940116502	DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICIDAD

N°	FECHA	HORA		N° HORAS	DETALLE
1	2018-01-08	Inicio: 11:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	1	SE ACERCÓ A MI OFICINA LA SRTA. CEDEÑO A CONVERSAR SOBRE EL TEMA DE COMPLEXIVO.
2	2018-16-08	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	CREAMOS EL TEMA RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL MEDIANTE JUEGO DE MESA PARA LA REIVINDICACIÓN DE LA CULTURA MILAGRO-QUEVEDO. VISITAMOS AL SR. VICTOR HUGO VICUÑA PIEDRA PARA ASESORARNOS SOBRE LAS CULTURAS EXISTENTES. LES DI EL CRONOGRAMA Y LOS PUNTOS DE LA PROPUESTA PARA QUE PUEDAN DESARROLLA E INVESTIGAR.
3	2018-20-08	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	TRABAJAMOS EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN (PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, OBJETIVOS, JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA). TAMBIEN EXPLIQUE COMO HACER EL MARCO TEÓRICO Y LA METODOLOGÍA.
4	2018-03-09	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	TRABAJAMOS LA JUSTIFICACIÓN DE PROBLEMA - MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL - METODOLOGÍA.
5	2018-10-09	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 12:15 p.m.	2	REVISIÓN DE MATERIAL GRÁFICO (METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS) QUE SE IMPLEMENTARÁ EN EL JUEGO DIDÁCTICO A CREARSE SOBRE LAS CULTURAS DE MILAGRO.
6	2018-24-09	Inicio: 10:15 a.m.	Fin: 11:15 a.m.	1	REVISIÓN DEL CONTENIDO DE MARCO TEÓRICO. FALTAN CONTENIDO. EXPLICACIÓN DEL PROCESO DE LA METODOLOGÍA. FALTA INVESTIGAR EN BIBLIOTECA MUNICIPAL Y LIBROS DE PERSONAJES MILAGRENOS.
7	2018-12-10	Inicio: 16:15 p.m.	Fin: 18:15 p.m.	2	REVISIÓN FINAL DE TESIS Y ENVIO A URKUND. URKUND DICE QUE TIENE UN 92% DE SIMILITUD PORQUE AYER INGRESE POR PRIMERA VEZ. HOY HICIMOS LAS CORRECCIONES Y VOLVIMOS A SUBIR.  LUEGO DE SACAR LOS VISTOS EN LAS COMPARACIONES, QUEDAMOS CON 00%.

TOVAR ARCOS GERMANICO RENE  
PROFESOR(A)

CORNEJO MAYORGA ANA DEL ROCIO  
DIRECTOR(A)



CEDENO ARREAGA GLADYS AMADA  
ESTUDIANTE

VERA ZUÑIGA EVELYN JAZMIN  
ESTUDIANTE

