



Carrera:
Diseño Gráfico

TÍTULO:
REALIDAD AUMENTADA APLICADA A LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL CENTRO
GERIÁTRICO "MIGUEL LEÓN" DE LA CIUDAD DE CUENCA

TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

Autor:
Marlon Ismael Vázquez Fernández

TUTOR:
MGT. Erika Miranda Fajardo

CUENCA – ECUADOR, 2023



DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.



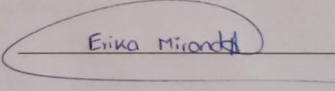
CARRERA DE DESARROLLO DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **VÁZQUEZ FERNÁNDEZ MARLON ISMAEL**, con el título “**Realidad aumentada aplicada a los juegos tradicionales del centro geriátrico Miguel León de la ciudad de Cuenca**”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Erika Miranda

Mgst. Erika Miranda Fajardo.
C.I 0104037718

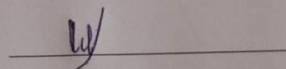


DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **Vázquez Fernández Marlon Ismael**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“REALIDAD AUMENTADA APLICADA A LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL CENTRO GERIÁTRICO “MIGUEL LEÓN” DE LA CIUDAD DE CUENCA”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



Vázquez Fernández Marlon Ismael

Cédula: 0150366011

Resumen

Los Juegos tradicionales enmarcan las costumbres de una determinada región, que viene hacer la esencia de las personas adultas mayores en de generación en generación. En el Ecuador es mucho más notorio ya que los juegos tradicionales forman parte del folklor representativo de nuestros antepasados, por lo que en ciertas fechas y lugares se puede observar de forma más frecuente estas actividades tradicionales la práctica en las personas de mayor edad, razón por la cual cada día se va perdiendo estas hermosas tradiciones de los juegos tradicionales, que no sólo ayudan a integrar a la familia y comunidad sino que aún más importante el conservar la identidad nacional.

La ciudad de Cuenca es una de las ciudades que todavía conservan las costumbres y tradiciones, lamentablemente la globalización, el consumismo, la modernización y la tecnología han hecho que los jóvenes se vallan olvidando de esta tradición. Si bien es cierto la tecnología es una gran desventaja para ellos, pero la mala utilización de estos y el poco control del tiempo que dedican los niños y jóvenes a estas actividades han provocado que se pierdan paulatinamente las tradiciones en cuenca. Esta investigación le ejecutó con 10 personas adultas mayores en el CENTRO GERIÁTRICO "MIGUEL LEÓN", que sirvió para recopilar los criterios sobre los juegos tradicionales.

Luego de tabular los resultados obtenidos se llegó a la conclusión que las personas adultas mayores no se olvidan las tradiciones aprendidas en su niñez y juventud, por lo que se recomienda tener en cuenta la difusión, la sociabilización y la importancia de mantener las tradiciones de nuestros pueblos y en especial en los juegos tradicionales, mismos que

no solo nos van a servir para la integración sino también para mantener un buen estilo de vida en nuestro pueblo.

Abstract

The traditional Games frame the customs of a certain region, which comes to make the essence of older adults from generation to generation. In Ecuador it is much more notorious since traditional games are part of the representative folklore of our ancestors, so that on certain dates and places these traditional activities can be observed more frequently, practiced by older people, which is why which every day is losing these beautiful traditions of traditional games, which not only help to integrate the family and community but even more important to preserve the national identity.

The city of Cuenca is one of the cities that still preserve customs and traditions, unfortunately globalization, consumerism, modernization and technology have made young people leave forgetting this tradition. Although it is true that technology is a great disadvantage for them, but the poor use of these and the little control of the time that children and young people dedicate to these activities have caused the traditions in Cuenca to be gradually lost. This investigation was carried out with 10 elderly people in the "MIGUEL LEÓN" GERIATRIC CENTER, which served to collect the criteria on traditional games.

After tabulating the results obtained, it was concluded that older adults do not forget traditions when they were young, so it is recommended to take more into account the dissemination, socialization and the importance of maintaining the traditions of our

peoples. and especially in traditional games, which will not only serve us for integration but also to maintain a good lifestyle in our town.

Dedicatoria

Este trabajo de grado va dedicado especialmente a mis padres quien siempre estuvieron ahí para guiarme, aconsejarme, y apoyarme en el lapso de mi vida, quien me dio el mejor legado, que es el estudio; para poder llegar a cumplir mis propósitos metas personales y profesionales.

A mis sobrinos quien son mi motivación a seguir adelante, y darles el ejemplo como tío y sigan mis pasos, desde que me gustó mucho la creatividad me propuse a brindar lo mejor de mí en muchos aspectos y desde luego lo más importante a dar lo mejor por todos mis hermanos que es lo más bonito de la vida.

Mi mamá siempre me ha dado muchos consejos para no ser un débil, ella me ha aconsejado a hacer las cosas correctamente, quien me ayuda incondicionalmente en las buenas y las malas cuando más la necesito, por último y no menos importante a mi abuelita, quien ha influido positivamente en mis dediciones dándome sabios consejos de su experiencia de vida.

Índice

Contents

Resumen	5
Abstract	6
Dedicatoria	7
Introducción	14
Problemática	15
Justificación.....	16
Objetivo General	17
Capítulo I Diagnóstico	17
1 Marco Teórico	17
1.1 Origen del juego	17
1.1.1 Actividades de los juegos clásicos	18
1.1.1.1 Juegos Tradicionales del colegio	18
1.1.1.2 Experiencia de los juegos	19
1.1.2 Identidad cultural de los juegos	19
1.1.3 Desarrollo humano de juego clásico	20
1.1.3.1 Costumbres y Hábitos	21
1.1.3.2 Habilidades motrices de los juegos	22
1.1.4 Realidad Aumentada	23
1.1.4.1 Tecnologías para Realidad Aumentada	23
1.1.5 Tipos de realidad aumentada.....	24
1.1.5.1.1 Sistemas inmersivos:	24
1.1.5.1.2 Sistemas semi-inmersivos o sistemas de proyección:.....	25
1.1.5.3 Desarrollo tecnológico:	25
1.1.5.4 Sistemas no-inmersivos o sistemas de escritorio:	25
1.1.6 Zbrush	26
7 Blender.....	26
1.1.8 InDesign	26

1.1.8.1 Retícula	27
1.1.8.2 Tipografía.....	27
1.1.8.3 Spark Ar Studio	27
1.1.8.4 Comunicación visual	28
1.1.8.5 Modelo CMYK.....	28
1.1.8.6 Formato JPG	28
1.1.8.7 Formato PNG:	29
1.1.9 Machote.....	29
1.2 Metodología de investigación	29
1.2.1 Enfoque de investigación	29
Alcance de la Investigación.....	30
1.2.3 Instrumentos de Investigación	30
1.2.3. 1Encuesta	30
1.3 Brief.....	35
El Centro Gerontológico	36
1.4 Homólogos	37
Capitulo 1.1: Metodología de Diseño	40
Empatizar.....	40
1.2 Objetivos de investigación.....	40
2.1 Definir	40
2.2 Esta parte del proceso:.....	41
3.1 Idear.....	41
3.2 Brainstorming	41
4.1 Prototipar.....	41
4.2 Prototipado.....	41
5.1. Validación o test	41
5.2 feedback	41
5.3 Forma gráfica:.....	41
Propuesta de Diseño.....	42
3.1 Forma.....	42
3.1.1 Bocetos	42
Diagramación.....	44
Función	47



Tecnología	58
Proceso de Realidad Aumentada	58
Z brush	58
Proceso de spark ar	62
Cronograma de actividades	67
Conclusión.....	67
Recomendaciones.....	68
biografía	69

Índice de Figuras

<i>Ilustración 1 Primera Pregunta</i>	31
<i>Ilustración 2 Segunda Pregunta</i>	31
<i>Ilustración 3 Tercera pregunta</i>	32
<i>Ilustración 4 Cuarta Pregunta</i>	32
<i>Ilustración 5 Quinta pregunta</i>	33
<i>Ilustración 6 Sexta Pregunta</i>	33
<i>Ilustración 7 Séptima Pregunta</i>	34
<i>Ilustración 8 Octava pregunta</i>	34
<i>Ilustración 9 Novena Pregunta</i>	35
<i>Ilustración 10 Homólogo 1</i>	37
<i>Ilustración 11 Homólogo 2</i>	38
<i>Ilustración 12 Homólogo 3</i>	38
<i>Ilustración 13 Homólogo 4</i>	38
<i>Ilustración 14 Homólogo 5</i>	39
<i>Ilustración 15 Homólogo 6</i>	39
<i>Ilustración 16 Boceto#1</i>	42
<i>Ilustración 17 Boceto#2</i>	42
<i>Ilustración 18 Boceto#3</i>	43
<i>Ilustración 19 Boceto#4</i>	43
<i>Ilustración 20 Diagramación InDesign</i>	44
<i>Ilustración 21 Historias</i>	45
<i>Ilustración 22 Juegos Tradicionales</i>	45
<i>Ilustración 23 Jugos Tradicionales del Ecuador</i>	46
<i>Ilustración 24 Juegos tradicionales del Ecuador 2</i>	46
<i>Ilustración 25 Historias de las personas Adultas Mayores</i>	47
<i>Ilustración 26 Portada</i>	49

<i>Ilustración 27 Contenido</i>	49
<i>Ilustración 28 Prefacio</i>	50
<i>Ilustración 29 Historias e importancia de los juegos Tradiciones</i>	50
<i>Ilustración 30 Juegos del Ecuador</i>	51
<i>Ilustración 31 El baile de las silla, Palo Encebado</i>	51
<i>Ilustración 32 La carrera de los Ensacados, Carrera de la cuchara y el huevo</i>	52
<i>Ilustración 33 Juego del Elástico</i>	52
<i>Ilustración Relatos de los Abuelos</i>	53
<i>Ilustración 35 Mercedes Aguirre</i>	53
<i>Ilustración 36 Eugenio Valdivieso</i>	54
<i>Ilustración Rodrigo Arias</i>	54
<i>Ilustración 38 Leticia Mejía</i>	55
<i>Ilustración 39 Ernesto Criollo</i>	55
<i>Ilustración 40 Aida Valdivieso</i>	56
<i>Ilustración 41 Hortensia Herlinda Pilco</i>	56
<i>Ilustración 42 María Currillo</i>	57
<i>Ilustración 43 Leticia Malan</i>	57
<i>Ilustración 44 Foto</i>	59
<i>Ilustración 46 herramientas de Z brush</i>	59
<i>Ilustración 47 Realización en 3d</i>	59
<i>Ilustración 48 abuelo 3d #1</i>	60
<i>Ilustración 49 abuelo 3d #2</i>	60
<i>Ilustración 51 abuelo 3d #4</i>	60
<i>Ilustración 53 abuelo 3d #6</i>	61
<i>Ilustración 55 abuelo 3d #8</i>	61
<i>Ilustración 57 Create New</i>	62
<i>Ilustración 58 Target Tracker</i>	63



<i>Ilustración 59 material de esferas</i>	63
<i>Ilustración 60 Plane</i>	64
<i>Ilustración 61 Plane</i>	64
<i>Ilustración 62 Add experiencie</i>	65
<i>Ilustración 63 Test on device</i>	65
<i>Ilustración 64 instagram</i>	66
<i>Ilustración 64 instagram</i>	67



Introducción

Esta tesis hace referencia a: Juegos tradicionales basándonos en los adultos mayores en el hogar Miguel León. Los juegos tradicionales son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás sigue perdurando, pasando de generación en generación, que son transmitidos de los abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, Es importante incorporar los juegos tradicionales a cada joven o niño para rescatar los valores culturales de nuestros abuelos. En los primeros años de vida es muy importante estimular el juego, ya que ayuda mucho a sus estructuras mentales futuras, en las diferentes etapas de su vida. Los juegos son recomendados para todos los niños y jóvenes. Además, el juego es un medio de integración social y aprendizaje.



Problemática

La importancia de los juegos tradicionales en los adultos mayores es dar a conocer sus vivencias de niños, donde puedan sacar sus recuerdos de su juventud, para que reviva sus memorias, dando a conocer todas sus actividades que realizaban con sus amigos. Actualmente los jóvenes solo pasan en los medios digitales, es decir que ya no juegan como jugaban nuestros abuelos perdiendo así muchos de los juegos tradicionales.

En la provincia del Azuay ya se están perdiendo las costumbres de los juegos tradicionales, ahora son pocos niños que juegan con los tazos, canicas y la cuerda. Además, los juegos tradicionales son parte de la recreación del niño y en relación a ello los padres deben de utilizar y ponerlo en práctica dentro de sus hogares.

Los juegos tradicionales son parte de nuestros abuelitos, ya que ellos tuvieron una mejor niñez sin medios digitales, otro aspecto es que ellos jugaban y se divertían con sus amigos sin saber que ellos tuvieron una mejor juventud que ahora. Del mismo modo tenían mayor interés hacia los juegos.



Justificación

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo con la finalidad de conocer y analizar el propósito de los juegos tradicionales de los abuelos en el hogar Miguel León. Los juegos tradicionales como (Trompo, mundo, tejo, canicas, chanca lata, entre otros), representan unas de las manifestaciones culturales más representativas de la sociedad. Por ello deben ser considerados en la juventud de ahora, como una actividad lúdica y cultural ya que se podrá salvar los juegos que jugaban nuestros abuelos.

Así mismo la juventud de ahora va tomar en cuenta la importancia que son los juegos tradicionales. Por otro lado, podemos decir que mediante los juegos permite a los niños interiorizar sus sentimientos, emociones y habilidades en diferentes ambientes. El juego es una de las herramientas que debemos poner en práctica toda la niñez y juventud ya que nos permite conocer las manifestaciones propias de la cultura, partiendo de la dinámica de los procesos que se hacen presentes en el marco de la realidad.

Objetivo General

Diseñar un libro con el uso de las herramientas del Diseño Gráfico aplicando la realidad aumentada para dar a conocer los juegos tradicionales con los adultos mayores.

Objetivos específicos:

- Recopilar información acerca de los tradicionales con la mayor información de las propiedades y beneficios de nuestros abuelos en la ciudad de Cuenca.
- Crear 10 bocetos en 3d de acuerdo la información obtenida.
- Aplicar los diseños en los diferentes soportes gráficos.

Capítulo I Diagnóstico

1 Marco Teórico

Para la realización de este presente proyecto de investigación se han seleccionado varios trabajos de repositorios de distintas universidades del Ecuador, en las cuales se encuentran posturas acerca de los juegos tradicionales y la realidad aumentada para el desarrollo del trabajo.

1.1 Origen del juego

A través de lo mencionado por el doctor Birch (ANDREU & CASAS, 2009), manifiesta que los primeros indicios de los juegos fueron encontrados en una tumba de Ráshepses, un escriba del rey de Tat-Ka-ra de la quinta dinastía egipcia. Uno de los pictogramas representaba una mesa baja con dos jugadores sentados en el suelo, uno frente al otro, y con una mano sobre una de las piezas situadas sobre la mesa.

1.1.1 Actividades de los juegos clásicos

(Castro, 2011) Menciona la importancia de tener presente que en los adultos mayores lo más importante no es hacer mucho, sino hacer lo necesario durante mucho tiempo, o lo que es mejor, durante toda la vida, excepto en situaciones prohibidas por el médico. Los juegos tradicionales promueven la actividad física. La realización sistemática de actividades físicas ayuda a combatir el estrés, aumenta la vitalidad, mejora la imagen que se tiene de sí mismo, incrementa la resistencia a la fatiga, ayuda a combatir la ansiedad y la depresión, mejora el tono de los músculos, facilita relajarse y encontrarse menos tenso, quema calorías ayudando la pérdida de peso excesivo o a mantenerse en su peso ideal, mejora el sueño, y proporciona un camino fácil para compartir una actividad con amigos o familiares.

1.1.1.1 Juegos Tradicionales del colegio

El juego tradicional como tal, se logra encontrar una rama que se basa en el deporte en sí, este tipo se conoce como: Juego deportivo tradicional que “es un juego deportivo practicado frecuentemente en una larga tradición cultural, que no ha sido sancionado por las instancias sociales”. (Parlebas, 2001). La principal característica de estos es que sus reglas o reglamento puede ser cambiado a voluntad del participante o a la conveniencia del mismo. Al momento que el juego deportivo tradicional es utilizado para una competencia interna de la institución o en competencias interinstitucionales el reglamento será ya fijo e impuesto por los entes reguladores del mismo. (Vladimir, 2022)



1.1.1.2 Experiencia de los juegos

La investigación de (Aguilar, 2019), sobre el juego tradicional y el desarrollo emocional de los niños tuvo por objetivo estimular el desarrollo emocional a través de una propuesta de juegos tradicionales tipo no experimental, enfoque cualitativo y diseño acción participativa; usó la técnica de observación y encuesta, y en los instrumentos guía de la observación, el test de figuras humanas. Trabajó con una muestra de 28 niños a los cuales se aplicó una propuesta de juegos. Se concluye que la introducción de juegos locales favoreció la participación y con ello el desarrollo de actitudes solidarias y de respeto.

1.1.2 Identidad cultural de los juegos

Varios autores exponen su criterio:

Trigueros (2000) señala que son rasgos del juego tradicional la integración al contexto que se hace de modo natural, de tal manera que ya no se hacen referencias de tipo espacial y el material que se utiliza como juguete es parte del contexto en el que se está jugando; otro rasgo está relacionado con la dinámica permanente de los juegos en cuanto a reglas y condiciones, pues siempre se está evaluando y examinando su pertinencia en función a las condiciones del entorno, dando lugar con frecuencia a cambios de la actividad lúdica. También es una característica de los juegos tradicionales la incorporación de modificaciones que se hacen de modo natural por quienes lo practican; que se traducen en que continuamente se están modificando las reglas y las condiciones de desarrollo; por otro lado, el juego tradicional no se resume en el juego mismo sino en lo que ocurre durante su desarrollo en que hay mucha interacción física o verbal con el entorno, siendo este parte del juego, así como las actitudes, emociones, sentimientos de los participantes, todo se funde en una sola figura del juego. Los juegos tienen como función principal

iniciar o fortalecer procesos de enculturación de sujetos que son nuevos en la vida comunal.

(María Fernanda, 2021) dice que el Ecuador se ha evidenciado la ausencia de las prácticas de juegos tradicionales en el sistema educativo, esto se debe a que algunos docentes no tienen la iniciativa de recuperar y motivar a los niños a participar de esta identidad cultural que ha sido transmitida por los antepasados.

1.1.3 Desarrollo humano de juego clásico

Para el autor (Gallardo, 2018) menciona que: El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus- ludere ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Por tal sentido, se considera que los juegos se definen como personales o grupales según las reglas; de los cuales los niños pueden jugar libremente siendo importante para el desarrollo humano, considerándose actividades recreativas naturales.

El juego es la manera más fácil de interactuar socialmente con el entorno en el que se rodea, es la forma en que el hombre expresa sentimientos, retos, y decisiones para lograr un objetivo mientras se divierte, es un espacio de entretenimiento entre individuos de un

mismo grupo o comunidad, adicionalmente, permite reforzar en algunos casos valores como honestidad, respeto, liderazgo, entre otros.

1.13.1 Costumbres y Hábitos

(Huizinga,1972), define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y que va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la consciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Lo anterior, permite detallar que jugar es una labor ordenada en la cual se deben seguir unas reglas que dan forma y contexto al juego y que con la práctica se crean sentimientos inmersos en el ser humano. Por su parte, el juego tradicional es la evidencia de costumbres heredadas por nuestros antepasados lo cual muestra la manera en que invertían su tiempo para el ocio y diversión, representa una adjetivación que viene a indicar lo que es de uso común, usual y que involucra repetición de base a la costumbre adquirida, hacer referencia a la tradición implica la transmisión de hechos históricos, de leyes y composiciones literarias de generación en generación (Bernal, 2012) es decir, es la transmisión de costumbres y hábitos adoptados por personas que habitan en una comunidad. (Sánchez,2001) citado por (Sarmiento, 2008), define el juego tradicional “como una actividad lúdica, surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica, las cuales hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado, este tipo de juegos hacen parte de una cultura popular, son representados en su mayoría mediante la tradición oral de adultos mayores los cuales relatan la existencia de estos juegos como forma de entretenimiento en épocas anteriores.

1.1.3.2 Habilidades motrices de los juegos

Para Laveaga y otros, (2006) los juegos tradicionales son habilidades motrices, que evidencias en sus normas características particulares de una cultura, sin embargo, dichas características pueden llegar a ser modificadas o reemplazadas, debido a las condiciones cambiantes de la sociedad, por lo tanto, la práctica de estos juegos, evidencia la originalidad de las manifestaciones culturales que hicieron parte de la identidad de los individuos que los usaron para recrearse, de ahí la necesidad de conservar y rescatar dichas expresiones.

Se puede decir entonces, que el juego tradicional es una manifestación cultural, que sigue un orden lógico y hace parte de la identidad de una comunidad, debido a la expresión de sentimientos, valores y principios que representan la cultura local, este juego forma parte de la historia de la comunidad y por tal motivo se transmite de generación en generación. Dichos juegos, tienen gran influencia en el desarrollo sociocultural del ser humano, ya que a través de estos se transmite valores, estilos de vida, practicas cotidianas y formas de relación entre individuos que hacen parte de una comunidad, (Moreno, 2008) es por esto, que son manifestaciones propias de la cultura tradicional, expresadas mediante la representación de actividades por los miembros de un grupo.

Diversas clases de juegos tradicionales han caracterizado varias comunidades de la sociedad, son la esencia viva de tradiciones que han perdurado con el pasar de los años y que de una u otra manera marcan la manera de vida de algunas personas, pues, al practicar estos juegos se adoptan costumbres y roles sociales que son importantes para el desarrollo de la persona, de ahí la importancia de mantener esas tradiciones a las futuras generaciones para conservar la identidad de una comunidad.

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas desarrolladas y transmitidas por antiguas generaciones que definen la esencia de una población o grupo en particular, es una práctica que se ha desarrollado desde hace muchos años y se ha podido mantener en el tiempo gracias a que se transmite este conocimiento a las actuales y futuras generaciones, con el fin de mantener gran parte de la cultura. (Torres Avelino, 2022)

1.1.4 Realidad Aumentada

Puede mejorar nuestro mundo incorporando información digital, de manera que complemente y contribuya a una mejor experiencia del usuario en diferentes áreas de aplicación. Una de las grandes ventajas de la RA no intenta suprimir nuestro entorno. Su finalidad es mejorarlo aumentándolo mediante información sintética, facilitando un desarrollo más eficiente de tareas cotidianas. La RA tiene un gran potencial en campos como publicidad y avisos comerciales, medicina, navegación, mantenimiento y ensamblaje industrial, turismo y patrimonio cultural, entretenimiento y educación entre otros (Grapsas, 2019)

1.1.4.1 Tecnologías para Realidad Aumentada

La RA es posible gracias a diferentes tecnologías que permiten esta experiencia aumentada de la realidad. Por lo tanto, los dispositivos de display utilizados para el usuario son de gran importancia debido a la función que realizan cada uno de ellos, como también las técnicas de tracking y registración. Los cuales, a través de diferentes sensores y mecanismos, puedan detectar la posición y orientación de un objeto para situar de manera correcta el contenido virtual sobre el mundo real. Las técnicas de visión por computadora, son una de las más usadas para aplicaciones de RA; estas se basan en el procesamiento de las imágenes capturadas mediante una cámara digital. (Neosentec, s.f.)



- Un dispositivo que capture las imágenes de la realidad que están viendo los usuarios. Puede ser una sencilla cámara de un ordenador o de un smartphone.
- El elemento sobre el que proyectar, se puede utilizar la pantalla de un ordenador, de celular o de una consola de video juegos.
- En tercer lugar, un elemento de procesamiento, o varios de ellos que trabajan a la par, cuya finalidad es interpretar la información del mundo real que recibe el usuario, generar la información virtual que cada servicio concreto necesite y mezclarla de forma adecuada. Nuevamente encontramos en los PCS, móviles o consolas estos elementos.
- Finalmente, el «activador de realidad aumentada». En un mundo ideal el activador sería la imagen que están visualizando los usuarios, ya que a partir de ella el sistema debería reaccionar. Se trata entonces de elementos de localización como los GPS que en la actualidad van integrados en gran parte de los Smartphone, así como las brújulas y acelerómetros que permiten identificar la posición y orientación de dichos dispositivos, así como las etiquetas o marcadores del tipo RFID o códigos bidimensionales, o en general cualquier otro elemento que sea capaz de suministrar una información equivalente a la que proporcionaría lo que ve el usuario, como por ejemplo sensores.

1.1.5 Tipos de realidad aumentada.

1.1.5.1.1 Sistemas inmersivos:

Permiten al usuario sentirse parte del mundo virtual sin tener contacto alguno con la realidad. Para ello obligatoriamente precisara dispositivos como gafas de RV para Smartphone o para PC. De este modo consigue evadir el mundo real y adentrarse en un mundo 100% digital. (CASTILLO, 2017)

1.1.5.1.2 Sistemas semi-inmersivos o sistemas de proyección:

La proyección incluye 4 pantallas en forma de cubo (3 situadas en las paredes y otra en el suelo), cuya función es rodear al usuario permitiéndole mantener algún contacto con elementos del mundo real. Para interactuar el usuario necesita de unas gafas y de un dispositivo de seguimiento de movimientos de la cabeza, junto con las respectivas pantallas.

1.1.5.3 Desarrollo tecnológico:

En el caso de los sistemas inmersivos hay sectores en los que la tecnología tiene un nivel de desarrollo medio-alto, todavía no están desarrollados en su totalidad y aún quedan algunos problemas por resolver. En la experiencia con mucho movimiento la vista y el oído interno no se coordinan. La vista envía una señal de movimiento al cerebro mientras que el oído interno percibe que no existe ningún movimiento, por lo que envía al cerebro una señal de que el cuerpo se encuentra total o parcialmente parado.

Según (MedlinePlus, 2020) el nombre científico de este fenómeno se llama cinetosis y puede llegar a provocar mareos y náuseas al usuario.

1.1.5.4 Sistemas no-inmersivos o sistemas de escritorio:

Lo único que se necesita para acceder al mundo virtual es una pantalla. Los accesorios que permiten la interacción del usuario en este tipo de sistemas son el teclado, el ratón y el micrófono entre otra serie de gadgets. De este modo se convierten especialmente en un mero medio de trabajo o de entretenimiento.

1.1.5 Zbrush

Es un programa de modelado 3D, escultura y pintura digital. Zbrush inició como un programa que permitía crear pinturas digitales e insertar en ellas objetos 3D.

Esta herramienta es similar a una masa, pero digital, la cual permite sacar tus ideas de tu cabeza y materializarlas. Este divertido programa ha influido en el cine y los videojuegos al facilitar la creación de personajes. Sirve para esculpir formas en arcilla digital y crear personas, orcos, dragones, animales, monstruos y más creaturas o cosas. Su uso es más intuitivo y experimental que otros programas de 3D. (Uniat, 2016)

1.16 Blender

Nos permite crear modelados en 3D o vídeos de alta calidad. A diferencia de otros programas, Blender es un programa gratuito al que cualquier usuario puede acceder. En el software no solamente permite crear videos de alta calidad o modelados 3D, sino que también contamos con pintura, escultura y composición digital. También podemos encontrar dentro de la herramienta un motor interno de videojuegos, por lo que se pueden crear por medio de este software. (Blender, 2022)

1.1.8 InDesign

Adobe InDesign es un software de diseño para medios escritos y digitales. Permite crear bellos diseños gráficos con tipografías de las mejores compañías del mundo e imágenes de Adobe Stock. Comparte contenido y comentarios rápidamente en PDF. Gestiona producción con facilidad gracias a Adobe Experience Manager. InDesign tiene todo lo

que necesitas para crear y publicar libros, revistas digitales, libros electrónicos, pósteres, PDF interactivos y mucho más. (Adobe, s.f.)

1.1.8.1 Retícula

Es un elemento primordial en el diseño editorial, es una estructura de guías invisibles que permiten colocar en la página todos los elementos gráficos involucrados, de acuerdo a un esquema geométrico predefinido. Está compuesta primordialmente de líneas verticales y horizontales que ayudan a ordenar la composición, y permiten distribuir de manera fácil y con orden todo el contenido. (Fernández, s.f.)

1.1.8.2 Tipografía

La letra es un signo semiótico cuyo significante - representación gráfica- puede adoptar distintas formas, mientras que su significado fundamental -significado lingüístico- permanecerá invariable. Sin embargo, las distintas formas en las que se represente gráficamente la letra pueden producir un significado que vaya más allá del estable significado lingüístico. Y que doten a cada diseño de una personalidad específica. (Hernández, 2013)

1.1.8.3 Spark Ar Studio

Es la herramienta de Facebook para fabricar efectos de realidad aumentada, todos podemos crear filtros y efectos de Instagram Stories. Esto significa que Spark AR se ha vuelto otro poderoso activo de marketing. La misma es una herramienta compleja -si estás iniciando en el universo del diseño visual y el modelado 3D-; la plataforma puede resultar algo abrumadora. (Codehouse, 2021)

1.1.8.4 Comunicación visual

Es el proceso comunicativo de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales.

Al igual que en cualquier otro proceso de comunicación son necesarios diferentes

recursos: el emisor, el receptor, el código, el medio o canal y el referente. La comunicación visual suele ser directa, penetrable y universal.

“La imagen domina nuestra manera de percibir la realidad, la información nos suele llegar en este formato, ya sea a través de la televisión, películas, e, incluso internet”. (Designo, 2016)

Una buena comunicación visual permitirá un adecuado manejo de la información para el receptor permitiendo que el mensaje llegue a su destino y el mensaje cumpla con su objetivo.

1.1.8.5 Modelo CMYK

El formato de color CMYK está basado en la sustracción del blanco usando para ello mezclas de pigmentos. Es lo que se conoce como síntesis sustractiva. Los colores sustractivos primarios para este modo de color son Cian (Cyan), Magenta (Magenta), Amarillo (Yellow) y Negro (Black). Este tipo de modelo es utilizado dentro de la impresión offset, laser e incluso impresoras domésticas. (Imborrable, 2020)

1.1.8.6 Formato JPG

El significado de las siglas JPG es Joint Photographic Experts Group, un equipo de expertos que inventó este formato en 1992 con el objetivo de crear un formato comprimido de imagen para fotografías.

1.1.8.7 Formato PNG:

Es un formato de compresión sin pérdida de información. Además, es un formato que permite utilizar transparencias, mientras que el JPG siempre se verá con un fondo blanco. El PNG tiene dos opciones: PNG8 (paleta de colores reducida hasta 256 colores) y el PNG24 que es el adecuado para las transparencias. (Alonso, 2022)

1.1.9 Machote

(Ortiz., 2021) menciona que este es un recurso que permite guiar o construir un diseño o documento previamente definido, nos ayudará a agilizar la reproducción de varios proyectos idénticos o casi idénticos a través una previa disposición de los elementos. Se podría decir que la plantilla es el esqueleto de nuestro trabajo. En el cual van a ir dispuestos lo diferentes elementos que conforman la composición de un trabajo digital e impreso.

1.2 Metodología de investigación

1.2.1 Enfoque de investigación

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo para proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo del mundo de la experiencia vivida de las personas adultas mayores, para este caso con relación a los juegos tradicionales según su cultura e ideología mediante el discurso y comportamiento observable. El tipo de investigación es descriptivo, ya que los datos son reales y precisos, sin cambios. El método biográfico-narrativo, pues este intenta conocer el testimonio de las personas en un ámbito cotidiano, es decir sus historias de vida por medio de la narración, como técnica se empleó, la entrevista semiestructura que fue el instrumento que permitió la interacción

entre el entrevistado y el entrevistador con la formulación de una guía de preguntas, que permitieron la recolección de información y experiencias vividas.

Alcance de la Investigación

El procesamiento de la información obtenida fue en el centro geriátrico Miguel León. Todas las preguntas son de carácter cerrado las cuales buscan recabar la mayor investigación que sea necesaria acerca del conocimiento de los juegos tradicionales de su experiencia vivida, se ha escogido a 9 personas mayores lo cual ellos contarán sus experiencias de cuando eran jóvenes en la ciudad de Cuenca.

1.2.3 Instrumentos de Investigación

1.2.3.1 Encuesta

Este concepto de la encuesta nos ayudara a recolectar datos del procedimiento para la evaluación del estado de la opinión pública. los datos obtenidos servirán de gran ayuda para sacar información de cuantas personas no se olvidan de los juegos tradicionales.

La encuesta está compuesta de la siguiente estructura:

- Preguntas relacionadas con los juegos.
- Preguntas cerradas.

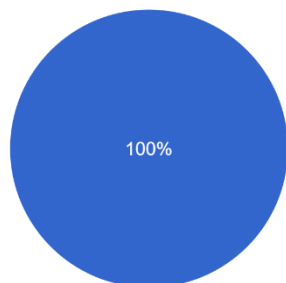
La encuesta se creó a través del Drive Institucional, un administrador gratuito de encuestas, el cual analiza las respuestas mediante resúmenes automáticos.

Las preguntas fueron compartidas mediante un enlace de HTML en el Drive.

Todas las preguntas fueron breves, simples y claras, se desarrollaron bajo el criterio de los conocimientos y opinión pública sobre los juegos de las personas adultas mayores del centro Gerontológico Miguel León.

¿Sabes que son juegos tradicionales?

10 respuestas



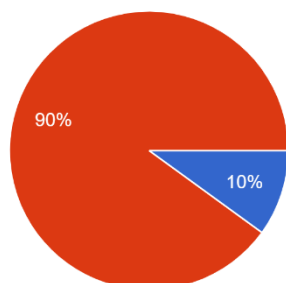
● Si
● NO

Ilustración 1 Primera Pregunta

Según esta gráfica, se puede determinar que el 100% conocen que significa los Juegos Tradicionales.

¿Qué juegos tradicionales se jugaba antes?

10 respuestas



● Billar, Juego de mesa, Cartas, Parchís
● El escondite, Canicas, Chapas, El pañuelo, Trompo, Cometas, Rayuela

Ilustración 2 Segunda Pregunta

En la segunda Grafica de los encuestados, se puede determinar que el 90% asume que les gusta jugar el billar, juegos de mesa, cartas, parchís y el 10% el escondite, canicas, chapas, el pañuelo, trompo, cometas y el juego de la rayuela.

¿Los juegos tradicionales tenia reglas

10 respuestas

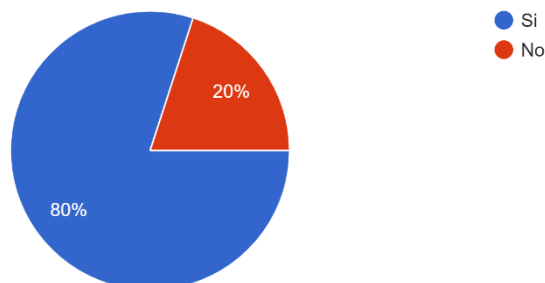


Ilustración 3 Tercera pregunta

En el grafico tres, se puede determinar que el 80% de las personas responden que los juegos tradicionales si tenían reglas y una minoría del 20% que no tenían reglas.

¿Cual juego tradicional te gusta más?

10 respuestas

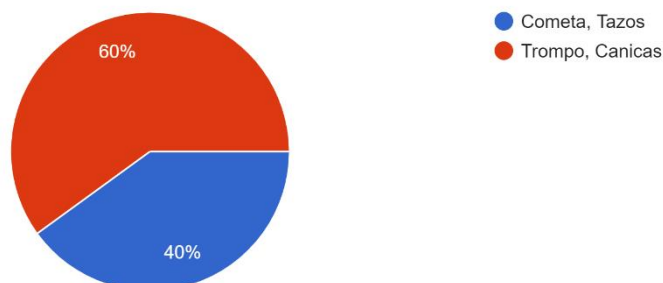


Ilustración 4 Cuarta Pregunta

En la pregunta 4, se puede determinar que el 60% de las personas asume que los juegos que le gusta jugar a las el trompo y canicas, pero el 40% les gustaba jugar con las cometas y tazos.

¿Crees que los juegos de ahora son más divertidos que los de antes?

10 respuestas

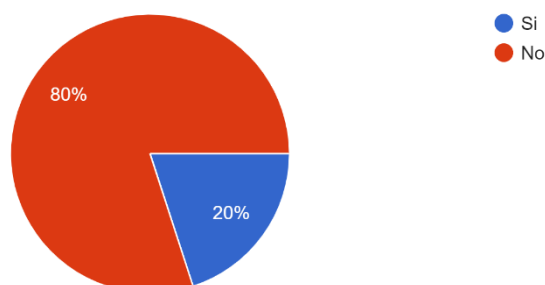


Ilustración 5 Quinta pregunta

En el Grafico de la pregunta cinco, se puede determinar que el 80% asume que los juegos tradicionales de antes son más divertidos que ahora y una minoría del 20% dice que no son divertidos.

¿Qué juegos son más sanos los juegos de?

10 respuestas

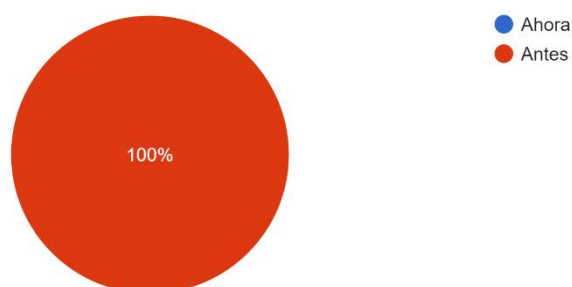


Ilustración 6 Sexta Pregunta

En la pregunta 6, se puede determinar que el 100% asume que los juegos tradicionales de antes son más sanos que ahora.



¿Porque los niños no juega los mismos juegos de antes?

10 respuestas



Ilustración 7 Séptima Pregunta

La pregunta siete, se puede determinar que el 100% de las personas a dejado estas costumbres de los juegos tradicionales por la tecnología.

¿ Los juegos tradicionales son deporte ?

10 respuestas

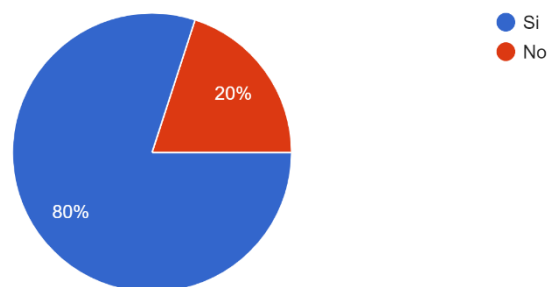


Ilustración 8 Octava pregunta

En base a los encuestados, se puede determinar que el 80% asume que los juegos tradicionales si cuentan como deporte, y una minoría del 20% cree que no son deportes

¿La realidad aumentada muestra modelos 3d en la vida real?

10 respuestas

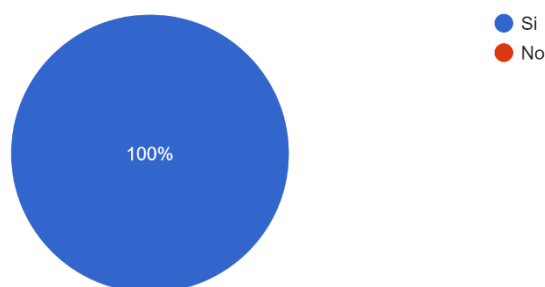


Ilustración 9 Novena Pregunta

En base a los encuestados, se puede determinar que el 100% de las personas dice que la realidad aumentada muestra modelos 3d

1.2 Brief

Es un documento que contiene la información imprescindible para poder empezar a planificar o ejecutar un proyecto. Se trata de un documento muy habitual en el mundo de la publicidad y la comunicación, aunque también se ve en otro tipo de sectores, en el que el cliente, a través de este documento, describe sus necesidades y deseos para la realización de un proyecto.

El brief, se tuvo una reunión con la encargada del Centro Gerontológico Miguel León: Susana Condo: Las preguntas fueron previamente planificadas y se obtuvo el siguiente resultado:

El Centro Gerontológico

En el centro gerontológico Hogar Miguel León fue fundado el 8 de diciembre se inició con 12 niñas, el terreno donde se asienta la obra fue donado por los hnos. sacerdotes.

Esta obra se funda para socorrer a niñas en situación de orfandad, con el fin de dar una formación integral.

Mas tarde en el año 1952 el personal de la asistencia pública de esta ciudad, le solicitaron al Hogar Miguel León que se hicieran cargo de las 40 ancianas que se encontraban en la casa de El Buen Retiro. Por el municipio querían trasformar en un museo de arquitectos. Por ello están realizando gestiones con diferentes instituciones a fin de que el Hogar llegue a ser una entidad autosustentable, también buscan gestionar a nivel internacional, para conseguir fondos para reconstruir y dar mantenimiento en los siguientes aspectos: redes hidrosanitarias, red eléctrica, y los techos de todo el edificio. Estiman que este proyecto será un proceso que puede durar unos cinco años. Actualmente no cuentan con recursos, pero creen que se puede alcanzar a través de gestiones con las Universidades, el Municipio, la prefectura y otros.

Dada la información obtenida se podrá llevar a cabo este proyecto con las personas adultas mayores para rescatar sus vivencias sobre como jugaban de cuando eran niños.



1.3 Homólogos

A continuación, se detalla el análisis de los Homólogos que sirvieron de gran ayuda para tener la idea clara de cómo se desarrollara el libro de los juegos tradicionales de realidad aumentada.



Ilustración 10 Homólogo 1



Ilustración 11 Homólogo 2

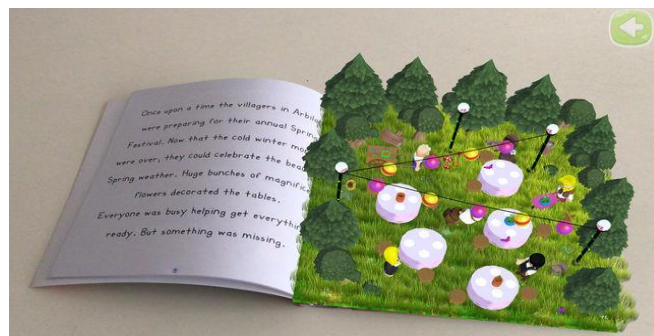


Ilustración 12 Homólogo 3



Ilustración 13 Homólogo 4

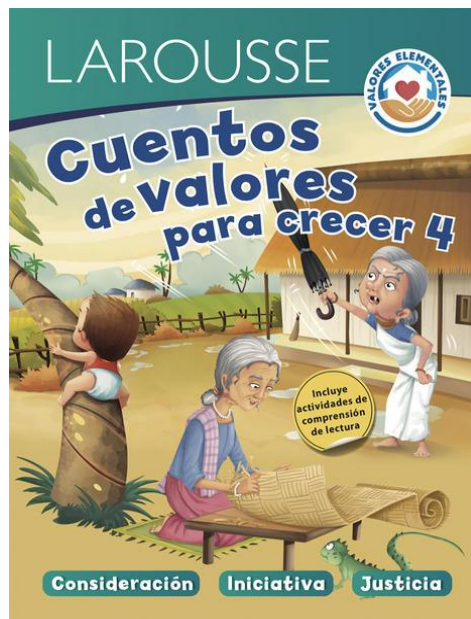


Ilustración 14 Homólogo 5

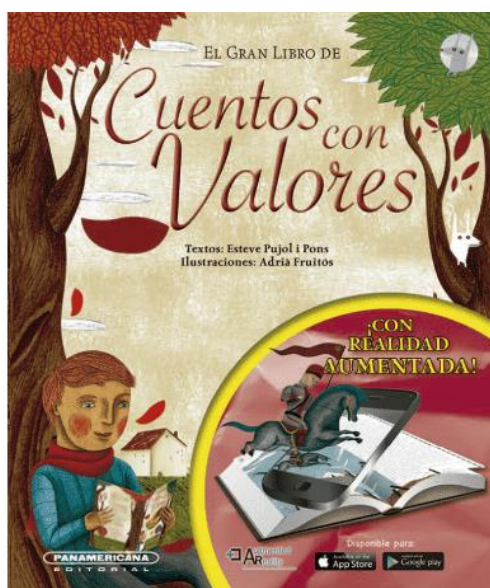


Ilustración 15 Homólogo 6

Capítulo 1.1: Metodología de Diseño

El método del Design Thinking es para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender las necesidades reales y dar una buena solución al problema a partir de la empatía, permitiendo un retorno, en cierto sentido, más artesanal y colaborativo a la producción.

Esta metodología se ha adoptado a empresas para resolver los problemas de una forma creativa y eficiente, minimizando el riesgo y aumentando las posibilidades de éxito. Se divide en una serie de cinco etapas, a las que se puede volver de forma iterativa:

1. Empatizar
2. Definir
3. Idear
4. Prototipar
5. Validación o test

Estas etapas a su vez se subdividen en las siguientes fases:

Empatizar

Es la fase del diseño que definimos a qué tipo de usuario se dirige.

1.2 Objetivos de investigación

A partir de ellos se Recopila información muy relevante para el usuario.

2.1 Definir

Esta segunda etapa del proceso se organiza toda la información recopilada para identificar todas las áreas que podemos ofrecer como soluciones y oportunidad para los deseos que necesita el usuario



2.2 Esta parte del proceso:

Consiste en Saturar y Agrupar, la información que hemos recopilado en post its. En segundo, en la agrupación de esos posts its de acuerdo a su contenido.

3.1 Idear

Esta etapa es parte del proceso, se trata de idear el mayor número de ideas posibles.

3.2 Brainstorming

Esta herramienta consiste en impulsar hacia el encuentro del mayor número de ideas posibles.

4.1 Prototipar

La fase prototipo es aquella que forma las ideas para el usuario, es decir en qué medida que se está diseñando.

4.2 Prototipado

Busca que el usuario, nos indique si el camino que se está tomando es adecuado o no.

5.1. Validación o test

La fase exige preparación que se establezca a los objetivos, construir la guía y, por último, mostrar al usuario nuestra solución.

5.2 feedback

Genera una nueva versión mejorada.

5.3 Forma gráfica:

Empatía, Definición, ideación, Prototipado, Test

A través de un proceso iterativo que nos acerque cada vez más hacia aquello que satisface sus necesidades y deseos.

Propuesta de Diseño

3.1 Forma

(Wong, 1991)

Los elementos conceptuales no son visibles. Así, el punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma. Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, debe tener una figura, un tamaño, un color y una textura si se quiere que sea visto.

3.1.1 Bocetos

La creación del boceto fue para formar la gráfica, conceptos e ideas.

Los bocetos ayudan a crear ideas que sean claras y precisas para la representación de un modo esquemático e inacabado (no incluyen muchas veces los colores, tipografía, además de sufrir variaciones en el desarrollo acabado). Para ser interpretado en un lenguaje.



Ilustración 16 Boceto#1



Ilustración 17 Boceto#2



Propuesta #1 es de 20cm de alto x 20cm de ancho. Fue diagramado el boceto de tal manera que cada pieza ocupe 2 hojas. Algunas páginas del libro van a tener fotos en 3d en diferentes ángulos. Una de ellas será la portada, seguido a los relatos de las personas adultas mayores, con esto se podrá aplicar la realidad aumentada por el celular. Los bocetos fueron diseñados con márgenes de 2cm.

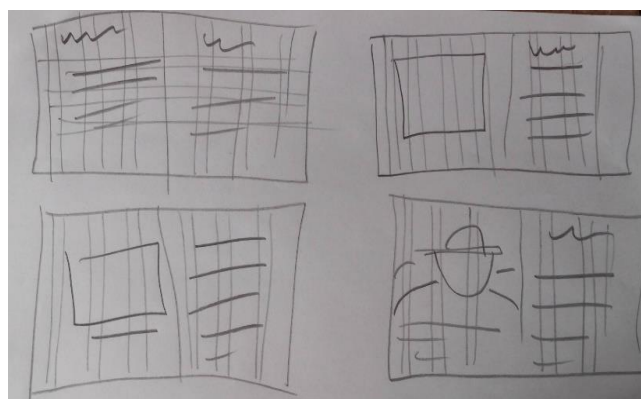


Ilustración 18 Boceto#3

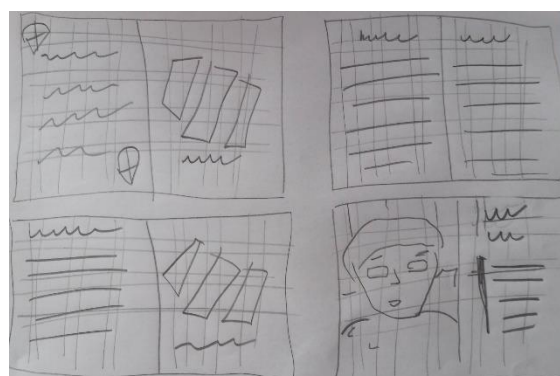


Ilustración 19 Boceto#4

Propuesta #2 es de 21cm de alto x 21cm de ancho. fue diagramado el boceto de tal manera que cada pieza ocupe 2 hojas. Algunas páginas del libro van a tener fotos en 3d en

diferentes ángulos. Una de ellas será la principal en la portada, seguido a los relatos de las personas adultas mayores, con esto se podrá aplicar la realidad aumentada.

Este boceto está diseñado con distintos tamaños de fotografías en 3d. lo cual los márgenes son de 21cm de cada lado en los relatos. Además, contará con una diagramación de 8 columnas y 8 filas con medianil de 0,5cm.

Diagramación

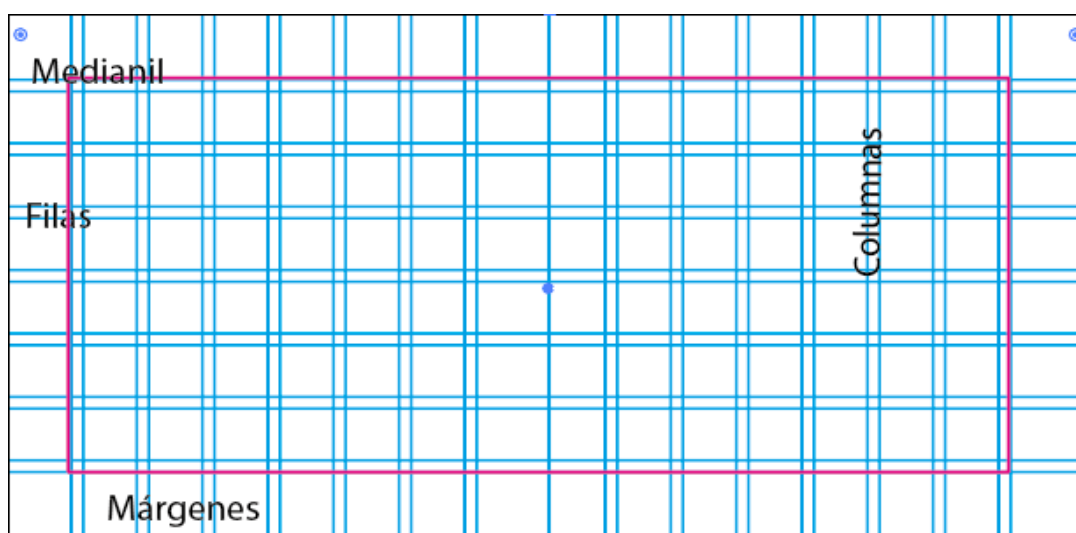


Ilustración 20 Diagramación InDesign

Con todos los bocetos culminados, se comenzará a digitalizar la retícula del libro.

A través de los bocetos realizados se logró abstraer los rasgos de cada uno de los abuelitos, posteriormente se procede a digitalizar dentro del programa Z Brush para la creación de los personajes den 3D. En la parte de la diagramación del libro se creó la respectiva retícula en donde irán colocados cada uno de los elementos. Además, se estableció la tipografía, la cromática.

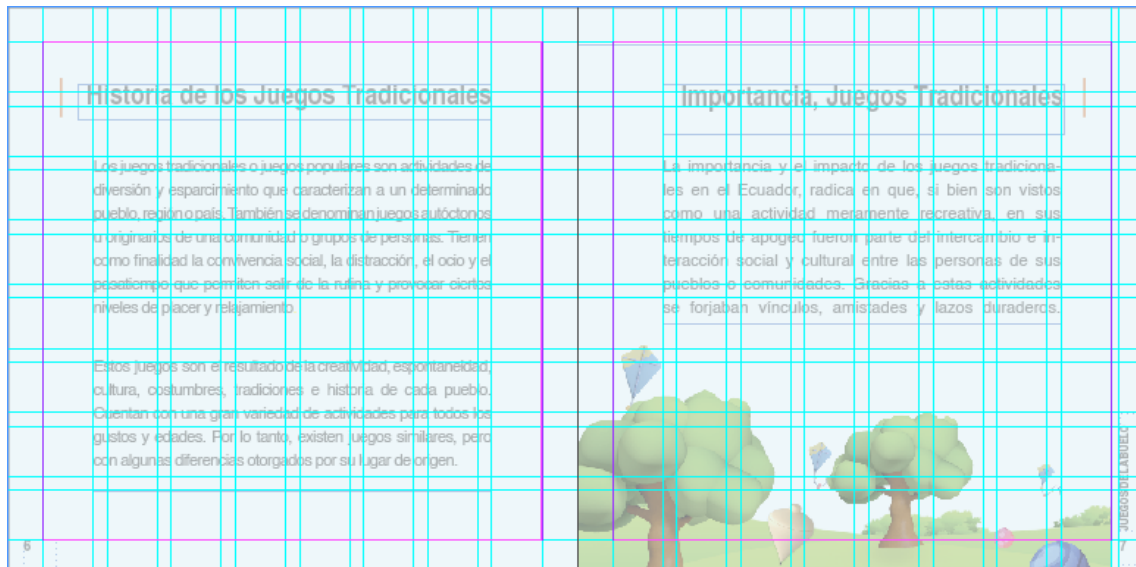


Ilustración 21 Historias

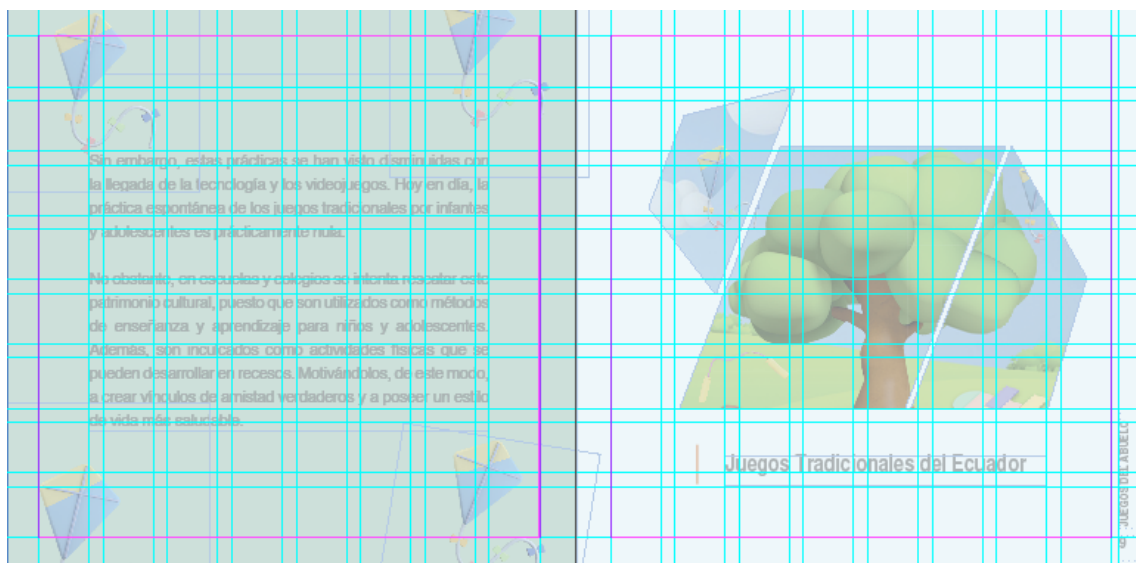


Ilustración 22 Juegos Tradicionales



Ilustración 23 Juegos Tradicionales del Ecuador

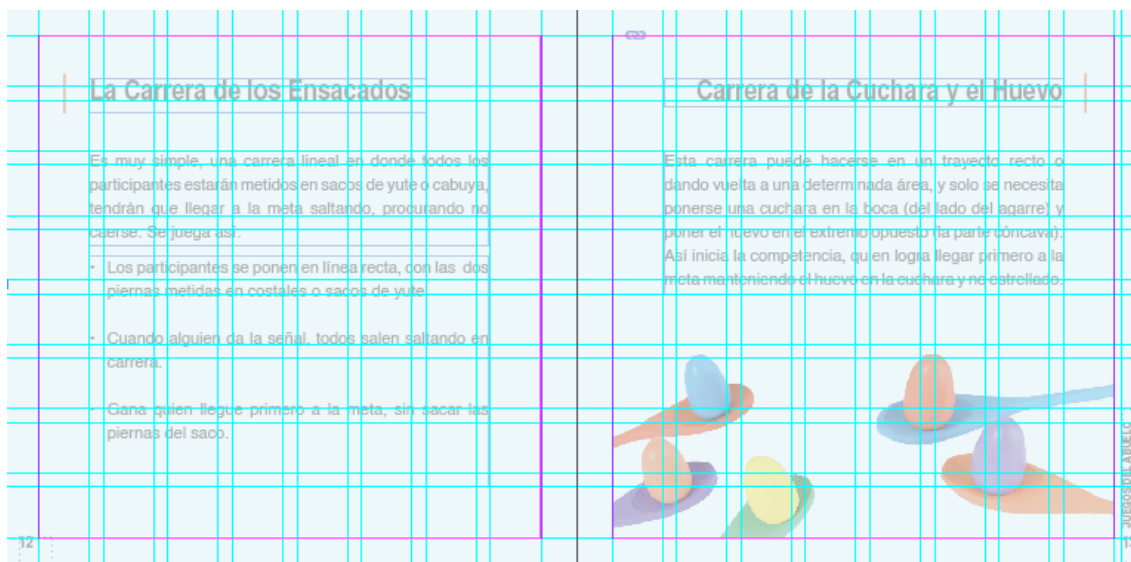


Ilustración 24 Juegos tradicionales del Ecuador 2

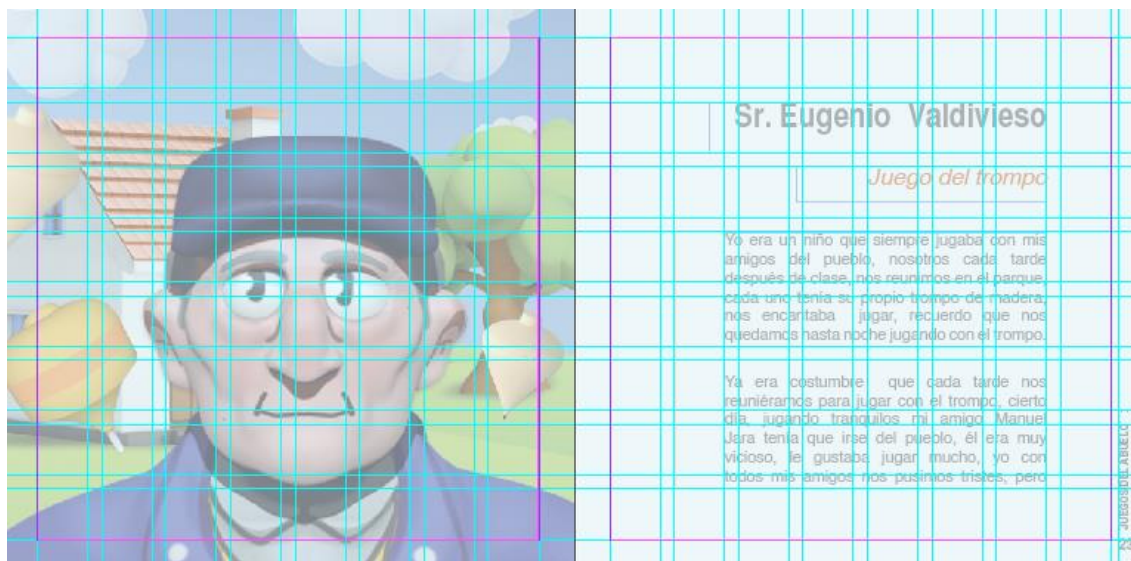


Ilustración 25 Historias de las personas Adultas Mayores

De esta manera se utilizó dos retículas diferentes

Las páginas iniciales cuentan con 7 columnas, 7 filas y medianil: 0,4cm.

- Las páginas de las piezas y su respectiva información fueron diagramadas en una retícula con 6 columnas, 7 filas y medianil: 0,4cm,

Función

Contenido del Libro

El libro está compuesto de 56 páginas distribuidas de la siguiente manera:

Tabla de contenido

Prefacio

Historia e importancia de los juegos tradicionales

Juegos tradicionales

- Baile de las sillas
- Palo encebado



- Carrera de los ensacados
- Carrera de la cuchara y el huevo
- Juego del elástico
- Carrera de los tres pies
- Relatos de los abuelos
 - Sra. María Mercedes Aguirre (Juego de la Cocinita)
 - Sr. Eugenio Valdivieso (Juego del trompo)
 - Sr. Rodrigo Arias (Carros de Madera)
 - Sra. Leticia Mejía (Juego de las escondidas)
 - Sr. Ernesto Criollo (Canicas)
 - Sra. Aida Valdivieso (Salto de la Soga)
 - Sra. Hortensia Herlinda Pilco (Juego de la rayuela)
 - Sra. María Currillo (Figuras de avión)
 - Sra. Leticia Malan (Cometas)

A través de la información recopilada se definieron los juegos a tratar dentro del presente libro incluyendo las historias.



Ilustración 26 Portada

CONTENIDO

Historia de los Juegos Tradicionales.....	7	Sra. María Mercedes Aguirre.....	19
Importancia de los Juegos Tradicionales.....	8	Sr. Eugenio Valdivieso.....	23
Juegos Tradicionales o Populares del Ecuador.....	9	Sr. Rodrigo Arias.....	27
El Baile de la silla.....	10	Sra. Leticia Mejía.....	31
Palo Encebado.....	11	Sr. Ernesto Criollo.....	35
La carrera de los Enzacados.....	12	Sra. Aida Valdivieso.....	39
La Carrera de la Cuchara y el Huevo.....	13	Sra. Hortensia Herlinda Pico.....	43
El Juego del Elástico.....	14	Sra. María Purillo.....	47
Carrera de Tres Pies.....	16	Sra. Leticia Malan.....	51
Relatos de los Abuelos.....	17		

Ilustración 27 Contenido



Prefacio

El presente libro te
llevara años atrás!

Podrás encontrar una breve descripción
acerca de los juegos tradicionales más
divertidos con los que se distraían nues-
tros abuelos o bisabuelos.

De igual manera historias muy divertidas
y sobre todo reales de estos juegos
tradicionales contadas por personas que
viven actualmente en el Hogar San Mi-
guel de las hermanas de la caridad.

4

Disfrútalo

Los abuelos cuentacuentos son
grandes conocedores de historias,
anécdotas y leyendas populares
que llenan nuestro corazón

5 JUEGOS DEL ABUELO

Ilustración 28 Prefacio

Historia de los Juegos Tradicionales

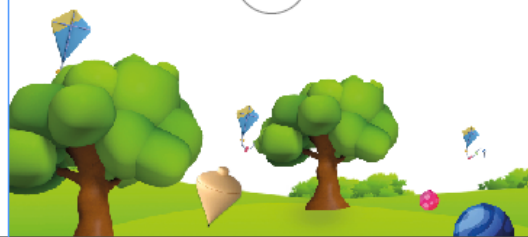
Los juegos tradicionales o juegos populares son actividades de
diversión y esparcimiento que caracterizan a un determinado
pueblo, región o país. También se denominan juegos autóctonos
u originarios de una comunidad o grupos de personas. Tienen
como finalidad la convivencia social, la distracción, el ocio y el
pasatiempo que permiten salir de la rutina y provocar ciertos
niveles de placer y relajamiento.

Estos juegos son el resultado de la creatividad, espontaneidad,
cultura, costumbres, tradiciones e historia de cada pueblo.
Cuentan con una gran variedad de actividades para todos los
gustos y edades. Por lo tanto, existen juegos similares, pero
con algunas diferencias otorgados por su lugar de origen.

6

Importancia, Juegos Tradicionales

La importancia y el impacto de los juegos tradiciona-
les en el Ecuador, radica en que, si bien son vistos
como una actividad meramente recreativa, en sus
tiempos de apogeo fueron parte del intercambio e in-
teracción social y cultural entre las personas de sus
pueblos o comunidades. Gracias a estas actividades
se forjaban vínculos, amistades y lazos duraderos.




7 JUEGOS DEL ABUELO

Ilustración 29 Historias e importancia de los juegos Tradiciones



Sin embargo, estas prácticas se han visto disminuidas con la llegada de la tecnología y los videojuegos. Hoy en día, la práctica espontánea de los juegos tradicionales por infantes y adolescentes es prácticamente nula.

No obstante, en escuelas y colegios se intenta rescatar este patrimonio cultural, puesto que son utilizados como métodos de enseñanza y aprendizaje para niños y adolescentes. Además, son inculcados como actividades físicas que se pueden desarrollar en recesos. Motivándolos, de este modo, a crear vínculos de amistad verdaderos y a poseer un estilo de vida más saludable.



Juegos Tradicionales del Ecuador

9 JUEGOS DEL ABUELO

Ilustración 30 Juegos del Ecuador

El Baile de las Sillas

Uno de los más populares en donde se ponen sillas juntas, pero en sentido intercalado, teniendo siempre una silla menos de la cantidad de jugadores. Para iniciar el juego se reproduce música y los participantes se moverán en un solo sentido alrededor de las sillas, y cuando la música cese de forma aleatoria deberán sentarse, el que no lo logre perderá, y se irán quitando sillas hasta que solo quede un ganador. Este juego es ideal para espacios cerrados o abiertos, se puede practicar en casas, en escuelas, en pistas.

Palo Encebado

Para realizar esta actividad se necesita una caña de aproximadamente 10 metros o más, misma que estará clavada al suelo y en su cima tendrá una cruz con premios. La dificultad radica en que el palo se encuentra en mantecado o engrasado, y todo dependerá de los jugadores y sus técnicas para llegar a la cima.



10



11

Ilustración 31 El baile de las silla, Palo Encebado

La Carrera de los Ensacados

Es muy simple, una carrera lineal en donde todos los participantes estarán metidos en sacos de yute o cabuya, tendrán que llegar a la meta saltando, procurando no caerse. Se juega así:

- Los participantes se ponen en línea recta, con las dos piernas metidas en costales o sacos de yute.
- Cuando alguien da la señal, todos salen saltando en carrera.
- Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco.

12

Carrera de la Cuchara y el Huevo

Esta carrera puede hacerse en un trayecto recto o dando vuelta a una determinada área, y solo se necesita ponerse una cuchara en la boca (del lado del agarre) y poner el huevo en el extremo opuesto (la parte cóncava). Así inicia la competencia, quien logra llegar primero a la meta manteniendo el huevo en la cuchara y no estrellado.



JUEGOS DEL ABUELO
13

Ilustración 32 La carrera de los Ensacados, Carrera de la cuchara y el huevo

El Juego del Elástico

Este juego es más frecuente entre el público femenino, para jugarlo se necesita un mínimo de 3 personas y un elástico de entre 3 a 5 metros de elástico o cabo fino, siempre y cuando esté anudado a los extremos.

Para jugarlo se necesita que dos personas sirvan de poste, poniéndose el elástico detrás de las piernas y tensando el mismo, y la tercera persona será la que haga los saltos, si consigue hacer los saltos de forma correcta irá subiendo la altura del elástico/cabo.

Se inicia con una altura al nivel del tobillo, e irá ascendiendo a canillas, rodillas, muslos, cintura, espalda y cuello, y ganará quien logre llegar más alto.

14

Los saltos se realizan de la siguiente manera:

- Primer salto; con los pies juntos a un lado del elástico
- Segundo salto; con los pies juntos hacia el otro lado
- Brincar y caer dentro del elástico sin tocarlo
- Saltar y caer con los pies abiertos fuera del elástico
- Nuevamente se debe brincar y caer con los pies dentro del elástico sin tocarlo
- Finalmente con los pies juntos, saltar fuera del elástico para comenzar otra vez.

JUEGOS DEL ABUELO
15

Ilustración 33 Juego del Elástico



Carrera de Tres Pies

Para empezar se necesitan varios grupos de 2 integrantes, los cuales van a amarrar uno de sus pies al otro (uno el pie izquierdo y el otro el derecho), utilizando una sogá, piola o los propios cordones del zapato. Una vez listos las parejas deberán moverse de forma sincronizada para poder llegar a la meta antes de que las otras parejas lo logren. El primero en llegar ganará



16



Relatos de los abuelos

JUEGOS DEL ABUELO
17

Ilustración Relatos de los Abuelos



Sra. Maria Mercedes Aguirre

Juego de la Cocinita

Ya han transcurrido muchos años desde mi niñez, esta fue la etapa más hermosa de mi vida, recuerdo que siempre salía a jugar con mis únicas tres amigas, que se llaman Marcela, Claudia, Rosita, Nosotras siempre salíamos a jugar con las ollas de lata o de barro, recuerdo también que mi amiga Rosita no quiso jugar con nosotros porque le castigaron por no hacer los quehaceres del convento, pero nosotras como éramos medio necias nos fuimos al cuarto de ella y nos pusimos a jugar para que

JUEGOS DEL ABUELO
19

Ilustración 35 Mercedes Aguirre



Ilustración 36 Eugenio Valdivieso

Sr. Eugenio Valdivieso

Juego del trompo

Yo era un niño que siempre jugaba con mis amigos del pueblo, nosotros cada tarde después de clase, nos reunimos en el parque, cada uno tenía su propio trompo de madera, nos encantaba jugar, recuerdo que nos quedamos hasta noche jugando con el trompo.

Ya era costumbre que cada tarde nos reuniéramos para jugar con el trompo, cierto día, jugando tranquilos mi amigo Manuel Jara tenía que irse del pueblo, él era muy vicioso, le gustaba jugar mucho, yo con todos mis amigos nos pusimos tristes, pero



Ilustración Rodrigo Arias

Sr. Rodrigo Arias.

Carros de Madera

Nunca voy olvidar la mejor etapa de mi vida que fue mi juventud, siempre me gustaba jugar con los carritos de madera, yo era el que siempre hacía relajo con mi carro en todas partes que me iba, tenía dos amigos, ellos jugaban conmigo afuera de mi casa, nos sabíamos quedar jugando hasta bien tarde, recuerdo que mi carro de madera era el que rodaba más y siempre le sabía ganar a mis compañeros por mi habilidad hacia los carritos.

Pasaba el tiempo y se nos hizo costumbre jugar cada tarde después de salir de clases,



Ilustración 38 Leticia Mejía

Sra. Leticia Mejía

Juego de las escondidas

Yo era una niña bien feliz, me divertía mucho aunque yo no tenía muchos amigos, pero con mis 3 mejores amigas que se llaman Delia, María, Ana, jugábamos cualquier tipo de juego, pero el que más nos gustaba era el juego de las escondidas, nosotras salíamos cada tarde a jugar con mis tres amigas y mi perrito, siempre me acompañaba mi mascota, estaba conmigo en todo momento, él era el que me ayudaba a encontrarles de una manera más fácil.



Ilustración 39 Ernesto Criollo

Sr. Ernesto Criollo

Canicas

Cuando era joven me gustaba jugar mucho con las canicas junto a mis dos mejores amigos que se llamaban Juan Pesantez y Calvillo Vega, nosotros éramos los mejores jugando canicas, recuerdo que siempre jugábamos apostando, el que ganaba se llevaba todas las canicas, un día jugando con mis amigos vinieron otros niños a quisieron unirse compeir y apostar, pero fuimos nosotros los que terminamos perdiendo. Mis dos amigos se pusieron tristes, pero yo les motive con un poema así;



Ilustración 40 Aida Valdivieso

Sra. Aida Valdivieso

Salto de la Soga

Hay que tiempos de mi juventud que nunca les a voy olvidar querido joven recuerdo, que yo era una niña muy juguetona siempre me gustaba salir al parque con mi soga no me importaba estar sola, saltaba hasta cansarme, hasta no poder más, cuando mi papá llegando a mi casa mi mamá ya nos sabia tener preparado un rico jugo y a veces galletas.

Me sabía tomar el jugo de limón y luego iba a hacer los deberes que me mandaban todos los días en la escuela. Hay que tiempos hermosos los de la niñez que no voy a olvidar nunca.



Ilustración 41 Hortensia Herlinda Pilco

Sra. Hortensia Herlinda Pilco

Juego de la rayuela

El juego de la rayuela era muy divertido, cuando era niña jugaba mucho con mis dos amigas que se llamaban Ana María y Rosita Calle, era nuestro juego favorito, nosotras nos reuníamos todos los días afuera de mi casa para jugar, nos gustaba mucho hacer concursos de rayuela, la que saltaba más sin equivocarse se ganaba una manzana o alguna golosina, pero al final las tres siempre eramos ganadoras ya que compartíamos el premio. Hay que tiempos tan hermosos, que no los voy olvidar nunca, los recuerdo con mucha nostalgia.



Ilustración 42 María Currillo

Sra. María Purrillo

Figuras de avión

Quando era niña en la escuela me gustaba hacer figuras de avión con mis dos amigas que se llaman Mariela y Martha, a pesar de solo vernos en la escuela eramos muy cercanas. Todos nos deciamos que teniamos habilidad muy avilés para hacer figuritas de papel, nuestro mayor pasatiempo eran los aviones, pero también podiamos hacer otras figuras como canstas, cunas y billeteras.

Quando salía de clases mis amigas y yo nos íbamos hacer volar los avioncitos de papel que realizábamos por todo el parque.



Ilustración 43 Leticia Malan

Sra. Leticia Malan

Cometas

Fui una niña muy travies y juguetona, me gustaba salir con mis amigos al parque, saliamos siempre a jugar con las cometas por medio de las montañas, donde había más viento. Qué tiempos aquellos, era muy divertido, recuerdo que un día mi amiga María hizo perder su cometa en el cielo, nosotros todos pendientes fuimos corriendo tras de ella a buscarle, pero no encontramos la cometa nunca.

Mi amiga María se puso triste porque su cometa la había hecho su papá, no sabiamos qué hacer, porque teniamos miedo que

Tecnología

Proceso de Realidad Aumentada

Z brush

Mediante el proceso investigativo realizado se procedió al modelado de cada uno de los abuelitos del centro geriátrico Hogar Miguel León. Como punto de partida se tuvo que realizar una entrevista a los señores, junto con la respectiva sesión de fotos con la finalidad de abstraer los rasgos característicos de cada uno de ellos para posteriormente modelarlos en 3D a través del software Z brush.

Cabe recalcar que este proceso se lo realizó a nueve adultos mayores, en donde cada uno de ellos supo manifestar sus vivencias con cada uno de los juegos, asimismo las reglas y la dinámica de cada uno de ellos.



Ilustración 44 Foto

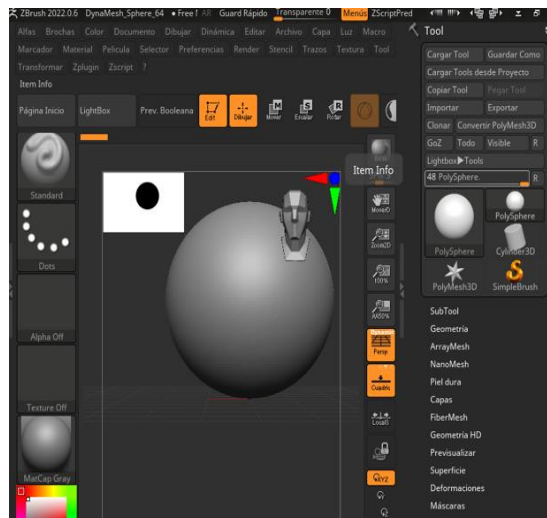


Ilustración 45 Z brush.



Ilustración 46 herramientas de Z brush.

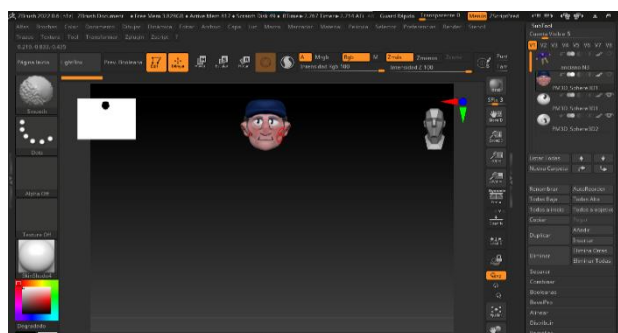


Ilustración 47 Realización en 3d

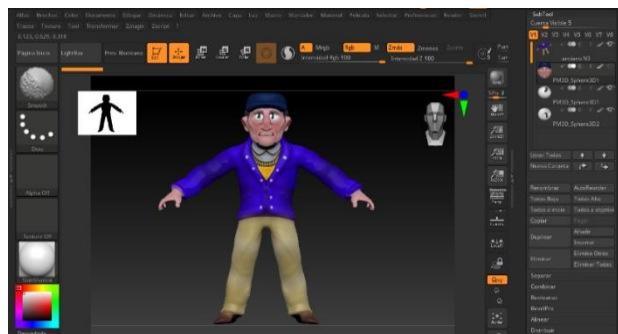


Ilustración 48 abuelo 3d #1



Ilustración 49 abuelo 3d #2



Ilustración 50 abuelo 3d #3



Ilustración 51 abuelo 3d #4



Ilustración 52 abuelo 3d #5



Ilustración 53 abuelo 3d #6



Ilustración 54 abuelo 3d #7



Ilustración 55 abuelo 3d #8



Ilustración 56 abuelo 3d #9

Proceso de Spark Ar

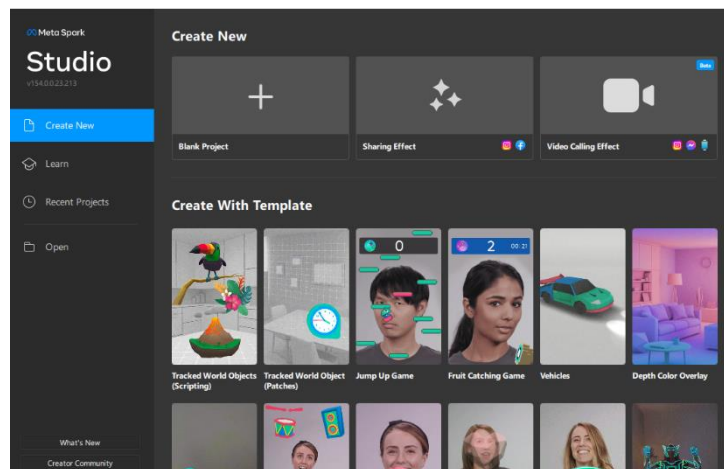


Ilustración 57 Create New

Este paso es para poder aplicar la realidad aumentada con los personajes 3d, se debe crear un nuevo Blank Project. Luego comenzar a crear distintas pruebas en el software llamado Spark AR, este programa se puede usar en distintas clases de Computadoras.

Este programa también ayuda a crear filtros para Instagram Facebook y tener unos resultados exitosos.

1. Se debe colocar el nombre al proyecto, después cambiar a target Tracker e irse a choose file y colocar la imagen para comenzar la realidad aumentada

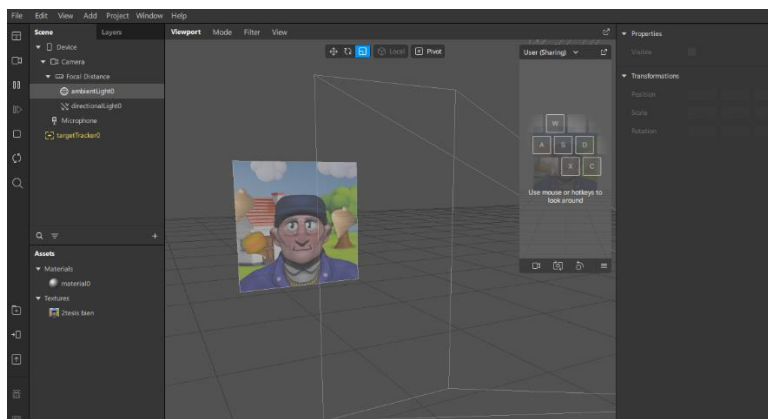


Ilustración 58 Target Tracker

2. Ya colocada la imagen damos clip derecho en target tracker en plane para la colocación de los moldes 3d.

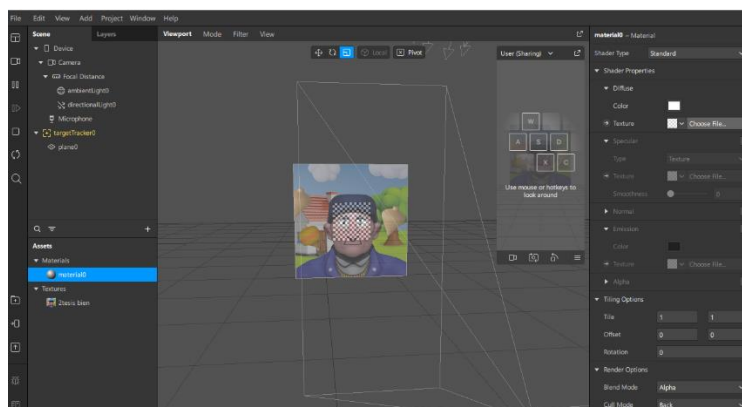


Ilustración 59 material de esferas

3. Ya colocada la imagen 3d se puede hacer distintos movimientos o trasformaciones, para hacer los movimientos nos vamos a la barita magina y colocamos animate, se podrá hacer el movimiento que sea necesario.

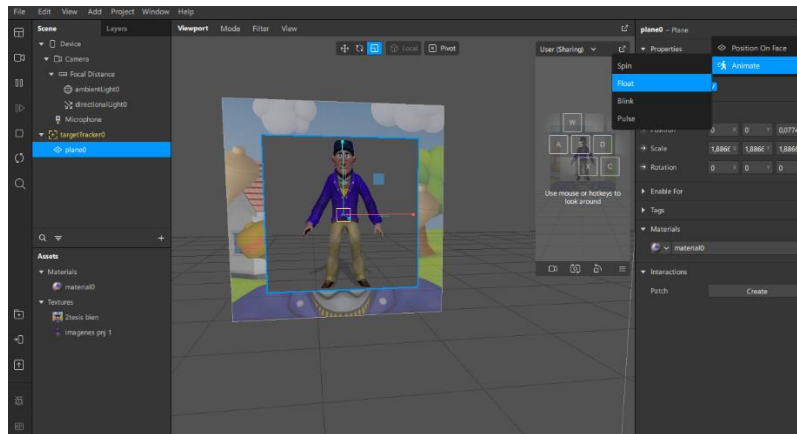


Ilustración 60 Plane

4. Teniendo el proceso realizado nos vamos a al icono del celular con la flecha, aplastamos y nos sale Add Experience, damos clip para poder llevarnos al software de Instagram o Facebook.

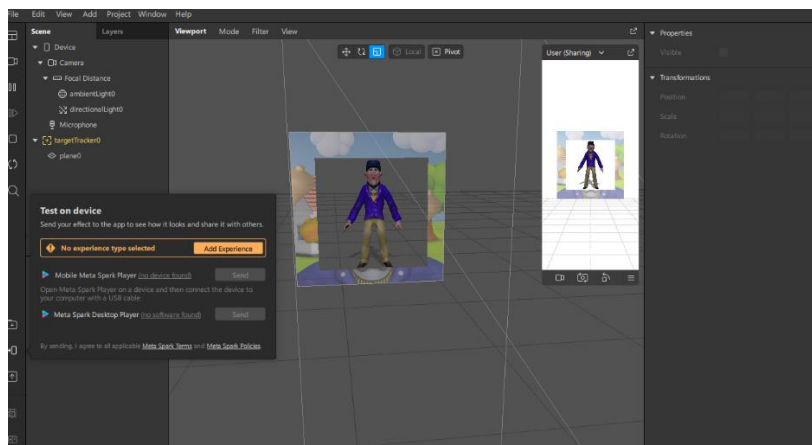


Ilustración 61 Plane

5. Nos llevara a 3 opciones que son Sharing Effect, Video Calling Effect, ADS y damos clip Video calling Effect para poder darnos acceso a enviar la realidad aumentada en Instagram y Facebook.

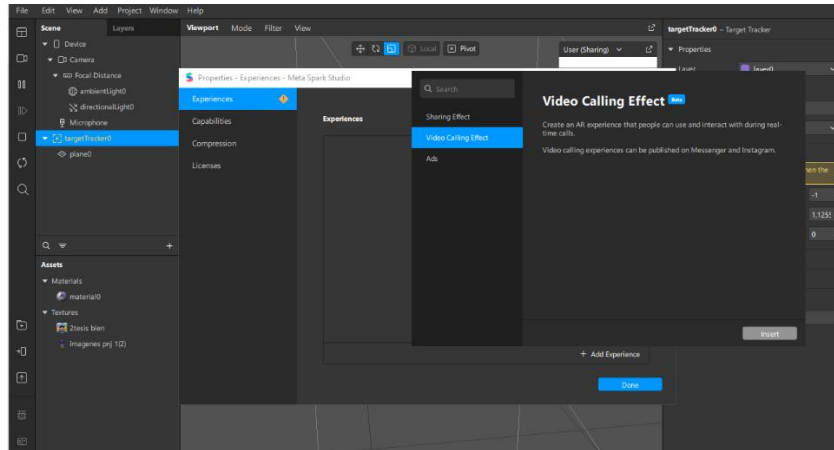


Ilustración 62 Add experiencia

6. Ya culminado nos va aparecer sharing effect ya podemos dar un clip en Sent en la opción que te parezca fácil de entrar. Se te reenviara un link en cualquier opción y podrás ver la realidad aumentada.

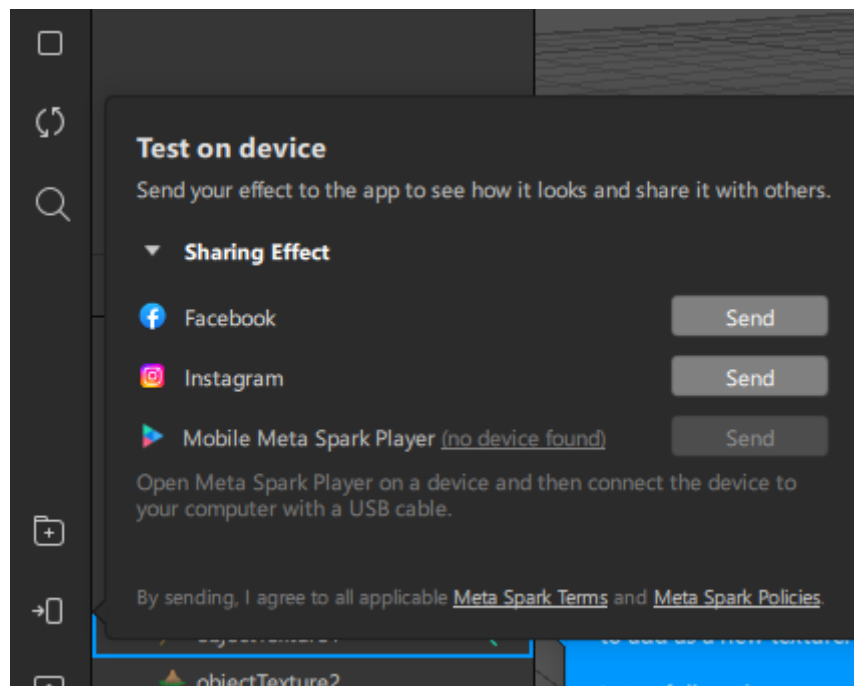


Ilustración 63 Test on device

Cronograma de actividades

ACTIVIDAD	MARZO						ABRIL						MAYO								
	10	15	17	22	24	29	31	5	7	12	14	19	21	26	28	3	5	10	12	17	
Busqueda de referencias	■																				
Planteamiento del problema		■																			
Problema de investigación				■																	
Objetivo					■																
Justificación						■															
Hipotesis							■														
Definición de variables								■													
Marco de referencia									■												
Revisión del protocolo										■											
Analizar literatura											■										
Analizar artículos												■									
Ordenar trabajo													■								
Entrevistas														■							
Corregir errores															■						
Realizar artículo																■					
Entrega Final & Presentación																					■

Ilustración 64 instagram

Conclusión

Para concluir, a lo largo de este proyecto se logró recopilar información sobre los juegos tradicionales, que forman parte de nuestra cultura. A través de los diálogos que se pudieron mantener con los adultos mayores se logró conocer las reglas que rigen a cada uno de los diferentes juegos, así como los materiales necesarios. Lo que permitió dar ese valor a un segmento de la población que ha sido puesta a un lado de la sociedad, puesto que ellos a lo largo de su vida han ido adquiriendo sabiduría a través de sus vivencias en un contexto muy diferente al actual. De esta manera se provee el rescate y preservación de la cultura. A través del uso de las herramientas digitales se pretende conservar este tipo de saberes, mediante la implementación de la realidad aumentada como un medio para la transmisión de la información. Mediante el modelado 3D de los abuelitos se logró presentar de una manera más sensible los juegos mediante la abstracción de los rasgos

físicos de cada uno de los personajes. Todo esto se ve reflejado en un producto visual y material en el cual se han aplicado diversos conocimientos, técnicas y programas para facilitar el acceso a la información.

Recomendaciones

Para el respectivo modelado de los personajes de debe tomar en consideración el tipo de estética a manejar. Las facciones de los rostros y cuerpo de cada uno de los adultos mayores deben conservar la mayor fidelidad con lo real aplicado dentro de los personajes, es por esto la necesidad de un pequeño análisis morfológico. Dentro del material impreso es necesario aplicar una prueba de color para evitar cambios en la cromática al momento de imprimir. En la diagramación y la jerarquización de la información es necesario mantener la ergonomía visual dentro de cada uno de las composiciones ya sea dentro del material impreso o de la realidad aumentada, considerando que son formatos completamente distintos. Realizar las respectivas pruebas de funcionalidad de la RA a fin de evitar problemas en visualización del arte final.

Bibliografía

Referencias

- Adobe, I. (s.f.). *Adobe Inc.* Obtenido de <https://www.adobe.com/la/products/indesign.html>
- Aguilar, M. (2019). *Repositorio Institucional Universidad Nacional Abierta y a Distancia.* Obtenido de <https://docplayer.es/189833870-Maria-janeth-aguilar-banguero-jennifer-paz-vivas.html>
- Alonso, L. (22 de Julio de 2022). *Marketing4ecommerce.* Obtenido de <https://marketing4ecommerce.net/diferencias-png-jpg-tiff-y-gif-webp/>
- Blender. (18 de Diciembre de 2022). *Blender.* Obtenido de https://docs.blender.org/manual/es/dev/getting_started/about/introduction.html
- CASTILLO, J. O. (2017). LA REALIDAD VIRTUAL Y LA REALIDAD AUMENTADA. *Revista de Dirección y Administración de Empresas.*
- Castro, O. E. (2011). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato.* Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7750/1/FCHE_LCF_303.pdf
- Codehouse. (31 de Mayo de 2021). *Codehouse.* Obtenido de <https://www.coderhouse.com.br/blog/-que-es-spark-ar-studio-y-por-que-tenes-que-aprender-a-usarlo->
- Diseno. (14 de Octubre de 2016). *Diseno.* Obtenido de <https://www.dsigno.es/blog/dise-no-grafico/comunicacion-visual-el-poder-de-la-imagen>
- Fernández, I. G. (s.f.). *Universitat Oberta de Catalunya.* Obtenido de <http://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/dis-marca/5-trabajar-con-la-reticula/#:~:text=La%20ret%C3%ADcula%20en%20dise%C3%B1o%20editorial,%20un%20sistema%20geom%C3%A9trico%20predefinido.>
- Grapsas, T. (15 de Diciembre de 2019). *Rockcontent.* Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/realidad-aumentada/>
- Hernández, S. (2013). Redalyc. *Sphera Pública*, 43.
- Imborrable. (13 de Octubre de 2020). *Imborrable.* Obtenido de [https://imborrable.com/blog/rgb-y-cmyk/#:~:text=CMYK%20%E2%80%93%20S%C3%ADntesis%20sustractiva,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20CMYK%3F,%20y%20Negro%20\(Black\).](https://imborrable.com/blog/rgb-y-cmyk/#:~:text=CMYK%20%E2%80%93%20S%C3%ADntesis%20sustractiva,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20CMYK%3F,%20y%20Negro%20(Black).)
- MedlinePlus. (10 de Noviembre de 2020). *MedlinePlus.* Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/motionsickness.html>
- Neosentec. (s.f.). *Neosentec.* Obtenido de <https://www.neosentec.com/realidad-aumentada/>
- Ortiz., P. C. (30 de Marzo de 2021). *Comoremolacha.* Obtenido de <https://comoremolacha.wordpress.com/2021/03/30/que-es-una-plantilla-omachote-y-como-sirve-en-diseno-grafico/>

Torres Avelino, L. L. (5 de Enero de 2022). *Reopistorio Dspace*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6700>

Uniat. (9 de Diciembre de 2016). Obtenido de Es un programa de modelado 3D, escultura y pintura digital. Zbrush inició como un programa que permitía crear pinturas digitales e insertar en ellas objetos 3D.

Vladimir, L. (2022). *Universidad técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/35848/1/EST.%20LINDO%20ALTAMIRANO%20VLADIMIR%20ALEXANDER%20TESIS%20FINAL-signed-signed-signed.pdf>

Wong, W. (1991). Obtenido de https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

