

PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

**Diseño de Juego de Mesa Didáctico para Fortalecer y Preservar
la Cosmovisión Waorani mediante la Enseñanza de Leyendas,
Orientado a Estudiantes de 5to de Básica de la Unidad Educativa
"Emaús" en Shell, Pastaza.**

NOMBRE:

Heidy Mayely Paredes Ordoñez

FECHA:

Julio 2024

TUTOR:

Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.INTRODUCCIÓN



PUCE | DISEÑO GRÁFICO

DESPERTANDO EL ESPÍRITU JAGUAR

NOMBRE:

Heidy Mayely Paredes Ordoñez

FECHA:

Julio 2024

TUTOR:

Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.D.

ÍNDICE

| | |
|---------------------|---|
| RESUMEN ----- | 5 |
| AGRADECIMIENTO----- | 6 |

INTRODUCCIÓN

| | |
|-------------------------------|----|
| b. Hipótesis de trabajo ----- | 13 |
| c. Objetivos----- | 13 |

1. DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO

| | |
|---|----|
| 1.1 Presentación del caso----- | 15 |
| 1.2 Diagnóstico del caso----- | 15 |
| 1.3 Caracterización del usuario ----- | 21 |
| 1.4 Análisis tipológico ----- | 23 |
| 1.5 Definición del problema gráfico ----- | 27 |
| 1.6 Requerimientos del proyecto----- | 28 |

2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

| | |
|--|----|
| 2.1 Generación de la Idea ----- | 32 |
| 2.2 Exploración de la forma ----- | 34 |
| 2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico ----- | 40 |
| 2.4 Desarrollo del prototipo----- | 42 |
| 2.5 Detalle técnicos y de producción ----- | 53 |

| | |
|---------------------------------|----|
| CONCLUSIONES ----- | 65 |
| RECOMENDACIONES ----- | 66 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS----- | 67 |
| ANEXOS ----- | 69 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Árbol de problemas sobre, Desconocimiento del valor de las mujeres waorani entre los jóvenes..... | 12 |
| Figura 2. Análisis PESTEL + D, sobre el Desconocimiento del valor de las mujeres waorani entre los jóvenes, indagando en temas de política, economía, social, tecnológico, ecológico, legal y diseño..... | 13 |
| Figura 3. Jóvenes de la institución educativa “Emaus”..... | 16 |
| Figura 4. Herramientas de Investigación, que se aplicaran en los usuarios..... | 18 |
| Figura 5. Causas de la Migración desde la Selva a Shell, aplicando al caso de estudio en Nuevo Amanecer. | 18 |
| Figura 6. Página del Libro de Estudios Sociales de 5to Bascia, Texto del Estado. | 19 |
| Figura 9. Esquema de barras sobre la utilización de dispositivos tecnológicos y sus funciones. | 20 |
| Figura 11. Cuadro de Pastel sobre en qué espacios les gustaría que se mostrara la información..... | 21 |
| Figura 12. Stakeholders, aplicado a la búsqueda del público más cercano al problema..... | 23 |
| Figura 13. Mapa de empatía, análisis de Prejovenes Waorani sobre que piensan, oyen, dicen y hacen sobre el problema, los esfuerzos y resultados como conclusión..... | 23 |
| Figura 14. Mapa de empatía, análisis de los profesore de sobre que piensan, oyen, dicen y hacen sobre el problema, los esfuerzos y resultados como conclusión..... | 24 |
| Figura 15. Especies de Colombia que se expone en el juego..... | 25 |
| Figura 16. Portada del juego Chunkay..... | 26 |
| Figura 17. Inicio del juego Chunkay..... | 27 |
| Figura 17. Portadas de los tres libros “El Mundo Waorani”. | 28 |
| Figura 18. Elemento con sombras, Ilustraciones de actividades para proyectarse. | 28 |
| Figura 19. Vectores de la Forma, del libro Diseño estrategia y táctica de Luis Rodríguez Morales-..... | 30 |
| Figura 20. Cuadro sobre el triángulo del conocimiento, El proyecto K-triangle. | 32 |
| Figura 21. Proceso bocetaje idea 1. | 33 |
| Figura 22. Proceso bocetaje idea 2..... | 34 |
| Figura 23. Proceso bocetaje idea 3. | 35 |
| Figura 24. Exploración de la forma 1..... | 36 |
| Figura 25. Propuesta de Línea Gráfica 1. | 37 |
| Figura 26. Exploración de la forma 2. | 38 |
| Figura 27. Propuesta de línea gráfica 2. | 39 |
| Figura 28. Exploración de la forma 3. | 40 |
| Figura 29. Propuesta de línea gráfica 3. | 40 |
| Figura 30. Esquema de elementos..... | 44 |
| Figura 31. Boceto de la mesa del juego..... | 46 |
| Figura 32. Tablero del juego. | 47 |

| | |
|---|----|
| Figura 33. Boceto de fichas del juego. | 47 |
| Figura 34. Fichas del juego. | 48 |
| Figura 35. Boceto de tarjetas del Juego. | 48 |
| Figura 36. Tarjetas del Juego. | 49 |
| Figura 37. Instructivo del Juego. | 49 |
| Figura 38. Instructivo del Juego cuento. | 50 |
| Figura 39. Tipografía para el juego. | 50 |
| Figura 40. Boceto de las Fichas del Espíritu Jaguar. | 51 |
| Figura 41. Fichas del Espíritu Jaguar. | 51 |
| Figura 42. Boceto de Tablilla de puntos. | 52 |
| Figura 43. Tablilla de puntos. | 52 |
| Figura 44. Caja del juego de mesa. | 53 |
| Figura 45. Interfaz del juego en Genially. | 53 |
| Figura 46. Mockup Tablero del juego. | 54 |
| Figura 47. Mockup Caja del Juego de mesa. | 55 |
| Figura 48. Mockup Tarjetas del juego de mesa | 56 |
| Figura 49. Mockup del Manual "Espíritu Jaguar" | 56 |
| Figura 50. Mockup Fichas de juego. | 57 |
| Figura 51. Mockup Fichas de Espíritu Jaguar. | 58 |
| Figura 52. Mockup Tablilla de Puntos | 58 |
| Figura 53. Lectura de las instrucciones. | 63 |
| Figura 54. Lectura de las instrucciones. | 63 |
| Figura 55. Lectura de las instrucciones. | 64 |
| Figura 56. Lectura de las instrucciones. | 64 |

ÍNDICE DE TABLA

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Resultados de la validación realizada por Bogar Chancay | 43 |
| Tabla 2. Resultados de la validación realizada por Jose Ashqui. | 44 |
| Tabla 3. Resultados de la validación realizada por Karla Betancourth. | 44 |
| Tabla 4. Presupuesto de trabajo de gestión, creativo y operativo del proyecto. | 61 |
| Tabla 5. Costos de producción de los elementos del juego de Mesa "Espíritu Jaguar". | 62 |
| Tabla 6. Costos del prjuego de Mesa "Espíritu Jaguar". | 62 |
| Tabla 7. Resultados de la validación final a comitente del Profesor. | 63 |
| Tabla 8. Resultados de la validación final a comitente del Profesor. | 64 |

RESUMEN

El proyecto de titulación aborda la problemática de la necesidad de desarrollar herramientas educativas innovadoras que integren la cultura Waorani con elementos de la cultura occidental para promover la interculturalidad y el diálogo entre diferentes tradiciones. En el contexto educativo actual, existe un desconocimiento significativo sobre el valor de las mujeres Wao y la importancia de revitalizar y transmitir las tradiciones y leyendas Wao. Además, se enfrentan retos en la enseñanza intercultural que requieren soluciones creativas para garantizar la efectividad y relevancia de las herramientas educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para abordar estos desafíos, el proyecto se llevó a cabo en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Emaús en Shell, Cantón Mera, provincia de Pastaza. Se trabajó en colaboración con el profesor Jorge Ashqui y los estudiantes de quinto de básica, quienes están aprendiendo sobre las nacionalidades amazónicas en su materia de Ciencias Sociales. Creando un juego de mesa que refleje la rica herencia cultural de los Waorani, incorporando leyendas transmitidas por los abuelos pikenanis y actividades adaptadas al contexto Wao. Incluye un tablero, fichas, cartas y otros materiales, así como unos recursos interactivos. El propósito principal del juego es fomentar la cooperación entre los estudiantes en las aulas, animándolos a participar en actividades grupales mientras aprenden sobre las leyendas y tradiciones de la cultura Wao.

Durante la observación de la aplicación del juego, se notó que a los niños les llamaron la atención las fichas y el tablero, y se emocionaron por hacer algo interesante fuera de su rutina cotidiana. Los niños se formaron en grupos de cinco, escucharon las instrucciones y comenzaron a jugar con entusiasmo, logrando completar la primera parte de las tres secciones de historias. Los resultados de la validación del juego mostraron que los estudiantes apreciaron las leyendas, valoraron la cultura Waorani y se interesaron por aprender sobre los guerreros jaguares. Además, el juego les enseñó a respetar la naturaleza y despertó en ellos un interés por visitar entornos naturales. Los niños encontraron el juego muy entretenido, lo que les motivó a escuchar las historias, responder preguntas y avanzar en el juego.

El diseño gráfico desempeña un papel crucial en este proyecto, ya que ayuda a integrar visualmente los elementos de las culturas Waorani y occidental, haciendo que el juego sea atractivo y fácil de entender para los estudiantes. Las imágenes de referencia en las instrucciones y los recursos interactivos en la página web educativa son fundamentales para facilitar la comprensión y el aprendizaje.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que fueron parte fundamental en la investigación y creación de mi trabajo de titulación. Sin su apoyo, ayuda y confianza en la idea de mi Memoria, este trabajo no habría sido posible.

En primer lugar, me gustaría agradecer a Xavier Jiménez por su invaluable orientación y paciencia durante todo el proceso de investigación. A mi papá, Julio Paredes, por su apoyo económico, presencia incondicional y por facilitarme los viajes necesarios para mis estudios. A mi mamá, Mariana Ordoñez, por su compañía en cada viaje, por cada noche de esfuerzo compartido, su valentía y apoyo inquebrantable que siempre he admirado.

Quiero agradecer especialmente a toda la comunidad Waorani, por recibirme con sus sonrisas y amabilidad, y por ayudarme con la información y documentación necesarias. Mi gratitud a Gladis, Wareka, Ariel Irumenga, Mencay Nenquiwi, Manuela Omene, Fernando Nihua y a toda la institución educativa "Emaus", en especial a su docente Jorge Ashqui, los estudiantes de 5to de Básica y la directora Luz Llangari.

Agradezco profundamente a mis seres cercanos que me apoyaron en los viajes y la investigación. A Brenda Fernández, mi mejor amiga y compañera de alma, y a Diego Jacome, un ser increíble en mi vida, gracias por su compañía en esta aventura.

Los amo y les estaré sumamente agradecida siempre.



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

a. Antecedentes

De acuerdo con la Confederación de Nacionalidades Indígenas de Ecuador (CONAIE), Los Waorani son una comunidad de aproximadamente 3000 personas que viven en 24 comunidades ubicadas en las provincias de Napo, Pastaza y Orellana en Ecuador. Su lengua nativa es el wao-terero y su territorio abarca desde los ríos Curaray hasta el Napo, para complementar, Rivas T. Alex, Lara P. Rommel (2001) en su libro “Conservación y Petróleo en la Amazonía Ecuatoriana, un acercamiento al caso huaorani” describe a los Wao como una sociedad que practica la uxori-localidad, donde las parejas casadas viven cerca de la familia de la esposa. Los Waorani son matrilineales, lo que implica que los lazos familiares, la herencia y los derechos se transmiten principalmente de madre a hija o de madre a hijos, siendo esto fundamental en su estructura social.

En Shellpare, ubicado en la parroquia Shell del cantón Mera, Provincia de Pastaza, con un asentamiento de 47 Waorani, que están experimentando un proceso de urbanización, han construido sus viviendas siguiendo un patrón regional, pero socialmente se agrupan según sus lazos familiares. Por lo tanto, es común que una vivienda o habitación albergue a miembros de la misma familia, aunque esto no implica que repitan las prácticas tradicionales de manejo territorial o el cuidado colectivo del territorio, como expresa la antropóloga Gabriela Duque, (2021).

En el contexto de la problemática identificada, el “Desconocimiento del valor de las mujeres waorani entre los jóvenes” surge desde la preocupación de los padres por la pérdida de tradiciones, como señala la activista waorani Mencay Nenquiwi en una entrevista realizada en (2023).

Muchos niños y jóvenes desconocen su propia historia y cultura. Las madres, desafortunadamente, ya no quieren enseñar sobre sus raíces, y así hay pérdida de la conexión con las tradiciones. Actualmente, prefieren que sus hijos estudien en la ciudad con costumbres occidentales, para obtener una educación sólida y trabajo.

Los jóvenes Waorani, al estar expuestos a la influencia cultural occidental, se enfrentan en riesgo de perder los conocimientos ancestrales, debido a que su cultura es fluida y se transmite principalmente de manera oral. Esta situación puede conducir a la desaparición de saberes y prácticas culturales importantes en los roles familiares como la cerámica, tejidos y cánticos, que son pasados de abuelas a jóvenes, esto se aclara en el libro “Saberes Waorani y Parque Nacional Yasuní: Plantas, Salud y Bienestar en la Amazonía del Ecuador” de la autora activista Waorani Manuela Ima Omene (2012).

Los niños aprenden y adquieren habilidades observando e imitando a sus padres y abuelos, según la teoría de Vigotsky (1979). Los pikenanis, o expertos, guían a los novatos hacia el conocimiento, incluyendo la cerámica, el tejido y los cantos transmitidos por las abuelas Wao a sus nietos. Sin embargo, la globalización ha introducido nuevas formas de interacción que impactan las identidades y la educación. Esto implica un cambio en los modos y contextos de conocimiento, donde los saberes locales, como los conocimientos indígenas, son fundamentales. Es crucial priorizar la inclusión digital, el pluralismo y la diversidad cultural en los medios de comunicación, así como repensar el concepto de ciudadanía en un mundo globalizado y culturalmente diverso, como expresan Caballero y Gravente, (2012).

El arquitecto Juan Izquierdo Peñafiel formuló la siguiente idea en su libro “Asentamientos humanos Huarani” (2000). La emigración de los jóvenes que ya no miran futuro en su territorio, se sienten maravillados por la civilización occidental, y comienza una lucha por la integración y acepta-

ción en la misma; el abandono de los asentamientos existentes se va perfilando como una cruda realidad del pueblo wao.

En la comunidad Waorani, las nuevas generaciones están perdiendo habilidades tradicionales importantes. Los hombres solían dominar técnicas para la caza y la artesanía, mientras que las mujeres eran expertas en la agricultura y la preparación de la chicha. Esta situación fue destacada en la Evaluación Inclusiva e Intercultural sobre educación en la comunidad Waorani (Procel Guerra, Yépez Rosero y Hidalgo Mantilla, (2018). Es crucial tomar conciencia de esta pérdida cultural y garantizar el respeto y reconocimiento de la diversidad cultural en Ecuador para preservar las comunidades indígenas.

Duque (2021), en su tesis menciona:

El acceso a la educación es uno de los factores que motiva su salida. Se aborda también como el estado define el empleo y desempleo y la situación de las poblaciones indígenas fuera de sus territorios. Esta situación podría contribuir a que las generaciones jóvenes waorani prefieran imaginar su vida dentro de estándares cosmopolitas o regionales, y deseen abandonar sus territorios.

Xavier Muñoz, en un artículo publicado en "Mundo Diners" en (2020) donde cuenta la evolución y pérdida actual de la identidad de los jóvenes debido a su conexión con el internet.

Los waorani han ido perdiendo su identidad, sumado a la precariedad de sus condiciones de vida, salud, educación, deterioro del medioambiente... y las narrativas del mundo occidental que consumen por televisión satelital e Internet.

En un estudio psicológico sobre la educación de los Waorani, una comunidad que ha estado expuesta a la cultura occidental tecnológica durante setenta años. Este contacto se ha caracterizado por su rapidez y brusquedad, lo que ha desencadenado una asimilación acelerada que amenaza sus costumbres, tradiciones, lengua y cosmovisión, tal como lo explica Verónica Cano M., investigadora bióloga y coordinadora del proyecto ¿Qué pasa con la salud mental y educación de los waorani? Una recopilación de testimonios que sugieren que la pérdida de su identidad se debe a la mala educación y la falta de materiales didácticos.

En el artículo desarrollo de las neurofunciones, implicación en la lectura y escritura en niños de la nacionalidad waorani en Ecuador (2018). Las investigadoras señalan que la mayoría de los Waoranis ahora poseen tabletas o teléfonos inteligentes y tienen acceso gratuito a Internet en varios puntos, lo que ha generado frustración en sus padres y abuelos, quienes optan por aislarse voluntariamente para evitar este contacto. En resumen, las investigadoras concluyen que la intervención del estado es esencial para mejorar la situación de los Waorani al preservar su identidad cultural mientras los integramos en la sociedad moderna, de lo contrario, seguirán marginados y aislados en la selva.

El análisis PESTEL es una herramienta útil para comprender el entorno externo de una organización y prever posibles oportunidades y amenazas. La Asociación de Mujeres Waorani Amazónicas del Ecuador (AMWAE) participa activamente en premios como el Equator Prize y el Latinoamérica Verde, destacándose por implementar el concepto indígena del 'buen vivir'. Según Alex Rivas en su libro de (2001), el contacto de la comunidad Waorani con la cultura occidental a través del Instituto Lingüístico de Verano en 1958 marcó un cambio significativo. Tras este contacto, los Waorani perdieron a sus chamanes y las mujeres dejaron de asumir su papel tradicional.

La revista Diario La Hora (2017), publicó un artículo sobre la música Waorani, destacando su capacidad para transmitir conocimiento y resaltando el valor de los ancestros. Donde hay 'pikenanis' aún se escuchan cantos todos los días. Es parte de la tradición de esta nacionalidad.

La Ley de protección de salud para mujeres indígenas en aislamiento voluntario y en contacto inicial es un derecho fundamental que salvaguarda la identidad cultural, el medio ambiente y los derechos de las comunidades indígenas. Se sustenta en normativas nacionales e internacionales que protegen a pueblos indígenas en contacto inicial y aislamiento voluntario, como los Tagaeri y Taromenane, reconocidos en la Constitución de la República.

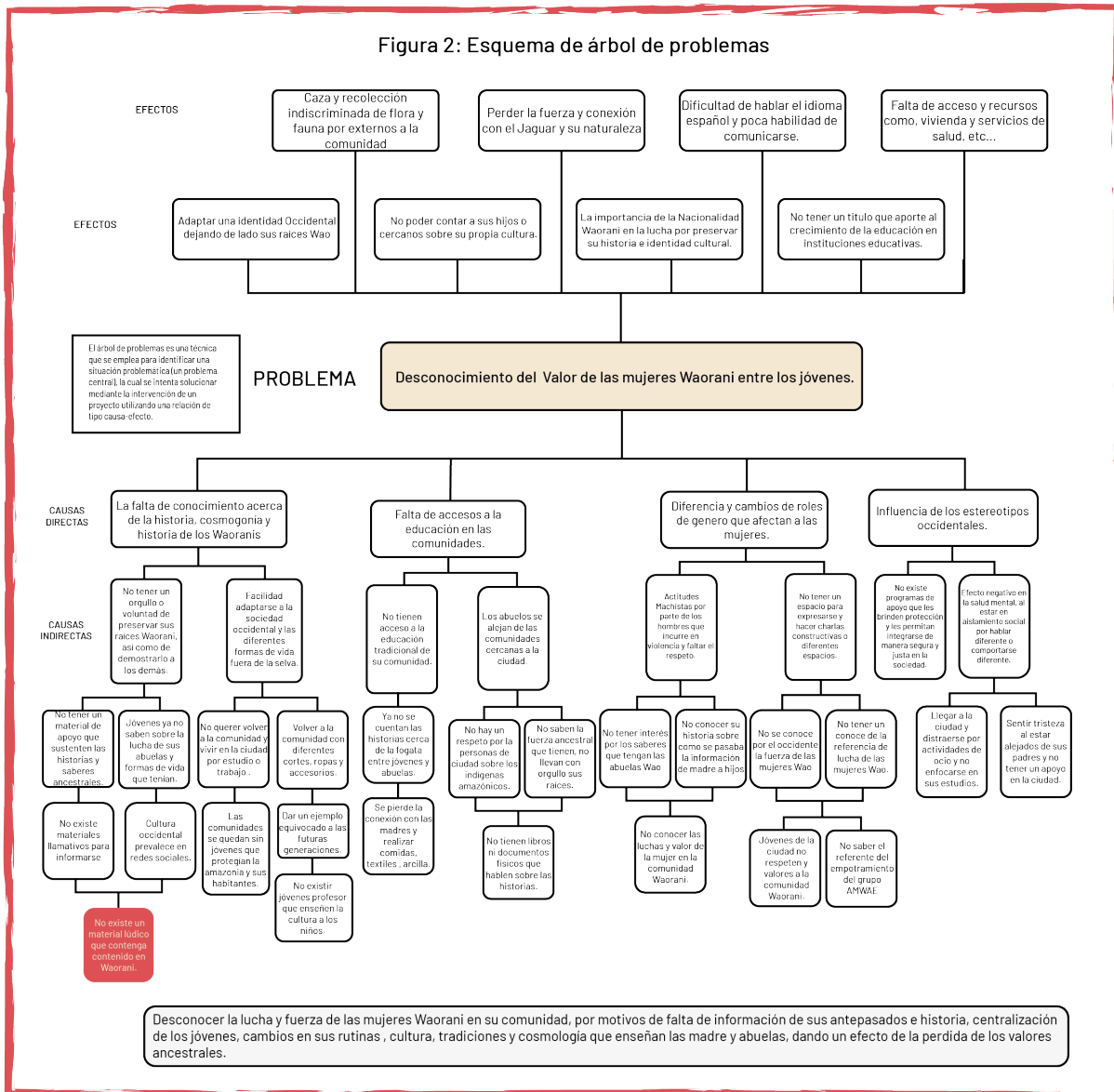
Según el Art.57 de la Constitución 21. Que la dignidad y diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejen en la educación pública y en los medios de comunicación; la creación de sus propios medios de comunicación social en sus idiomas y el acceso a los demás sin discriminación alguna. Los territorios de los pueblos en aislamiento voluntario son de posesión ancestral irreductible e intangible, y en ellos estará vedada todo tipo de actividad extractiva. El Estado adoptará medidas para garantizar sus vidas, hacer respetar su autodeterminación y voluntad de permanecer en aislamiento, y precautelar la observancia de sus derechos. La violación de estos derechos constituirá delito de etnocidio, que será tipificado por la ley. El Estado garantizará la aplicación de estos derechos colectivos sin discriminación alguna, en condiciones de igualdad y equidad entre mujeres y hombres (2011).

Amazon Frontlines (2022), organización sin fines de lucro que trabaja para apoyar a las comunidades indígenas y locales que viven en la región amazónica, en sus investigaciones mencionan. El modelo educativo Waorani no limita la educación a las aulas ni a un período breve en la juventud, sino que la ve como un proceso intergeneracional que se lleva a cabo tanto dentro como fuera de las escuelas.

En lugar de enfocarse en el aprendizaje mecánico y la memorización, se utilizan métodos como la música, los juegos creativos, la observación y la narración imaginativa. Se desalienta el uso de enfoques pedagógicos que fomenten la pasividad y desalienten la independencia, el aprendizaje activo y la experimentación. Esto permite que los Waorani fortalezcan su identidad a través de la educación, convirtiéndola en una base para fortalecer su autogobierno y autonomía. Además, fortalece los lazos de los jóvenes con su pasado y sus tierras ancestrales, y les proporciona habilidades para navegar en un mundo globalizado. Según Mara Edna Serrano Acuña (2022), la tecnología desempeña un papel crucial en el proceso de adquisición de conocimientos y producción creativa en el diseño gráfico, siendo vista como una herramienta versátil con múltiples aplicaciones.

La educación es clave como puente entre culturas, promoviendo la inclusión y el respeto a la diversidad cultural. Sin embargo, la falta de diálogo entre generaciones y la pérdida de conocimientos tradicionales son preocupantes. La tecnología puede ser una herramienta valiosa para abordar estos desafíos, siempre que se adapte respetuosamente a las necesidades de la comunidad Waorani.

Figura 1. Árbol de problemas sobre, Desconocimiento del valor de las mujeres waorani entre los jóvenes.



Nota. Elaborado por la Autora. Descripción del árbol de problemas sobre, Desconocimiento del valor de las mujeres waorani entre los jóvenes.

Figura 2. Análisis PESTEL + D, sobre el Desconocimiento del valor de las mujeres waorani entre los jóvenes, indagando en temas de política, economía, social, tecnológico, ecológico, legal y diseño.



Nota. Elaborado por la Autora. Descripción del Análisis PESTEL + D, sobre el Desconocimiento del valor de las mujeres waorani entre los jóvenes, indagando en temas de política, economía, social, tecnológico, ecológico, legal y diseño.

b. Hipótesis de trabajo

La necesidad de presentar opciones creativas y atractivas para los jóvenes Waorani es evidente, donde el Diseño Gráfico puede enriquecer su identidad. Orozco & Pinto (2017). Desarrollar materiales gráficos, lúdicos e interactivos como herramientas extracurriculares en las aulas, que destaquen las leyendas transmitidas por las abuelas a sus nietos, teniendo como objetivo fortalecer el sentido de pertenencia de los jóvenes por su herencia cultural. Este enfoque busca generar interés, aumentar la comprensión, aprecio por los relatos, fomentar el respeto por la selva amazónica ecuatoriana y los conocimientos tradicionales, mediante una integración efectiva de un juego de mesa y la tecnología.

c. Objetivos

General

- Fortalecer la identidad Waorani a través de la creación de un material gráfico que capte, preserve y transmita de manera cautivadora el conocimiento cultural, las historias y las sabidurías ancestrales transmitidas por las madres y abuelas Waorani a las nuevas generaciones. Buscando catalizar un cambio significativo en el comportamiento y la educación de los jóvenes Waorani, inspirándolos a apreciar, respetar y activamente preservar su identidad cultural.

Específicos

- Investigar y definir los requisitos específicos de un material educativo destinado a jóvenes de la comunidad Waorani, con el objetivo de facilitar su identificación cultural. Esto se logrará a través de entrevistas y diálogos con los jóvenes, profesores y miembros de la comunidad, con el fin de identificar cuentos y costumbres esenciales que reflejen la identidad y la herencia cultural Waorani.

- Diseñar un material didáctico que respalde la enseñanza en aulas y actividades extracurriculares sobre los cuentos de la cultura Waorani, resaltando el papel fundamental de las mujeres en la transmisión de conocimientos culturales. Este recurso proporcionará un espacio para que mujeres y jóvenes se conecten con sus ancestros y preserven de manera significativa y visualmente atractiva su herencia cultural.

- Validar en qué medida se ha creado una interacción entre los jóvenes y profesores de la comunidad de Shellpare con el material gráfico diseñado para fortalecer los cuentos de la nacionalidad Waorani. Recopilar retroalimentación y realizar ajustes basados en las sugerencias de la comunidad para asegurar la autenticidad y el respeto hacia la herencia cultural Waorani.



1

DESCRIPCIÓN
DEL CASO Y
DIAGNÓSTICO

1. DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO

1.1 Presentación del caso

Figura 3. Jóvenes de la institución educativa “Emaus”.



Nota. Foto tomada por la autora

En el barrio Nuevo Amanecer, situado en el cantón Mera de la provincia de Pastaza, reside una comunidad compuesta por aproximadamente 47 familias Waorani, dentro de los 280 socios de diversas nacionalidades que residen ahí. Esta información se obtuvo mediante una entrevista realizada al dirigente del barrio, Saul Nihua (2023). La mayoría de esta comunidad está integrada por padres y jóvenes que han decidido trasladarse fuera de sus comunidades en búsqueda de una educación de mayor calidad y oportunidades de desarrollo. Sin embargo, dentro de este nuevo entorno, persiste la preocupación de los abuelos y padres (pikenanis) por el abandono de la selva amazónica y la necesidad de preservarla.

La educación de los jóvenes Waorani es motivo de preocupación, ya que no cuentan con materiales en su lengua materna, el wao-terero. El uso de este idioma se está perdiendo gradualmente entre las generaciones más jóvenes. Fernando Nihua, un padre de familia y supervisor de Zona 2 y zona 3 del Ministerio de Educación ha destacado en una entrevista, (2023). La importancia de esta labor las autoridades y líderes de las comunidades están trabajando para encontrar materiales, tanto físicos como virtuales, que contribuyan a preservar y valorizar las tradiciones ancestrales de los Waorani. Esto incluye promover la igualdad de género y el respeto por la naturaleza.

En la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe ‘Emaus’, situada en Shell, en la provincia Pastaza, se acoge a una cantidad de 15% de niños Waorani. La modalidad de enseñanza es presencial durante la jornada matutina, abarcando los niveles educativos inicial y de educación general básica (EGB). Un total de 267 estudiantes, entre niños y niñas, comparten aulas con otros compañeros de diferentes nacionalidades, como Afrodescendientes, Kichwas, Shuar, entre otros. Además del español e inglés, se enseña el idioma kichwa, y se fomenta el respeto y la valoración de la diversidad cultural. Se organizan eventos que destacan la identidad de cada comunidad, promoviendo así un ambiente inclusivo y enriquecedor para todos los estudiantes.

1.2 Diagnóstico del caso

Para obtener datos y corroborar la información del trabajo de titulación, se emplearon diversas herramientas de investigación, tales como encuestas, entrevistas, grupos focales y visitas de

campo, como se muestra en la figura 3. Estas actividades se llevaron a cabo con un grupo focal conformado por madres del barrio Nuevo Amanecer ubicado en el cantón Mera de la provincia de Pastaza, así como jóvenes y profesores de su institución cercana, la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Emaus”.

El acercamiento con la comunidad Waorani, surgió de la preocupación de que sus futuras generaciones pudieran perder la conexión y los conocimientos que ofrece la selva. Mencay Nenquihui, una destacada activista Waorani y ex presidenta de AMWAE (Asociación de Mujeres Waorani de la Amazonía Ecuatoriana). La comunidad Waorani enfrenta desafíos actuales, como la desconexión entre los actores principales y la preocupación por el cambio drástico de costumbres y valores que afecta a este pueblo, así como la falta de diálogo entre las abuelas y las madres con sus hijos.

En una entrevista, Mencay Nenquihui profundizó sobre la educación y el rechazo que enfrentan. Es verdaderamente lamentable observar cómo los niños, al asistir a la escuela, a menudo se sienten desorientados y atemorizados, experimentando una sensación de menosprecio. Sin embargo, es crucial recordar que somos Waorani; provenimos de una rica herencia con historias que narran nuestro origen y nuestras raíces, (2023).

La importancia de recopilar historias y cuentos fundamentales resalta la comunicación y conexión entre madres e hijos, según Susana Andrade, antropóloga. Estos relatos son herramientas valiosas para transmitir valores a las generaciones jóvenes, especialmente afectadas por la cultura occidental y cambios drásticos. A diferencia de comunidades como los Shuar o los Kichwa, que experimentaron transiciones culturales graduales, los Waorani enfrentaron un cambio cultural abrupto de la Edad de Piedra al siglo XXI, (2023).

El entorno en el que crecieron los Waorani presenta notables diferencias en comparación con la ciudad. La educación ha representado un obstáculo en el proceso de adaptación y comprensión de su cultura. En comunidades como Toñampare, Tiwino, Meepade, Konipade, entre otras, existe una migración por parte de los jóvenes de estas comunidades. En este contexto, Saúl Nihua explica que la migración de su comunidad, específicamente a Shellpare, en el barrio Nuevo Amanecer de la provincia de Mera, ha sido motivada por; La herencia de nuestros pueblos son diferente que acá, estamos acá por temas de estudios para nuestros hijos, mejorar nuestros estudios y tener un trabajo estable que nos ayuden a sobrevivir en la ciudad, (2023).

Nathaly Pinto destaca en la entrevista (2023), el diseño implica crear comunicación, objetos y procesos, fortaleciendo identidades y creando nuevas cuando es necesario. La colaboración con comunidades es esencial, y la flexibilidad del diseño puede ser una herramienta valiosa para abordar desafíos y mejorar la calidad de vida. En el contexto del diseño social, es esencial participar activamente en la vida de las personas en lugar de ser meros observadores, como destaca Frei Betto con la cita “La cabeza piensa allí donde los pies pisan”. El diseño social implica ser respetuoso y coherente, tratando a las personas no solo como simples usuarios, sino como participantes en todo el proceso (2023).

Durante la visita de campo realizada en octubre de 2023, se estableció contacto con un grupo focal compuesto por residentes de “Nuevo Amanecer” y sus hijos, quienes asisten a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “EMAÚS” en Shell (U.E.C.I.B. “EMAÚS”). Durante esta visita, se llevó a cabo un mapeo de las viviendas de los Waoranis y estudiantes de la Unidad, donde se realizaron entrevistas individuales para recopilar información justificativa sobre el tema en cuestión. Como se visualiza en la figura 4.

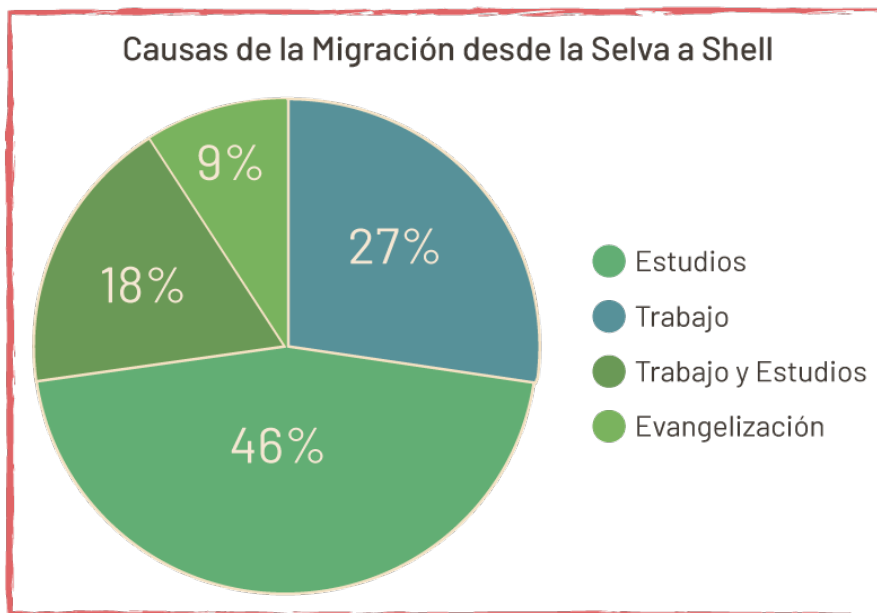
Figura 4. Herramientas de Investigación, que se aplicaran en los usuarios.

| Instrumentos de Investigación Primaria | | | |
|--|--|--|---|
| MÉTODO | OBJETIVO | ¿A QUIÉN? | ¿DÓNDE? |
| Visitas de Campo | Reconocer los lugares donde viven los jóvenes y madres y crear un itinerario para visitar con entrevistas. | Mujeres de la comunidad Shellpare. Abuelas de la comunidad Shellpare. Historias de escritas. | Hacerlo en un estudio de campo, yendo a la comunidades de Nuevo Amanecer Puyo, Shellpare. Via videollamada y Presencial. |
| Entrevistas | Indagar con especialistas sobre el tema de la educación a jóvenes Waorani, jóvenes de la comunidad de Shellpare. | Psicólogos, Antropologías, Educación, Jóvenes Activistas Waorani. | Via videollamada y Presencial. |
| Grupos focales | Indagan cómo afectan diferentes fenómenos o situaciones a las personas; particularmente explican y profundizan en las percepciones, sentimientos y pensamientos. | Jóvenes de la comunidad Shellpare. Madres de la comunidad Shellpare. | Hacerlo en un estudio de campo en la comunidad de Shellpare y sus habitantes. Via videollamada y Presencial. |

Nota. Elaborado por la autora.

Durante la investigación en el grupo focal “Nuevo Amanecer”, se realizaron visitas personalizadas a diez residentes para comprender las causas de su migración. Los resultados revelaron que el 46% migró por motivos educativos, el 27% por razones laborales, el 18% por una combinación de educación y trabajo, y el 9% mencionó influencia de grupos evangélicos en su migración, como se muestra en el figura 5.

Figura 5. Causas de la Migración desde la Selva a Shell, aplicando al caso de estudio en Nuevo Amanecer.



Nota. Elaborado por la autora.

En el proceso de adaptación a su nuevo entorno, notablemente diferente de su entorno natural en la selva, los padres expresan su insatisfacción en relación a los materiales, libros y cuentos proporcionados por el estado en escuelas fiscales o particulares, según lo comenta Manuela Omari, abuela y madre (2023). Además, tanto los profesores urbanos como los rurales, según se observa en la figura 6, están solicitando recursos lúdicos efectivos para el proceso de enseñanza de los niños de Nacionalidades. La educación dentro y fuera de la selva presenta diferencias en los métodos de enseñanza y en el lenguaje utilizado, además de enfrentar problemas de conectividad a Internet.

Sin embargo, tanto los profesores urbanos como los rurales están de acuerdo en que no hay material específico disponible en el lenguaje Waoterero que pueda servir como una herramienta efectiva para contar historias waoranis. Esto fue mencionado por la directora de la institución, Mes. Luz Llangari, de nacionalidad Kichwa, durante una entrevista realizada en (2024). Los profesores de la unidad educativa bilingüe “Emaús” expresan preocupación por la pérdida de la identidad entre los jóvenes, quienes podrían avergonzarse de sus raíces o su lenguaje, lo que afecta su interés en el tema.

Sin embargo, notan que los estudiantes que han estado en la institución desde la infancia son más abiertos respecto a su nacionalidad debido a la enseñanza bilingüe que promueve la identidad y un espacio seguro. A pesar de ello, sienten que los materiales educativos actuales sobre nacionalidades son superficiales y les gustaría contar con herramientas lúdicas que ayuden a ilustrar y atraer a los jóvenes, mejorando así la experiencia de aprendizaje y permitiendo una mayor profundización en el tema.

En los libros del estado, se observa una falta de profundización en temas amazónicos, a lo que la directora del Emaus se refiere como “conocimientos occidentales”. En el libro del estado, solo existe una página que trata sobre los Waorani, proporcionando información básica como su ubicación, habitantes y datos de su descubrimiento, como se visualiza en la figura 6, los textos del libro integral del Ministerio de Educación en línea de Quinto de Básica del año (2020). Es importante mencionar que desde 2020 desde el quinto de Básica hasta decimo, el estado no ha proporcionado libros a las escuelas públicas y ha habido un descuido en mejorar las instalaciones. La escuela no cuenta con una sala de computo, solo con una red de internet y varios infocus.

Figura 6. Página del Libro de Estudios Sociales de 5to Basica, Texto del Estado.

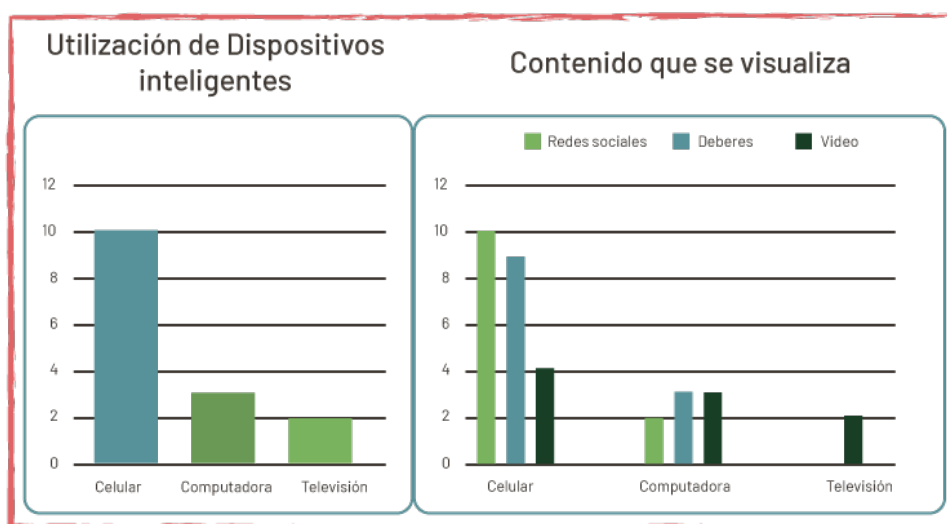


Nota. Elaborado por la autora.

La escuela UECIB “EMAÚS” tiene su propio sistema donde se utilizan guías didácticas y se implementa el Modelo Educativo Sociocomunitario de Educación Básica Intercultural Bilingüe (MO-SEIB), oficializado el 31 de agosto de 1993. Este modelo promueve la integración de la ciencia, teniendo en cuenta el saber indígena, considerando que todo es holístico y conectado a través de ciclos vitales, astrales, ecológicos y festivos, Como se muestra en las figuras 7 y 8, la estructura de la guía se presenta para cada nivel de interaprendizaje integrado bilingüe. Este enfoque permite que los estudiantes adquieran conocimientos mediante un proceso metodológico de abstracción y generalización. La educación intercultural bilingüe se fundamenta en la enseñanza de saberes ancestrales tanto en la lengua original como en español. Este enfoque se desglosa en cuatro fases que constituyen la metodología del sistema de conocimiento: dominio, aplicación, creación y socialización, sugeridas desde el año (2017).

Los profesores utilizan el material gráfico proporcionado por el estado y sus propios conocimientos para crear las guías. La forma de enseñanza de los profesores se relaciona con la metodología bilingüe, comenzando con la socialización del tema, seguido de la lectura y la aplicación de conocimientos, en la fase de creación, se puede escribir cuentos o realizar otras actividades creativas relacionadas con el tema. En la fase de socialización, los estudiantes presentan su trabajo ante la clase y se lleva a cabo una discusión. Considerando el contexto de la globalización, se sugiere el uso de plataformas en línea o aplicaciones móviles que permitan a los estudiantes acceder al contenido desde cualquier lugar y en cualquier momento. Según un estudio sobre la utilización de dispositivos tecnológicos en Shellpare, se ha observado que el uso de teléfonos celulares es común entre todos, empleados tanto para la comunicación dentro como fuera de la selva, como se ve en el figura 9.

Figura 9. Esquema de barras sobre la utilización de dispositivos tecnológicos y sus funciones.



Nota. Elaborado por la autora.

La educación bilingüe ayuda a que los niños se integren al momento de salir de la selva para integrarse. Existe un calendario vivencial, expuesto en la figura 10. se observa en una grafica de pastel, no solo fechas simbólicas generales, sino también fechas culturales que ayudan a los niños a estar más cerca de su cultura. Al ser una escuela bilingüe, se mezclan los temas del libro ofrecido por el estado con los conocimientos propios de la comunidad, creando lo que llaman "armizadores de saberes". Cada unidad tiene una duración de seis semanas, durante las cuales se imparten clases de dos a tres horas cada una. En la clase de sociales, se dedican cuatro horas semanales, distribuidas entre el martes y el jueves.

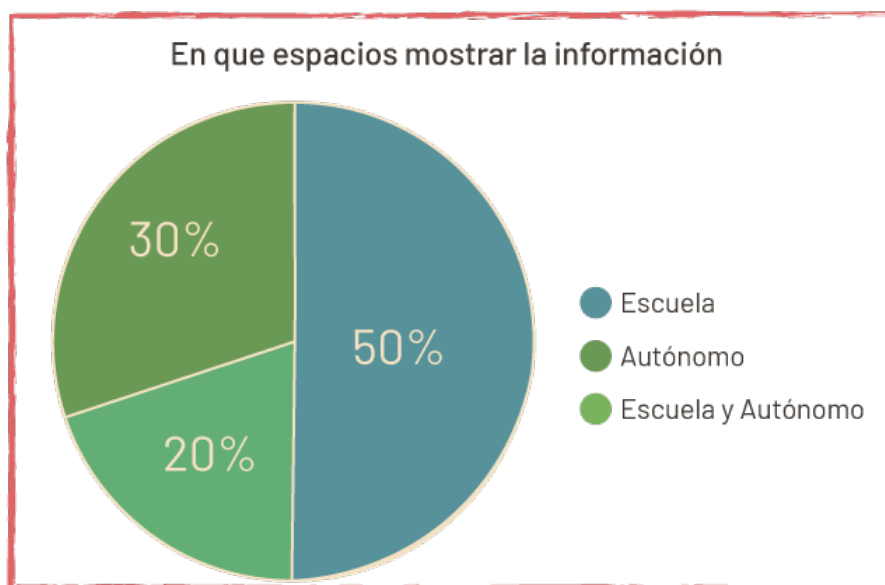
En la investigación se preguntó las historias que más recuerdan que cuenten sus abuelos una de ellas son Manuela Ima Omere (2023) comenta que las historias siempre cuentan lecciones de la selva y como nacen los waorani representados en tortugas, tigres, serpientes que tiene una enseñanza importante, es importante que ellos aprendan esos valores como nosotros de niños aprendimos. Es esencial adaptar la tecnología al contexto amazónico, desarrollando soluciones de diseño que tomen en cuenta las realidades locales. Es preocupante la tendencia hacia una perspectiva euro centrista dominante en el mundo. Por ello, es fundamental desarrollar herramientas de resistencia que fomenten la preservación de las lenguas, la creación de libros, aplicaciones y contenido relacionado con la cultura Waorani, como resalta la diseñadora Nathaly Pinto (2023).

Fernando Batallas (2023), profesor de sociales y lenguaje kichua, expresa su interés en que se profundice en las historias de los antepasados en lugar de centrarse únicamente en elementos externos. Sin embargo, señala la falta de material específico para los Waorani, y sugiere la creación de más recursos variados en diversos idiomas, que rescaten la lengua y faciliten la enseñanza. Este material debería ser atractivo para los jóvenes, posiblemente a través de juegos y vídeos, para fomentar su curiosidad y facilitar el aprendizaje.

La relevancia de mantener estos conocimientos se explica de manera detallada por Susana Andrade. La educación y la cultura están estrechamente entrelazadas, y es esencial considerar la interculturalidad y pluriculturalidad al diseñar un sistema educativo que se adapte a las necesidades de las comunidades. Los individuos deben tener un poder de decisión sobre sus propias necesidades. (2023)

La educación debe actuar como un puente entre culturas, fomentando la inclusión y el respeto hacia la diversidad cultural. Los conocimientos tradicionales deben ser valorados y parte integral de los planes de estudio, siendo esenciales para preservar la identidad y el bienestar de las comunidades. Es crucial crear un ambiente donde los individuos se sientan apreciados y aceptados. Se ha investigado sobre dónde preferirían recibir información lúdica sobre este tema. Los resultados muestran que el 50% de los encuestados prefieren recibir esta información en los planteles educativos, el 20% opta por la autonomía, eligiendo aprender por sí mismos, y el 30% no tiene preferencia entre las dos opciones, como se visualiza en el figura 11.

Figura 11. Cuadro de Pastel sobre en qué espacios les gustaría que se mostrara la información.



Nota. Elaborado por la autora.

Los resultados de las investigaciones, basados en la retroalimentación de especialistas y el grupo focal seleccionado, revelan un contexto marcado por profundos cambios culturales y tecnológicos que han impactado a los Waoranis. La preservación de su rica herencia cultural y el método de aprendizaje de los Waoranis, que se basa en lo visual y en la imitación, son aspectos cruciales. Para ellos, el aprendizaje es principalmente kinestésico, involucrando la creatividad en la creación de historias y el descubrimiento de los misterios de su cultura. En este contexto, el uso de material didáctico es fundamental para facilitar el proceso de aprendizaje.

1.3 Caracterización del usuario

El análisis de usuarios comienza con la identificación de los grupos de interés, figura 4. Los usuarios que están directamente relacionados con el problema en cuestión y tienen un alto grado de involucramiento. En este contexto, se destacan dos grupos principales de usuarios: los hijos y las madres. Estos dos grupos son fundamentales para comprender la problemática de la falta de conexión con el conocimiento, así como para identificar formas que se adapten a ellos y su realidad.

El usuario se dividirá en el hablante: elemento de la comunicación que se identifica con quien emite un mensaje y el oyente: elemento de la comunicación que se identifica con quien recibe un mensaje. Las madres como hablantes eligen la información que desea transmitir y selecciona la forma en que quiere hacerlo. La información que se necesita recopilar para que sirva una herramienta de educación sobre los waorani, saberes ancestrales y tradiciones que necesitan decir, oyen que los jóvenes ya no les dan interés a temas así y ven como poco a poco se pierden principios importantes. Las estudiantes de la Unidad Educativa "Emaus" son el oyente, las personas que recibirán el mensaje, debe conocer el sistema que el emisor ha utilizado para transmitirle el mensaje código (Castellano, 2018).

Los niños Waorani, de entre 10 y 12 años, viven en Shellpare, cursan el grado de Quito de Básica y siempre están alternando entre la selva con sus abuelos y la ciudad con sus padres debido a motivos de estudio. Aunque enfrentan limitaciones para expresar su identidad en la escuela, sienten un fuerte orgullo por ser Waorani, considerándose una comunidad guerrera. A pesar de las dificultades, llevan su herencia en mente y corazón. Disfrutan regresar a la selva durante las vacaciones para conectarse con sus abuelos y aprender sobre sus tradiciones, especialmente a través de las historias contadas por sus abuelas. Sin embargo, algunos jóvenes que han perdido a sus abuelos tienen dificultades para acceder a esta información que fortalece sus raíces.

La rutina de los jóvenes en la selva cambia significativamente en la ciudad. Después de la escuela, se enfrentan a las tareas escolares y pasan mucho tiempo en computadoras, ya sea por deberes o entretenimiento. Les gustaría contar con un espacio donde puedan aprender y sentir el lenguaje de su comunidad. Encuentran interesantes las redes sociales como Facebook y TikTok, donde observan personas de Occidente mostrando sus tradiciones, pero les gustaría ver más contenido sobre la vida en la selva y en el oriente. Consideran que los materiales educativos y las clases son aburridos y no generan interés, especialmente porque se centran en historias occidentales en lugar de las de su propia nacionalidad. Por lo tanto, hay una clara necesidad de desarrollar recursos educativos que sean más relevantes y atractivos para los jóvenes Waorani.

Dado que esta herramienta se implementaría en las aulas de clase, es crucial considerar la situación del profesor. Siendo él no hablante de Waorani o Waoterero, le resulta complicado interactuar y captar el interés de los jóvenes al enseñar sobre las nacionalidades. Además, el profesor desea contar con material lúdico y herramientas tecnológicas que faciliten sus clases. Le gustaría ver a los padres participar e interactuar más en este proceso educativo, especialmente a las madres, quienes muestran un interés particular en conocer las calificaciones de sus hijos.

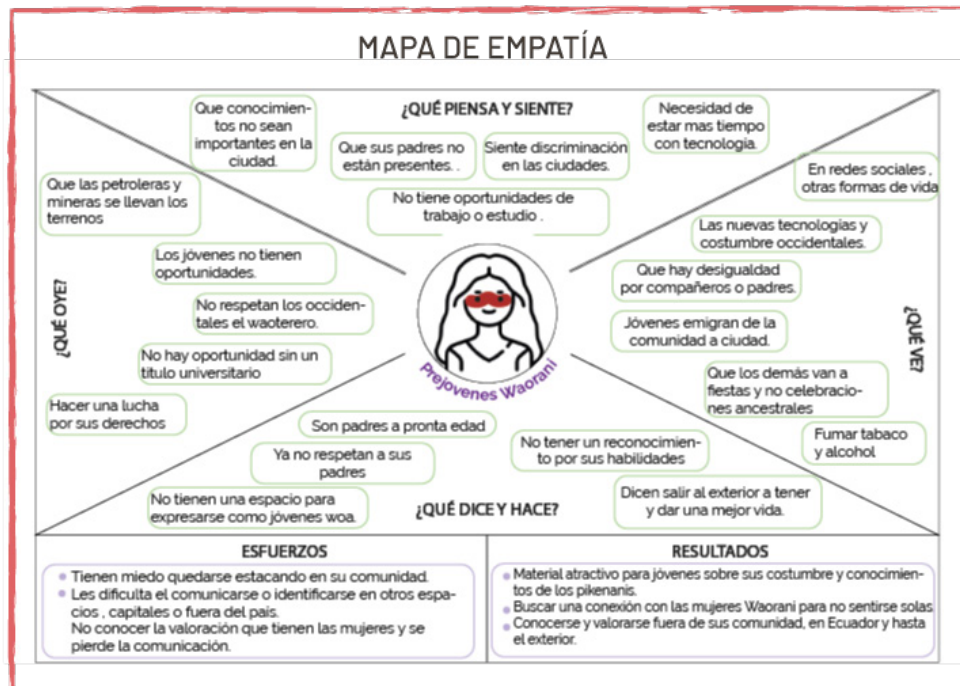
Se requiere una transmisión innovadora que permita una expresión artística, considerando el problema de la intervención del conquistador y su impacto en la identidad Waorani (Omari, 2012). En conclusión, los esfuerzos que se realicen deben enfocarse en generar confianza y crear un compendio de saberes atractivo y novedoso que motive a los jóvenes a aprender sobre su comunidad. Se espera que estos esfuerzos resulten en un sentimiento de orgullo y un mayor conocimiento de sus raíces y la historia de los guerreros Waorani.

Figura 12. Stakeholders, aplicado a la búsqueda del público más cercano al problema.



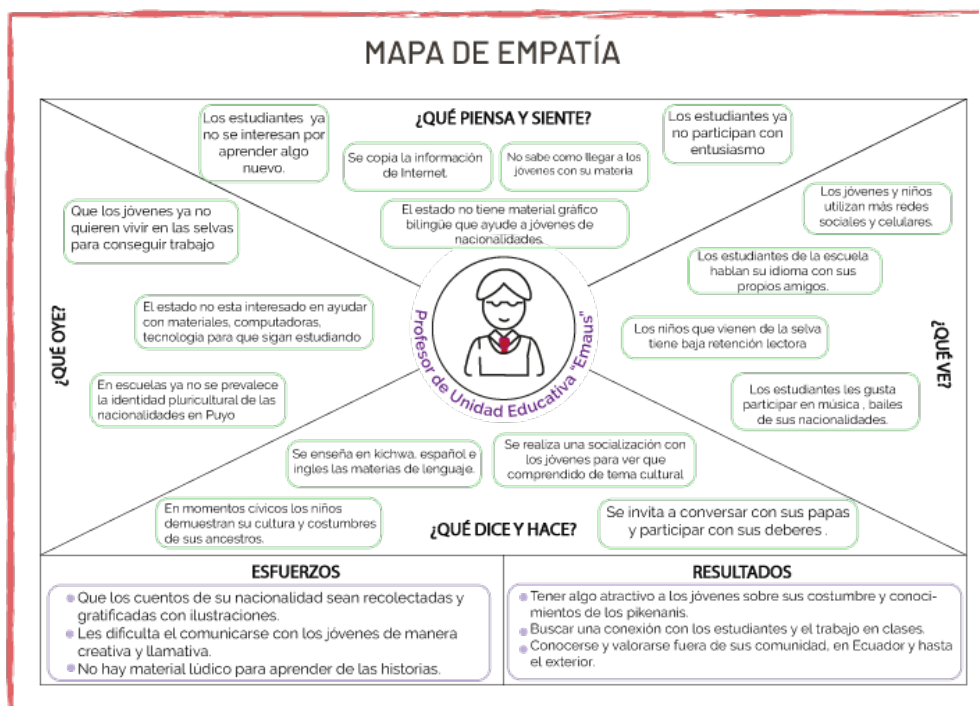
Nota. Elaborado por la autora.

Figura 13. Mapa de empatía, análisis de Prejóvenes Waorani sobre que piensan, oyen, dicen y hacen sobre el problema, los esfuerzos y resultados como conclusión.



Nota. Elaborado por la autora.

Figura 14. Mapa de empatía, análisis de los profesores de sobre que piensan, oyen, dicen y hacen sobre el problema, los esfuerzos y resultados como conclusión.



Nota. Elaborado por la autora.

1.4 Análisis tipológico

El análisis tipológico aplicado en el diseño se enfoca en la clasificación y estudio de los diversos estilos y tipos de diseño disponibles con el tema Waorani. El objetivo es identificar las características únicas de cada tipo y comprender en tres tipos, local, regional y global, observando y estudiando elementos visuales y se clasifique en su disciplina.

En Colombia, la rica diversidad cultural de las comunidades indígenas ha legado historias místicas y profundas que revelan la conexión íntima entre el ser humano y la naturaleza. Estas narrativas, transmitidas de generación en generación, han sido recopiladas en una aplicación interactiva llamada "Cuentos Mágicos de los Ancestros". Esta aplicación busca no solo preservar estas valiosas historias, sino también brindar una experiencia interactiva que involucre a padres e hijos en el conocimiento de la sabiduría ancestral de Colombia.

"Cuentos Mágicos de los Ancestros" es una experiencia interactiva dividida en dos partes, donde los usuarios exploran cuatro regiones de Colombia: la Guajira, los Llanos, los Andes y el Amazonas, habitadas por diversos grupos indígenas como los wayúu, piaroa, paeces y andoque. A través de ilustraciones animadas, los usuarios interactúan con personajes y elementos de cada región, explorando la sabiduría ancestral y la vida comunitaria. Además, la aplicación presenta relatos tradicionales de cada región, como encuentros con el mapurite palabrero y el conejo pillo en la Guajira, el zorro y el Cóndor en los Andes, el jaguar y el araguato en los Llanos, y el jaguar y el Morrococoy en el Amazonas.

La segunda parte de la aplicación, continúa esta experiencia interactiva, explorando otras regiones de Colombia habitadas por grupos indígenas como los kuna, los arhuacos, los embera y los curripaco, entre otros. Esta ampliación permite a los usuarios sumergirse aún más en la rica diversidad cultural del país y conocer la magia de sus relatos y lenguas.

“Cuentos Mágicos de los Ancestros” es más que una aplicación educativa: es una herramienta para conectar a las familias colombianas con su herencia cultural y fortalecer los lazos entre padres e hijos a través del juego y el aprendizaje. Al preservar y compartir estas historias ancestrales, la aplicación contribuye a mantener vivas las tradiciones indígenas y a enriquecer la comprensión y apreciación de la diversidad cultural en Colombia, (2015).



Nota. Imagen extraída de la aplicación Cuentos Mágicos de los Ancestros.

En la provincia de Cañari, Ecuador, el Instituto Superior Pedagógico “Quilloac” Bilingüe Intercultural y Cultural Survival han desarrollado Chunkay, una aplicación de aprendizaje de idiomas Kichwa Kañari para niños. Esta innovadora solución aborda la lucha por preservar las lenguas indígenas en un mundo globalizado. Chunkay, lanzada el 27 de noviembre de 2019, surge como una esperanza ante la preocupante estadística de que solo uno de cada tres niños indígenas al finalizar la escuela habla el idioma de sus padres. Esta iniciativa educativa fusiona el contexto lingüístico, la antropología cultural y la historia para enfrentar la pérdida de identidad causada por la falta de sensibilidad de los sistemas escolares hacia las necesidades culturales y lingüísticas de las comunidades indígenas.

La aplicación Chunkay no solo aborda esta pérdida cultural, sino que la revierte de manera creativa. Al sumergirse en la mitología y cultura Kañari, ofrece a los usuarios un emocionante viaje de aprendizaje a través de la comunidad y el paisaje de Quilloac. Aquí, los personajes Duma e Itza, cuyos nombres rinden homenaje a figuras destacadas de la cultura Kañari, guían a los estudiantes en su búsqueda de conocimiento. La narrativa cautivadora de Chunkay hace que el aprendizaje del idioma y la cultura Kichwa Kañari sea interesante y significativo. El estilo visual de Chunkay es caricaturesco, infundiendo vida a los personajes y escenarios con detalles culturales Kañari, como vestimenta tradicional y símbolos autóctonos. Además, la tipografía utilizada refleja la animación y el dinamismo del juego, con letras animadas que atraen a los niños a explorar y aprender. Aunque la aplicación se dirige principalmente a niños de 5 a 7 años, está disponible para cualquier persona interesada en aprender Kichwa Kañari. Funciona como una herramienta educativa interactiva y lúdica que utiliza la tecnología móvil para enseñar el idioma a través de lecciones, actividades y un juego educativo basado en la mitología y cultura Kañari.

El objetivo final es preservar y revitalizar esta lengua indígena, proporcionando una solución educativa que responde a las necesidades culturales y lingüísticas de la comunidad Kañari. La cromática de Chunkay es un festín de colores vibrantes, que se asemeja a la estética y los colores asociados con la cultura Kañari. Esta elección cromática no solo atrae la atención de los niños, sino que también celebra la rica herencia cultural de la región. En resumen, Chunkay es un faro de esperanza en el esfuerzo por preservar las lenguas indígenas y culturas en riesgo. Esta aplicación no solo es un recurso educativo innovador, sino también un homenaje a la identidad y la herencia cultural de la comunidad Kañari en Ecuador. Chunkay demuestra que la tecnología y la educación pueden unirse para fortalecer y revitalizar las lenguas indígenas, creando un futuro más inclusivo y sólido para las generaciones venideras.

El lanzamiento de la aplicación Chunkay, centrada en la enseñanza del idioma Kichwa Kañari, es una iniciativa que va más allá de la enseñanza del idioma, este tipo de aplicaciones puede contribuir positivamente a la biodiversidad del Ecuador. Las comunidades indígenas, como la Kañari, a menudo tienen una conexión con la tierra y el entorno de su naturaleza. La enseñanza de sus idiomas y su cultura transmitida por sus ancestros, Chunkay fortalece esa conexión, lo que a su vez impulsa una mayor conciencia y respeto por la biodiversidad y los recursos de la naturaleza, al estar diseñado para niños creada en una plataforma para transmitir conocimientos sobre plantas y prácticas agrícolas sostenibles y formas de vida con armonía en la naturaleza, logramos preservar en las nuevas generaciones dichas prácticas.

Chunkay puede tener un impacto positivo en la biodiversidad de Ecuador al promover la conservación de la diversidad cultural y la transmisión de conocimientos tradicionales, fortalecer la conexión entre las comunidades indígenas y la naturaleza, y fomentar una mayor conciencia y respeto por el entorno natural. La preservación de la diversidad cultural es intrínsecamente vinculada a la preservación de la biodiversidad. (Cultural survival,2019)

Figura 16. Portada del juego Chunkay



Nota. Realizado por el Instituto Superior Pedagógico "Quilloac" Bilingüe Intercultural en colaboración con Cultural Survival.

Figura 17. Inicio del juego Chunkay



Nota. Realizado por el Instituto Superior Pedagógico “Quilloac” Bilingüe Intercultural en colaboración con Cultural Survival.

En el corazón de la selva amazónica, la iniciativa educativa “El Mundo Waorani” es una joya local que brilla con potencial. Este proyecto es una creación de David Méndez, un egresado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), dedicado a la educación y la preservación de la cultura waorani. “El Mundo Waorani” se compone de tres libros de estimulación sensorial, diseñados para cautivar los sentidos de los niños waorani. Estos recursos trabajan en las áreas visual, auditiva y kinestésica, sugiriendo que la narrativa se basa en actividades que involucran estos sentidos. Los textos se presentan en wao-terero y español, lo que permite a los estudiantes explorar historias de la vida cotidiana de los waorani mientras comparten sus propias opiniones.

El enfoque pedagógico de estos materiales didácticos radica en su diseño ingenioso, que incluye elementos como sombras, origami y pop-up. Estos recursos no solo enseñan, sino que también estimulan la creatividad y la interacción, fortaleciendo los canales representacionales de los estudiantes. El protagonista de esta historia es Melki, una niña waorani que se convierte en el rostro de “El Mundo Waorani”. La tipografía utilizada para el título es un serif de palo seco, con espacio generoso, mientras que los textos se presentan en sans serif light. Este proyecto se enmarca en el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Ika” y está destinado a niños y jóvenes de las comunidades de Guiyero, Timpoka y Ganketapare. Su propósito es fortalecer los canales de comunicación y representación de los estudiantes, enriqueciendo su proceso de aprendizaje con contenido contextualizado.

“El Mundo Waorani” es más que material didáctico; es un puente hacia la educación y la cultura en la Amazonía. A través de su enfoque intercultural, busca preservar las tradiciones waorani y empoderar a las nuevas generaciones para que conecten con su patrimonio y su entorno. La paleta cromática del proyecto refleja la naturaleza y la vitalidad de la Amazonía, haciendo que la educación sea una experiencia viva y enriquecedora

La cultura Waorani, intrínsecamente ligada a la naturaleza, puede beneficiarse de una educación que honre esta conexión, fomentando así el cuidado del entorno y la preservación de la selva amazónica. Ejemplos como el Centro Educativo Comunitario Intercultural Bilingüe “Ika” demuestran el potencial de la educación intercultural para impactar positivamente en la comunidad Waorani, promoviendo la preservación cultural y la conciencia ambiental. Al celebrar la identidad Waorani, se fortalece la conexión intergeneracional y se promueve un mayor aprecio por el entorno natural, lo que lleva a un mayor cuidado de la selva amazónica. En conclusión, una educación que valore la interculturalidad y la diversidad cultural puede tener un impacto significativo en la preservación tanto de la identidad cultural como del medio ambiente de las comunidades indígenas.

Figura 17. Portadas de los tres libros “El Mundo Waorani”.



Nota. Extraída del libro “El Mundo Waorani” del proyecto de David Méndez.

Figura 18. Elemento con sombras, ilustraciones de actividades para proyectarse.



Nota. Extraída del libro “El Mundo Waorani” del proyecto de David Méndez.

1.5 Definición del problema gráfico

La búsqueda de soluciones a problemas gráficos se aborda en “Problema Resuelto: Una Introducción en Diseño y Comunicación” de Michael Johnson (2002). A través de 18 preguntas clave. Este trabajo ofrece una guía valiosa para resolver problemas gráficos al plantear preguntas esenciales que conducen a soluciones funcional y consciente. El proyecto de desarrollo de material lúdico que ayude en clases para los niños Waorani se enfrenta a una serie de desafíos complejos que requieren atención y soluciones creativas. Uno de los problemas más prominentes es la falta de atención y motivación por parte de los jóvenes al momento de aprender en el aula sobre cultura y el idioma. Esto se debe en parte a un estilo gráfico agotado que no logra generar el impacto necesario para transmitir el mensaje y captar el interés de esta audiencia.

El bajo nivel de atención plantea un obstáculo significativo para lograr que los jóvenes se involucren en el aprendizaje de su cultura y tradiciones. Además, la información existente en libros del estado es extensa y complicada, lo que la hace aburrida para los jóvenes. Es esencial simplificar la información de manera que sea útil, llamativa e interesante para esta audiencia sin comprometer su calidad.

El estilo gráfico tradicional, como libros y folletos, se ha vuelto obsoleto en un mundo tecnológico donde los jóvenes están inmersos en dispositivos digitales. La comunicación gráfica necesita

evolucionar y adoptar elementos interactivos, juegos y gráficos animados para mantener el interés y la participación de los jóvenes. Además, se plantea el desafío de comunicar la relación calidad/precio de manera que el producto o servicio sea asequible pero distintivo, lo cual es fundamental para satisfacer las necesidades de los niños y madres Waorani.

La marca y entidad deben revitalizar su historia, fotografías y elementos gráficos para conectar con los gustos y preferencias de los niños y jóvenes. A su vez, es necesario comunicar que el producto o servicio tiene una historia con herencia cultural legítima, lo que resalta la importancia de preservar la cultura Waorani en un contexto de riesgo de extinción.

La falta de competencia específica en el tema, la influencia de juegos occidentales contribuye a la pérdida de interés en las tradiciones culturales entre las nuevas generaciones, como lo explica Manuela Ima Omere en su libro "Saberes Waorani y Parque Nacional Yasuní: Plantas, Salud y Bienestar en la Amazonía del Ecuador" (2012). Esto hace necesario un cambio de identidad, aunque no radical, que sea sutil y mantenga las creencias del cliente, mientras enfrenta la influencia occidental. Para conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender fácilmente mediante métodos tradicionales como carteles, exhibiciones o libros educativos, es crucial mejorar conceptos, habilidades y destrezas en el aprendizaje. La adaptación de materiales educativos a las raíces de la selva y a las culturas ancestrales debe abordarse de manera creativa y efectiva.

El uso de nuevas tecnologías, como aplicaciones interactivas y educativas diseñadas específicamente para dispositivos móviles, se considera una estrategia viable y efectiva para llegar a los niños Waorani y fortalecer su conexión con la madre naturaleza y su herencia cultural de manera educativa; Como mencionó previamente Nataly Pinto, diseñadora gráfica social en una entrevista (2023). Se concluye que el proyecto de desarrollo de material lúdico para niños Waorani se encuentra ante una serie de desafíos que abarcan desde la falta de atención hasta la revitalización de la identidad cultural, y requiere un enfoque creativo y adaptativo para lograr su éxito y difusión para los jóvenes.

1.6 Requerimientos del proyecto

Basándonos en los vectores de la forma propuestos por Luis Rodríguez Morales en su libro "Diseño: Estrategia y tácticas" (2004), hemos establecido una serie de requerimientos que deben ser considerados en el desarrollo del material gráfico. El factor importante a la hora de diseñar un material gráfico innovador es que fortalezca los vínculos de los jóvenes con sus raíces culturales, contándose cuentos, leyendas, narraciones y mitos propios de la nacionalidad Waorani, con una base en el idioma bilingüe, destacando el wao-terero junto con el español para preservar y promover la lengua ancestral. Además, la ergonomía del material será fundamental, garantizando un manejo fácil y ligero, con texturas naturales que conecten a los niños con su entorno. Colores vibrantes y elementos culturales, como flechas, arcos y animales de la selva, serán protagonistas para atraer la atención de los jóvenes.

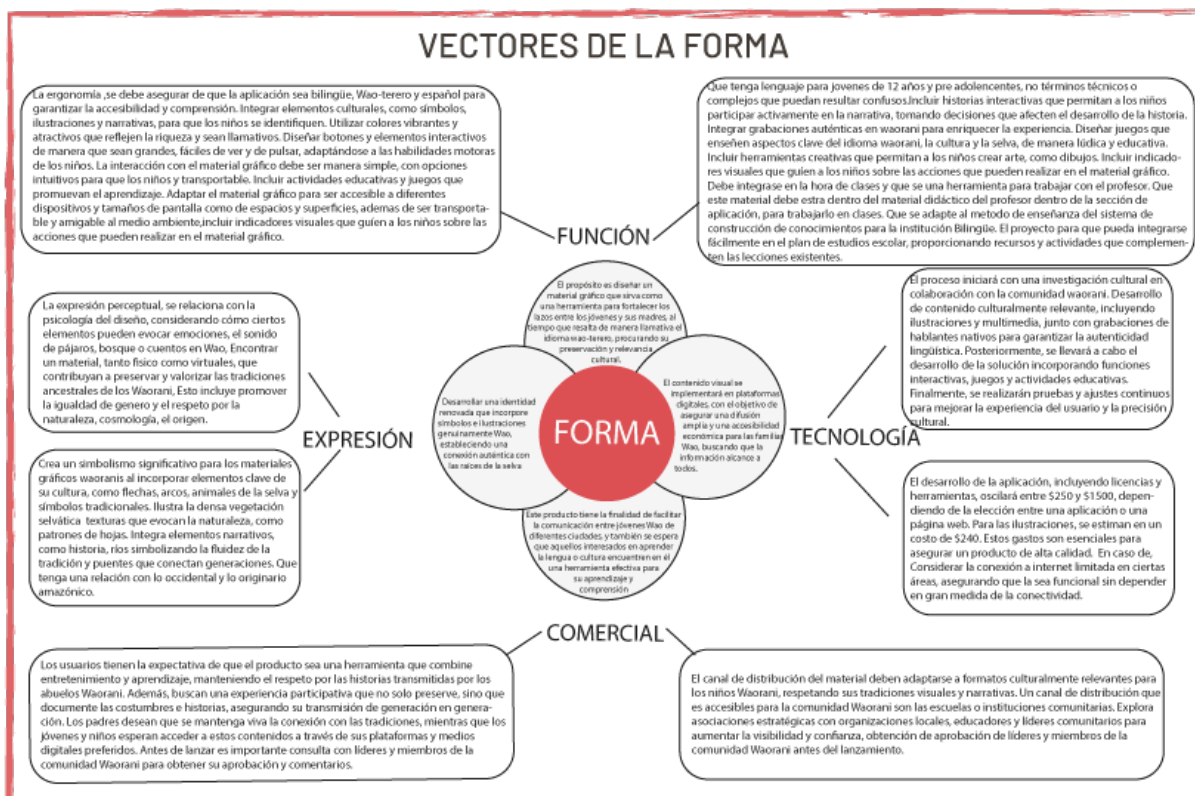
La integración de actividades educativas, juegos y narrativas interactivas será clave para fomentar el aprendizaje del idioma y la cultura de manera lúdica. Este material será adaptable a diversos dispositivos y tamaños de pantalla, con opciones de personalización y transporte amigables con el medio ambiente para una experiencia inclusiva y sostenible. Nuestro diseño se inspirará en la expresión perceptual y psicológica, utilizando sonidos de la naturaleza y elementos visuales que evocan emociones para crear una experiencia inmersiva. La simbología waorani estará presente, con elementos clave como ríos, puentes y la densa vegetación selvática, simbolizando la fluidez de la tradición y la conexión entre generaciones.

En el vector comercial, se comprenden las expectativas del usuario y se analiza la viabilidad comercial junto con las posibles estrategias de distribución del material gráfico a diseñar, serán las escuelas o instituciones comunitarias, que ayuden con su difusión. A nivel tecnológico, implementaremos el contenido visual en plataformas digitales para garantizar una amplia difusión y accesibilidad económica. En cuanto al diseño gráfico, adoptaremos un enfoque centrado en el diseño social, utilizando la ilustración y la animación para comunicar mensajes de manera entretenida y generar conciencia sobre la cultura Waorani.

Este material estará dentro de la guía didáctica del profesor, cumplir su estructura de Dominio, Aplicación, Creación y Socialización, integrándose en la hora de clases como una herramienta colaborativa y participativa. Con todo esto en mente, nuestro objetivo es crear un material educativo que celebre la riqueza cultural de los Waorani, fortaleciendo la identidad de los niños y promoviendo la igualdad de género, el respeto por la naturaleza y la valorización de las tradiciones ancestrales. Este proyecto se adapta al sistema de construcción de conocimientos bilingüe, proporcionando recursos y actividades que complementan las lecciones existentes y se integran fácilmente en el plan de estudios escolar.

Utilizando el concepto del “triángulo del conocimiento”, que destaca los vínculos estrechos y efectivos entre la educación, la investigación y la innovación, como se visualiza en la figura 6, me centro en el diseño social como diseñador gráfico. Empleo mis habilidades para abordar problemas subestimados y respaldar a grupos minoritarios. Mi objetivo es crear una experiencia visual impactante que deje una impresión duradera, llevando a las personas a través de recuerdos o lugares significativos. Este proyecto se adapta al sistema de construcción de conocimientos bilingüe, proporcionando recursos y actividades que complementan las lecciones existentes y se integran fácilmente en el plan de estudios escolar.

Figura 19. Vectores de la Forma, del libro Diseño estrategia y táctica de Luis Rodríguez Morales-



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 20. Cuadro sobre el triángulo del conocimiento, El proyecto K-triangle.



Nota: Elaborado por la Autora.

The image features a vibrant yellow background adorned with various tropical plants in shades of green and brown, including ferns and monstera leaves. A large, solid pink circle is centered on the page, containing the number '2' in a white, hand-drawn font. A vertical pink bar runs through the center of the page, overlapping the circle.

2

DESARROLLO

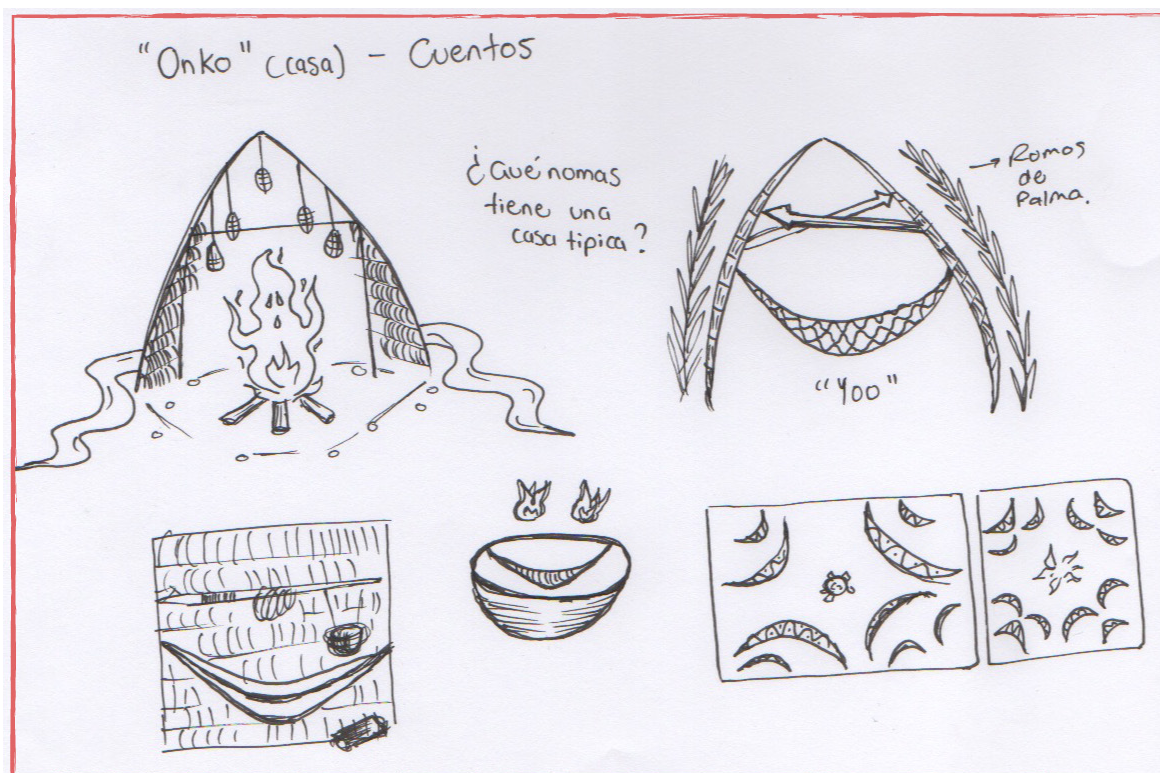
2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO

2.1 Generación de la Idea

Para la generación de ideas que puedan contribuir al desarrollo de un sólido concepto de diseño, se recurrió al libro "Intuición, Acción, Creación" de Ellen Lupton (2012) como referencia. En esta obra, se detallan métodos de pensamiento y acción creativos con el propósito de generar ideas innovadoras que aborden de manera más efectiva el proyecto planteado por un diseñador. Con esto en mente, el siguiente paso es idear soluciones, para lo cual se utilizaron las herramientas de "Encontrar de todo en todas partes" y "Verbos en acción" propuestas en el libro como punto de partida.

La primera inspiración surgió de la exploración de imágenes relacionadas con cuentos, con la herramienta de "Encontrar de todo en todas partes" como se visualiza en la figura 123. En la comunidad Waorani, los relatos se transmiten a los más jóvenes después de la caza, cuando todos se reúnen alrededor de la fogata. Es aquí donde la abuela, en su papel de narradora, comparte historias, mitos y leyendas. Esta arraigada tradición se lleva a cabo en una casa típica conocida como "Onko", donde elementos esenciales como la fogata, las hamacas, las shigras (bolsas tejidas), las ollas, los tejidos y las flechas forman parte del entorno cotidiano. La casa misma se convierte en un refugio seguro, donde cada objeto tiene el potencial de inspirar una historia única. El fuego, al igual que la abuela, son elementos esenciales en la transmisión de estos cuentos, creando un ambiente propicio para la imaginación y el aprendizaje. A través de este ejercicio, se pudo apreciar el espacio en su totalidad, observando las texturas de las plantas de palma, la cerámica, los tejidos de las shigras y las formas cambiantes del fuego, todo ello contribuyendo a enriquecer la experiencia narrativa.

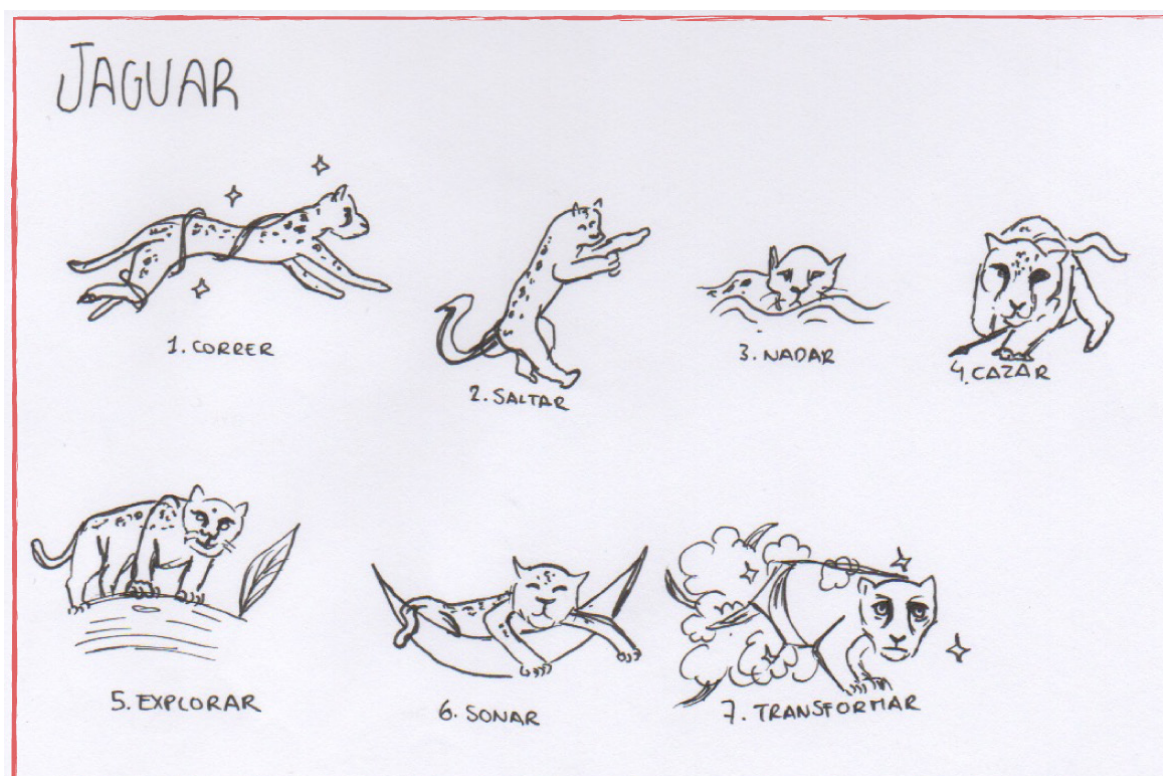
Figura 21. Proceso bocetaje idea 1.



Nota: Elaborado por la Autora.

La segunda idea conceptual surgió al emplear la técnica de figuras retóricas, específicamente “verbos en acción”. Esta herramienta busca explorar una idea inicial mediante la aplicación de diversos verbos, lo que puede generar un cambio, una transformación estructural o visual. En este caso, la técnica se aplicó a la idea del espíritu Jaguar, una entidad que emerge cuando los Waorani salen a cazar y que está presente solo en aquellos que son chamanes o que están conectados profundamente con la naturaleza. Se utilizaron los siguientes verbos: correr, saltar, nadar, cazar, explorar, soñar y transformar. A través de estos verbos, exploramos el comportamiento y las acciones del Jaguar, lo que nos permitió visualizar cómo se adapta esta idea y se convierte en un personaje intrigante. Este enfoque nos inspiró a desarrollar un videojuego que resulte atractivo para los niños, quienes podrán transformarse en un Jaguar y explorar historias y la selva dentro del aula de clases. Este enfoque creativo busca fomentar el aprendizaje interactivo y cautivar la imaginación de los estudiantes.

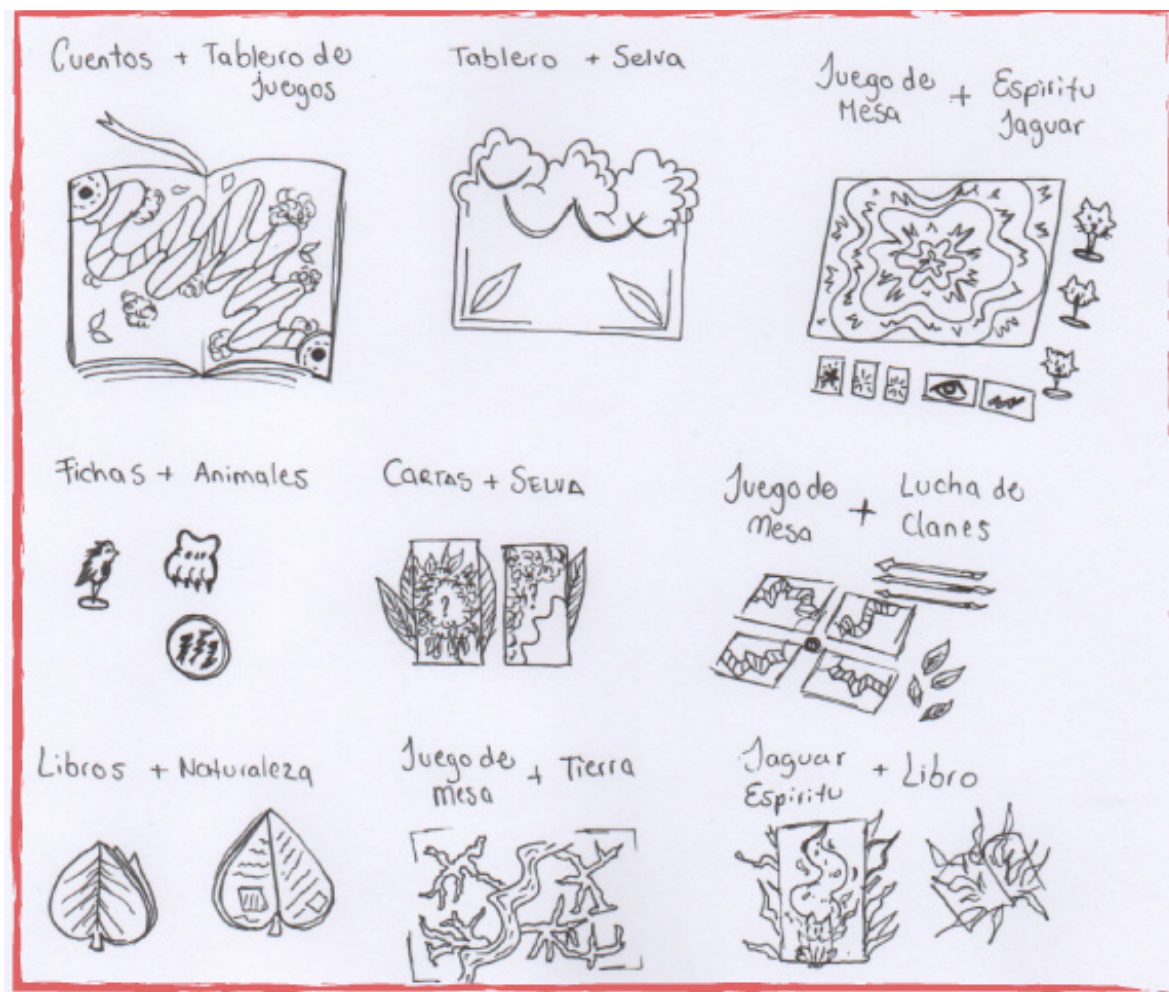
Figura 22. Proceso bocetaje idea 2



Nota: Elaborado por la Autora.

En esta tercera y última idea para el proyecto de titulación, nos inspiramos en la técnica de asociaciones forzadas del libro “Intuición, Acción, Creación” de Ellen Lupton (2012), para fusionar elementos de la cultura Waorani con la cultura occidental, teniendo en cuenta la naturaleza de la selva amazónica. La propuesta consiste en crear un juego de mesa educativo que refleje la rica herencia cultural de los Waorani, dando importancia a leyendas transmitidas por los abuelos pikenanis con actividades y juegos occidentales adaptados al contexto Wao. Este juego estará acompañado de materiales como, la guía del profesor, instructivo del juego, piezas, tablero, fichas y trajetas, además de una página web educativa, que participaran tanto profesores como alumnos, donde encontrarán recursos interactivos como preguntas, formularios, ejercicios y juegos que complementarán la experiencia del juego de mesa. El objetivo principal es fomentar la cooperación entre los estudiantes en las aulas de clases, animándolos a participar en actividades grupales mientras aprenden de las leyendas y tradiciones de su cultura. Esta integración creativa busca desafiar a los niños a desarrollar habilidades colaborativas y adaptarse al mundo contemporáneo, manteniendo siempre presentes sus raíces culturales y su conexión con la naturaleza.

Figura 23. Proceso bocetaje idea 3.



Nota: Elaborado por la Autora.

2.2 Exploración de la forma

Después de presentar las ideas conceptuales, el siguiente paso en el proceso de diseño implica explorar la forma gráfica que tomará el material. Para esta exploración, nos basamos en las herramientas propuestas por Ellen Lupton (2012) en su libro "Intuición, Acción, Creación".

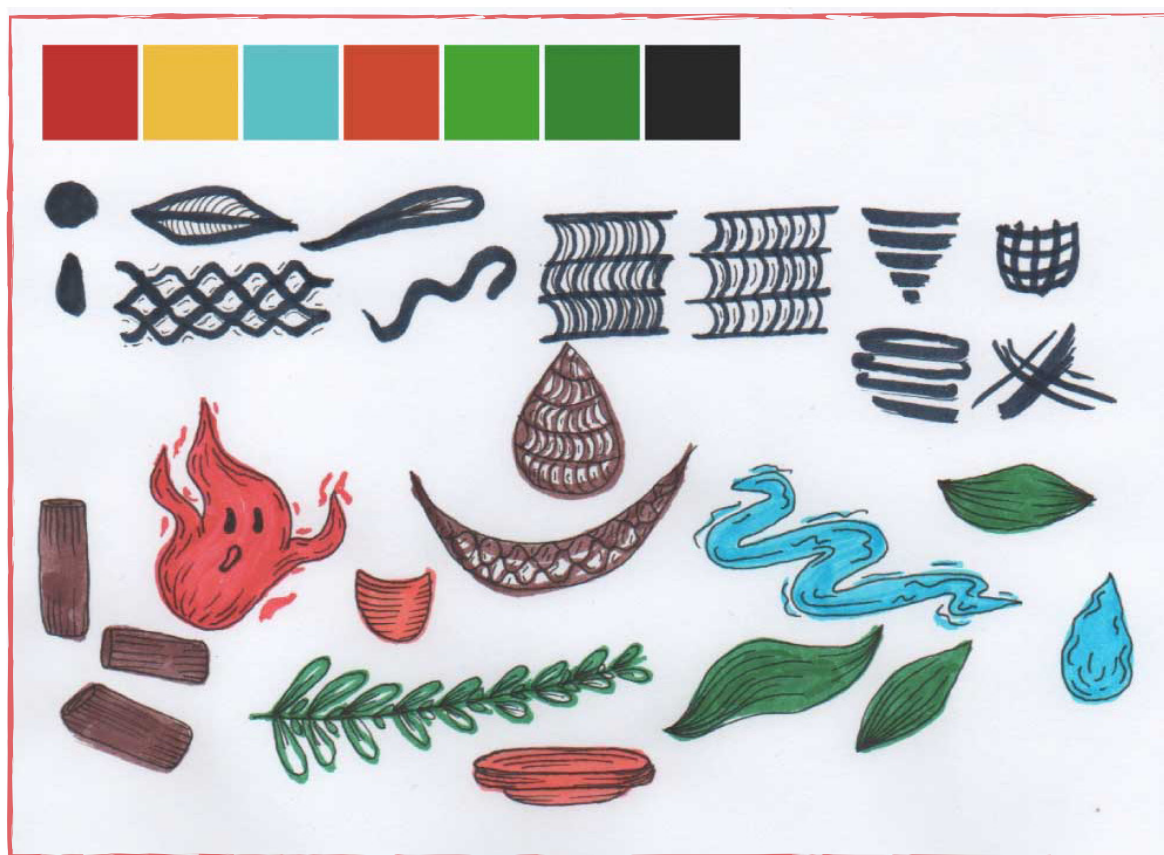
Después de eso, se llevó a cabo la exploración de la primera idea mediante el uso de la herramienta "Kit de piezas", con el objetivo de crear una línea gráfica unificada para los personajes y escenarios de la historia utilizando elementos predefinidos. Un kit de piezas es una metodología de diseño basada en sistemas que se aplica desde la selección de colores que representan cada objeto hasta la aplicación de texturas inspiradas en la selva. En resumen, esta herramienta fue fundamental para generar personajes y escenarios de manera sencilla y visualmente coherente, Ellen Lupton (2012)

La primera idea "Historias cerca de la Fogata" es una narraciones de la cultura Waorani con actividades interactivas y juegos educativos. Presenta ilustraciones coloridas y vividas que representan escenas de las leyendas, junto con iconos y símbolos significativos la cultura Waorani, incorpora elementos visuales y sonoros que evocan emociones y promueven la conexión con la naturaleza. Incorpora narraciones de cuentos grabadas por narradores nativos en el idioma wao-terero, así como en español, lo que permite a los niños escuchar las historias en ambos idiomas y mejorar sus habilidades lingüísticas. La sección para profesores ofrece acceso a guías

didácticas detalladas para cada cuento y leyenda Waorani incluido en la aplicación. Estas guías proporcionan objetivos de aprendizaje, sugerencias de actividades en el aula, preguntas para la discusión y enlaces a recursos adicionales.

Crema una interfaz de usuario intuitiva y atractiva que permita a los niños explorar los cuentos de manera interactiva. Utiliza un diseño de diapositivas que permite una experiencia de desplazamiento suave y natural a través de las historias. Además, se puede acceder al contenido digitalmente a través de una aplicación móvil que funciona sin conexión a internet, permitiendo a los estudiantes explorar las historias y actividades en cualquier momento y lugar. Incorpora elementos de narrativa que simbolizan la conexión entre generaciones y promueven el respeto por la naturaleza y la igualdad de género. El libro es accesible a través de plataformas en línea y aplicaciones móviles, garantizando su disponibilidad en cualquier momento y lugar.

Figura 24. Exploración de la forma 1.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 25. Propuesta de Línea Gráfica 1.



Nota: Elaborado por la Autora.

Se llevó a cabo la exploración de la segunda idea utilizando las “Herramientas insólitas”, con el propósito de crear formas no convencionales que contribuyeran a desarrollar la línea gráfica deseada. La utilización de herramientas diferentes, y la modificación en la manera en que expresamos físicamente nuestros conceptos, puede liberarnos de las limitaciones impuestas por nuestros hábitos y expectativas preconcebidas. Con esta premisa en mente, se procedió a experimentar con texturas de pintura, teniendo en cuenta cómo se aplican en el rostro y cómo se perciben en el entorno selvático, utilizando elementos característicos de esta ambientación.

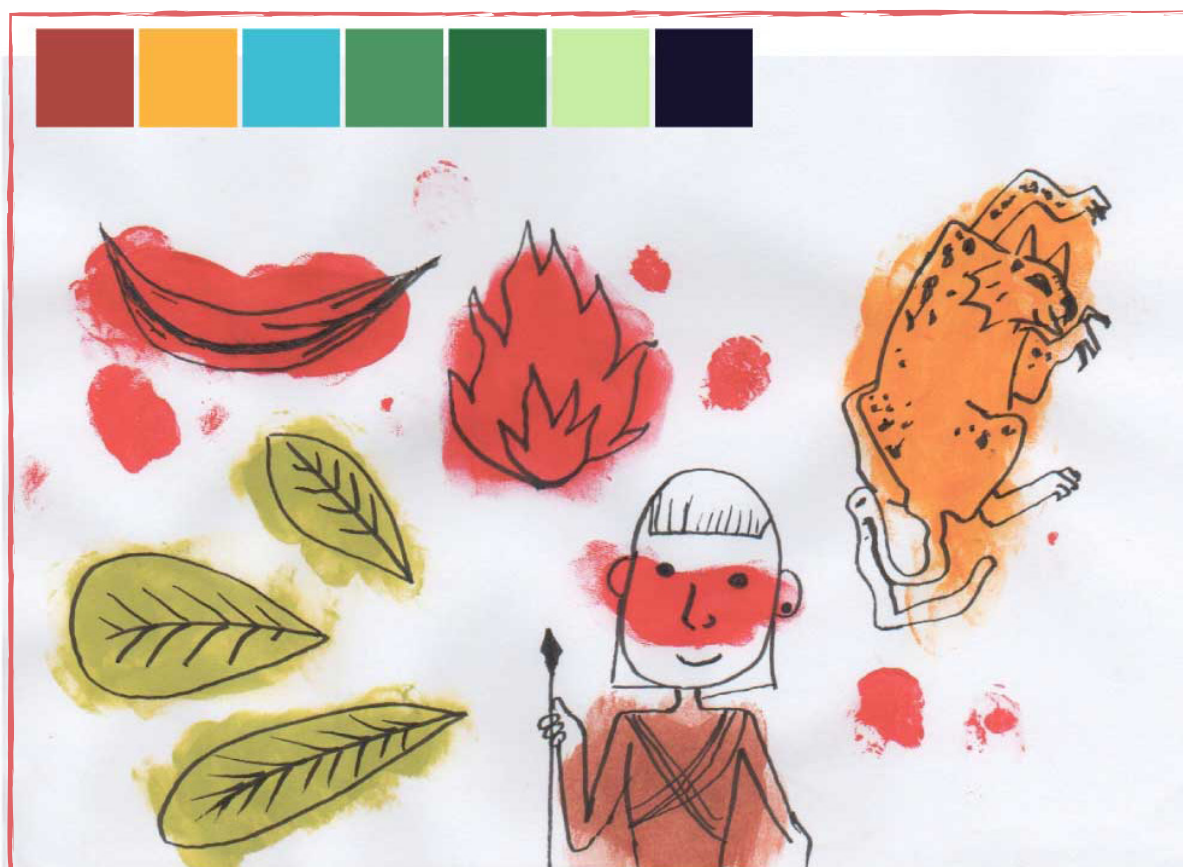
La segunda idea “Espíritu Jaguar” Waorani: Un juego de escapada educativa que lleva a los niños a una emocionante búsqueda del tesoro a través de la selva amazónica, mientras aprenden sobre la cultura y tradiciones de la comunidad Waorani. Se desarrollará una plataforma interactiva para PC que sirva como herramienta educativa para las horas de clases. Esta plataforma estará diseñada específicamente para que los profesores puedan utilizarla como parte de su plan de estudios sobre la cultura Waorani. Los jugadores forman equipos y reciben un mapa del tesoro que los guía a través de diferentes ubicaciones significativas para la comunidad Waorani, como ríos, cascadas y lugares sagrados. En cada ubicación, los jugadores deben resolver acertijos, superar desafíos físicos y completar actividades relacionadas con la cultura Waorani para avanzar en la búsqueda del tesoro.

El juego va a fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los jugadores deben unir fuerzas para superar los desafíos y desbloquear pistas que los acerquen al tesoro final. Incluye una función que permite al profesor actuar como guía durante el juego. El profesor podrá monitorear el progreso de los estudiantes, proporcionar orientación y sugerencias, además de evaluar el conocimiento de los niños. Las actividades extras podrán incluir la identificación de plantas medicinales, la creación de artesanías tradicionales, la interpretación de símbolos culturales y

la participación en juegos y rituales waorani. El juego Incorpora narraciones de los cuentos grabados por narradores mientras avanzan en el juego, estará en el idioma wao-terero, así como en español, lo que permite a los niños escuchar las historias en ambos idiomas. Los objetos que aparezcan en el juego tendrán su nombre en Wao.

El juego va a fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los jugadores deben unir fuerzas para superar los desafíos y desbloquear pistas que los acerquen al tesoro final. Incluye una función que permite al profesor actuar como guía durante el juego. El profesor podrá monitorear el progreso de los estudiantes, proporcionar orientación y sugerencias, además de evaluar el conocimiento de los niños. Las actividades extras podrán incluir la identificación de plantas medicinales, la creación de artesanías tradicionales, la interpretación de símbolos culturales y la participación en juegos y rituales waorani. El juego Incorpora narraciones de los cuentos grabados por narradores mientras avanzan en el juego, estará en el idioma wao-terero, así como en español, lo que permite a los niños escuchar las historias en ambos idiomas. Los objetos que aparezcan en el juego tendrán su nombre en Wao.

Figura 26. Exploración de la forma 2.



Nota: Elaborado por la Autora

Figura 27. Propuesta de línea gráfica 2.



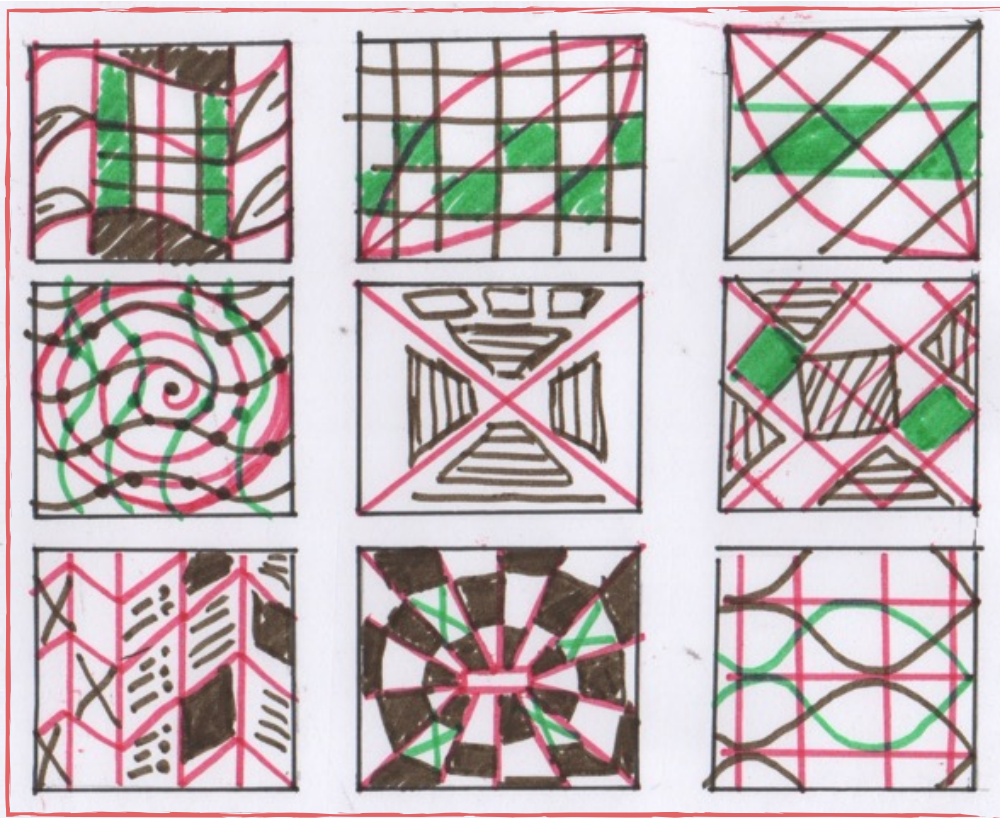
Nota: Elaborado por la Autora.

Finalmente, la exploración de la tercera idea se realizó mediante el uso de la herramienta de “Retículas alternativas” del libro de Ellen Lupton. El objetivo era generar nuevas formas de composición para imágenes, texto e ilustraciones dentro del material a diseñar, utilizando formas inspiradas en la selva, la naturaleza y los collares. Esta herramienta es fundamental porque nos guía hacia la comprensión de cómo las retículas alternativas pueden llevar los parámetros del diseño a terrenos más experimentales, permitiendo a los diseñadores explorar nuevas formas de maquetar el contenido.

La última idea “Despertando el espíritu Jaguar” ofrece una fusión innovadora entre la cultura waorani y elementos de juegos occidentales, creando una experiencia educativa cautivadora para los participantes. Divididos en equipos que representan a diferentes animales de la selva, los jugadores se sumergen en un viaje a través de un tablero que es un sendero de la selva amazónica, enfrentándose a desafíos, recolectando elementos espirituales del jaguar y explorando las leyendas narradas por el profesor. Esta sinergia entre el juego y la cultura se refleja en cada aspecto del juego, desde las tareas que refuerzan el conocimiento waorani hasta los recursos multimedia auténticos que enriquecen la experiencia. El desarrollo del juego es una combinación de aprendizaje activo y diversión interactiva.

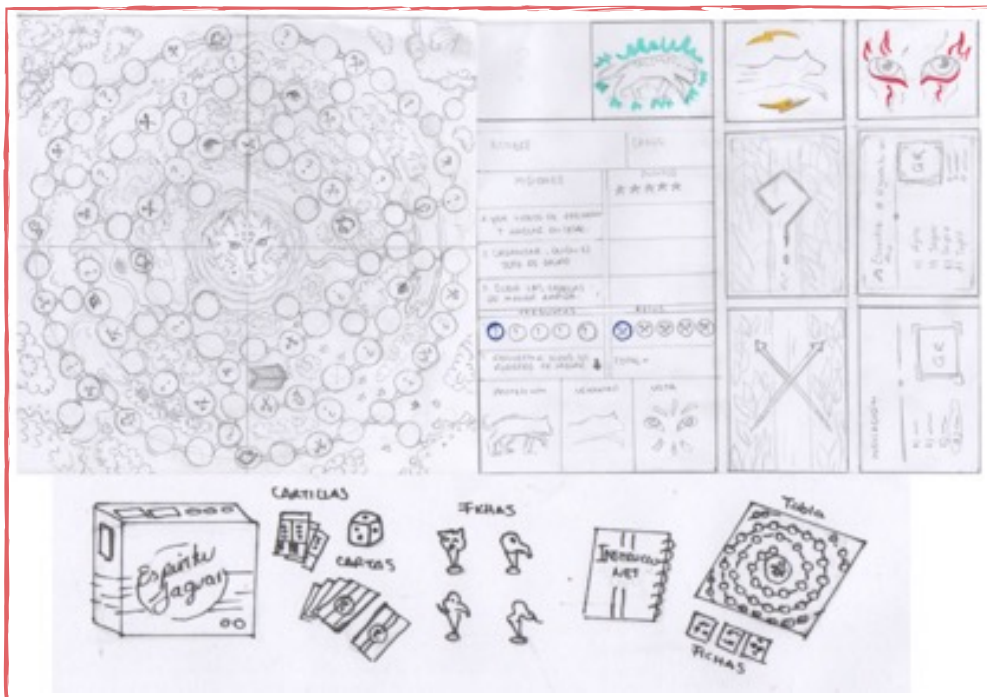
Los jugadores se comprometen con la narrativa de la leyenda waorani mientras compiten por avanzar por el tablero, enfrentándose a desafíos que les exigen aplicar su conocimiento y habilidades. Guiados por el profesor, los participantes exploran no solo el mundo del juego, sino también la rica herencia cultural de los waorani, enriqueciendo su comprensión mientras avanzan hacia el objetivo final: alcanzar el espíritu jaguar de la selva. Al final del juego, los equipos no solo habrán fortalecido su comprensión de la cultura waorani, sino que también habrán cultivado habilidades de trabajo en equipo y colaboración. Esto se reforzará con las actividades de la página web Genially.

Figura 28. Exploración de la forma 3.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 29. Propuesta de línea gráfica 3.

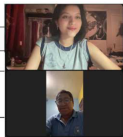


Nota: Elaborado por la Autora.

2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico

Una vez definidas las ideas, los conceptos y las propuestas de línea gráfica, el siguiente paso es validarlas con el cliente. Esta etapa de validación busca obtener información valiosa que enriquezca el proyecto, sometiendo las ideas a prueba frente a personas expertas en lo que es más adecuado para los niños de básica en Quito. El proceso de validación se llevó a cabo con la colaboración del profesor de Ciencias Sociales, José Ashqui, además de dos profesores especializados en animación y aplicaciones de la universidad: Bogar Chancay, docente de Animación 2D, y Karla Betancourth, docente de aplicación digital. Esta validación consistió en la presentación de las tres ideas del producto a nivel conceptual, gráfico y en relación con su pertinencia, con el objetivo de obtener conclusiones basadas en entrevistas y cuestionarios. Los resultados se detallan en las Tablas 1, 2 y 3, respectivamente.

Tabla 1. Resultados de la validación realizada por Bogar Chancay

| Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos | | | | |
|---|---------------------|---------------------|---------------------|---|
| Título del trabajo: Sistema Gráfico Interactivo Lúdico para la Enseñanza de Cuentos Wao en Niños de la Unidad Educativa "Emaús" en Shell. | | | | |
| Estudiante: Mayely Paredes | | | | |
| Evaluado por: Jorge Ashqui, Profesor de Cien Sociales | | | | |
| Fecha: jueves, 11 de abril de 2024 | | | | |
| | | | | FIRMA: |
| | | | |  |
| Preguntas | Concepto y estilo 1 | Concepto y estilo 2 | Concepto y estilo 3 | Observaciones/sugerencias |
| 1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo? | SI | SI | SI | |
| 2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo? | SI | SI | SI | |
| 3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado? | SI | SI | SI | |
| 4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada? | SI | SI | SI | |
| 5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo? | SI | SI | SI | |
| 6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva? | SI | SI | SI | |
| 7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes? | SI | SI | SI | |
| 8) Elaborar | | | | La 3 idea será la mejor opción |

Nota: Elaborado por la Autora.

Tabla 2. Resultados de la validación realizada por Jose Ashqui.

| Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos | | | | |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|---|
| Título del trabajo: Sistema Gráfico Interactivo Lúdico para la Enseñanza de Cuentos Wao en Niños de la Unidad Educativa "Emaús" en Shell. | | | | |
| Estudiante: Mayely Paredes | | | | |
| Evaluado por: Bogar Chancay | | | | |
| Fecha: jueves, 11 de abril de 2024 | | | | |
| | | | | FIRMA: |
| Preguntas | Concepto y estilo 1 | Concepto y estilo 2 | Concepto y estilo 3 | Observaciones/sugerencias |
| 1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo? | NO | NO | NO | No se está utilizando, porque los conceptos no se están aplicando con respecto al concepto. |
| 2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo? | NO | SI | NO | |
| 3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado? | NO | SI | NO | |
| 4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada? | NO | NO | NO | Aún no es muy amplio |
| 5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo? | NO | NO | NO | |
| 6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva? | NO | NO | NO | |
| 7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes? | NO | NO | SI | El concepto número tres se tiene que trabajar. |
| 8) Elaborar | | | | |

Nota: Elaborado por la Autora.

Tabla 3. Resultados de la validación realizada por Karla Betancourth.

| Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos | | | | |
|---|----------------------------|----------------------------|----------------------------|---|
| Título del trabajo: Sistema Gráfico Interactivo Lúdico para la Enseñanza de Cuentos Wao en Niños de la Unidad Educativa "Emaús" en Shell. | | | | |
| Estudiante: Mayely Paredes | | | | |
| Evaluado por: Karla Betancourth | | | | |
| Fecha: jueves, 11 de abril de 2024 | | | | |
| | | | | FIRMA: |
| Preguntas | Concepto y estilo 1 | Concepto y estilo 2 | Concepto y estilo 3 | Observaciones/sugerencias |
| 1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo? | SI | SI | SI | La segunda propuesta y plasmar en las pantallas, observando |
| 2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo? | SI | SI | SI | |
| 3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado? | SI | SI | SI | |
| 4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada? | SI | SI | SI | |
| 5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo? | SI | SI | SI | Se recomienda que la propuesta 3 no sea violenta. |
| 6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva? | SI | SI | SI | Se recomienda utilizar audios en waoterero narrado por las abuelas. |
| 7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes? | SI | SI | SI | |
| 8) Elaborar | | | | |

Nota: Elaborado por la Autora.

Las validaciones realizadas con los docentes Bogar Chancay, Karla Betancourth y el profesor de Ciencias Sociales de EMAUS, José Ashqui ofreció diversas perspectivas que ayudaron a definir la dirección que debería tomar el proyecto. El objetivo es cumplir con los objetivos planteados, asegurando que el material sea apropiado para los niños de esta edad y se integre de manera efectiva en el método educativo de las Guías. Didácticas para escuelas bilingües, se clasificó la información recolectada en el cuestionario. Por recomendación del comitente, se llegó a la conclusión de que José Ashqui y Bogar Chancay prefieren la idea 3, "Lucha de los Waorani", mientras que Karla Betancourth prefiere la idea dos de crear una aplicación de juegos. En base a estos datos y recomendaciones, el material educativo final utilizará este concepto como un producto transmedia que se integrará en las horas de clases. Se recomienda mejorar el concepto y asegurarse de que el profesor domine el tema y actúe como guía para el proceso.

2.4 Desarrollo del prototipo

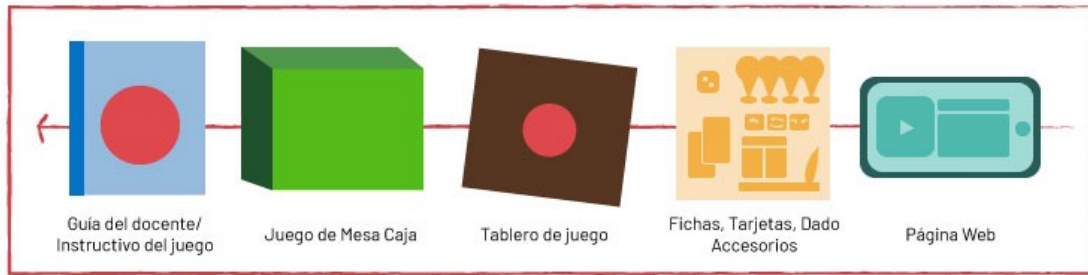
Para llevar a cabo la propuesta de diseño, se ha adoptado la idea de crear un juego de mesa basado en el concepto de "Despertando el espíritu jaguar". En la comunidad Waorani, el jaguar es una entidad sagrada que simboliza la conexión espiritual con la naturaleza y el respeto por los animales. Según un artículo de "El Universo" (2018), para los Waorani, los espíritus conviven con los hombres, ya que no hay diferencia entre lo físico y lo espiritual. Por ello, consideran que el bosque es un lugar seguro, protegido de hechizos y ataques, mientras que el mundo exterior está lleno de amenazas.

Este juego de mesa se clasifica como un Juego Narrativo de Aprendizaje Activo, a lo largo del juego, los jugadores interactúan con diversos materiales educativos, como tarjetas de historia, desafíos y medios multimedia, lo que promueve la participación y el compromiso con el contenido. Además, al ser transmedia, los docentes pueden diseñar una variedad de actividades y monitorear el progreso de los estudiantes tanto dentro como fuera del aula. El objetivo principal es educar a los niños sobre temas relacionados con la cultura Waorani a través de sus leyendas.

La enseñanza de la leyenda del guerrero jaguar: wenonga meñe, contiene mensajes de origen Waorani, como el cuidado y respeto a la naturaleza como de la familia y el misticismo del guerrero jaguar. El diseño está pensando para antes de entrar al aula, durante y después de ella, tanto los niños como el docente llevarán a cabo varias acciones en el juego y su plataforma. Estos aprenderán a través del juego de mesa, la interacción digital con animaciones y medios multimedia, así como a través de preguntas triviales sobre datos históricos y leyendas. El juego está compuesto por:

1. Tablero.
2. Dado.
3. Fichas de cada animal.
4. 24 Tarjetas de Desafío.
5. 24 Tarjetas de Preguntas.
6. 7 Tarjetas de Historia.
7. Fichas de espíritu jaguar.
8. Tablilla de Juego.
9. Manual de Juego, cuento.
10. Plataforma de acompañamiento

Figura 30. Esquema de elementos.



Nota: Elaborado por la Autora.

Jaime Estuardo Reyna, psicólogo clínico, enfatiza la importancia de establecer un objetivo específico al crear un juego, destacando valores como la tolerancia, la práctica, la disciplina y la comprensión. Según él, al jugar y relajarnos, nuestra mente se vuelve más ágil debido a conexiones nerviosas más espontáneas (2019). Por ello, proponemos la creación de un juego diseñado para ayudar a los estudiantes a comprender la cultura de la nacionalidad Waorani de manera entretenida y atractiva, cumpliendo con el objetivo de fomentar el aprendizaje.

COMPONENTES DEL JUEGO

El juego de mesa trasmedia, contendrá fichas para jugar, que representaran diferentes animales de la selva amazónica, como Mono, Tapir, Águilas y Anaconda, el tablero representara la zona geográfica de la selva, y elementos de la historia. Varios casilleros tienen desafíos y elementos que son habilidades del espíritu jaguar y partes de la leyenda al comienzo. El objetivo de los jugadores será llegar al centro del tablero y completar todas las tareas y habrá alcanzado el espíritu jaguar de la selva. Los componentes del juego están cuidadosamente diseñados para enriquecer la experiencia educativa. El dado determina cuántas casillas avanzan los jugadores, mientras que la cartilla de puntos designa los componentes y herramientas necesarios, roles que ocupan los jugadores, además de registrar los puntos obtenidos.

Las tarjetas de desafío contendrán diferentes tipos de preguntas, incluyendo códigos QR que llevarán a minijuegos o actividades relacionadas con la leyenda. Algunas tarjetas presentarán preguntas triviales sobre la cultura, mientras que las recompensas por puntos serán elementos del Espíritu Jaguar, que representan la conexión espiritual con la leyenda y otorgarán habilidades útiles para avanzar, como visión mejorada, velocidad y protección. El libro de la Leyenda proporcionará la narración del cuento "La leyenda del guerrero jaguar: Wenonga Meñe". Partes de los relatos en la historia. Finalmente, los videos y audios multimedia se reproducirán mediante códigos QR que llevara al enlace de Genially.com en puntos específicos del juego para brindar contexto cultural y enriquecer la experiencia de aprendizaje.

ESTRUCTURA NARRATIVA

Los Waorani son una nacionalidad de la Amazonía Ecuatoriana cuya historia está rodeada de muchos mitos, leyendas e imaginaciones populares, y cuya percepción como "los últimos salvajes de Ecuador" está marcada por romanizaciones, por un lado, y prejuicios por otro (Rival: 1994). La leyenda utilizada en el juego del guerrero jaguar, es una historia tradicionalmente contada de forma oral por los abuelos a los nietos, capturando la esencia y la profundidad de su cultura. Esta leyenda transmite valores fundamentales como la valentía, la determinación, el respeto por la naturaleza y la importancia de la familia.

El protagonista de la historia enfrenta numerosos desafíos y tragedias, demostrando una fuerza interior inquebrantable y un profundo amor por su familia. Convertir esta leyenda en un juego

de mesa ofrece múltiples beneficios educativos y recreativos. Al transformar la historia en una experiencia interactiva transmedia, los jugadores pueden sumergirse en la cultura Waorani de manera entretenida, auditiva y visual dentro de un ámbito educativo. Además, la leyenda estará traducida al Wao-terero, enriqueciendo aún más la experiencia cultural.

DESARROLLO DE LA HISTORIA Y DINÁMICA DEL JUEGO

La partida comienza con una animación introductoria que se presenta a los estudiantes o jugadores de la leyenda del guerrero jaguar. Esta secuencia inicial no solo capta la atención de los participantes, sino que también establece el tono místico y aventurero del juego. Después Los equipos, representados por nombres de animales de la selva, se ubican en la casilla de inicio y determinan el orden de juego mediante un lanzamiento de dado, lo que añade emoción y aleatoriedad al inicio de la partida.

A continuación, el profesor imparte las instrucciones siguiendo la guía del profesor, instructivo del juego de mesa e historia del juego. Se forman los grupos y se les entregan las cartillas y fichas. En las fichas se detallan los pasos a seguir y cómo deben organizarse los estudiantes. Las cartillas sirven para anotar los puntos que les permitirán obtener habilidades del espíritu jaguar. Una vez que todos están organizados, comienza el juego.

Los jugadores avanzan por el tablero según el número obtenido en el dado, siguiendo un camino que simboliza el viaje del guerrero jaguar. En cada casilla, encuentran desafíos y preguntas. A intervalos regulares, el profesor interviene para narrar un fragmento de la leyenda, proporcionando contexto y tomando decisiones que influyen en el juego, como otorgar bonificaciones o hacer que los jugadores retrocedan casillas. Esto mantiene a los participantes comprometidos con la historia y añade una capa de inmersión y dinámica al juego.

Las casillas de desafío están diseñadas para involucrar activamente a los jugadores en la historia. Las tareas pueden incluir preguntas sobre la leyenda, pruebas físicas o mentales, y actividades colaborativas que reflejan las pruebas que enfrentó el guerrero jaguar. La participación de los estudiantes se fomenta mediante la resolución de estos desafíos, que pueden requerir información adicional disponible en la página web, donde se pueden encontrar recursos adicionales y pistas, integrando la tecnología con la narrativa tradicional. Dependiendo de la respuesta, los equipos pueden avanzar o retroceder en el tablero, lo que añade un elemento estratégico al juego.

A lo largo del juego, los equipos deben recolectar elementos del espíritu jaguar. Estos elementos no solo son necesarios para avanzar, sino que también simbolizan la conexión espiritual con el protagonista de la leyenda y proporcionan habilidades adicionales, como vista mejorada, velocidad o protección. Estos elementos son fundamentales para avanzar hacia el objetivo final del juego, agregando un elemento de progresión y estrategia a la experiencia.

Al finalizar el juego, el objetivo final del juego es que el primer equipo en llegar al centro del tablero y completar todas las tareas se considere el ganador y haya alcanzado el espíritu jaguar de la selva. Como reconocimiento adicional, el profesor puede pintar las caras de los ganadores, además de otorgar puntos adicionales según su desempeño durante el juego.

INTEGRACIÓN EN EL AULA DE CLASES

La aplicación se llevará a cabo durante las horas de clase de la materia de Ciencias Sociales. La intervención se realizará en el transcurso de una semana, abarcando un total de 3 horas de clase los martes y jueves. Durante estos días, se dedicará una hora y media (90 minutos) al juego de mesa, distribuidos en dos horas de clases de 45 minutos cada una. Además, se asignará una hora adicional para trabajo en casa. El juego está diseñado para durar 90 minutos y se implementará

durante las dos primeras clases de la semana, es decir, los martes. Esta actividad se integrará al modelo educativo, como se visualiza en la figura 17.

Tabla 1. Distribución del producto de diseño en clases.

| Modelo Educativo Socio comunitario de Educación Básica Intercultural Bilingüe (MOSEIB) | | | |
|--|---|--|---|
| Primera Semana | | Segunda Semana | |
| Día Martes (90 min) | Día Jueves (90 min) | Día Martes (90 min) | Día Jueves (90 min) |
| DOMINIO Y APLICACIÓN | APLICACIÓN | CREACIÓN | SOCIALIZACIÓN |
| Contexto del juego de mesa. Aplicación de la primera parte del Juego de mesa. | Aplicación de la segunda parte del Juego de Mesa y elementos. | Trabajo en casa, recordar aprendido y crear un cuento. | Exposición y charla en clases sobre el deber y tarea. |

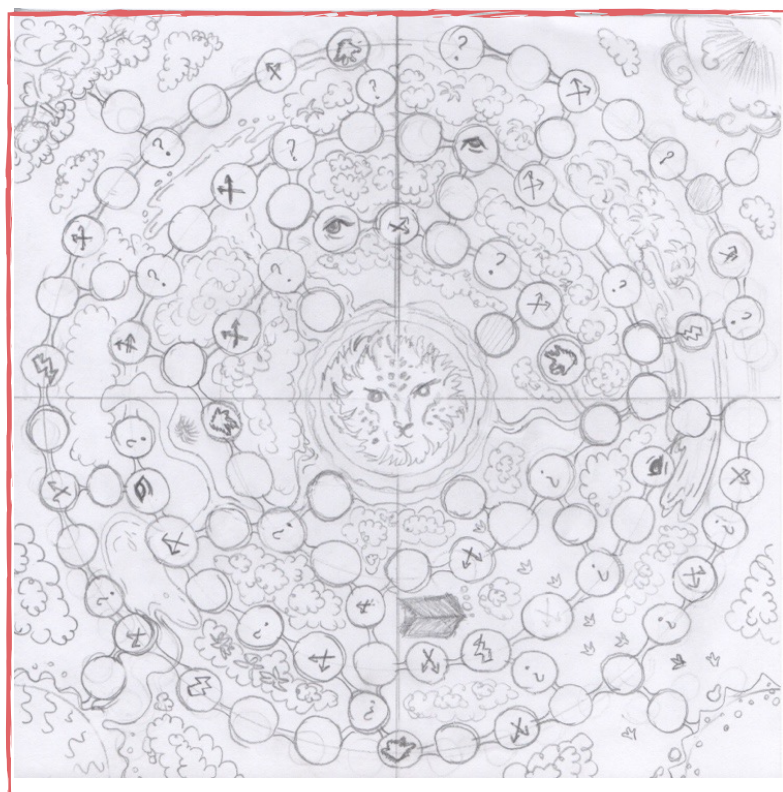
Nota: Elaborado por la Autora.

DISEÑO DEL TABLERO Y COMPONENTES

a. Tablero de Juego

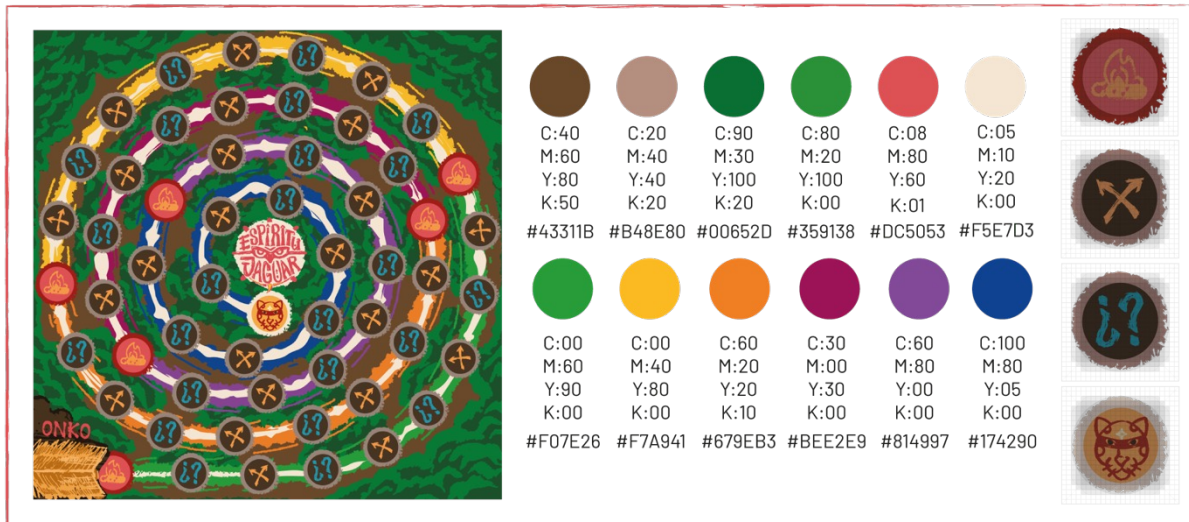
El tablero del juego está diseñado para representar visualmente el viaje del guerrero jaguar a través de escenarios significativos en la leyenda. Este tablero presenta caminos serpenteantes en círculos con casillas que indican desafíos y preguntas. Los elementos visuales se inspiran en el arte y la iconografía Waorani, además del concepto de despertar al guerrero jaguar. Se han utilizado colores que evocan la Amazonia y manchas características de los Wao. El tablero medirá 50 x 50 cm, con un total de 55 casillas, incluyendo 24 casillas de desafíos y 24 casillas de preguntas y 6 casillas de historia. El tablero tendrá una estructura en espiral que representa la selva amazónica. Los jugadores empiezan en el borde exterior y avanzan hacia el centro, donde se encuentra el "Espíritu Jaguar".

Figura 31. Boceto de la mesa del juego.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 32. Tablero del juego.

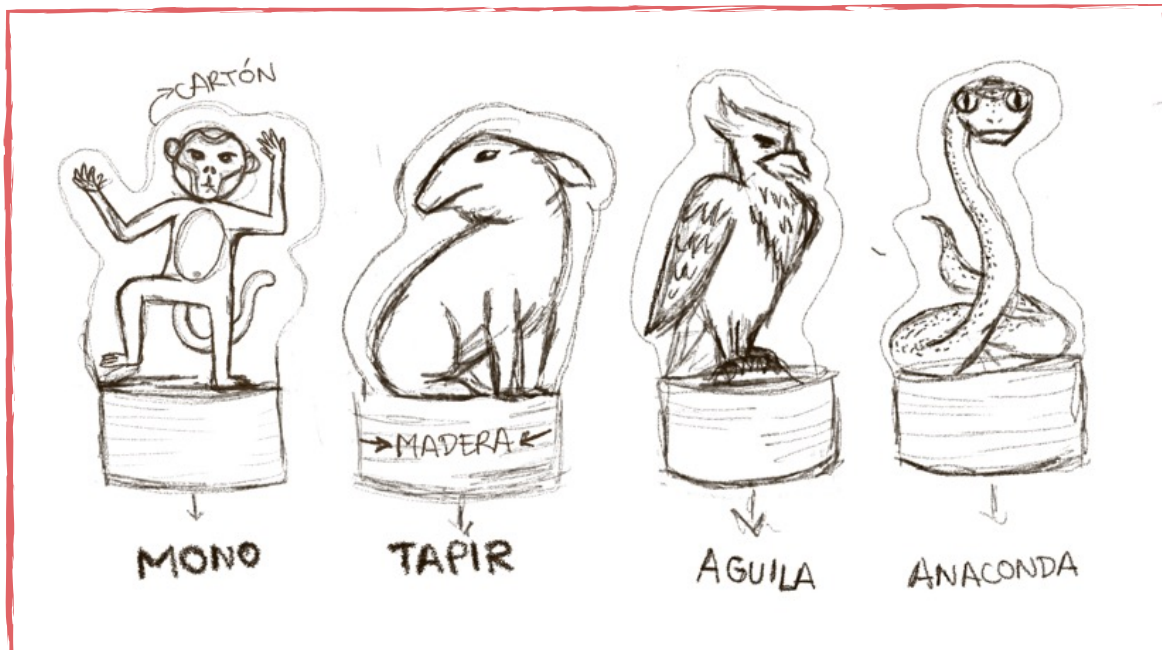


Nota: Elaborado por la Autora.

b. Fichas y Dados

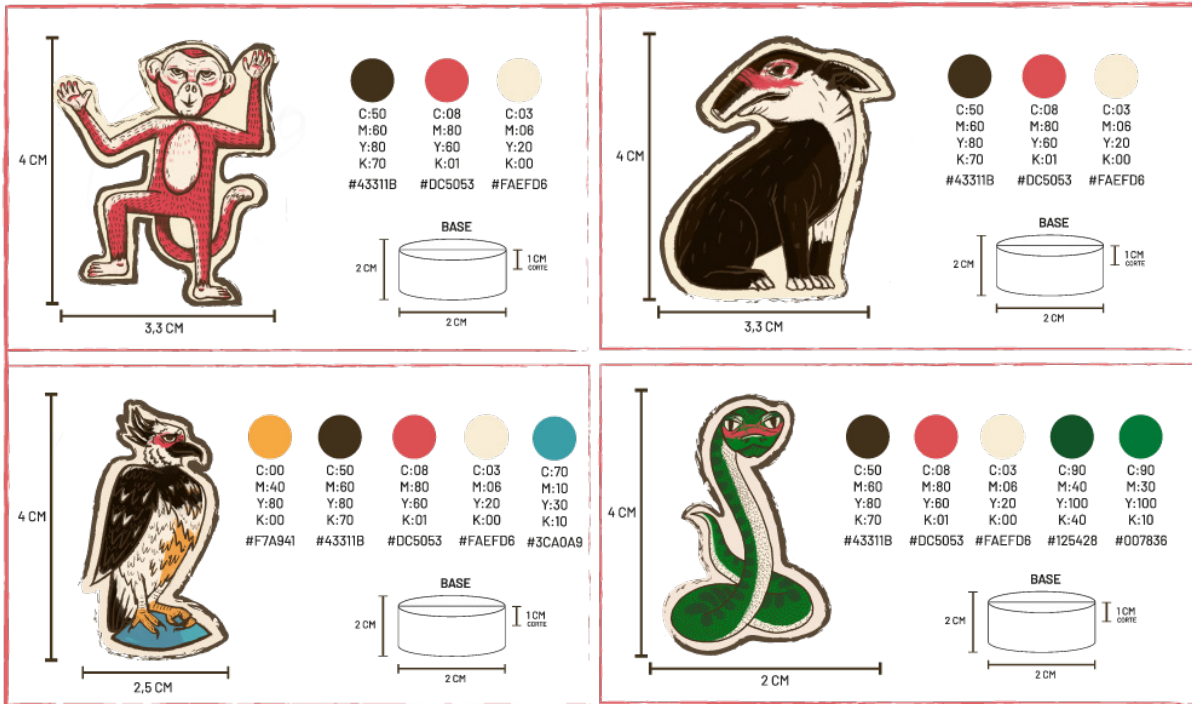
Cada equipo tendrá la opción de seleccionar una ficha que simboliza a un animal de la selva amazónica, como el Mono, Tapir, Águila o Anaconda. Estas fichas tendrán unas dimensiones de 4 cm de altura y 3 cm de diámetro, lo que las hará claramente distinguibles y manejables durante el juego. El dado, por otro lado, será un componente estándar utilizado para determinar el avance de los equipos a lo largo del juego.

Figura 33. Boceto de fichas del juego.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 34. Fichas del juego.

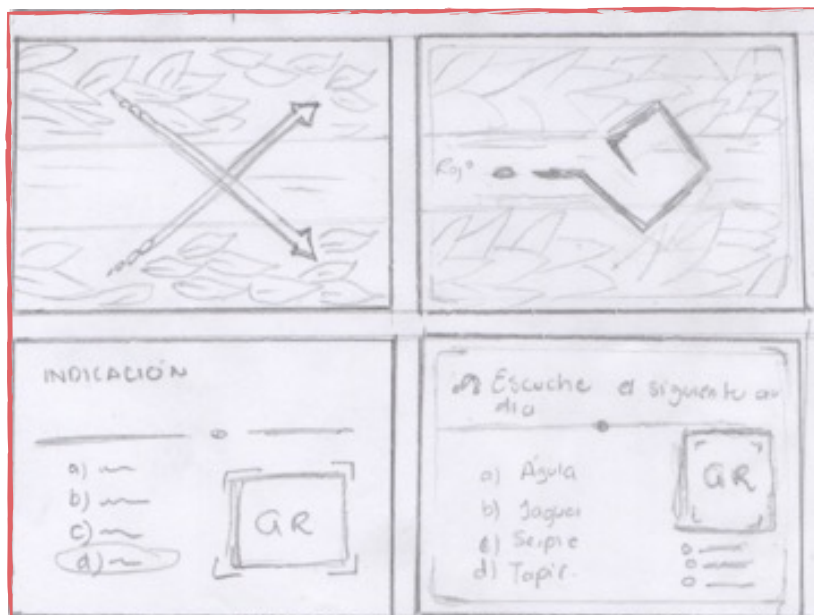


Nota: Elaborado por la Autora.

c. Tarjetas del Juego

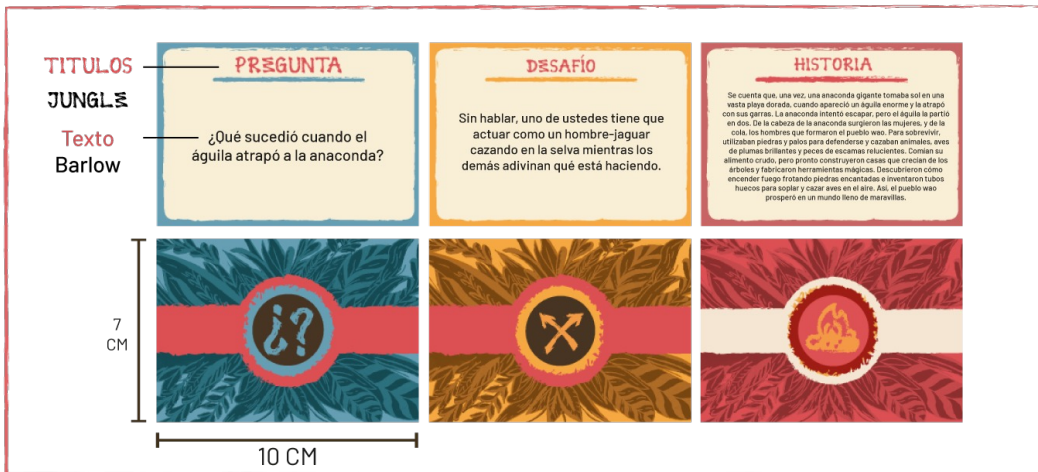
Estas cartas abarcan una variedad de contenido, que incluye preguntas de comprensión, actividades creativas y minijuegos. Algunas de estas cartas están vinculadas a contenido multimedia, el cual puede ser accedido a través de dispositivos móviles para una experiencia más interactiva. Cada tarjeta tendrá unas dimensiones de 7 cm x 10 cm. Se repartirán 24 tarjetas de desafío y 24 tarjetas de preguntas, además de 7 tarjetas de historia, que se dividirá en 6 secciones en el tablero. Adicionalmente, se proporcionarán 12 tarjetas en blanco para preguntas y desafíos, permitiendo que el profesor añada preguntas adicionales según sea necesario.

Figura 35. Boceto de tarjetas del Juego.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 36. Tarjetas del Juego.



Nota: Elaborado por la Autora.

d. Manual del Juego

El instructivo se divide en tres partes esenciales: la Guía del Docente, que proporciona una visión general del juego y detalles sobre su aplicación educativa; el Instructivo del Juego, que establece las reglas y la disposición de las piezas, así como la mecánica del juego; y la Narración de la Leyenda, donde se presenta la leyenda en español y Wao-terero, con indicaciones sobre su impacto en el desarrollo del juego y en las decisiones de los jugadores. La pieza medirá una A5 estándar, con dimensiones de 14,8 x 21 cm, lo que proporciona un formato práctico y fácil de manejar para los docentes. El diseño incluirá una combinación de tipografías. Además, se empleará una paleta de colores que incluye tonalidades de rojo, verde y azul, inspiradas en la riqueza cromática de la selva amazónica. Estos colores también representan el concepto de transformación, ya que se produce un cambio de color en cada página.

Figura 37. Instructivo del Juego.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 38. Instructivo del Juego cuento.



Nota: Elaborado por la Autora.

e. Tipografía del Manual

El texto requiere una tipografía infantil, ya que se trata de un juego de mesa con una leyenda. La tipografía utilizada para todo el texto y los títulos es Jungle, una sans serif que presenta un estilo de pincel natural y manchas. Sus características es una fuente divertidas y sencillas, adecuadas para un ambiente aventurero. Como complemento, para el cuerpo del texto se emplea la fuente Barlow y su amplia familia tipográfica. Barlow es una fuente grotesca, ligeramente redondeada y de bajo contraste, diseñada por Jeremy Tribby. Aplicada al arte, Barlow en un tamaño de 12pt tiene una excelente legibilidad para que los niños puedan leer fácilmente (véase figura 26).

Figura 39. Tipografía para el juego.

| | | | |
|-----------------------------------|-------------|-----------------------------|-------------|
| Titulo | 26pt | Textos | 12pt |
| JUNGLE | 18pt | Barlow Regular | |
| ABCDEF GHIJKMNOPQRSTUVWXYZ | | ABCDEF GHIJKMNOPQRSTUVWXYZ | |
| ABCDEF GHIJKMNOPQRSTUVWXYZ | | abcdef ghijklmnopqrstuvwxyz | |
| 1234567890 | | 12345678990 | |

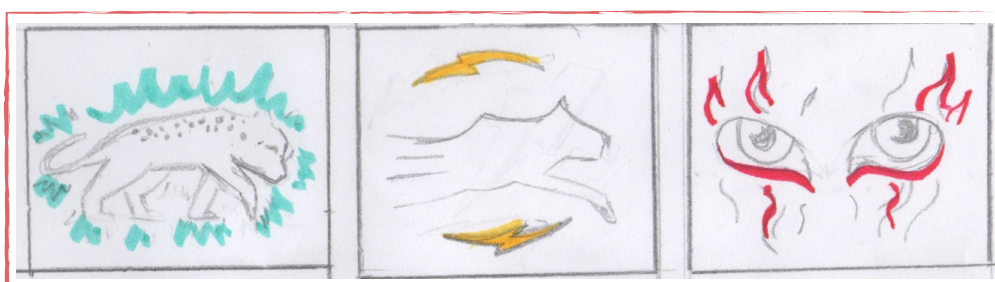
Nota: Elaborado por la Autora.

f. Fichas del Espíritu Jaguar.

Un tema crucial y siempre presente en los diseños de juegos que queramos realizar es el de las recompensas. Así lo destaca Jesse Schell en su obra *The Art of Game Design*. (2008). las recompensas son esenciales para mantener el interés y la motivación de los jugadores. En este proyecto, se han creado tres fichas de recompensa. Por cada cinco puntos que los jugadores acumulen, recibirán una de estas fichas.

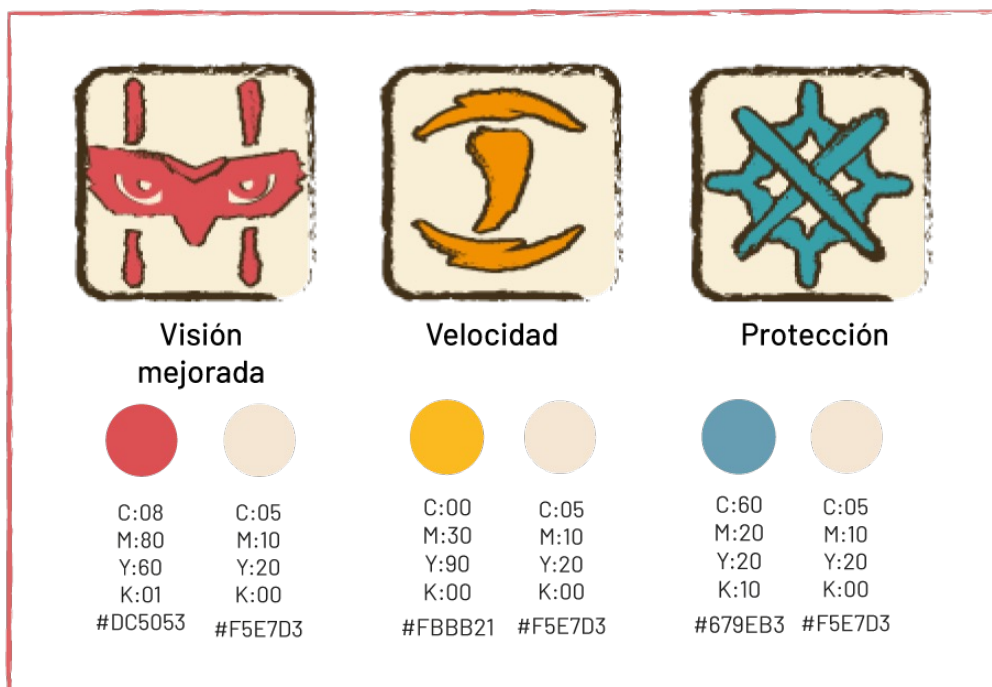
La primera ficha es la de visión mejorada. Esta ficha está diseñada con ojos de jaguar y la marca roja característica de los waorani en la cara. La segunda ficha representa la velocidad y está diseñada con un diente de jaguar y rayos. La tercera ficha es la de protección, simbolizada con un diseño que representa los "chumbes", los hilos decorativos que cruzan el pecho y protegen de energías malignas. Estas fichas son piezas pequeñas, diseñadas cuidadosamente para ser atractivas y significativas para los jugadores.

Figura 40. Boceto de las Fichas del Espíritu Jaguar.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 41. Fichas del Espíritu Jaguar.



Nota: Elaborado por la Autora.

g. Tablilla de Juego de mesa

La tablilla se implementó en este juego para llevar un registro de los puntos y actividades realizados por los grupos de estudiantes y permitir al profesor mantener un control detallado. En la tablilla se encuentran los nombres de los integrantes, el animal escogido, los puntos obtenidos en cada sección de color, los puntos totales, las fichas del espíritu jaguar recolectadas. Además, al lado del retiro, se especifican los roles que ocupará cada niño, como són, Cazadores, Rastreadores, Exploradores, Recolectores de Sueños, Portadores. También se incluyen 10 hojas membretadas para que los niños realicen actividades adicionales.

Figura 42. Boceto de Tablilla de puntos.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 43. Tablilla de puntos.



Nota: Elaborado por la Autora.

h. Caja del Juego

La caja del juego se diseñó con el mismo estilo gráfico rústico y de manchas, predominando el logo del juego de mesa en el fondo. En la tapa de la caja se incluyeron indicaciones básicas, como la edad mínima recomendada de 8 años, el número de jugadores (de 4 a 20 personas en grupos) y el tiempo estimado de juego, que es de 90 minutos. También se agregó una frase llamativa. En la parte inferior de la caja, se detallan el objetivo del juego, los componentes y las instrucciones, todo ello con un fondo de selva. Las dimensiones de la caja son 40 cm de largo, 27 cm de ancho y 5 cm de alto.

Figura 44. Caja del juego de mesa.

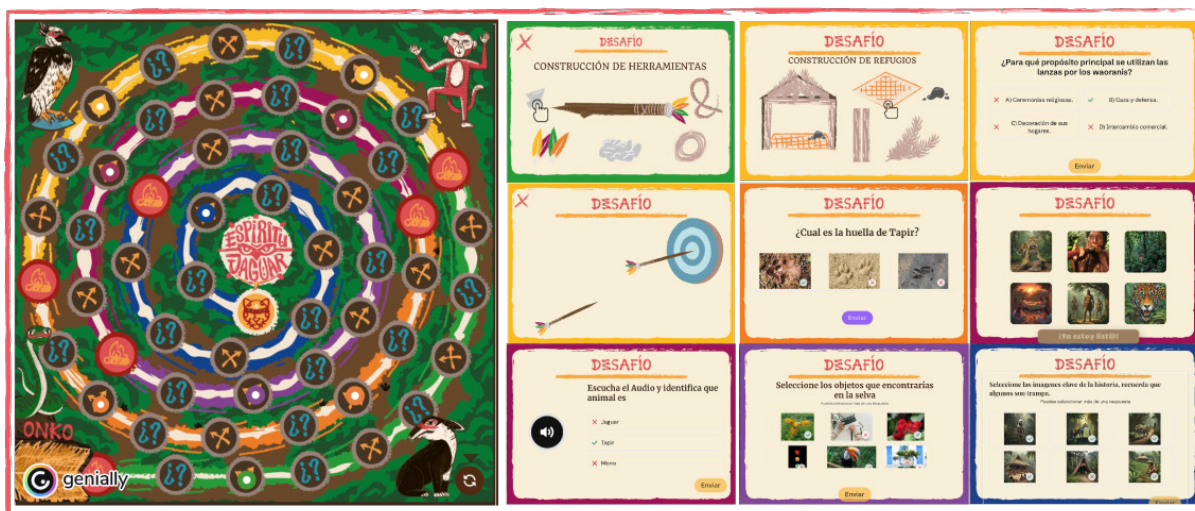


Nota: Elaborado por la Autora.

i. Integración de Componentes Multimedia

Se implementarán minijuegos y actividades en la plataforma de Genially, que también incluirán audios. Esto ayudará a que el juego sea más sensorial y tecnológico para los niños, brindándoles una experiencia entretenida. Estos desafíos estarán distribuidos en varias etapas y se integrarán con la interfaz de la página.

Figura 45. Interfaz del juego en Genially.



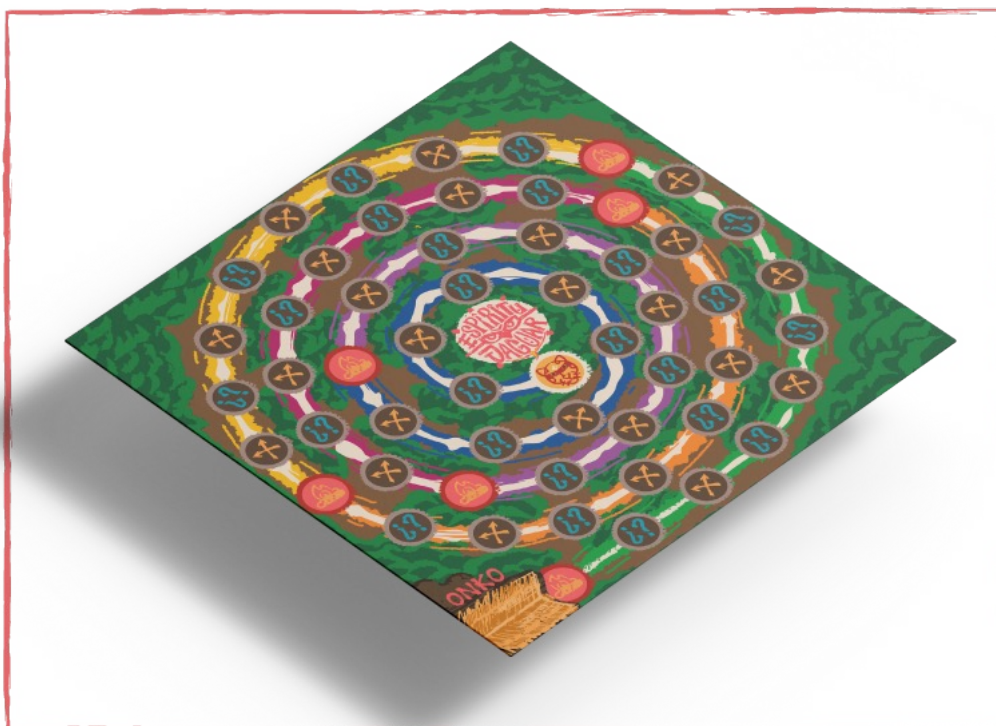
Nota: Elaborado por la Autora.

2.5 Detalle técnicos y de producción

Este juego de mesa incluye diversos elementos gráficos y físicos que deben ser duraderos y manipulables, considerando la naturaleza y el uso frecuente por parte de los niños. La elección de materiales resistentes y seguros es crucial para garantizar la longevidad del juego y la seguridad de los usuarios. Este proyecto no solo busca proporcionar una herramienta de entretenimiento, sino también fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en un entorno lúdico.

a. Tablero

Figura 46. Mockup Tablero del juego



Nota: Elaborado por la Autora.

Dimensiones: El tablero del juego tiene unas medidas de 50 x 50 cm, dividido en 4 secciones iguales de 25 x 25 cm para facilitar su almacenamiento y transporte.

Material del Tablero: Se utilizará cartón gris 3mm de alta resistencia para asegurar la durabilidad y rigidez necesarias, adecuado para el uso frecuente por parte de niños.

Material de Impresión: Los gráficos del tablero se imprimirán en vinil laminado mate, lo que proporciona una superficie duradera y fácil de limpiar y desplazarse con las fichas.

Proceso de Impresión: Impreso en Láser.

Proceso de Armado: Pagado del vinil impreso en el cartón gris, laminado posterior para mayor protección, y ensamblaje final de las cuatro partes.

b.Caja del Juego

Figura 47. Mockup Caja del Juego de mesa.



Nota: Elaborado por la Autora.

Dimensión de parte superior de la caja (Tapa): La tapa de la caja del juego tendrá una longitud de 30 x 30 cm y una altura de 7 cm. Estas dimensiones están diseñadas para que la caja sea manejable y portátil, facilitando su uso y transporte por parte de los niños.

Dimensión de parte inferior de la caja: La tapa de la caja del juego tendrá una longitud de 29,5 cm x 29,5 cm, una altura de 6,5 cm. Estas dimensiones están diseñadas para que la caja se pueda cerrar de manera segura sin necesidad de broches, facilitando su manejo y transporte por parte de los niños.

Material de la Caja: Se utilizará cartón gris 3mm de alta resistencia, con un grosor de para asegurar la durabilidad y rigidez necesarias.

Material de Impresión: Los gráficos de la caja se imprimirán en vinil laminado mate, lo que proporciona una superficie duradera y fácil de limpiar.

Proceso de Impresión: Impreso en Láser.

Proceso de Armado: Pagado del vinil impreso en el cartón gris, laminado mate posterior para mayor protección, y ensamblaje final de la tapa y fondo de la caja.

c. Tarjetas

Figura 48. Mockup Tarjetas del juego de mesa



Nota: Elaborado por la Autora.

Dimensiones: Las cartas tendrán una medida de 10 cm x 7 cm, lo que facilitara su manejo.

Material de Tarjetas: Cartulina marfilisa de 170 gramaje.

Material de Impresión: Los gráficos se imprimirán en vinil laminado brillante, lo que proporciona una superficie duradera.

Proceso de Impresión: Impresión digital de alta calidad, asegurando colores vivos y detalles nítidos.

d. Manual

Figura 49. Mockup del Manual “Espíritu Jaguar”



Nota: Elaborado por la Autora.

Dimensiones: El cuadernillo tendrá un formato A5 (14,6 x 21 cm), lo que facilita su transporte y manipulación.

Material de Manual: Cartulina marfilisa de 170 gramaje.

Material de Impresión: Los gráficos se imprimirán en vinil laminado brillante, lo que proporciona una superficie duradera y fácil de manejar.

Proceso de Impresión: Impresión digital de alta calidad, asegurando colores vivos y detalles nítidos.

Proceso de Armado: La impresión las páginas al tamaño A5, clasificar y ordenar, y finalmente encuadernar utilizando grapas.

e.Fichas de juego

Figura 50. Mockup Fichas de juego.



Nota: Elaborado por la Autora.

Dimensiones: La pieza tendrá 5 cm de alto por 3 cm de ancho en la base.

Material de la pieza: La base será de madera y la pieza de acrílico de 3 mm.

Material de Impresión: Vinil montado.

Proceso de Impresión: Impresión láser en vinil.

Proceso de Armado: Se realiza un corte láser en el vinil y el acrílico. Luego, el vinil se monta sobre el acrílico y se coloca en el centro de la base de madera, encajando en un espacio de 3 mm de profundidad y asegurando que la pieza sobresalga 4 cm.

f. Fichas del Espíritu Jaguar.

Figura 51. Mockup Fichas de Espíritu Jaguar.



Nota: Elaborado por la Autora.

Dimensiones: Las piezas son de 3 cm x 3 cm.

Material de las Piezas: Base de acrílico con vinil montado.

Material de Impresión: Vinil montado.

Proceso de Impresión: Impresión láser en vinil.

Proceso de Armado: Se realiza un corte láser en el vinil y en el acrílico, luego se monta el vinil sobre el acrílico.

g. Tablilla de Puntos

Figura 52. Mockup Tablilla de Puntos



Nota: Elaborado por la Autora.

Dimensiones: Tamaño A5 de 14,8 cm x 21 cm.

Material de Impresión: Papel bond.

Proceso de Impresión: Impresión digital.

Proceso de Armado: Impresión y corte.

Costos de Diseño.

El presupuesto total del proyecto de diseño se basa en una combinación de costos directos e indirectos, distribuidos en varias categorías clave para garantizar una evaluación exhaustiva y precisa de los recursos necesarios. Los costos directos incluyen los honorarios profesionales, que son calculados en función de las horas estimadas de trabajo de gestión, creativo y operativo. El valor hora se establece en \$5.67 para la gestión, \$7,53 para el trabajo creativo, y \$5,65 para el trabajo operativo, ajustados por factores multiplicadores específicos para cada tipo de trabajo. Además, los costos variables abarcan gastos adicionales como transporte y otros insumos necesarios para la producción, que en este caso totalizan \$40.80. Los costos fijos incluyen depreciación de equipos de oficina, materiales e insumos de oficina, muebles y enseres, arriendo y servicios básicos, que suman un subtotal de \$501.44. Otros costos contemplan licencias de software y otros gastos administrativos, sumando \$85.00. El presupuesto también incluye una provisión para imprevistos del 10%, equivalente a \$54.23, asegurando así la cobertura de gastos no anticipados durante el desarrollo del proyecto. En resumen, el costo total del proyecto asciende a \$596.49, sin incluir impuestos. Este desglose detallado permite una planificación financiera meticulosa, garantizando que todos los aspectos del proyecto de diseño sean adecuadamente financiados y gestionados.

Tabla 4. Presupuesto de trabajo de gestión, creativo y operativo del proyecto.

| Gestión | Cantidad | V.U. | Subtotal |
|---------------------------------------|-----------------|-------------|-----------------|
| Total horas laborables al mes | 160 | | |
| Valor hora | | \$5.65 | |
| Horas estimadas de trabajo de gestión | 160 | | |
| Valor bruto por Gestión | | \$903.99 | \$903.99 |
| Creativo | | | |
| Total horas laborables al mes | 90 | | |
| Valor hora | | \$7.53 | |
| Horas estimadas de trabajo de gestión | 90 | | |
| Valor bruto por Gestión | | \$677.99 | \$677.99 |
| Operativo | | | |
| Total horas laborables al mes | 80 | | |
| Valor hora | | \$5.65 | |
| Horas estimadas de trabajo de gestión | 80 | | |
| Valor bruto por Gestión | | \$451.99 | \$451.99 |

Nota: Elaborado por la Autora.

Tabla 5. Costos de producción de los elementos del juego de Mesa “Espíritu Jaguar”.

| Descripción de los Elementos | Cantidad | V.U. | Subtotal |
|--|----------|---------|----------|
| Tablero del Juego de Mesa | 1 | \$25.00 | \$25.00 |
| Tarjetas de Desafío, Pregunta e Historia | 60 | \$0.350 | \$21.00 |
| Fichas juego, Fichas recompensa | 4 | \$5.50 | \$22.00 |
| Papelería | 1 | \$9.60 | \$9.60 |
| Caja armada | 1 | \$40.00 | \$40.00 |
| Manual “Espíritu Jaguar” | 1 | \$25.00 | \$25.00 |
| Subtotal sin margen de ganancia | | | \$142.60 |
| Subtotal material e insumos de oficina | | | \$142.60 |

Nota: Elaborado por la Autora.

Tabla 6. Costos del prjuego de Mesa “Espíritu Jaguar”.

| Cantidad | Precio Unitario | Precio al Público |
|----------|-----------------|-------------------|
| 100 | \$1.43 | \$2.86 |
| 50 | \$2.85 | \$5.70 |
| 25 | \$5.70 | \$11.40 |
| 1 | \$20.00 | \$25.00 |

Nota: Elaborado por la Autora.

En Ecuador, el costo de los juegos de mesa educativos lúdicos varía significativamente dependiendo de varios factores como la marca, la complejidad del juego, los materiales utilizados y el lugar de venta. En tiendas especializadas, los precios pueden oscilar entre \$15 USD y \$50 USD o más, debido a la mayor calidad de los materiales y diseños atractivos. En contraste, en tiendas departamentales o jugueterías, los precios suelen ser más accesibles, rondando entre \$5 USD y \$20 USD, aunque con una variedad y calidad más limitadas. Las plataformas de comercio electrónico también ofrecen una amplia gama de precios, por lo que es esencial comparar precios y leer reseñas antes de comprar. El precio unitario de \$25 USD para el juego de mesa educativo se ha establecido de manera estratégica, considerando tanto los costos de producción y la ganancia deseada, como la competencia en el mercado y la capacidad de pago de los consumidores. Se espera que este precio permita ofrecer un producto de alta calidad a un precio competitivo, generando un margen de ganancia sostenible para el negocio.

2.6 Evaluación de la propuesta

En el libro “Diseño centrado en las personas (kit de herramientas)”, se explica cómo las evaluaciones son positivas. El objetivo de reunirse con los clientes es cambiar las soluciones, no probar que son perfectas. Los mejores comentarios son aquellos que llevan a recapacitar y a rediseñar (2018).

Se realizó la última evaluación del juego de mesa “Espíritu Jaguar” con el arte completo, en compañía del profesor Jorge Ashqui, docente de Ciencias Sociales en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Emaús en Shell, Cantón Mera, provincia de Pastaza. Participaron los niños de quinto de básica, quienes están aprendiendo sobre las nacionalidades amazónicas en su materia. Personalmente, se realizó un viaje a la institución para la entrega del instructivo y las herramientas del juego de mesa, con el fin de desarrollarlo en el aula. Durante la observación de la aplicación del juego, se notó que a los niños les llamaron la atención las fichas y el tablero. Les emocionó hacer algo interesante fuera de su cotidiana clase. Se formaron en grupos de cinco, escucharon las instrucciones y comenzaron a jugar con entusiasmo. Solo se logró jugar la primera parte de las tres secciones de historias. Posteriormente, los niños completaron un cuestionario sobre su nivel de satisfacción con el juego, y se realizó un cuestionario al profesor. Los resultados se muestran en la tabla 2.

Tabla 7. Resultados de la validación final a comitente del Profesor.

| RESULTADO DE VALIDACIÓN CON EL COMITENTE | | | |
|--|--|---------------------------------|--|
| ESTUDIANTES | | | |
| SECCIONES | PREGUNTA | PUNTAJE DEL 1 AL 5 1 2 3 4 5 | OBSERVACIONES |
| Preservar la Cultura Waorani | El juego me ayudó a entender mejor la cultura waorani. | | |
| | Creo que es importante preservar las tradiciones y costumbres de los waorani. | | |
| Apreciar las Leyendas | Disfruté las leyendas waorani presentadas en el juego. | | |
| | Las leyendas waorani me enseñaron valores importantes. | | Falto terminar de jugar el juego de mesa. |
| Respeto Hacia la Naturaleza | El juego me hizo reflexionar sobre la importancia de cuidar la naturaleza. | | |
| | Aprendí nuevas formas de respetar y proteger la naturaleza gracias al juego. | | |
| Valoración del Juego de Mesa | El juego fue entretenido y divertido. | | |
| | Me gustaría jugar este juego nuevamente. | | |
| | El juego fue una buena manera de aprender sobre los waorani. | | Si pero se necesita reforzar con la clase. |
| | Las actividades y desafíos del juego me parecieron interesantes y educativos. | | |
| | El juego me hizo apreciar más las historias y leyendas indígenas. | | |
| | Recomendaría este juego a otros niños. | | |
| | Los gráficos del tablero fueron atractivos y llamaron tu atención. | | |
| | Las imágenes y los colores utilizados en el juego te parecieron apropiados para la temática waorani. | | |
| | Los gráficos del juego te ayudaron a entender mejor la historia y la cultura waorani. | | |
| | Los gráficos del juego de mesa ayudaron a mantener tu interés y motivación para jugar. | | |

Nota: Elaborado por la Autora.

Las respuestas de los cuestionarios realizada a los niños arrojaron la siguiente información. Un alto porcentaje de los estudiantes mostró una mayor apreciación por las leyendas y una fuerte valoración de la cultura waorani. También se destacó un interés significativo por aprender sobre los guerreros jaguares. Los niños respondieron positivamente al hecho de que el juego de mesa les enseñó a respetar la naturaleza y a valorar los animales, despertando en ellos un interés por visitar entornos naturales. El juego resultó ser muy entretenido para los niños, logrando captar su interés en escuchar las historias para poder responder las preguntas y avanzar en el juego.

Tabla 8. Resultados de la validación final a comitente del Profesor.

| RESULTADO DE VALIDACIÓN CON EL COMITENTE | | | | | | |
|---|--------------------|---|---|---|---|--|
| PROFESOR | | | | | | |
| PREGUNTA | PUNTAJE DEL 1 AL 5 | | | | | OBSERVACIONES |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| ¿Considera que el juego de mesa fue efectivo para enseñar a los estudiantes sobre la cultura waorani? | | | ● | | | Si, les llamo más la atención |
| ¿Observó algún cambio en la comprensión de los estudiantes sobre la historia waorani después de jugar el juego? | | | ● | | | Si, un poco de ellos estaban dispersos. |
| ¿El juego de mesa mantuvo el interés y la atención de los estudiantes durante toda la clase? | | | ● | | | Si, les llamo la atención las imágenes. |
| ¿Los materiales del juego (tablero, fichas, cartas) fueron adecuados y suficientes para el número de estudiantes? | | | ● | | | El tablero debería ser para cada grupo |
| Fueron claras y fáciles de seguir las instrucciones del juego para los estudiantes? | | | ● | | | Faltaron respuestas de las tarjetas. |
| ¿Qué tan efectivo fue el juego en fomentar la colaboración entre los estudiantes? | | | ● | | | |
| ¿Hubo algún problema técnico o logístico durante el juego que afectara su desarrollo? | | | ● | | | No |
| ¿Tiene alguna sugerencia específica para mejorar la jugabilidad y efectividad del juego en el aula y en casa? | | | ● | | | No |
| ¿Considera que este juego de mesa puede ser integrado en el currículo de forma regular? ¿Por qué? | | | ● | | | Si |
| Qué recomendaciones finales podría aportar al juego de mesa. | | | ● | | | Tener los materiales listo y disponible. |

Nota: Elaborado por la Autora.

El profesor, tras responder el cuestionario de evaluación, concluyó que el juego de mesa es tanto atractivo como educativo para los niños, permitiéndoles aprender de manera alternativa sobre los waoranis. Se recomendó que las instrucciones incluyan imágenes de referencia para facilitar la comprensión. El profesor Jorge observó una colaboración activa entre los jóvenes y los grupos. Aunque algunos niños (entre dos y tres) no se sintieron inicialmente atraídos, el profesor los motivó personalmente a participar, logrando así su integración. Los roles asignados ayudaron a los jóvenes a sumergirse mejor en la experiencia, permitiéndoles sentirse como guerreros jaguares en la selva.

Figura 53. Lectura de las instrucciones.



Nota: Elaborado por la Autora.

Figura 54. Lectura de las instrucciones.



Nota: Elaborado por la Autora.



Nota: Elaborado por la Autora.



Nota: Elaborado por la Autora.

El proceso de aprendizaje fue muy bien recibido, y el profesor considera seguir aplicando esta metodología en sus clases futuras. Para optimizar la logística en el aula, el profesor recomendó que cada mesa o grupo disponga de su propio juego de dados, tablero y lápices o bolígrafos. Esta sugerencia busca evitar demoras y mantener el interés de los estudiantes durante la actividad. El juego fomentó el respeto por la naturaleza y los animales, despertando en ellos un deseo de explorar entornos naturales. Además, se observó una alta participación y entusiasmo durante la actividad, aunque algunos niños necesitaron motivación adicional para integrarse. El profesor destacó la importancia de incluir imágenes de referencia en las instrucciones y recomendó que cada grupo tenga sus propios materiales para evitar demoras y mantener el interés. En general, el juego fue bien recibido y se considera una herramienta valiosa para preservar y valorar la cultura y leyendas Waoranis, se podrá utilizar en futuras clases, facilitando un aprendizaje activo y

colaborativo.

CONCLUSIONES

El proyecto destaca la importancia crucial de preservar y difundir la cultura Wao a través de herramientas interactivas y lúdicas. La integración exitosa de tecnología y tradición no solo fortalece los lazos intergeneracionales, sino que también promueve un profundo entendimiento y aprecio por la riqueza cultural Waorani. La validación del juego de mesa “Espíritu Jaguar” en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Emaús ha demostrado un impacto positivo, destacando el reconocimiento y orgullo de los estudiantes Waorani por sus leyendas y raíces culturales. Este juego colaborativo no solo motiva la participación en clases, sino que también mejora significativamente el aprendizaje, proporcionando a los profesores una herramienta valiosa para enriquecer la educación cultural.

Para fortalecer la identidad Waorani, el proyecto ha creado un material gráfico cautivador que captura y transmite de manera efectiva el conocimiento cultural y las historias ancestrales transmitidas por las madres y abuelas Waorani. Este enfoque ha catalizado un cambio en la educación de los jóvenes Waorani, inspirándolos activamente a apreciar, respetar y preservar su identidad cultural. Mediante entrevistas y diálogos con la comunidad, se identificaron cuentos esenciales y costumbres culturales que fueron integrados en el diseño de un material didáctico adecuado para aulas y actividades extracurriculares. La participación y retroalimentación de la comunidad de Shellpare han validado la autenticidad y el respeto hacia la herencia cultural Waorani, asegurando que el material educativo sea efectivo y significativo para las generaciones futuras.

RECOMENDACIONES

Para mejorar el juego “Espíritu Jaguar”, se recomienda ampliar su contenido con la inclusión de cuatro tableros adicionales y más fichas, asegurando así la participación equitativa de todos los estudiantes y su adaptación a diferentes niveles educativos. Además, desarrollar una secuela del juego que incorpore nuevas leyendas, cuentos e historias Waoranis, así como desafíos adicionales, ampliaría su capacidad para educar y entretener sobre la cultura y tradiciones de la nacionalidad Waorani. Es esencial seguir desarrollando el material digital y considerar la implementación en plataformas como Genially para ofrecer más juegos interactivos, mejorando así la experiencia educativa. Se sugiere también la creación de una página web o plataforma donde los profesores puedan acceder a recursos adicionales y guías para facilitar la integración del juego en el currículo escolar. Además, se recomienda que este material sea accesible para las escuelas fiscales, asegurando un costo asequible para las unidades educativas y promoviendo su uso generalizado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Constituyente, A. N. (2011). CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. Montecristi, Manabí.
- Alex Rivas, R. L. (2001). CONSERVACIÓN Y PETRÓLEO EN LA AMAZONIA ECUATORIANA Un acercamiento al caso huaorani. Quito: EcoCiencia - Abya Yala.
- Santamaría Valle, G. C. (2019). entipensando y escuchando desde el trabajo social: el Dorani Bay de la Escuela Intergeneracional Wiñengan-Pikenani en la comunidad Waorani de Toñampare. Quito: UCE.
- Duque, G. (2021). Las relaciones sociales intergeneracionales de la Nacionalidad Waorani y la reproducción de las lógicas de manejo territorial ancestral en el barrio waorani en Shell. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Nenquiwi, M. (2023). Niños y jóvenes desconocen su propia historia y cultura. (M. Paredes, Entrevistador)
- Omene, M. O. (2012). Saberes Waorani y Parque Nacional Yasuní: Plantas, Salud y Bienestar en la Amazonía del Ecuador. Quito: Iniciativa Yasuní ITT, Ministerio Coordinador de Patrimonio, Ministerio del Ambiente, Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) y Fondo para el Medio Ambiente Mundial (FMAM).
- Izquierdo, J. (2000). Asentamientos Humanos Huaorani. Quito: Abya-Yala.
- Yépez Rosero, A. H. (2018). Evaluación Inclusiva e Intercultural: una mirada a la educación en el pueblo Waorani. INNOVA.
- Orozco, G. E. (2021). Las relaciones sociales intergeneracionales de la Nacionalidad Waorani y la reproducción de las lógicas de manejo territorial ancestral en el barrio waorani en Shell. Tesis Doctoral, Valencia.
- Muñoz, X. G. (03 de Marzo de 2020). ¿Por qué están tristes los waorani? Obtenido de Mundo Diners: <https://revistamundodiners.com/por-que-estan-tristes-los-waorani/>
- Procel Guerra, B. S., Yépez Rosero, S. A., & Hidalgo Mantilla, G. D. (2018). Desarrollo de las neurofunciones: implicación en la lectura y escritura en niños de la nacionalidad waorani en Ecuador. Rev. Incl. Vol. 5. Num. Especial.
- Toledo, A. R. (2001). Conservación y petróleo en la Amazonía ecuatoriana : un acercamiento al caso huaorani. EcoCiencia : Abya-Yala.
- Anonimo. (2017). La música Waorani permite trrasmitir conocimientos. Diario La Hora, 14.
- Sánchez Imbaquingo, S. V. (2022). Diálogo de saberes entre la comunidad Waorani y la academia, a través de la práctica cerámica. Trabajo de titulación modalidad Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Artes Plásticas, Universidad Central del Ecuador, Quito.
- Nihua, F. (2023). Asunto Academico en Toñampare . (M. Paredes, Entrevistador)
- Vigotsky. (1979). ENFOQUE SOCIOCULTURAL. Universidad de los Andes. Merida: Educere.
- Nihua, S. (2023). Dirigente de Shellpare. (M. Paredes, Entrevistador)
- Nenquihui, M. (2023). Entrevista sobre probelmatica de cultura [Grabado por M. Paredes]. Quito.
- Andrade, S. (2023). Su relación con los Waorani. (M. Paredes, Entrevistador)
- Pinto, N. (junio de 2023). Diseño Social. (M. Paredes, Entrevistador)
- Gravante, F. S. (2012). Apropiación tecnológica y mediación. líneas y fracturas para pensar otra comunicación posib. Mexico: Universidad de Sevilla.
- Omene, M. O. (2023). La importancia de la educación integral. (M. Paredes, Entrevistador)
- Batallas, F. (10 de Octubre de 2023). Comentario como Profesor de Emaus. (M. Paredes, Entrevistador)
- Acuña, M. E. (2022). La educación en diseño como labor tecnológica. Buenos Aires: Foro de

Escuela de Diseño Comunicaciones Académica.

Anónimo. (29 de septiembre de 2015). Cuentos mágicos de los ancestros. Obtenido de MaguaRED: <https://maguared.gov.co/project/aplicacion-gratis-para-navegar-con-los-ninos-cuentos-magicos-de-los-ancestros/>

LLagari, L. (9 de marzo de 2024). Acercamiento a la Unidad Educativa "Emaus". (M. Paredes, Entrevistador)

Ashuqui, J. (Abril de 2023). Entrevista profesor de Sociales a 5to de Básica.

Educación, M. d. (2017). Diseño curricular de educación general básica intercultural bilingüe. Quito.

EDUCACIÓN, M. D. (2020). Estudios Social 5 BGU. EDITORIAL DON BOSCO OBRAS SALESIANAS DE COMUNICACIÓN.

Meza Orozco, P. P. (2017). Diseño gráfico como herramienta para la recuperación de la lengua kankuama. Valledupar, Colombia.: tesis de pregrado.

MORALE, L. R. (2004). DISEÑO: ESTRATEGIA Y TÁCTICAS. México: siglo veintiuno editores.

Lupton, E. (2012). "Intuición, Acción, Creación". Barcelona: Editorial GG.

Reyna, J. E. (16 de agosto de 2019). Las habilidades que desarrollamos con los juegos de mesa. Obtenido de Prensa Libre: <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/las-habilidades-que-desarrollamos-con-los-juegos-de-mesa/>

Universo, E. (5 de agosto de 2018). Waoranis luchan por sobrevivir ante modernidad. Obtenido de El Universo: <https://www.eluniverso.com/noticias/2018/08/05/nota/6890351/waoranis-luchan-sobrevivir-ante-modernidad/>

Schell, J. (2008). The art of game design : a book of lenses. Amsterdam; Boston: Elsevier/ Morgan Kaufmann.

Diseño centrado en la personas (kit de herramientas). (2018). IDEO.

ANEXOS

Figura 7. Cuadro de niveles de unidades la institución educativa "Emaús".

RECTA EDUCATIVA DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJES DE LA UECIB "EMAÚS"

| PROCESOS | EIFC EDUCACIÓN INFANTIL FAMILIAR COMUNITARIO | | IPS INSERCIÓN DE PROCESOS SEMIÓTICOS | FCAP FORTALECIMIENTO COGNITIVO, AFECTIVO Y PSICOMOTRIZ | | | DDTE DESARROLLO DE DESTREZAS Y TÉCNICAS DE ESTUDIO | | | PAI PROCESOS DE APRENDIZAJES INVESTIGATIVOS | | |
|----------|--|-----------|---|--|----------|---------|--|---------|---------|--|---------|----------|
| UNIDADES | 9 | 10 | 11 - 15 | 16 - 21 | 22 - 27 | 28 - 33 | 34 - 40 | 41 - 47 | 48 - 54 | 55 - 61 | 62 - 68 | 69 - 75 |
| GRADO | INICIAL 1 | INICIAL 2 | 1ERO PREPARATORIA | 2DO EGB | 3ERO EGB | 4TO EGB | 5TO EGB | 6TO EGB | 7MO 4GB | 8VO EGB | 9NO EGB | 10MO EGB |
| NIVELES | EDUCACIÓN INICIAL | | preparatoria | Básica elemental | | | Básica media | | | Básica superior | | |

FECHAS IMPORTANTES: El 31 de agosto de 1993 Se oficializa el MOSEIB.

Los armonizadores de saberes son:

1. Madre naturaleza (Vida, tierra y territorio)
2. Vida familiar, comunitaria y social
3. Cosmovisión y pensamiento
4. Ciencia, tecnología y producción

Nota: Foto tomada por la autora

Figura 8. Estructura de la Guía de Interaprendizaje Integrado.

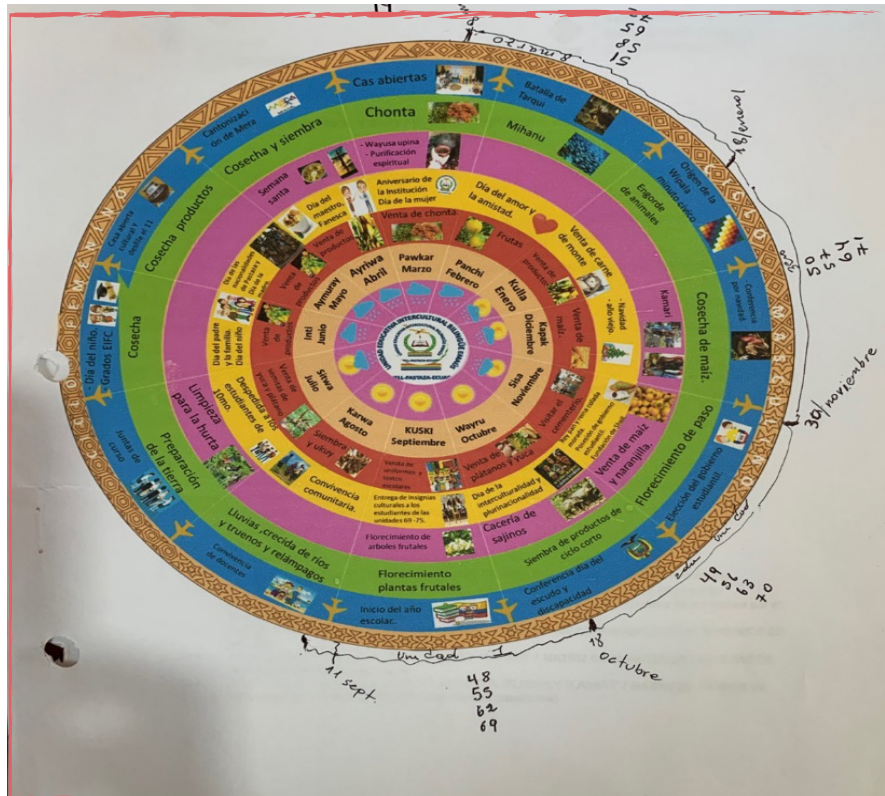
TANTACHISHKA YACHAYÑANPA KUSKA KAMU / ESTRUCTURA DE LA GUÍA DE INTERAPRENDIZAJE INTEGRADO

1. HILLPAKAMU / CARÁTULA O PORTADA
2. SHLIK YACHAYMUVUVA YACHAYKUNA / CÍRCULO DE SABERES Y CONOCIMIENTOS DE LA GUÍA N° 1
3. MUNAVACHIK SHUVU / GRÁFICO MOTIVADOR
4. YACHAYÑANPA PAKTAV / OBJETIVO DE LA GUÍA
5. YACHAYTA USHAYKUNA / DOMINIOS A LOGRARSE
6. RURAYKUNA / DESARROLLO DE ACTIVIDADES.
 - I. YACHAYTA USHAY / DOMINIO DEL CONOCIMIENTO
 - > VARIVAV / SENSOPERCEPCIÓN
 - > YACHAY VUVARIV / PROBLEMATIZACIÓN
 - > AMAWTA YACHAV / CONTENIDO CIENTÍFICO CON MEDIACIÓN
 - > YACHAVRIKUV / VERIFICACIÓN
 - > TUKUNCHAV / CONCLUSIÓN
 - II. YACHAYTA RURAV / APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO
 - III. YACHAYTA WIÑACHIV / CREACIÓN DEL CONOCIMIENTO
 - IV. YACHASHKATA WILLANAKUV / SOCIALIZACIÓN DEL CONOCIMIENTO.
7. MUSHUK SHIMIKUNA / GLOSARIO.
8. MUTSURIVKUNA / RECURSOS EDUCATIVOS
 - 8.1. IMAKUNA / Materiales:
 - 8.2. PAKCHIKUNA / Tecnológicos:
 - 8.3. KAMUYACHAYKUNA / Bibliográficos:
9. KAMAYKU MILLKA HILLAYKUNA / CUADROS DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN (Matrices):
 - 9.1. YACHAY USHACHIK HILLAYKUNA / INSTRUMENTOS DE LOGRO DE DOMINIOS (Construcción de fichas de observación..., rúbricas, lista de cotejo u otras evidencias determinadas por el docente, puesto que es de su manejo interno)
 - 9.2. RURAYKUNAMANTA PUSHAY KAMAV / CUADRO DE SEGUIMIENTO DE ACTIVIDADES DE LA GUÍA.
 - 9.3. NANVACHAYKUNAMANTA PUSHAY KAMAV / MATRIZ DE AVANCES DE LAS GUÍAS DE INTERAPRENDIZAJE (plataforma)
 - 9.4. TANTACHISHKA YACHAYKUNAMANTA PUSHAY KAMAV / MATRIZ DE AVANCE DE UNIDADES DE APRENDIZAJE POR PROCESOS (plataforma)

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa 4to piso. Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1173
www.educacionbilengua.gob.ec - www.educacion.gob.ec

Nota: Foto tomada por la autora

Figura 10. Calendario Vivencial de la institución educativa “Emaus”.



Nota: Foto tomada por la autora