

OFICINA DE POSGRADOS

Tema:

**DISEÑO DE UN SISTEMA LÚDICO PARA LA DIFUSIÓN INTERCULTURAL DE
LA CULTURA SALASAKA**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en
Diseño de Productos mención en innovación y desarrollo de proyectos**

Línea de Investigación:

**INNOVACIÓN, GESTIÓN Y COMPETITIVIDAD / DISEÑO CULTURAL Y
SUSTENTABLE.**

Autora:

QUISPE MORALES MICHELE PAULINA

Director:

SANTAMARÍA BEDÓN SANTIAGO XAVIER ING. MG.

Ambato – Ecuador

Septiembre 2021

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO**

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

DISEÑO DE UN SISTEMA LÚDICO PARA LA DIFUSIÓN INTERCULTURAL DE LA CULTURA SALASAKA

Línea de Investigación:

INNOVACIÓN, GESTIÓN Y COMPETITIVIDAD / DISEÑO CULTURAL Y SUSTENTABLE.

Autora:

QUISPE MORALES MICHELE PAULINA

Santiago Javier Santamaría Bedón, Ing. Mg.

f.



CALIFICADOR

Juan Carlos Palacios Proaño, Ing. Mg.

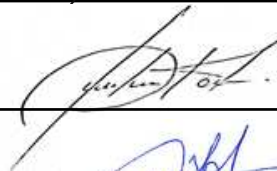
f.



CALIFICADOR

Abrahan Mora Pérez, Lic. Dr.

f.



CALIFICADOR

Juan Carlos Acosta Teneda, P. Mg.

f.



COORDINADOR OFICINA POSGRADOS

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.

f.



SECRETARIO GENERAL PUCESA

Ambato – Ecuador

Septiembre 2021

DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, **MICHELE PAULINA QUISPE MORALES**, con CC. **1802530582**, autora del trabajo de investigación, intitulado “DISEÑO DE UN SISTEMA LÚDICO PARA LA DIFUSIÓN INTERCULTURAL DE LA CULTURA SALASAKA”, previo a la obtención del título profesional de MAGISTER EN DISEÑO DE PRODUCTOS MENCIÓN EN INNOVACIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos del autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, septiembre 2021



MICHELE PAULINA QUISPE MORALES

CC. 1802530582

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Pontificia Universidad Católica sede Ambato, institución que motiva y brinda el apoyo necesario para la superación de sus docentes, así como también, al Ing. Mg. Santiago Santamaría Bedón quien con su orientación ha permitido sacar adelante este proyecto.

Por otro lado, no puedo olvidarme de Concepción y Daniel, grandes amigos y colegas, quienes me han acompañado en este proceso.

DEDICATORIA

Dedico este nuevo logro a mi mayor orgullo, mis hijos Joaquín y Samantha, pues son el impulso para seguir avanzando cada día, siempre con la enseñanza de que toda meta involucra un esfuerzo, lo que luego repercute en una recompensa mayor. A la luz de que cada anhelo o sueño que se marque en la vida, se les será concedido con trabajo y lucha, a pesar de los obstáculos que surgen. Que nadie les diga que no lo pueden conseguir, los amo hasta el infinito y más allá.

Así también, a mis padres, Marco y Anita, porque pudieron cimentar en mí valores como: honestidad, responsabilidad, tenacidad, respeto, honradez y muchos más, en fin, por ellos soy lo que soy.

RESUMEN

Ecuador es una nación multiétnica y pluricultural, por lo que el territorio es compartido con diversos grupos indígenas; al discurrir en que las relaciones sociales y culturales a través del tiempo se transforman por la introducción de costumbres, lenguas, formas de conducta, entre otros, surge la necesidad de reconocerse y relacionarse entre unos y otros, lastimosamente las escasas herramientas y el amplio abanico de características interculturales, detienen este proceso, por lo que se considera necesaria la generación de alternativas innovadoras para la difusión de elementos étnicos, por lo que se plantea así el Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka, este pueblo indígena es uno de los más representativos de la sierra ecuatoriana, por su aporte ancestral y cultural.

Es así que se tiene como objetivo la difusión de dicha cultura, por lo que se planea la creación de un sistema lúdico, con la intención de estimular el interés, conocimiento y sentido de pertenencia en niños por sus orígenes, por lo que la propuesta tiene como primer entorno de aplicación la Unidad Educativa “Suizo”, pues sus autoridades, personal administrativo y docentes poseen gran interés en apoyar dicha promoción, lo que conlleva a una investigación - acción por el contacto directo

Por lo que, se manejó el método de proyectación de Giu Bonsepie, el cual, abarca una sucesión de operaciones como: estructuración del problema, diseño y realización; con el propósito de conseguir resultados óptimos. Es así, como se generó una propuesta, en la que, se representan elementos característicos de la cultura Salasaka, además, de instancias técnicas y tecnológicas para su configuración estructural, con el fin de validar este trabajo de investigación con el grupo de aplicación. En la espera de cubrir con el resultado anhelado, es decir, apoyar con la difusión de las culturas indígenas del Ecuador.

Palabras Clave: Sistema lúdico, educación preescolar, interculturalidad, Salasaka, iconografía.

ABSTRACT

Ecuador is a multiethnic and multicultural nation, made up of various indigenous groups; social and cultural relations transformed over time by the introduction of customs, languages, forms of behavior, among others, provide the need to recognize and relate to each other. The scarce tools and the wide range of intercultural characteristics stop this process, so it is considered necessary to generate innovative alternatives for the dissemination of ethnic elements, by proposing the design of a playful system for the intercultural dissemination of the Salasaka culture, an indigenous people representative of the Ecuadorian highlands, for its ancestral and cultural contribution. Having as an objective the diffusion of this culture, we planned the creation of a recreational system to stimulate interest, knowledge, and sense of belonging in children for our origins, the proposal has as first application environment the "Suizo" Educational Unit, due to the interest of authorities, administrative personnel, and teachers to support this promotion, which led to research - action, by direct contact. Giu Bonsepie's projection method was used, which includes a succession of operations such as problem structuring, design, and implementation; to achieve optimal results. A proposal is deployed, with the representation of characteristic elements of the Salasaka culture, in addition to technical and technological instances for its structural configuration, to validate this work with the application group. In this way, we hope to achieve the desired result, to support the dissemination of the indigenous cultures of Ecuador.

Keywords: *Play system, preschool education, interculturality, Salasaka, iconography.*

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENCIDAD Y RESPONSABILIDAD.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
DEDICATORIA.....	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VII
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	VIII
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA	6
1.1. Sistemas lúdicos.....	6
1.1.1. Sistemas lúdicos en la educación preescolar.....	7
1.1.2. Los sistemas lúdicos y el juego simbólico.....	9
1.2. Interculturalidad	14
1.2.1. ¿Cómo se promueve la interculturalidad?.....	20
1.2.2. Interculturalidad en la educación inicial.....	22
1.3. Salasaka	24
1.3.1. La iconografía salasaka.....	26
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	34
2.1. Diagnóstico	34
2.2. Metodología de diseño	35

2.3. Aplicación del Método de Proyección.....	37
2.3.1. Etapa 1 – Estructuración del problema	39
2.3.2. Etapa 2 – Diseño	46
CAPÍTULO III. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	58
3.1. Análisis e interpretación de resultados.....	58
3.2. Validación.....	70
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES	75
BIBLIOGRAFÍA	77
ANEXOS	85

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Imágenes

Imagen 1. Tipos de juego según la edad.....	10
Imagen 2. Características del juego simbólico	13
Imagen 3. La interculturalidad en el Ecuador	16
Imagen 4. Diagrama de ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos	23
Imagen 5. Costumbres y tradiciones de la cultura Salasaka	24
Imagen 6. Lienzo CANVAS	39
Imagen 7. Clases virtuales Inicial I y II, Unidad Educativa Suizo	41
Imagen 8. Collage de productos.....	46
Imagen 9. Modelado de bocetos	47
Imagen 10. Modelos de apariencia.....	48
Imagen 11. Modelados en papel	50
Imagen 12. Presentación del proyecto	58

Gráficos

Gráfico 1 Diagrama de etapas y actividades del Método de Proyección	36
--	----

Tablas

Tabla 1. Juguetes acordes a la edad preescolar	14
Tabla 2. Etapas del proceso intercultural.....	19

Tabla 3. Cuadro esquemático de sugerencias prácticas	21
Tabla 4. Matriz de registro iconográfico de elementos antropomorfos - Cultura Salasaka.....	28
Tabla 5. Matriz de registro iconográfico de elementos zoomorfos - Cultura Salasaka	29
Tabla 6. Matriz de registro iconográfico de elementos fitomorfos - Cultura Salasaka	31
Tabla 7. Matriz de registro iconográfico de elementos geométricos - Cultura Salasaka.....	32
Tabla 8. Mapa semántico – Metodología de la investigación	38
Tabla 9. Dimensiones de preescolar femenino de 3 a 5 años.....	53
Tabla 10. Dimensiones de preescolar masculino de 3 a 5 años.	54
Tabla 11. Dimensiones de agarre preescolar femenino de 3 a 5 años.	54
Tabla 12. Dimensiones de agarre preescolar masculino de 3 a 5 años.	55
Tabla 13. Ficha de especificación técnica y características de fibraplac crudo.	56
Tabla 14. Costo panel 1 (rosado)	70
Tabla 15. Costo panel 2 (celeste)	70
Tabla 16. Costo panel 3 (naranja)	71
Tabla 17. Costo panel 4.....	72
Tabla 18. Costo total sistema	73

INTRODUCCIÓN

La diversidad cultural, es evidente en el país, Ecuador es una nación multiétnica y pluricultural, al ganar notoriedad dentro de las zonas urbanas en los últimos años; para transformar así las relaciones sociales y culturales entre individuos; lo que incrementa, además, el interés por las costumbres, conocimientos y formas de conducta de los diversos grupos indígenas que existen y comparten el territorio nacional (Aguirre-Mendoza, 2013).

Es necesario, recalcar la necesidad de reconocerse y relacionarse entre grupos, sociedades y culturas, por numerosas razones y alternativas, lo que obliga a difundir el material cultural existente y producido. Al tener un abanico amplio de características interculturales, en lo que se refiere a objetos, ideas, estilos, religiones, técnicas, lenguas, entre otros, es necesario considerar posibilidades innovadoras de difusión, en busca de una adopción o aceptación voluntaria, antes que impositiva (Grimson, 2001).

Así, la Asamblea Constituyente (2008) emite en la Constitución del Ecuador 2008, Título VII - Régimen del Buen Vivir, Capítulo primero Inclusión y equidad, Sección quinta Cultura, Art. 377.-

El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales. (p.170)

Por otro lado, la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (Senplades) en el Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021, enuncia en el Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida. Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, para revalorizar las identidades diversas. Volviéndose un requisito, la promoción y desarrollo de actividades dinámicas e integrales que permitan difundir, conocer y aceptar las características culturales de las diferentes etnias del Ecuador, que son parte de su origen y que comparten el suelo territorial;

en pos de avanzar hacia la comprensión, respeto y valoración de las condiciones propias o costumbres de los pueblos, para celebrar así, el obsequio de la diversidad. Pues, el propósito principal de estos proyectos gubernamentales es el de exterminar cualquier condición de marginación, pues no solo se necesita la implementación de políticas públicas, sino también, de prestaciones que aseguren la accesibilidad, disponibilidad, calidad y resiliencia de los individuos (Senplades, 2017).

Entonces, al existir en el contexto escasas herramientas para la difusión de las identidades indígenas, el reto del trabajo está centrado en examinar, analizar y definir información sobre la iconografía presente en la vestimenta y tejidos de la cultura Salasaka, con el propósito de divulgar y distinguir uno de los elementos culturales más relevantes de este grupo indígena, este tiene un lugar importante dentro de la industria textil artesanal del país, por su sentido de interacción simbólica e interpretación de mensajes masivos, desde una perspectiva histórica y representativa; pues, a pesar de que han tratado de preservar sus raíces, se evidencia un cambio, especialmente por la incorporación de rasgos de otras culturas locales e internacionales, además, del mestizaje (Castro y Quispe, 2002).

Para esto, se ha considerado el manejo de la interacción lúdica, la cual, permite prefigurar las formas de la existencia humana, le otorga un sentido a las mismas, el hombre es capaz de desarrollar un conocimiento lúdico desde ámbitos biológicos, mentales y espirituales, lo que determina señales de felicidad, placer, goce y complacencia a cada individuo. Además, el juego liga acciones con el uso de reglas lógicas que aplican la creatividad, en donde, se plasman representaciones ficticias que permitan la configuración de nuevas alternativas de productos para una cultura en específico. De tal manera el juego junto a la lúdica e inteligencia se interpenetran para producir estados de relajación en diferentes contextos, al surgir la necesidad de implementar a nivel educativo, espacios que estimulen en la medida de lo posible una inteligencia lúdica con características sociales y culturales, para que los infantes adquieran un verdadero sentido de pertenencia. De esta manera, los niños a través del juego podrán adquirir hábitos de comportamiento ético – inteligente con su entorno cotidiano. (Jiménez-Vélez, 2005) Por lo que, se planifica generar la mencionada propuesta para la Unidad Educativa “Suizo”, gracias a la

apertura que dicha institución presenta hacia el manejo de parámetros e instancias educativas que aporten hacia la difusión de la interculturalidad en sus estudiantes.

Para corroborar lo anteriormente mencionado, se cree imprescindible la creación de elementos que promuevan el conocimiento, integración y respeto entre miembros de la sociedad, al procurar la comprensión de la forma de vida, costumbres y hábitos de otros, en este caso la cultura Salasaka, lo que guía a la presentación de sistemas lúdicos que permitan la inclusión y bienestar social en ámbitos educativos, con el fiel propósito de preservar y amparar el patrimonio cultural del país. Esto amparado en lo expuesto por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2005), en el Artículo 4.8 de la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales.

Además, es relevante mencionar que el aprovisionamiento de áreas verdes, espacios comunes y sistemas lúdicos seguros, inclusivos y accesibles, son requeridos por las sociedades para promover la inserción e integración de los individuos; así, se cita como ejemplo al proyecto Colores por la vida, trabajo de investigación – creación, que fue ganador en una convocatoria hecha por la Oficina de Investigación y Desarrollo de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, en donde, se determinó una herramienta para aportar a la construcción de paz y de territorios interculturales sostenibles, sobre la base de un modelo de diseño participativo. Entonces, el proyecto planteado permitiría cubrir varias de estas instancias que son requeridas por políticas nacionales y organizaciones internacionales como la Organización de las Naciones Unidas [ONU], que deja de manejar clara y enfática sus metas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible para el 2030 (ONU, 2018).

Entonces, se plantea el manejo del diseño proyectual, el cual, presta atención a la comunicación y producción de elementos bajo instancias creativas, primero, se programa al diálogo como eje de la planificación inventiva, para lo cual, es necesario recopilar memorias colectivas (recuerdos, añoranzas, símbolos, entre otros) y sobre todo sus valores. Por otro lado, el contexto productivo permite determinar las condiciones para la ejecución del proyecto, en base a los recursos,

medios, diseño, funcionamiento estratégico y relación con el usuario. De este modo, el diseño queda definido como el camino que se toma desde el planteamiento mismo del proyecto, para pasar inmediatamente a la toma de expresiones y experiencias, análisis, determinación y construcción de elementos representativos, para luego seguir a la delimitación de recursos, y culminar en el planteamiento compositivo y representación visual (Kroeber, 1940).

Para la parte metodológica del diseño, se aborda a Giu Bonsepie, quien acota que, el método de proyectación es el resultado de la experiencia, este radica en una sucesión de procedimientos como son: la estructuración del problema, el diseño y la realización; mismos, que se subdividen en varias fases que mantienen una disposición lógica, con el propósito de conseguir excelentes resultados, este método no es un proceso estricto para el profesional del diseño; pues el mismo es reformable, lo que depende de los objetivos planteados, siempre y cuando se lo optimice, lo que depende explícitamente de la visión creativa del inventor. En consecuencia, el procedimiento no pretende bloquear las capacidades del proyectista, sino más bien avivar la curiosidad y la experimentación (citado en Velchis, 2014).

En base a lo expuesto, se define como problema de investigación la siguiente pregunta ¿De qué manera un sistema lúdico permite la difusión intercultural de la cultura Salasaka en los niños de educación inicial básica?

Entonces, se marca como objetivo general del proyecto: Diseñar un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka en niños de educación inicial; así como también, los siguientes objetivos específicos:

1. Identificar a nivel documental las características e iconográfica de los textiles del pueblo Salasaka para su análisis e interpretación morfológica.
2. Establecer elementos de interacción lúdica para la difusión de la cultura Salasaka.
3. Generar una propuesta de un sistema lúdico para la validación en la Unidad Educativa "Suizo".

Como idea a defender, se afirma que el diseño de un sistema lúdico aporta a la difusión de la cultura Salasaka en los estudiantes de inicial de la Unidad Educativa “Suizo”

Esta investigación está orientada al desarrollo de un sistema lúdico que permita la difusión intercultural del grupo indígena Salasaka en los niños de educación inicial, con la intención de procurar que esto permita su conocimiento y reconocimiento dentro de los entornos educativos para la conservación y respeto de las tradiciones culturales en el país, pues representan un apoyo para enseñanza de contenidos y reseñas de interculturalidad, a través de la impartición didáctica, percepción cognitiva e interrelación lúdica en los infantes.

Se considera que el proyecto es relevante, pues permite solucionar problemas de instrucción sobre las tradiciones y costumbres culturales de los pueblos indígenas, al evocar de esta manera a su conservación y valorización dentro de la comunidad, para fomentar, además, el respeto hacia las diferencias de los demás, por lo que, se estima que la investigación tendrá un gran impacto, utiliza la lúdica y didáctica para que los niños de inicial identifiquen elementos culturales que forman parte de su identidad cultural, se empoderen de ellos y de esta forma propicien su subsistencia.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1. Sistemas lúdicos

Al considerar lo expuesto por Bunge (1999), a un sistema se lo vincula con un elemento complejo, en donde sus componentes se pertenecen entre sí, en el cual, se denota organización, estructura y relación con el contexto, se deduce entonces que todos los objetos son sistemas o pertenecen a un sistema, para lo cual, es necesario fundamentarlos a nivel material o conceptual mediante procesos y formas.

Por otro lado, al hablar de lo lúdico o lúdica generalmente se hace referencia al juego, la diversión y al pasatiempo, pues este es el significado que se le otorga al término latín *ludus*, del cual, proviene originalmente. Vale recalcar que, a la lúdica, se le confiere un número considerable de opciones o recursos, de entre los cuales, el juego es tan solo una alternativa (Bonilla, 1998). De esta manera Bonilla (1988) exhorta que: “La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión y el esparcimiento” (parr. 22).

Es así como, se considera a un sistema lúdico como aquel implemento que provee de elementos para el esparcimiento, distracción y regocijo de los niños a través del juego. Cabe aclarar que, aunque su enfoque no es el de transmitir conocimientos, este permite cultivar y desarrollar varios aspectos psicomotrices, cognitivos y socioemocionales, por lo que proveer de espacios u objetos que faciliten la adquisición de habilidades y destrezas a través de la representación análoga de compendios, permite mejorar las capacidades de memoria, atención, concentración y creatividad en los pequeños, abriendo puertas para su desenvolvimiento social y afectivo.

Para contribuir de manera positiva y receptiva, estos sistemas permiten que los niños se involucren directamente con ellos, para que así recepten apropiadamente la información y conocimientos que contemplan, pues los significados expuestos,

las experiencias vividas y el desarrollo de habilidades, son determinantes para el desenvolvimiento humano.

1.1.1. Sistemas lúdicos en la educación preescolar

Los procesos curriculares en los niveles de educación inicial básica se desarrollan a través de proyectos lúdicos que apoyan a la pedagogía y al proceso de actividades integradoras para el crecimiento de los individuos, a nivel corporal, cognitivo, afectivo, comunicativo, ético, estético, aptitudinal y valorativo. Lastimosamente, los pequeños no cuentan siempre con las suficientes herramientas que consientan esta integralidad; razón por la cual, se considera que los juguetes son instrumentos básicos que aportan en el buen desarrollo de los infantes, pues resultan transcendentales para la formación de conceptos, aptitudes, expectativas y la socialización, esto gracias a su constante necesidad de movimiento, escudriñar, manipular y experimentar con lo que encuentran a su alrededor; no se deja de lado, las formas, tamaños, colores y materiales con los que se configuran dichos sistemas, pues sus alternativas resultan infinitas (Morales, 2013).

Así también, The Lego Foundation & Unicef (2018), estipulan que en la actualidad una educación preescolar de calidad es fundamental para alcanzar el éxito en los años de instrucción académica, estableciéndose como una maniobra imprescindible para mejorar los aprendizajes y sus resultados. Es así como, la planificación educativa para este nivel se ha convertido en un gran reto para los instructores, al tener que juntar la educación formal con elementos particulares que permitan afianzar su eficacia; al considerar el aprendizaje a través del juego como un instrumento inapreciable a nivel pedagógico y educativo, para ser aplicado en esta primera etapa escolar.

Otro aspecto para tomar en cuenta es el proceso de adaptación que tienen que atravesar los niños cuando incursionan en los espacios escolares, a donde llegan en busca del conocimiento, bajo condiciones favorables y armónicas, para lo cual, tienen que asimilar, involucrarse, convivir e interrelacionarse con otros individuos en un entorno nuevo, todo esto con la finalidad de potenciar sus capacidades y desarrollar competencias. Al ser el manejo de juegos o sistemas lúdicos un medio

óptimo y ameno de recreación, que es aprovechado para desarrollar capacidades a través de una participación activa y afectiva entre estudiantes, al transformar su experiencia de aprendizaje (Morales, 2013).

Estudios perpetrados en los últimos años han expuesto que la etapa más significativa del desarrollo humano es desde el nacimiento hasta los ocho años, pues aquí evolucionan las competencias cognitivas, emocionales, sociales, además, de una correcta estabilidad física y mental; mismas que cimientan las bases sólidas para la edad adulta. Es así como, en el período preescolar, que está instaurado dentro de la primera infancia –de los 3 a los 5 años–, se estipulan los parámetros básicos del éxito tanto en el ámbito académico como posterior a su culminación (The Lego Foundation & Unicef, 2018).

En esta edad, las capacidades del niño se desarrollan rápidamente, por lo que resulta imprescindible la estimulación y aprendizaje basados en el juego, lectura o canto, así como también, en la correlación con sus compañeros y adultos de su contexto. El juego consiente la exploración en los pequeños, lo que muchas veces le da lógica al mundo que les rodea, al utilizar y acrecentar su ingenio; entonces, resulta evidente que los juegos sean reconocidos en todas las instancias sociales y culturales, pues empezamos a experimentarlos desde los primeros días de vida (The Lego Foundation & Unicef, 2018).

Por otro lado, Morales (2013) exterioriza que la lúdica reseña la necesidad de las personas de sentir, expresar, comunicar y producir diversas emociones como reír, gritar, llorar y gozar; además, es orientada hacia el entretenimiento, la diversión o el esparcimiento. Así también, revela que, los instrumentos didácticos son utilizados en el proceso de enseñanza, pues favorecen la instrucción de un tema en explícito, al cumplir con ciertos criterios de utilidad. Al unificar todas estas percepciones, se dice entonces que el sistema lúdico didáctico es un elemento interrelacionado e íntegro, que está orientado hacia al objetivo de manipular, desarrollar y formar capacidades, actitudes y destrezas en los niños, al colaborar en su proceso integral, gracias a que la práctica del juego a más de repercutir en la diversión, es incorporado como una herramienta importante de aprendizaje dentro del ámbito educativo; pues con este, se pretende generar un crecimiento holístico en los

infantes lo que repercute en su desempeño sensorial, físico, motriz, psicológico e intelectual.

Entonces la introducción de objetos o sistemas lúdicos en la educación preescolar brindan una diversidad de sensaciones y proveen de escenarios de aprendizaje para la adquisición de habilidades y destrezas, al envolver a los niños de manera positiva y receptiva. Por lo que, estos tienen un fuerte significado para ellos, con los que tienen experiencias entretenidas, con la claridad que, al ser direccionados a un contexto educativo, se pretende que también, permita adquirir un saber específico (Morales, 2013).

A pesar de todo lo expuesto, la práctica lúdica es complicada de definir; es así que, The Lego Foundation & Unicef (2018) exteriorizan que muchos investigadores consideran al juego como “la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia” (p. 7), en otras palabras los pequeños gracias a este proceso aprenden a tomar sus propias decisiones, al tomar un papel activo en el desarrollo de actividades que, además, les permite crear sus propias experiencias, lo que les da confianza y autonomía en su aprendizaje lúdico (The Lego Foundation & Unicef, 2018).

A la razón de todo lo expuesto es importante mencionar que los sistemas lúdicos permiten el desarrollo y aprendizaje de conocimientos en los niños, bajo una representación instrumental, al establecer una relación directa con estos, lo abaliza como un medio para el avance de los menores que oferte sensaciones y facilite ciertas áreas para la adquisición de habilidades y destrezas, con el propósito de contribuir efectivamente en su desarrollo. Estos objetos facilitan la actividad educativa, en entornos que posean sentido para ellos, ambientes en los que, además, experimentan y se divierten, a la par de que logren incrementar habilidades que escasamente, se consiguen con otros recursos; convirtiéndose, además, en el impulso para que los niños participen positiva y receptivamente, en vista de que los procesos de memorización y amedrentamiento ya no son métodos educativos practicables desde hace mucho tiempo.

1.1.2. Los sistemas lúdicos y el juego simbólico.

El punto base para la conducta creativa de los individuos, es la absorción de lo imaginado en sus primeros años de vida, para así dar un enfoque diferente a los elementos concretos. Razón por lo cual, Pavlovsky (1999) revela que, para crear, no solamente se necesita ver, sino que se enlaza a emociones o sentimientos; afirmación que da mayor relevancia a dichas "matrices primitivas", pues de estas depende el desarrollo de las actividades científicas o artísticas que cada ente social genere en su etapa adulta.

La manera en que los niños juegan, inventan o crean, no depende netamente del contexto familiar, aunque este si forma parte de los procesos lúdicos; el juego va más allá de la simple creación de experiencias, pues lo importante es como se interpretan los elementos lúdicos y la futura conexión que tengan las personas con estos (Pavlovsky, 1999).

Entonces, el juego siempre resulta provechoso, divertido, iterativo e interactivo, en esta experiencia encuentran la respuesta a varios eventos o fenómenos del mundo que les rodea, al combinar, además, la actividad física y mental con risas, emoción y placer. Hay que recalcar que en un juego los párvulos ejercitan competencias, examinan posibilidades, analizan conjeturas e incluso descubren nuevos retos, al mantener una interacción social con miembros de diferentes grupos de su contexto (The Lego Foundation & Unicef, 2018).

Queda claro, así también, que acorde al crecimiento del niño, sus necesidades, estímulos y por ende sus juegos van a cambiar; en sus primeras etapas los pequeños exploran su entorno, incitados por sus sentidos, luego se aviva su curiosidad por las actividades desarrolladas por los adultos, por lo que pretende ser uno de ellos. Piaget & Inhelder (1982), aseguran que los juegos van conforme al crecimiento del infante, y presentan la siguiente clasificación:

Imagen 1. Tipos de juego según la edad



Fuente: Tomado a partir de Fundación Carlos Slim. (s.f.)

Entonces fundamentados en el grupo objeto de estudio es importante tomar lo manifestado por Abad y Ruiz de Velasco (2012), pues ellos y muchos otros autores han precisado lo significativo que resulta el juego simbólico en el desarrollo inicial de los individuos, aunque actualmente no tenga un empoderamiento sustancial dentro de las aulas de preescolar, se consideran de orden prioritario otro tipo de instancias; al estimar que los pequeños ya cumplen con estas diligencias en su entorno familiar, pero las realidades simbólicas de un juego varían en relación al lugar y circunstancias en que se desarrollen, en razón de lo mencionado hay que recalcar que las instituciones educativas son lugares de encuentro de diferentes grupos que se enmarcan en ámbitos de igualdad y equidad, con quienes se descubren, aprenden y practican una diversidad de conocimientos, actividades e incluso emociones.

Dado que el juego simbólico, conduce al niño a reconocer la realidad de la vida, se dice que es una forma de comprender la cultura y de conocer el mundo que le rodea y en el que vive. Para lograr esto, es primordial la conformación de actividades libres y voluntarias, pues acciones del todo estructuradas reprimen su naturalidad, y dejan de ser un verdadero esparcimiento. El juego provee regocijo, al transformarse en algo placentero y emocional, que induce a los pequeños hacia la expresión, experimentación y creatividad, al permitir un enlace a lo social y su adaptación a los entornos (Abad y Ruiz de Velasco, 2012).

Otro punto importante establecido por los autores es que en el juego simbólico los niños fallan sin miedo, pues no se vincula a la obtención de resultados, su objetivo principal es la diversión durante el proceso, aclaran que se obtiene una infinidad de resultados en su culminación. Es decir que, no es dirigido, ni razonado, ni mucho menos corregido, se desvirtúa su sentido, al no ser una tarea productiva sino transformadora, que recrea, reconstruye e interpreta el contexto circundante, produciéndose una definición propia; incita el desarrollo de funciones psicológicas que dan origen a la imaginación y creatividad. Por otro lado, este tipo de lúdica es una vía hacia la exploración de la vida y lo que ocurre en ella, a través del juego el niño reproduce e interpreta actitudes, modelos y comportamientos percibidos en un mundo difícil de comprender y asimilar para ellos, pero que es indispensable que lo conozcan.

Resulta lógico pensar que este tipo de juego beneficia ampliamente en el desarrollo intelectual del niño en diferentes aspectos, pues: favorece la imaginación y la creatividad, consiente el desarrollo del lenguaje, permite el aprender y practicar comportamientos dentro de la sociedad, así como también, le ayuda a comprender y asimilar el entorno, se ha comprobado que en los primeros años de vida se alcanza el equilibrio psíquico, a través del cual, el infante puede expresar sus temores, emociones, conflictos, entre otros. Por otra parte, la configuración social, ayuda a asimilar el pensamiento o sentimiento de otros; en otras palabras, a saber, que existen individuos que piensan y siente de una manera diferente (Arnaiz, en Ruiz de Velasco y Abad, 2012).

Hay que destacar que el adulto juega un papel trascendental dentro del juego simbólico, este no sucede por casualidad, sino más bien depende de los escenarios planteados por la institución educativa y el educador, a través de la disposición de rincones, talleres integrales, ambientes, instalaciones o espacios - metáfora, espacios o sistemas lúdicos y demás. Pues, se considera que la estructura de un juego es tan importante como la conformación de un buen ambiente para su ejecución, al procurar que este sea integrador absoluto y no discriminatorio, en el que todos dan su respuesta y/u opinión, con un escenario respetuoso, que proporcione una diversidad de acciones, que fomente la comunicación y mantenga los medios de acción (Feria y Pomaquero, 2012).

Imagen 2. Características del juego simbólico

JUEGO 2-6 AÑOS: ETAPA SIMBÓLICA	
12-30 MESES	Juego sobre cosas cotidianas y conocidas. Ej: da de comer a una muñeca, hace como que habla por teléfono El juego y sus acciones se van dando en la marcha, no es planificado
2-3 AÑOS	Realiza actividades simuladas combinando personas y objetos. Ej: da de comer a la mamá, luego a la muñeca Combina dos juguetes. Ej: pone la cuchara en la olla
3-4 AÑOS	Juega a representar un rol. Ej: ser la mamá Crea secuencias de acontecimientos ilógicas Usa objetos realistas: frutas y verduras de juguete, ollas... Empieza a atribuirle emociones a los muñecos
4-6 AÑOS	Incluye nuevos personajes de ficción al juego Juego más complejo en argumentos y secuencias detalladas Sustituye objetos. Ej: la cama es un castillo Mejora la negociación con sus pares, logran colaborar
DESDE 6 AÑOS	Secuencia de relato, juegan con disfraces, escenografía Mayor uso de gestos y lenguaje, menor uso de objetos Existe un guión. Niños y niñas asumen roles diferentes Juego de ficción complejo, interactúan en juego cooperativo

Fuente: Tomado a partir de Julio (2020)

Se enfatiza en que los juguetes son replicas a escala de los elementos existentes en el contexto, mismos que dan al párvulo la iniciativa para copiar, representar y personificar las acciones que ejercen los mayores. Razón por la cual, es fundamental considerar lo expuesto por Feria y Pomaquero (2012):

- Los niños juegan e imitan lo que ven, regularmente de sus modelos cercanos como: padres, maestros, amigos, entre otros; no consideran las explicaciones de lo que es correcto o incorrecto, de esta manera forjan su identidad en concordancia a su cultura y contexto.
- Es necesario proveer de juguetes que comuniquen respeto, tanto hacia otros individuos como al entorno en el que viven.

- Analizar la conceptualización o posibles mensajes negativos, que tienen ciertos objetos de juego, pues estos influyen en la educación de los niños.

Además, esto permite discurrir en el lugar para su implementación (aulas, pasillos, escaleras, entre otros), o que sean ubicados de manera permanente o temporal, para cuando culminan con la actividad sean removidos y guardados; al resultar mejor contar con sistemas poco estructurados, de montaje simple, que se acondicionan en cualquier momento y área según la necesidad. Asimismo, sugieren que los materiales sean diversos y atractivos, que al mismo tiempo atraigan al juego, pero que presten alternativas de fácil cuidado y mantenimiento para precautelar su buen estado físico. Simultáneamente repercuten en que para que el juego sea una consigna general, se da opciones para elegir con qué les gustaría jugar, los objetos, que se necesitan utilizar y cómo cuidarlos o conservarlos (Feria y Pomaquero, 2012).

Tabla 1. Juguetes acordes a la edad preescolar

Edad	Juguete	Características de juguete
3 a 6 años	<ul style="list-style-type: none"> • Vehículos: coches, aviones, motos, barcos, entre otros, de diferentes sonidos, clores, etc. • Juguetes desmontables. • Juegos para recortar y pegar. • Grabaciones: canciones, cuentos. • Libros de cuentos cortos e ilustrados. 	Favorecen el encuentro con otros compañeros de juego, la representación, la construcción, la creación y el movimiento (saltar, correr, andar en bicicleta, etc.). Además, el juego simbólico toma gran protagonismo.

Fuente: Tomado a partir de Feria y Pomaquero (2012)

1.2. Interculturalidad

Desde el principio de los tiempos los seres humanos instituyeron grupos con la finalidad de obtener más y mejores recursos, producto de las actividades de supervivencia que realizaban como: la caza, pesca y recolección; lo que conllevó a la institucionalización de comunidades primitivas que han crecido hasta la creación de países y naciones. De estas organizaciones sociales surgió la instauración de normativas y reglamentos para una convivencia armónica, que asentían la manera de proceder ante cualquier conflicto social, al ser el comienzo de la creación de constituciones y leyes que aperturaron a los estados de derecho en todas sus instancias (Importancia.org., 2013).

Por otro lado, en este mismo sitio, se esclarece que el reconocimiento de las leyes y costumbres de un país en específico está liado a la adquisición y herencia de una conducta ciudadana, acompañada de la identidad nacional, en la que los individuos, se sienten parte de una cultura y tradiciones determinadas, estableciéndose un sentido de pertenencia al experimentar una fuerte relación con los rasgos peculiares y cualidades de un grupo social determinado que le arrastra a apreciar, desenvolverse y difundir su cultura originaria de una generación a otra.

Es así que definir el término de interculturalidad, se torna complejo, pues se diferencia un sinnúmero de asociaciones, que dependen de donde o quien las origine; sin embargo, resulta clara su relación con las tradiciones y contextos, al desarrollar diversos significados o conceptualizaciones, por ejemplo, la antropología entiende a la cultura como aquella sinopsis implícita que comprende todos los aspectos sociales, religiosos, experienciales o políticos, que son necesarios para la conformación de un grupo humano, mismas que son transmitidas entre generaciones, entonces la interculturalidad marca la diferenciación que existe entre culturas y sus características intrínsecas e irreductibles (Diez, 2004).

Razón por la cual, cada contexto cimienta y fija parámetros de tolerancia y convivencia entre individuos o grupos que pertenecen a diferentes culturas, al procurar que se establezcan relaciones igualitarias y armónicas, para así evitar conflictos entre diversidades, para promover así el respeto entre los distintos entes culturales. Lastimosamente esto resulta complejo, pues casi siempre surge una infinidad de controversias por las posturas, compromisos y referentes de las sociedades; en tal virtud, el manejo de la interculturalidad dentro de la educación se analiza desde perspectivas políticas, epistemológicas, culturales y educativas (Diez, 2004).

Cabe mencionar que, a consecuencia de la globalización, migración, turismo, entre otros; existen zonas urbanas multiétnicas, que se han visto afectadas por distintos fenómenos de convivencia intercultural; así por ejemplo, el hecho de estudiar o trabajar con personas de otras zonas del país o de otros países, ha modificado las dimensiones cotidianas del convivir, convirtiéndolas a veces en alteraciones

personales por la desigualdad social, por lo que se busca el reconocimiento e igualdad en instancias políticas, grupales y estatales. Sin embargo, esta diferenciación cultural también, es un pretexto para desplegar políticas discriminatorias, conflictos sociales e impactos en el relacionamiento, reconocimiento o exclusión de estos grupos o individuos (Grimson, 2001).

En la actualidad, se habla de un nuevo modelo de interculturalidad, pues la coexistencia entre grupos sociales con diferentes identidades culturales marca un Estado - nación moderno, este contacto es un elemento clave para comprender y procurar la interrelación de unos con otros, lo que ha llevado a promover la homogeneidad en centros de estudio u otros medios grupales. No obstante, las culturas no son estáticas, presentan un cambio continuo, lo que disminuye la diferenciación entre grupos, al procurar así eliminar el paradigma de la marginación y exclusión de aquellos que tienen un rasgo diferenciador (Beltrán, 2015).

La situación del país es evidente; Ecuador, a pesar de poseer un territorio pequeño, es una nación diversa que tiene una realidad social y política compleja. A más de su variada composición geográfica, existen individuos y pueblos que tienen distintas costumbres, lenguas e identidades, que han conseguido salvaguardar su especificidad cultural a través del tiempo; actualmente existe una predisposición por el rescate de estos valores territoriales, en pos de conseguir una igualdad efectiva (Ayala – Mora, s.f.).

Imagen 3. La interculturalidad en el Ecuador



Fuente: Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades del Ecuador. (2015). Tomado de <http://comunidadesecuador.blogspot.com/2015/01/art57-de-la-constitucion-del-ecuador.html> y <https://radiatorumba.fm/news/ecuador-celebra-hoy-el-dia-de-la-interculturalidad/>

Ayala – Mora (s.f.), señala que el Ecuador es rico en diversidad cultural, por lo que se asume este fundamento y objetivo como una unidad, es una nación en donde se encuentra gente de distintas características y procedencias étnicas, esto queda fortalecido por la variedad climática, la geografía y la situación de cada contexto, lo que ha forjado una base sólida para la generación de identidades en cada región, validadas en una historia, organización, costumbres, lenguaje y manera de hablar, su gastronomía, entre otras; al ser parte esencial de la población. Un pueblo indígena es aquel que se asienta en un territorio y vive en continuidad social y cultural de pensamiento, a más de una organización heredada de quienes habitaban el continente americano antes de la invasión europea, lo que establece que las comunidades indígenas son entes históricos, sociales y políticos, relacionados a un territorio; sin embargo, los movimientos indígenas en el país han tenido una lucha constante por la aserción de su diversidad a nivel general e individual, puesto que existe gran variedad de pueblos con identidades propias y diferenciadas.

Además, Beltrán (2015), expone que las culturas están en constante cambio, pues siempre van a ser influenciadas por los otros grupos existentes en el contexto; a pesar de esto, los intercambios sociales no siempre afectan a sus costumbres y diferenciación, así como tampoco esta interacción conduce a su asimilación. Por otro lado, el pluralismo defiende la permanencia de la diversidad como buena y deseable en la medida en que todos los grupos contribuyan y participen en la sociedad; a la razón que el multiculturalismo reconoce la mencionada variedad cultural dentro de cada país, por lo que, se procura la articulación y reivindicación de las etnias dentro de cada nación, pues estos grupos han desarrollado su propio sistema de valores, estilo de vida, sentimientos de identidad o pertenencia a colectivos.

Es evidente que, para consentir este contexto multiétnico y multicultural que tiene el país, hay que cimentar bases, pues la interculturalidad es una de ellas, no basta con advertir la heterogeneidad entre grupos, sino también, el fomentar cambios que reconozcan la equidad entre individuos, al apreciar sus valores y especificidades. Es así como, la interculturalidad busca vencer prejuicios, racismo o desigualdades, amparado en marcos de respeto, igualdad y progreso de áreas en común. Una

sociedad intercultural es activa, incesante, comunicativa y mantiene un adiestramiento equitativo, bajo un esfuerzo mancomunado y reflexivo que permita ampliar las potencialidades individuales y colectivas, al difundir el respeto y creatividad; queda claro entonces que la interculturalidad no se centra en la tolerancia mutua, sino en edificar estamentos que garanticen la diversidad y su interrelación de forma creativa, al crear espacios equitativos que generen nuevas realidades (Ayala – Mora, s.f.).

Lamentablemente, a través de los tiempo los grupos indígenas han estado expuestos a la exclusión, por lo que hoy demandan su derecho a ser reconocidos y tratados igualitariamente; pero el multiculturalismo se limita a buscar la esencia de las culturas y a considerar la existencia de estas en todo el mundo, pero de forma individual, lo que dio lugar a la aparición de la interculturalidad, misma que en el nuevo modelo social defiende la equidad de todos los grupos a través del diálogo y el asentimiento, estos también, edifican y forman parte de la sociedad y cultura de un país (Beltrán, 2015).

Así, la Asamblea Constituyente (2008) emite en la Constitución del Ecuador 2008, Título VII - Régimen del Buen Vivir, Capítulo primero Inclusión y equidad, Sección quinta Cultura, Art. 377.-

El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales. (p.170)

Por otro lado, la Senplades en el Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021, enuncia en el Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida. Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, al revalorizar las identidades diversas. Volviéndose un requisito, la promoción y desarrollo de actividades dinámicas e integrales que permitan difundir, conocer y aceptar las características culturales de las diferentes etnias del Ecuador, que son parte del origen y que comparten el suelo territorial; en pos de avanzar hacia la comprensión, respeto y valoración de las

condiciones propias o costumbres de los pueblos, para celebrar así, el obsequio de la diversidad. Pues, el propósito principal de estos proyectos del estado es la supresión de todo indicio de discriminación, amparado en políticas públicas y servicios accesibles, para todos y cada uno de los individuos (Senplades, 2017).

Entonces, se deduce que la interculturalidad es un proceso de comunicación, relación o influencia recíproca entre individuos o grupos con características identitarias particulares, en donde todos tienen el derecho de expresarse y actuar de forma equitativa; lo que beneficia el diálogo, los acuerdos y en base a estos, la incorporación de las personas en la sociedad con tolerancia y un entendimiento que engrandece a unos y otros a nivel cultural. Sin embargo, a pesar de que los parámetros están trazados, ha resultado difícil integrarlos de manera consistente en el proceso educativo, siempre aparecen dificultades, que se relacionan con los distintos juicios sobre el tema, las trabas comunicativas, el desconocimiento o desinterés de las políticas estatales, las clases sociales y diferencias económicas. Por lo que, se infunde valores, que permitan edificar estados democráticos, integrados y donde todos sean partícipes de la unidad (Alsina, 2003).

Tabla 2. Etapas del proceso intercultural

Etapas	Descripción
Encuentro	<ul style="list-style-type: none"> • Aceptar la interacción. • Establecer la identidad. • Presentar expectativas.
Respeto	<ul style="list-style-type: none"> • Trato digno a otros individuos. • Escuchar con respeto y expresar percepciones y creencias libremente. • Reconocimiento de otros como individuos diferentes.
Diálogo horizontal	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción con igualdad de oportunidades. • Admitir que no hay una verdad única. • Empoderamiento. • Construcción de una relación horizontal de "ganar - ganar".
Comprensión mutua	<ul style="list-style-type: none"> • Entendimiento de otros. • Enriquecimiento mutuo, sintonía y resonancia de lo planteado por otros. • Empatía.
Sinergia	<ul style="list-style-type: none"> • Obtención de resultados • Valor de la diversidad, donde uno más uno son más que dos.

Fuente: Tomado a partir de Alsina (2003)

Resalta, además que, para la efectividad del proceso intercultural, se cumplen tres condiciones básicas:

- Visión dinámica de las culturas.
- Certeza de que los vínculos son posibles por medio de la comunicación.
- Conformación de una vasta ciudadanía donde exista igualdad de derechos (Alsina, 2003).

Beltrán (2015), señala que regularmente el multiculturalismo e interculturalidad son utilizados como sinónimos y que nada es más erróneo, pues el primero tiende a amparar a las culturas de manera separada, en tanto que la interculturalidad se empeña en su interrelación dinámica; aclarado esto, las teorías de la aculturación resultan ser el fundamento para los nuevos modelos sociales, pues su fin es el de demandar una relación armónica entre los diversos grupos, a pesar de tener identidades y características culturales diversas. La interculturalidad registra esta revalorización crítica de los elementos culturales, exhorta a buscar la igualdad entre todos y la valorización de la dignidad de los ajenos.

1.2.1. Promoción de la interculturalidad

Se han encontrado numerosas estrategias, mismas que se ajustan a distintos contextos y ámbitos educativos, con el fin de lograr una educación intercultural positiva; las cuales, inician con el impulso de valores sociales tales como la paciencia, el respeto y la igualdad entre grupos diversos. Con una visión clara, de que la educación es para todos, así, por ejemplo: dilemas morales, role - playing, debates, entre otros (Rojas – Ruíz, 2009).

Para encaminarnos positivamente, es necesaria una actitud objetiva por parte de los educadores, pues ellos son guías trascendentales para la educación intercultural dentro de las aulas, al aportar con la difusión y ejecución de valores y acciones para este fin. Además, en sus manos está la organización de sus estudiantes, la programación de estrategias, el de actuar como regulador de conflictos y de preparar un ambiente áulico placentero y estimulante (Rojas – Ruíz, 2009).

El Ministerio de Educación y Cultura de España (MEC, 1992), sugiere las siguientes cualidades como fundamento para la generación de estrategias:

1. Autenticidad, es la concordancia entre lo que se dice y se hace. No hay lógica ni utilidad pedagógica si un profesor promulga actitudes antirracistas, si su comportamiento en el aula demuestra que no es capaz de aceptar y trabajar con la diversidad cultural de la misma.
2. Competencia para enfrentar problemas en el aula. Es primordial que el profesor, se forme previamente en las estrategias de regulación de los conflictos. Conocer y llevar a cabo actividades sobre negociación, escucha activa, empatía o mediación es imprescindible para lograr un buen clima, no sólo en las relaciones de aula, sino de todo el centro y la comunidad educativa en general.
3. Aceptación absoluta de todos y cada uno de sus estudiantes, al tratarlos desde el inicio, como personas dignas de todo respeto y consideración. Ridiculizar o avergonzar a los educandos desde edades muy tempranas, favorece la aparición de una autoestima deteriorada.
4. Comprensión y confianza, se derivan de las anteriores; el docente entiende las necesidades e ideas de niños y adolescentes, al ser la cordialidad y confidencialidad el resultado de este proceso.
5. El incentivo constante en cada didáctica resulta sumamente enriquecedor para el desarrollo del pequeño.
6. El trabajo colaborativo beneficia la relación entre individuos, al permitir erradicar el desarrollo de estereotipos en el grupo.

Tabla 3. Cuadro esquemático de sugerencias prácticas

Método o estrategia	Actividades
Métodos de autoconocimiento y clarificación de valores	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de frases inacabada • Preguntas esclarecedoras • Hojas de valores • Ejercicios auto expresivos • Ejercicios autobiográficos
Estrategias para el desarrollo del juicio moral	<ul style="list-style-type: none"> • Discusión de dilemas morales • Diagnóstico de situaciones
Estrategias para el desarrollo de la capacidad de toma de perspectiva social y empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Role–playing • Role–model
Estrategias para la comprensión crítica de la realidad	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogos a partir de un texto • Escribir para comprender críticamente
Enseñanza de habilidades para el diálogo y la comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de capacidades dialógicas: saber escuchar y expresar, respeto, análisis de alternativas...
Adquisición–aprendizaje de habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas para la resolución de conflictos

	<ul style="list-style-type: none"> • Autorregulación y autocontrol: ejercicios en los que se necesita la participación del profesorado y actividades netamente personales • Role-playing
--	--

Fuente: Tomado de CID et. al. (2001)

1.2.2. Interculturalidad en la educación inicial

Benalcázar (2016), declara que el Acuerdo Interministerial No. 004 de 2002 y los artículos 1 y 2, citan:

La Dirección Nacional de Educación Inicial del Ministerio de Educación emprendió la tarea de construir su currículo institucional y aproximar, así, el referente nacional a las características culturales, geográficas y ecológicas de las modalidades con las que (...) llega a niñas y niños de 3 a 5 años (...) (2007:05) (p. 207).

Dicho currículo institucional fue fragmentado en dos etapas, una para niños de 3 a 4 años y otra de 4 a 5, esto en base a una fundamentación y caracterización de los pequeños. Finalmente, los objetivos institucionales quedaron configurados, de tal manera que exaltan la calidad, equidad, derechos, valores, la familia y la convivencia social en entornos inclusivos de respeto y diversidad. A partir de septiembre del 2013, entró en vigor el Currículo para Educación Inicial, el cual, se basa en las experiencias de los planes de estudios previos, la mencionada estructura curricular, posee elementos organizadores como: perfil de salida, ejes de desarrollo y aprendizaje, ámbitos de desarrollo y aprendizaje, objetivos de subnivel, objetivos de aprendizaje, destrezas, orientaciones metodológicas, orientaciones para el proceso la evaluación (Benalcázar, 2016).

Pues queda así instaurado el currículo para educación inicial, mismo que fue determinado por el reglamento y ley de educación, estableciéndose enfáticamente el manejo de un proceso intercultural. Bajo estos parámetros la organización curricular de los aprendizajes, los ejes de desarrollo y aprendizaje se relacionan con los ámbitos de acuerdo con cada subnivel, ver Imagen 3.

Imagen 4. Diagrama de ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos



Fuente: Benalcázar, D. (2016). *Formación de valores interculturales en las niñas y niños de 3 a 5 años de educación inicial, en un Ecuador pluricultural y multiétnico.* (p. 210).

Simultáneamente en el subnivel 1 los ámbitos de desarrollo son:

- Vinculación emocional y social.
- Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.
- Exploración del cuerpo y motricidad.
- Descubrimiento del medio natural y cultural.

Y en el subnivel 2:

- Identidad y autonomía, convivencia.
- Comprensión y exploración de lenguaje.
- Expresión artística y expresión corporal y motricidad
- Relaciones con el medio natural y cultural
- Relaciones lógico – matemáticas (Benalcázar, 2016).

Al dejar así clara la exigencia de impartir adocrinamientos de carácter intercultural en los pequeños de educación inicial, con el fiel propósito de enseñarles sobre el respeto y aceptación de los distintos grupos sociales y étnicos existente es el país,

pero así también, empoderarles un sentido de pertenencia con la nación que los vio nacer.

1.3. Cultura Salasaka

La parroquia Salasaka, perteneciente al cantón Pelileo, está ubicada a 14 km. de la ciudad de Ambato, en la provincia de Tungurahua. En el centro del recinto se encuentra la plaza principal, misma que está rodeada por la carretera Ambato - Baños, la iglesia, la escuela, la casa misional, la cooperativa de artesanos y algunas viviendas, en las que, se han instaurado pequeños locales comerciales. Su clima bordea temperaturas de entre 12° y 18° C; su topográfica es plana y ondulada, lo que es aprovechado para el sembrío de maíz, trigo, cebada, fréjol, papas, col, lechuga, remolacha, coliflor, alfalfa, pastizales y la forestación de eucalipto, por lo que el riego su necesidad primordial (Carrasco, 1982).

Imagen 5. Costumbres y tradiciones de la cultura Salasaka



Fuente: Confederación de nacionales indígenas del Ecuador. (2016). Obtenido de <https://conaie.org/2014/07/19/salasaka/tzawar-mishki-3/>

Su origen está vinculado a los pueblos Aymaras provenientes del territorio boliviano; la historia admite conocer que el salasaka tiene un carácter rebelde, lo que no permitió su dominio por el yugo inca, lo que provocó su destierro por parte del monarca hijo del Sol, al partir desde las orillas del Lago Titicaca hacia el Norte como mitimaes, después de transitar miles de kilómetros y pasar adversidades, se establecieron hace más de quinientos años en las planicies arenosas de este sector (GAD Municipal de Salasaka, 2017).

Según el Censo Nacional del 2010, dicha parroquia tiene 5 886 habitantes; este grupo étnico conserva su identidad cultural, lengua, indumentaria y costumbres tradicionales, al ser muy celosos con sus prácticas. Mantienen una organización social unitaria, enlaza instancias económicas, políticas e ideológicas, esto hace referencia al no establecimiento de una especialización, que excluye la asignación de tareas por edad y sexo; es decir, cada salasaka está ampliamente preparado para ser agricultor, artesano, migrante, cabecilla, alcalde, entre otros, da a la organización salasaka unidad y cohesión interna (Carrasco, 1982).

Su localización en el centro de la región interandina les ha permitido evidenciar a través de los años el proceso evolutivo de los paisajes de la Cordillera de los Andes, como resultado de distintas acciones de la naturaleza y la influencia del hombre; sin embargo, esto también, les ha brindado las herramientas necesarias para forjarse una identidad cultural determinada, la cual, está marcada por tradiciones y costumbres muy particulares, que defienden y tratan de mantener. Salasaka, se caracteriza especialmente por su artesanía textil, misma que nació a principio de los años sesenta con la llegada de un grupo de apoyo de estados, denominado Cuerpo de Paz, quienes ayudaron en la implementación de telares de cintura que son usados para la realización de fajas y de telares de pedal para la fabricación de tapices (GAD Municipal de Salasaka, 2015).

Hay que recalcar que el telar no existiría sin la materia prima, la lana, y esta a su vez sin la crianza de los borregos, por lo que el hilado es el paso previo para el tejido, dicha actividad es desarrollada principalmente por las mujeres, lo que deja en evidencia que el tejido es un trabajo laborioso y extenso, por lo que los salasakas

tienen su propia madejera o *llangana* (Caballero citado en GAD Municipal de Salasaka, 2015).

Se estima que el tapiz salasaka tiene su origen en el período Inka, pues es una de las artesanías más simbólicas del área Andina, misma que ha evolucionado con el pasar del tiempo. Sus diseños están repletos de identificaciones estilizadas de elementos de la naturaleza como volcanes, valles, ríos, flora, fauna, entre otros, así como también, de las vivencias de este pueblo. El cerro Teligote provee de una variedad de plantas, que son usadas como tintes naturales en la lana empleada para la confección de sus tapices; cabe señalar que esta elevación natural tiene una extensa flora y fauna, considerada como reserva andina, dentro de las especies vegetales más representativas están: *Kulkis*, *Puma maki*, *Chulkis*, por mencionar algunas. El suelo en donde se asienta la parroquia Salasaka es arenoso, el cual, resulta idóneo para la producción de pencos en donde crece la kochinilla, que también, es usada como tinte natural (El Ábaco del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, citado por el GAD Municipal de Salasaka, 2015).

1.3.1. La iconografía salasaka.

Hombres y mujeres tejen tapices y *chumbis* que cuentan historias a través de una iconografía propia de este pueblo; telares de cintura y pedal, permiten cumplir un trabajo minucioso a los tejedores de la localidad, en las máquinas horizontales de madera, las hebras de hilo generan un lienzo entramado con elementos gráficos distintivos y únicos, en tanto que en el vertical crean ropas anchas y grandes, hay que destacar que dichos telares de pedal son prototipos importados de España, que desplazaron temporalmente al telar de cintura, los antiguos aprendieron a construir estas estructuras al trabajar en los obrajes; sin embargo, muchos abandonaban estas zonas de explotación e instalaron su propio telar para tejer ponchos. No obstante, en los telares de cintura, mantienen la práctica y destreza para tejer sus hermosos y llamativos *chumbis* (CIDAP, 2017).

Estas fajas, son cintos anchos con los que atan sus prendas de vestir a la cintura, la iconografía multicolor plasmada en estas son un medio gráfico de comunicación, en ellas se exponen acontecimientos históricos, conocidos gracias a los relatos de los taitas de la comunidad. La descodificación e interpretación de dichos

símbolos resulta compleja, aunque de forma general estos narran el dolor, la alegría, el triunfo, entre otros aspectos, del pueblo Salasaka. Prácticamente estas reatas tienen un gran contenido simbólico, que se compara con un manuscrito, en el cual, se consiguen visualizar los acontecimientos vividos por los creadores (CIDAP, 2017). Es así como, Anaya (2013), señala que los chumbis son representaciones figurativas, que evocan un lenguaje a manera de escritura, en el que este pueblo narra sobre su contexto geográfico y vida cotidiana.

Imagen 6. Chumbis o mama chumbis.




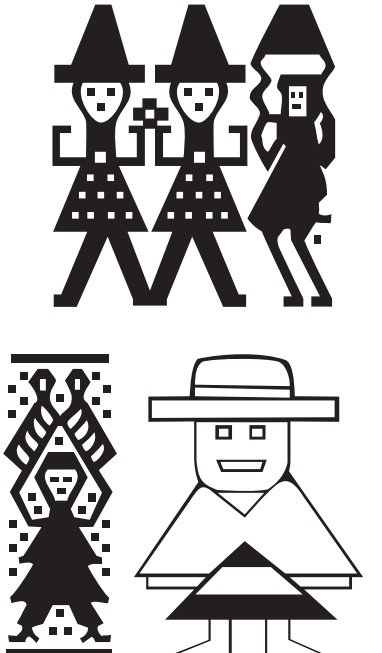

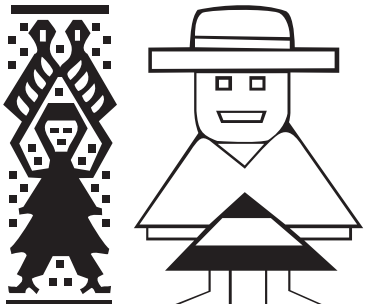
Fuente: Investigación y creación audiovisual de la influencia del entorno en el arte y el diseño producido por las comunidades indígenas de Tungurahua. (2013).

Según Milla Euribe (2008), la iconografía andina, es interpretada en tres estamentos generales: compendios del mundo real, elementos imaginarios de trascendencia fantástica y mitológica, además, de los procedentes del razonamiento calculador. Por lo que, se aclara, que no se determinan con exactitud términos contundentes entre estos, pues la unión de todos constituye la concepción de su mundo, descifrados a través de tres niveles de comprensión:

- **La cosmovisión:** percibe el entorno natural y social, manejo de iconografía naturalista (hombres, animales y plantas).
- **La cosmogonía:** expone el origen y poderío de los entes naturales, bajo una concepción de juicios mágico – religiosos que convergen en lo mítico, con una relación analógica entre lo conocido y desconocido.
- **La cosmología:** fundamentos de orden, número y ritmo, relación lógica e integral de los elementos que conforman un todo.

Dentro de la comunidad Salasaka, es evidente el manejo de todas y cada una de las categorías mencionadas, así como también, la predilección por representar unos elementos más que otros; de la misma forma, en este grupo indígena, se han localizado manifestaciones gráficas de compendios de fuera de su contexto pero que han influenciado fuertemente en sus vivencias como loros, monos, tortugas, piqueros, entre otros. Entonces es importante mencionar que, dentro de esta diversidad de formas, también, se consideran otras alternativas de identificación como: motivos auténticos, coloniales y actuales; con una subclasificación en zoomorfos, antropomorfos, fitomorfos, geométricos y otros, como se evidencia en la Tabla 4 (Castro y Quispe, 2002).

Tabla 4. Matriz de registro iconográfico de elementos antropomorfos - Cultura Salasaka

Cosmovisión antropomorfa	
Auténticos	Actuales
 <p>Iconografía auténtica que muestra tres figuras antropomorfas. La primera y segunda figuras tienen cuerpos con patrones de puntos y líneas, y cabezas con formas abstractas que parecen tener alas o plumas. La tercera figura es más simple, con un cuerpo sólido y una cabeza con un triángulo superior. Hay un patrón de puntos a la derecha de estas figuras.</p>	 <p>Iconografía actual que muestra tres figuras antropomorfas con sombreros puntiagudos y vestidos sencillos. A la izquierda hay un patrón de puntos.</p>
 <p>Iconografía auténtica que muestra tres figuras antropomorfas con patrones geométricos y formas abstractas. La primera figura tiene un cuerpo sólido y una cabeza con un triángulo superior. La segunda y tercera figuras tienen cuerpos con patrones de puntos y líneas, y cabezas con formas abstractas que parecen tener alas o plumas.</p>	 <p>Iconografía actual que muestra una figura antropomorfa con un sombrero y una figura antropomorfa con un sombrero.</p>



Descripción cultural:

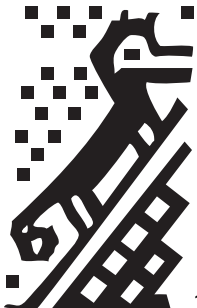

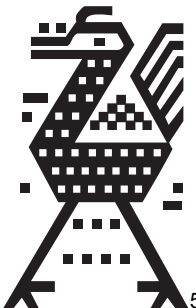

Los danzantes son tradicionales e importantes en las fiestas de Corpus Christi e Inti Raymi. Esta práctica se origina en el período Pre-Incásico (antes del año 1500) como un género de danza guerrera. El traje del danzarín es sumamente colorido e incluye un tocado con tres penachos de plumas de cóndor y otros pájaros, denominado “*humatujtu*”.

Al danzante se lo relaciona con el alcalde, en su celebración, le acompañan tres danzantes, además, de músicos interpretan danzas con bombo y pingullo.

El danzante como motivo, se lo encuentra habitualmente en chumbis, tapices y pintado en el bombo, en donde aparece acompañado por el alcalde y alcaldesa, llevando el “*aljunki*”, un estandarte con cuatro pájaros estilizados.

Fuente: Tomado a partir de Castro y Quispe (2002)

Tabla 5. Matriz de registro iconográfico de elementos zoomorfos - Cultura Salasaka

Cosmovisión zoomorfa			
Auténticos		Actuales	
			



Descripción cultural:

1 **Ardilla**, identificable por su cola, aparece en el calzón hierbabuena. Es importante señalar que en selva y costa es considerada como un enemigo para los sembríos.

2 **Cuy**, comida de fiesta, en las celebraciones es común que el caporal brinde este platillo a sus invitados.

3 **Conejo**, símbolo de astucia, pues engaña a sus captores; aunque soñarlo es un augurio de mala suerte, comer su carne es un emblema de prestigio. Suelen colocar sus lanas en el camino, para que la vecindad vea que han accedido a este banquete. Este ícono aparece en los calzones de hierbabuena, catatumba y del danzante.

4 **Gusano**, es una amenaza para los cultivos, es principalmente representado en los chumbis.

5 **Gallo**, símbolo del tiempo, es el reloj del campesino por su canto. El “gallo *pugyi*”, es un juego que se realiza en los velorios, en el cual, la gente se sube al techo de la vivienda y salta para imitarlo, al caer parados pueden apagar las velas que se colocan en el suelo y disfrutar de plantillos hechos con su carne.

6 *Mishi* o **gato**, considerado como un animal virtuoso, su grasa hervida es usada como medicina para los dolores de espalda y su carne para tener una larga vida, este motivo es frecuente en los calzones de hierbabuena, aunque se confunde con un mono, se lo diferencia por las orejas.

7 **Perro y lobo**, difícil de distinguir en los diseños y aunque es considerado como protector del hombre, su color es importante, pues los animales negros llevan demonios, por lo que evitan tenerlos en la casa, pues es una manifestación del CUCU. Soñarlo es un augurio de peleas familiares y cuando un perro cava un hueco, significa que alguien cercano va a morir, pero así también, creen que se cura la locura al beber su sangre. El motivo del perro no es frecuente y se lo localiza en los calzones hierbabuena, junto al conejo.

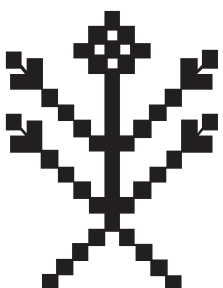
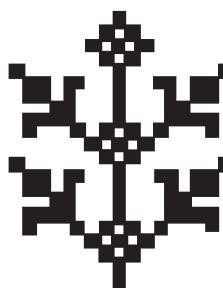
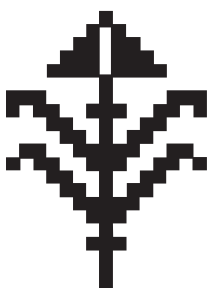
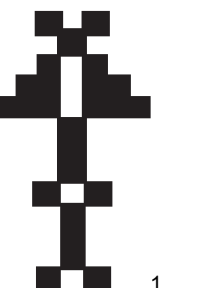
8 **Mono**, profundamente representado en los chumbis y calzones hierbabuena, son identificables por su cola y cara. Se dice que cuando los Incas no aceptaban ser bautizados, les crecía la cola y se convertían en monos.

9 **Tortuga**, introducida recientemente debido a los viajes realizados por algunos comuneros salasakas hacia las Islas Galápagos, que las vieron y tomaron sus formas para añadirlos a sus tapices.

10 **Culebra**, animal asociado a la mitología antigua, se le encuentra tanto en los calzones hierbabuena como en algunos chumbis. Soñar con una es considerado de buena suerte, sueños con culebras significan que seguramente ganará algún dinero ese día.

Fuente: Tomado a partir de Castro y Quispe (2002)

Tabla 6. Matriz de registro iconográfico de elementos fitomorfos - Cultura Salasaka

Cosmovisión fitomorfa	
Auténticos	Actuales
	
	



Descripción cultural:

1 **Maíz**, alimento básico de las comunidades andinas. Sus estilizaciones son frecuentes en las camisas de novia, en donde se denotan matas con flor y fruto en secuencia. Su florecimiento es símbolo de femineidad y su fruto de masculinidad, es común observar diseños de pájaros con la representación de esta planta en su cola.

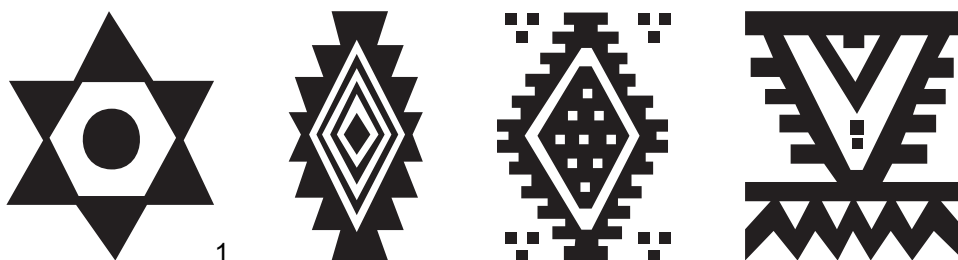
2 **Frutilla**, se las localiza en la *ucupachalina*, camisas de novia y calzones hierbabuena, casi siempre sobre el quingo.

Fuente: Tomado a partir de Castro y Quispe (2002)

Tabla 7. Matriz de registro iconográfico de elementos geométricos - Cultura Salasaka

Cosmovisión geométrica

Auténticos y actuales





Descripción cultural:

1 **Estrella**, es un motivo nuevo, exaltan su belleza al compararla con una rosa en el cielo.

Fuente: Tomado a partir de Castro y Quispe (2002)

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diagnóstico

Por las características del trabajo, la investigación tiene un enfoque cualitativo, la información es determinada por el aporte y participación de los involucrados, configurada, además, dentro de su entorno social y/o cultural. Pues, el objetivo principal de esta investigación conduce a comprender la metodología utilizada en el desarrollo de la enseñanza de la interculturalidad desde la experiencia vivida por los especialistas, es decir, los docentes de Educación Inicial Básica de la Unidad Educativa Suizo (Taylor y Bogdan, 1984). Por otra parte, el proceso de indagación es inductivo, por lo que, se tiene que interactuar con los implicados y los datos a recopilar, con el afán de encontrar las respuestas idóneas, que permitan crear y dar significados concluyentes.

Así también, Taylor y Bogdan (1984) indican que “el investigador cualitativo pretende comprender lo que la gente dice” (p.21), por lo que, se tiene claro que este estudio, requiere de un enfoque centrado en las personas. Entonces, se menciona que el presente enmarca su interés en un estudio descriptivo, pues el proyecto, se perfila en la recopilación de datos e información a través de documentos bibliográficos y de sus participantes, mismos que luego son interpretados con el afán de cubrir las expectativas necesarias en el desarrollo del sistema lúdico que permita difundir la interculturalidad del grupo indígena Salasaka.

El manejo del método descriptivo resulta importante para el proyecto, pues permite medir con mayor precisión y de manera independiente los conceptos o variables relacionadas con este, para lograr una medición puntual y clara, al proporcionar información con un sentido de entendimiento y estructuración lógico que consiente estipular y analizar las características del grupo de estudio: particularidades, comportamientos, necesidades y requerimientos de los niños de 3 a 5 años, así como también, del personal docente de Inicial I y II para la difusión de la interculturalidad en la Unidad Educativa Suizo, para luego ser manejadas y controladas en la generación del sistema lúdico (Hernández Sampieri et. al, 2006).

Finalmente, para lograr el perfeccionamiento de la investigación, se maneja la Investigación Acción, planteamiento que se basa netamente en la intervención del investigador con el grupo participante, pues se pretende regular el problema de la difusión de la interculturalidad en los niños de inicial I y II, en búsqueda de soluciones óptimas (Álvarez - Gayou, 2003). Como técnicas para la recolección de información, se manejan la revisión documental y bibliográfica, un marco conceptual abreviado, la observación a los participantes, entrevistas, talleres y trabajo de campo, con el propósito de que la investigación permita cambiar la situación y conflictos de esta población, gracias a los recursos que manejan y a su intervención en el proyecto.

2.2. Metodología de diseño

Han surgido una diversidad de avances y variaciones en lo que concierne a propuestas metodológicas, para la ejecución de una investigación con parámetros científicos dentro del diseño, mismas que se han convertido en un tema de discusión dentro del ámbito social, académico y productivo. Esto debido a que varios autores establecen diversas instancias que conllevan a la discusión y reflexión, con el objetivo de edificar significaciones teóricas, que permitan apreciar y exponer la fuerza que tiene el diseño en el ámbito comercial, pues la práctica del estamento en cuestión y el mejoramiento de la calidad de vida de los individuos, obligan a incursionar en el conocimiento científico para el desarrollo de una práctica apropiada del diseño (Herrera, 2010).

Después de analizar varias teorías, es permitivo entonces implementar en el proyecto el método de Proyección de Gui Bonsiepe, el cual, se fundamenta en la programación de actividades. Bonsiepe menciona que esta metodología es una guía para solucionar el problema, se maneja un proceso, contenidos, operaciones específicas, entre otros, en relación con las variables del problema. Cabe aclarar que el método proyectual no es incondicional y decisivo; pues surgen modificaciones, lo que depende de lo que se encuentre en el camino, es decir, obedecen valores que generen una mejora en el proceso (citado en Velchis, 2014).

Es evidente que el diseño, se ha transfigurado y alcanza una actitud diferente con relación a los procesos de proyección. No obstante, esto se vuelve complejo, no se

deslindan ciertos parámetros científicos a esta metodología, pues es lo que permite objetivar la información y resultados. Además, la generación de dicho proceso tiene como fines, el impedir una conducta errática que impida el logro sistemático de los resultados, así como también, definir el propósito del trabajo, al manejar el mínimo esfuerzo para alcanzar un máximo de resultados (Vilchis, 2014).

Fundamentado en lo mencionado Bonsiepe plantea:

Gráfico 1 Diagrama de etapas y actividades del Método de Proyección



Fuente: Tomado a partir de Vilchis (2014) (pp. 118-122)

Como se evidencia en el Gráfico 1, Bonsiepe mantiene una secuencialidad, que dictamina afinamiento y exactitud en cada paso, aunque no lo presenta como un lineamiento horizontal de total rigidez, sino que lo recomienda como una guía

interactiva y recursiva, otro aporte que proporciona son algunas recomendaciones que realizar, en búsqueda de mejores resultados:

- **Análisis funcional:** describir la función general y específica del objeto, cada parte o interacción.
- **Análisis morfológico:** exponer varias soluciones al problema establecido.
- **Sinéctica:** búsqueda de alternativas de solución del problema, en base a analogías, inversión, amplificación, miniaturización, sustitución, empatía, entre otras.
- **Síntesis formal:** aspectos perceptivos de un objeto como son forma, color, textura, entre otros.
- **Optimizar características de uso:** ponderaciones basadas en el usuario: ergonomía, seguridad, simplicidad de uso, limpieza, manutención, acceso y muchos más.
- **Visualizar ideas básicas:** codificación visual en dibujos, esquemas, grafos, maquetas, prototipos; códigos no discursivos, que generalmente son de carácter cualitativo.
- **Coordinación modular:** dimensionamiento de partes, unidades o componentes, mismos que son sistemáticos o de crecimiento geométrico (citado en Velchis, 2014).

Es necesario recalcar que la reglamentación del método no pretende bloquear el ingenio del especialista, contrariamente trata de orientarlo hacia la indagación e innovación, al resultar útil para la sociedad en general. Este método acata valores y objetivos que se vuelven herramientas operativas a disposición del diseñador, al ofrecer diversos consejos que esclarecen el proceso proyectual, basado en que los problemas y procesos confluyan en una estructura en común.

2.3. Aplicación del Método de Proyección

Bajo la implementación del Método de Proyección de Bonsiepe, corresponde señalar que el autor mantiene una sistematización en el proceso; sin embargo, de su enfoque se destaca el perfeccionamiento y exactitud, con el que se desarrolla cada etapa trazada: Estructuración del problema, Diseño y Realización. Además, se exhorta a no tomar todos los 24 pasos que el proceso proyectual maneja de manera lineal y estricta, sino por el contrario, lo sugiere como guía participativa y recursiva (Vilchis, 2014).

Al considerar los estamentos que se agrupan en cada etapa, se plantea el manejo de ciertas estrategias y tácticas que permiten el desarrollo óptimo del proceso, así se han estimado:

Tabla 8. Mapa semántico – Metodología de la investigación

PASOS DEL MÉTODO DE DISEÑO	ESTRATEGIA	TÁCTICA
Etapa 1: Estructuración del problema - Operación y localización de una necesidad. - Valoración de la necesidad. - Análisis del problema respecto a su justificación. - Definición del problema proyectual en términos generales. - Predicción del problema proyectual. - Subdivisión del problema en subproblemas. - Jerarquización de subproblemas. - Análisis de soluciones existentes.	Observar	Observación participantes Un día en el día de los niños de inicial I y II.
	Aprender	Sondeos culturales Revisión de la literatura Búsqueda en internet
	Preguntar	Entrevistas Collage de productos
Etapa 2: Diseño - Desarrollo de alternativas o ideas básicas. - Examen de Alternativas. - Selección de mejores alternativas. - Desarrollar alternativa seleccionada. - Construcción de prototipo. - Evaluación de prototipo. - Introducir modificaciones eventuales. - Construcción prototipo modificado. - Valoración del prototipo modificado. - Preparación de planos técnicos definitivos para la fabricación.	Fabricar	Modelado de bocetos Modelos de apariencia Prototipos en papel
	Comprobar	Análisis de escenarios Usabilidad del producto Análisis de materiales Análisis de seguridad
	Evaluar y seleccionar	Listas de comprobación
Etapa 3: Realización - Fabricación de pre-serie. - Elaboración de estudios de costos. - Adaptación del diseño a las condiciones específicas del productor. - Producción en serie. - Valoración del producto después de un tiempo determinado de uso. - Introducción de modificaciones eventuales con base en valoración.	Fabricar	Reestructuración modelos de apariencia
	Comunicar	Preparar una presentación Creación de informes

Fuente: La investigación

2.3.1. Etapa 1 – Estructuración del problema

En esta primera fase, se insta a la localización y valoración de la necesidad en un contexto, al manejar adecuadamente el análisis correspondiente del problema planteado para su justificación, lo que permite definir la función y objetivos del proyecto, pues es necesario diseñar un producto que es sustentado a nivel técnico, productivo y económico; al considerar la mejor alternativa de acuerdo con sus ventajas y desventajas.

Es así como, en este estamento se creyó conveniente abordar una evaluación a través de la herramienta CANVAS como guía para la definición del proyecto, en la primera la fase se precisa: el segmento de cliente, la propuesta de valor a plantear, el canal a utilizar, la relación con los involucrados y las posibles fuentes de ingresos; en tanto que, en la segunda etapa, se abordan: los recursos, actividades y posibles socios claves y finalmente, la estructura de costes. El manejo de dicho instrumento permite determinar con precisión la estructura del proyecto a través de los recursos necesarios, los involucrados y la gestión, que se necesita manejar para su desarrollo y factibilidad.

Imagen 7. Lienzo CANVAS



Fuente: La investigación

Paso seguido, para dar cumplimiento a la etapa 1, se desempeñan las siguientes estrategias: observar, aprender y aprender; mismas que fueron elegidas en base a los requerimientos de la investigación, las cuales, son descritas, a continuación:

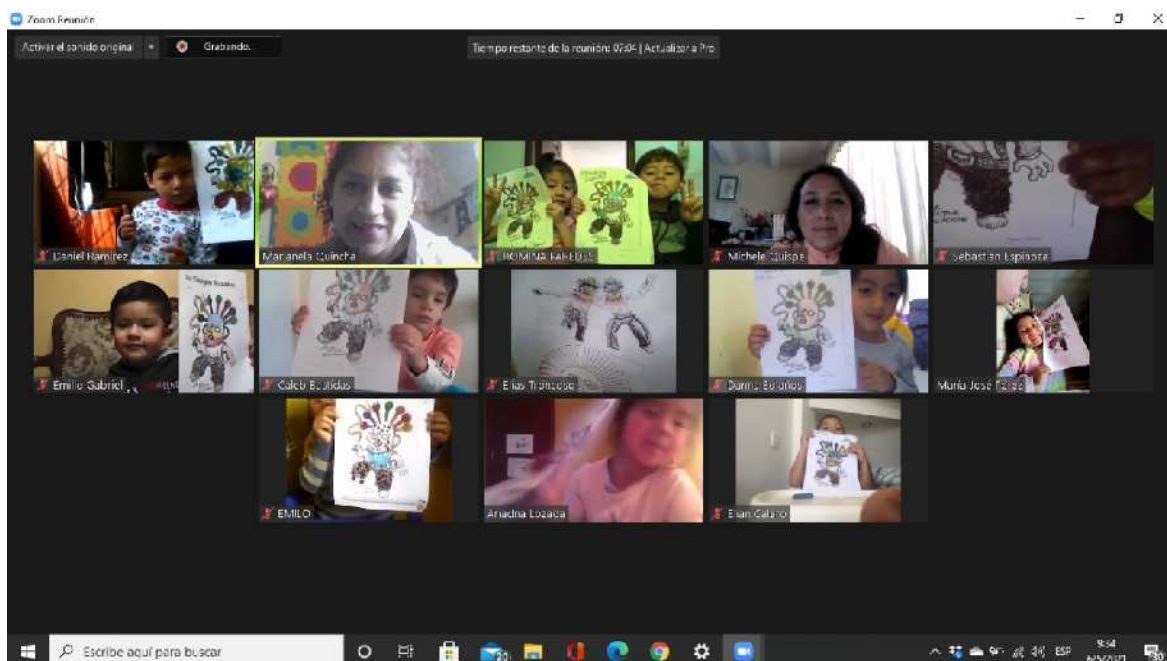
Observar

La observación permite describir y explicar las características y comportamiento de los participantes, en el caso explícito de este trabajo de investigación de los niños de I - II de Inicial, los cuales, incluyen 2 y 11 infantes consecutivamente, así como también, de su maestra, pues está claro que las actividades que ejecutan en virtud de sus habilidades y destrezas dependen de los sucesos y/o escenarios en los que se desenvuelven, lo que consiente el manejo de datos adecuados, fiables y adheridos a un contexto teórico (Piéron, 1986).

Cabe destacar lo expuesto por Morales (2014) en el escrito *Diseño centrado en el usuario – Métodos e interacciones*, en donde señala que la observación resulta difícil y fascinante a la vez, al instituir un enfoque manejado con objetividad en la expectación de conductas, acciones y reacciones de los entes investigados.

Es así como, que se estableció un cronograma de trabajo con la docente de Inicial I y II, Lic. Marianela Quincha, mismo que, se ejecutó del 3 al 7 de mayo del 2021, al considerar que se daba inicio al bloque de las temáticas de interculturalidad, según lo instituido en la malla curricular y en los libros de apoyo que la institución maneja, en donde trabajan los tópicos de Viaje por el Ecuador - Inicial I y Ecuador - Inicial II, en donde se desarrollan y enseñan varios aspectos del país, como flora, fauna, las regiones, culturas indígenas (costumbres, gastronomía, artesanías, música, entre otros) (ver anexo 2).

Imagen 8. Clases virtuales Inicial I y II, Unidad Educativa Suizo



Fuente: La investigación

Gracias a esto, se pudo evidenciar que los niños en esta etapa de su edad desarrollan sobre todo su capacidad cognitiva (percepción, memoria o lenguaje) y motricidad fina (coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos). Por lo que, se integran actividades como

dibujar, pintar con diferentes materiales y técnicas, modelar, recortar, trozar, construir, reconocimiento de imágenes o formas, repetición verbal y de movimientos, escuchar y bailar.

Aprender

Para cubrir esta ruta investigativa, se opera la revisión de literatura, la cual, involucra el detectar, analizar y conseguir bibliografía relacionada con los sistemas lúdicos, la interculturalidad, la educación intercultural en preescolar, la cultura Salasaka y su iconografía; insumos que permiten alcanzar la proyección del estudio (Jean & Visocky, 2018).

Entonces, se ha podido establecer que el Ecuador es un país multiétnico y pluricultural, con una población de 16 millones de habitantes aproximadamente, marcado étnicamente por la presencia de mestizos, indígenas y afroecuatorianos. En lo pautado por el último censo nacional realizado en el 2010, en el país existe una población indígena del 40%, misma que está congregada en 14 nacionalidades y 19 pueblos, acorde a lo expuesto en la Constitución. Esta diversidad étnica y regional instituye el fundamento de las bases culturales del Ecuador, con miras a establecer una relación armónica entre todas las personas que conviven en un mismo contexto; sin embargo, esto es un acto irrelevante sino conocemos ni valoramos la identidad, pues somos parte de un país en el que viven individuos con diferentes costumbres, en donde la difusión de la interculturalidad abre un camino para aprender de los demás (El Universo, 2017).

Cabe recordar que la interculturalidad aparece como resultado de las condiciones y características que asumen las sociedades a través de los tiempos; por la cual, es importante que cada contexto precise parámetros de tolerancia y convivencia entre individuos o grupos que pertenecen a diferentes culturas (Diez, 2004). Es así como la Asamblea Constituyente (2008) emite en el Art. 377 de la Constitución del Ecuador 2008, la obligatoriedad de fortalecer, proteger y promover la identidad nacional y por ende la diversidad de las expresiones culturales.

Por otro lado, en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, se evidencia en su inciso 11 el planteamiento de lograr que las ciudades y los asentamientos

humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles; como resultado de esto, la Senplades en el Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021, enuncia en el Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida. Objetivo 2: Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, al revalorizar las identidades diversas.

Es así que en septiembre del 2013 el Ministerio de Educación incorpora en el Currículo para Educación Inicial la enseñanza y difusión de la interculturalidad, al tornarse trascendental al tener un carácter netamente inclusivo, pues se fundamenta en la búsqueda del respeto, valoración y equidad de todos los individuos que forman parte de la diversidad cultural (Benalcázar, 2016); razón por la cual, los docentes se han visto en la necesidad de agenciar herramientas, insumos y material que les sirva de apoyo en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la interculturalidad en los pequeños, entonces se proyecta la realización de un sistema lúdico que permita la difusión de la interculturalidad en los niños de preescolar o educación inicial básica (3-5 años), busca erradicar la discriminación, exclusión y racismo.

Al considerar entonces que la educación integral en los centros educativos es indispensable para lograr una convivencia armónica entre culturas y sociedades actuales, promueve así el respeto, aceptación, percepción de la diversidad, equidad y el fortalecimiento de la comunicación y convivencia, se sugiere difundir inicialmente a una de las culturas más relevantes del centro del país como es la Salasaka a través del manejo de sus costumbres y tradiciones, con un enfoque especial en su iconografía, su arraigamiento a estos elementos, le han llevado a ser identificados dentro y fuera de su comunidad. Al tomar como referencia diversos repositorios y su clasificación, de los cuales, fueron selectos aquellos que manejan rasgos de simplicidad, identificación y relación clara, formas llamativas, entre otros, esto al estar sujetos al entendimiento y comprensión de los niños en etapa preescolar

Preguntar

Este proceso consiente encontrar una diversidad de respuestas a ciertas interrogantes surgidas durante el proceso investigativo, mismas que son abordadas de acuerdo con la experiencia profesional de la docente de Inicial I y II, para lo cual,

se esbozó un cuestionario con preguntas abiertas (ver anexo 4). Esta técnica permite conocer el punto de vista, necesidades y requerimientos, a fin de inquirir en soluciones oportunas para el planteamiento del sistema lúdico (Morales, 2014).

Al obtener como datos relevantes de la entrevista realizada a la Lic. Marianela Quincha, que la difusión de la interculturalidad permite edificar una visión de igualdad entre todos, pues poseemos las mismas capacidades, aunque difiramos en costumbres y tradiciones, lo que evita la exclusión. Entonces se considera transcendental el fomentar en los niños el respeto hacia la cultura, identidad y patrimonio nacionales, con experiencias de aprendizaje que promuevan estos conocimientos a través diferentes estamentos, es importante recalcar que tanto el docente como los niños interactúan; asimismo, se discurre en que, al ser niños de 3, 4 y 5 años, aprenden más fácilmente a través del juego, imitación y observación.

Se vinculan varios elementos para difundir una comunidad indígena como la Salasaka, a través de su vestimenta, artesanías, música, comida, entre otras, sin dejar de lado a ninguna instancia cultural, porque cada elemento conforma un todo, un complemento para la configuración de dicha etnia. Por otro lado, hay que tener en claro que el proceso de enseñanza en los pequeños enlaza la parte cognitiva, con las áreas sociales, verbales y visuales a través de la ramificación, con el uso de una diversidad de herramientas divertidas y accesibles que permitan desarrollar su discernimiento.

En esta edad el niño basa su conocimiento en lo abstracto, entonces se trabaja especialmente con figuras y sonidos; sin embargo, la ramificación deja en evidencia el trabajo sobre inteligencias múltiples, es decir que, un niño es más visual, otro ser quinestésico, otro verbal, cognitivo, matemático, lingüístico, etcétera, a la razón que no se podría ser tan específico, porque se tienen diferentes estilos de aprendizaje, es así que, se programan actividades que llame la atención de todos y con las que todos entiendan.

Para esta instancia, se tiene que tomar en cuenta sus antecedentes cognitivos, es decir, lo que ya han aprendido antes, para relacionarlos con las instancias culturales, es importante vincular desde el principio elementos como títeres con vestimenta indígena, para explicar la variedad de etnias que existen en el país,

resulta interesante integrar también, términos en quichua, permitiéndoles incursionar en un área bilingüe.

La enseñanza de enfoques culturales se realiza en espacios cerrados o abiertos, en donde se muestra la vestimenta, bailes, comida típica, dramatizaciones (bodas, el diablo huma, shamanes), hacen pasarelas y mucho más. Definitivamente que el contacto, el movimiento, la influencia del contexto brinda otras fortalezas, a los pequeños les encanta moverse, bailar, salir del entorno del aula de clase, además, resulta refrescante, motivador y agradable.

Hay que tener en claro que las clases, se fundamentan en una programación de contenidos que están sujetos a los textos con los que trabaja la institución, estos presentan los siguientes temas:

- Inicial I – Viaje por Ecuador
 - Lo típico de mi país (comida, vestimenta)
 - Flora y fauna (chucuris, agave)
- Inicial II – Ecuador
 - Flora y fauna
 - Soy ecuatoriano
 - Vestimenta (muñeco diseñado)
 - Ecuador país de colores (Trabajo plástico)
 - Juegos tradicionales
 - Cuentos (asociaciones)
 - De paseo por Ecuador (videos)
 - Medicina tradicional

Por otro lado, se ha considerado el análisis de los insumos, herramientas, material y otros utilizados para la enseñanza de la interculturalidad dentro de las instancias de preescolar, y se recalca que es bastante escaso, por lo que muchos de los elementos mencionados son improvisados por los docentes para el desarrollo de las clases, pues se pueden encontrar: títeres, máscaras, materiales para armar, pegar, dibujar, pintar, coser, entre otros.

Imagen 9. Collage de productos



Fuente: La investigación

2.3.2. Etapa 2 – Diseño

En esta segunda etapa, se emplearon como estrategias fabricar, evaluar y seleccionar, se estima el desarrollo creativo para dar solución a las necesidades y requerimientos para la difusión de la interculturalidad en los niños de preescolar, al considerar la información obtenida previamente.

Fabricar

Para el avance de esta táctica, se contempla el modelado de bocetos, pues dicha actividad es imprescindible para empezar a dar forma a los objetos, en el intento de representarlos y conceptualizarlos. El boceto, cuenta con cierta libertad en el formato y el grado descriptivo al variar según el proyectista, con los bosquejos a mano alzada, se experimenta una diversidad de alternativas de manera rápida y a bajo costo, si se contempla opciones como: material figurativo, no figurativo, notas escritas, símbolos, cálculos, entre otros (Lóbach, 1981).

Imagen 10. Modelado de bocetos

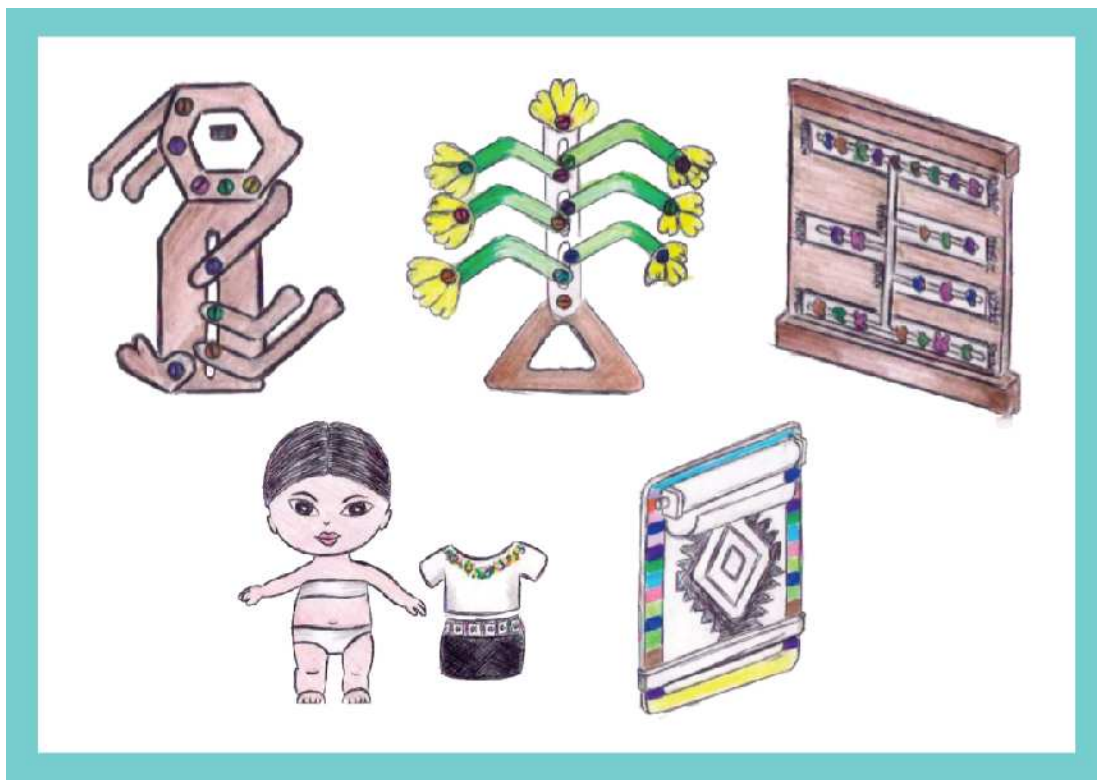




Fuente: La investigación

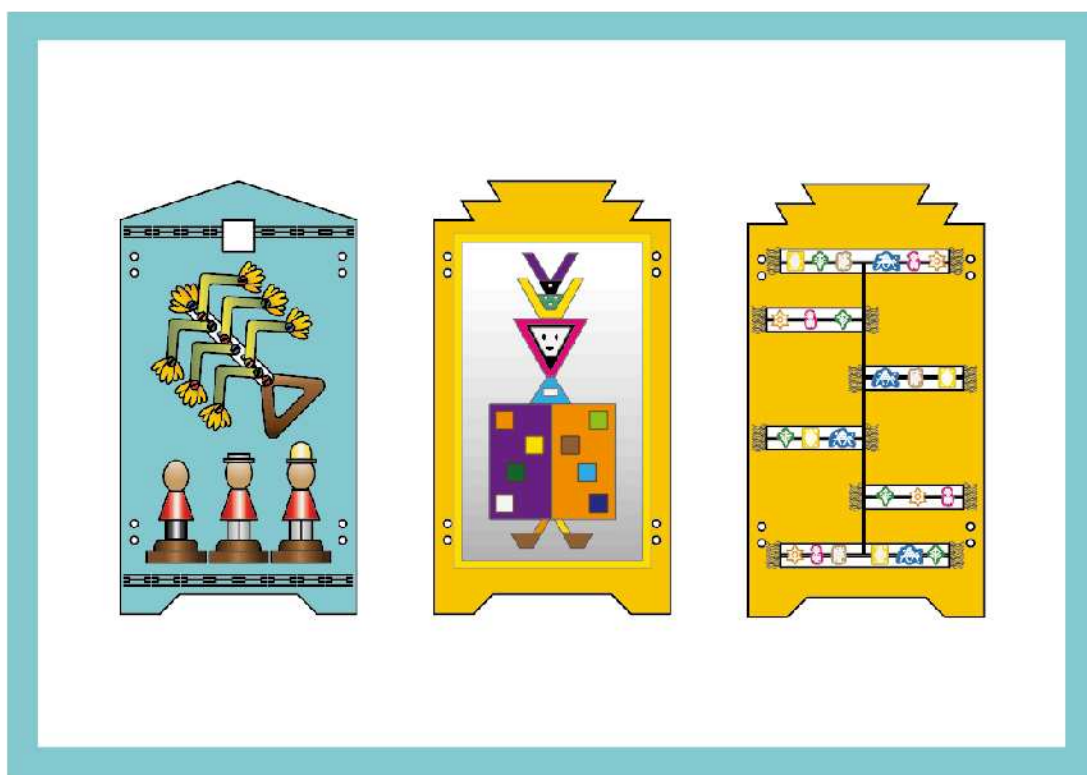
Imagen 11. Modelos de apariencia

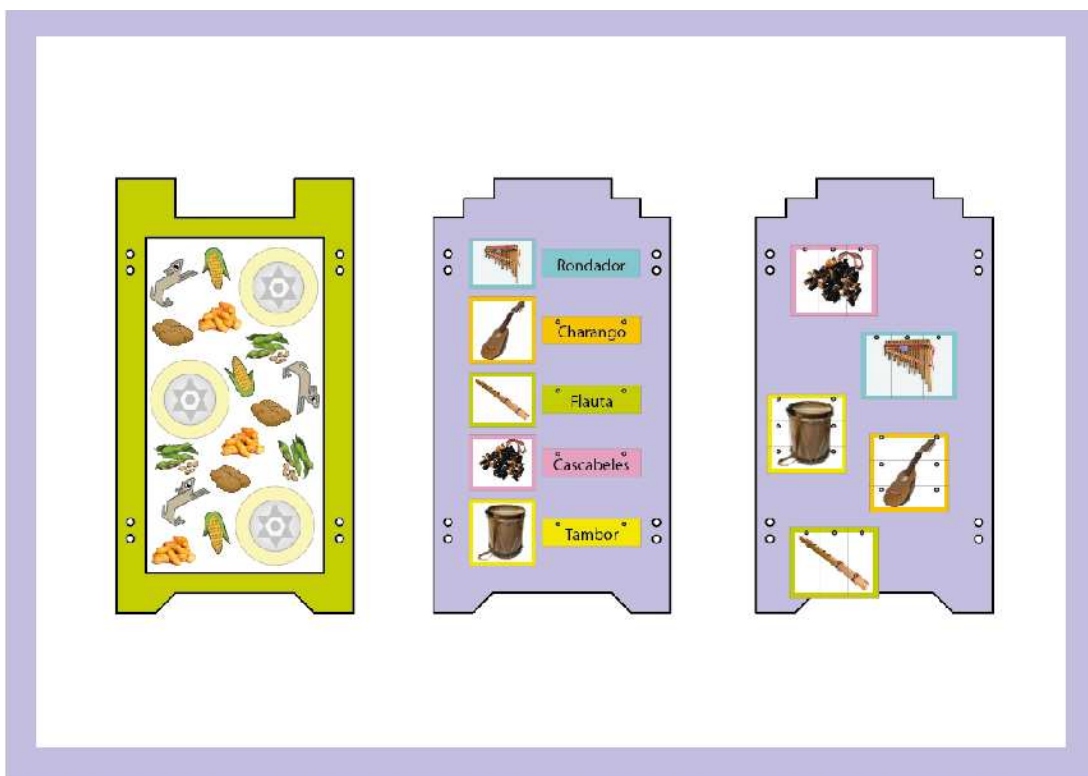
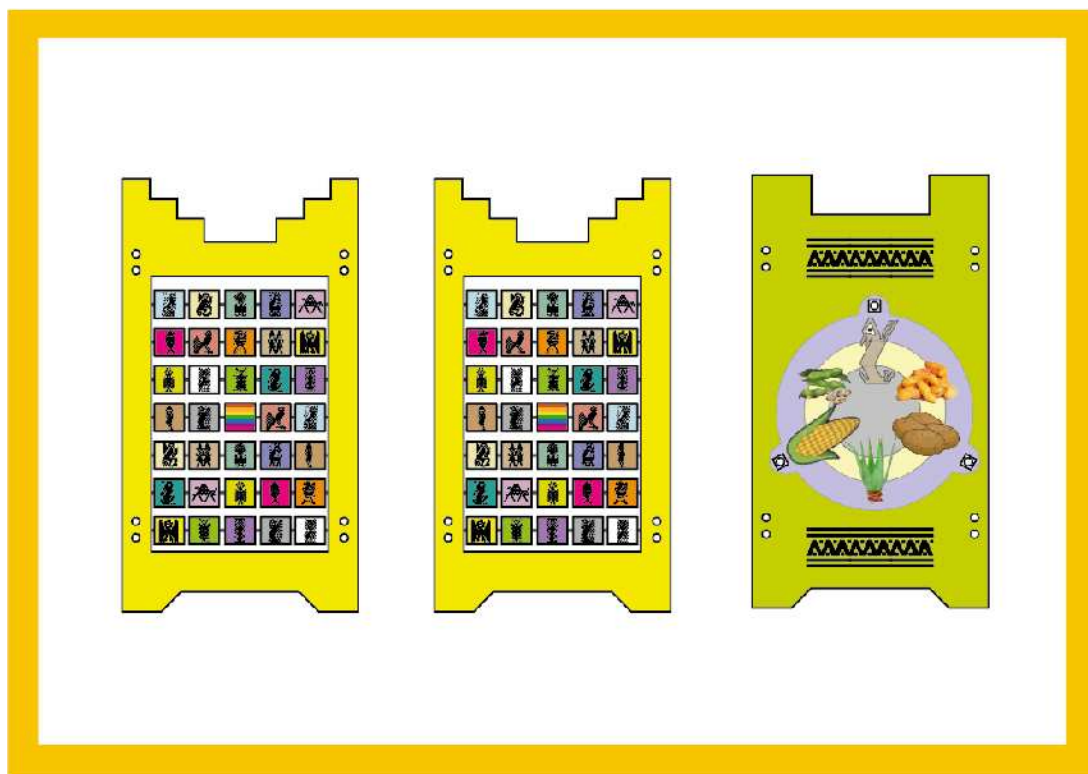




Fuente: La investigación

Imagen 12. Modelados en papel





Fuente: La investigación

Comprobar

Dentro de la comprobación, se manejó un análisis de escenarios, el cual, se fundamentó en la información reunida durante la observación ejecutada en el desarrollo de cada una de las temáticas de clases de los niños de Inicial I y II, se consideran las actividades que realizan en su proceso de aprendizaje, mismas que, se enfocan en el adoctrinamiento cognitivo y el perfeccionamiento de destrezas acordes a su edad, como son: dibujar, pintar, ensartar, encajar, coser o tejer, entre otras. Por lo que, se estimaron los niveles funcionales y de uso lo que depende de las tareas programadas por la docente para reactivar y reforzar sus habilidades motrices conjuntamente a la formación epistemológica (véase anexo 4).

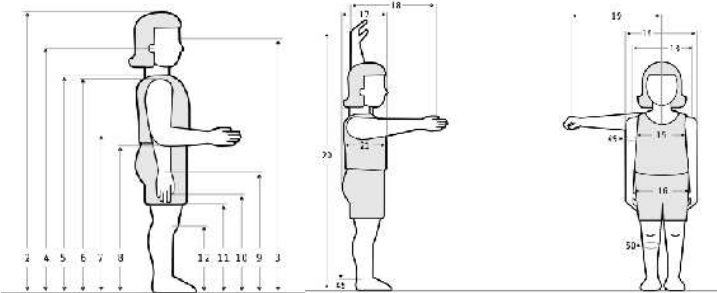
Es así que esto condujo a la programación de la usabilidad desde un enfoque diferente, pues inicialmente, se contempló la idea de generar juegos recreativos para exterior, sin embargo, se pudo evidenciar que los pequeños están en una etapa en la que necesitan ser instruidos e inducidos hacia cada aspecto y contexto, para que entiendan la configuración de los temas tratados, entonces, se concluyó que las necesidades docentes para difundir la enseñanza intercultural eran diferentes, al discernir en el planteamiento de sistemas lúdicos con los que se trabaja dentro del aula; por otro lado, se estimó la ejecución de propuestas lúdicas individuales, sin embargo uno de los fundamentos de la educación preescolar es llevar a los niños hacia la participación social, al pautar la aplicabilidad de paneles modulares en las que los pequeños desarrollan actividades tanto individuales como grupales para compartir información y situaciones contextualizadoras de la cultura Salasaka.

Lo anteriormente mencionado, permitió identificar aspectos negativos y positivos que podían afectar la utilización del producto en el ambiente escolar, la que conlleva a considerar la utilización de un elemento de interacción con un detalle funcional acorde al nivel comprensional de los niños de 3 a 5 años, en donde intervienen diversas consideraciones ergonómicas, pues el infante tiene una interacción física y directa con el producto propuesto, así se mencionan: dimensiones, materiales, posturas de uso, seguridad, entre otras. Es importante señalar que esta valoración, se presenta en cada una de las etapas del proceso de diseño, desde la

conceptualización misma hasta la validación final del prototipo; lo que ha permitido efectuar ajustes que mejoren el diseño del sistema lúdico.

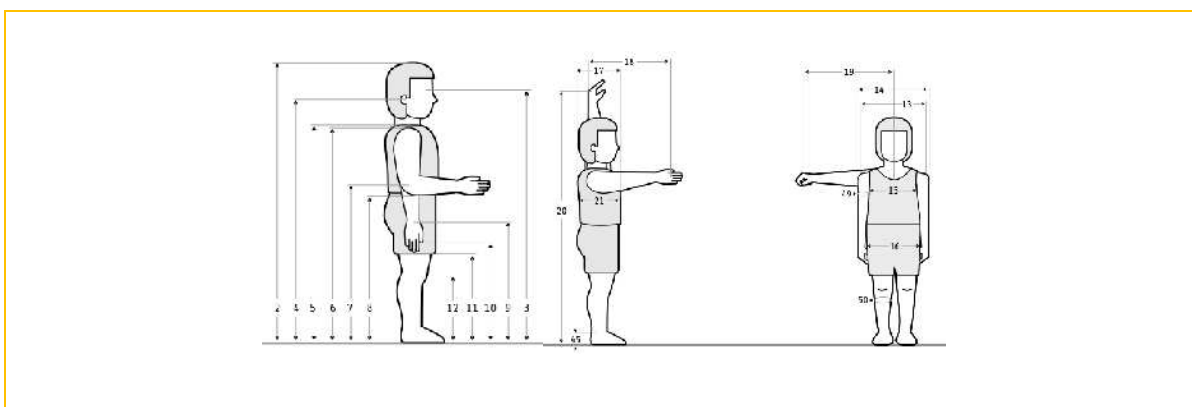
Para el planteamiento dimensional, se estimó la aplicación de las medidas antropométricas planteadas por Ávila Chaurand, et. al (2007), quienes muestran, en resumen, diversos datos representativos de varios grupos poblacionales de América Latina, al considerar que, los mismos se acercan a la realidad del contexto ecuatoriano, así:

Tabla 9. Dimensiones de preescolar femenino de 3 a 5 años.



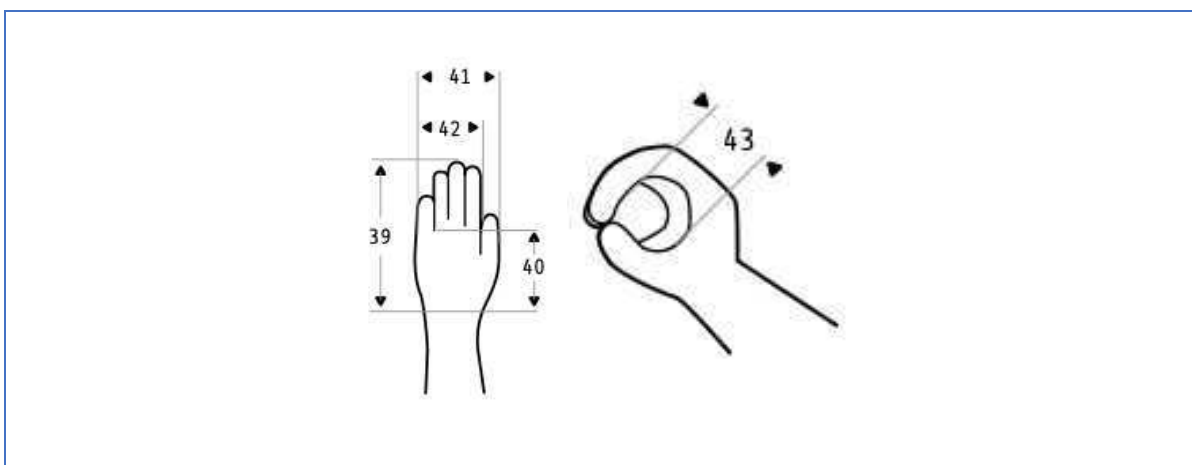
Dimensiones	3 años			4 años			5 años		
	Percentil			Percentil			Percentil		
	5	50	95	5	50	95	5	50	95
2 Estatura	892	969	1044	960	1035	1112	1016	1094	1188
3 Altura de ojo	792	868	938	857	934	1005	907	991	1081
7 Altura de codo flexionado	510	559	609	545	600	657	590	647	705
14 Anchura max. cuerpo	260	295	330	268	300	334	270	310	350
18 Alcance brazo frontal	310	351	392	342	384	424	353	508	453
19 Alcance brazo lateral	376	417	458	408	450	490	431	480	523
20 Alcance máximo vertical	958	1090	1208	1081	1190	1295	1158	1281	1396

Fuente: Tomado a partir de Ávila Chauran, R.; Prado León, L. y González Muñoz, E. (2007).

Tabla 10. Dimensiones de preescolar masculino de 3 a 5 años.

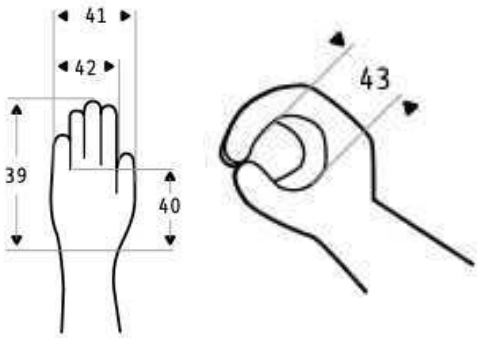
Dimensiones	3 años			4 años			5 años		
	Percentil			Percentil			Percentil		
	5	50	95	5	50	95	5	50	95
2 Estatura	905	965	1043	963	1047	1120	1029	1100	1191
3 Altura de ojo	791	858	929	867	938	1005	915	992	1087
7 Altura de codo flexionado	499	557	615	549	605	665	600	647	702
14 Anchura max. cuerpo	257	304	343	262	300	342	277	314	353
18 Alcance brazo frontal	311	351	391	336	380	421	366	411	458
19 Alcance brazo lateral	374	419	464	416	455	492	438	479	524
20 Alcance máximo vertical	946	1082	1210	1091	1200	1303	1153	1270	1407

Fuente: Ávila Chauran, R.; Prado León, L. y González Muñoz, E. (2007).

Tabla 11. Dimensiones de agarre preescolar femenino de 3 a 5 años.

Dimensiones	3 años			4 años			5 años		
	Percentil			Percentil			Percentil		
	5	50	95	5	50	95	5	50	95
2 Longitud de la mano	97	109	120	103	115	127	112	121	132
3 Longitud palma mano	54	62	70	59	65	73	61	69	77
7 Anchura de la mano	53	62	72	56	64	73	59	67	75
14 Anchura palma mano	44	50	58	45	53	59	48	55	62
18 Diámetro empuñado	20	23	26	21	25	28	21	26	31

Fuente: Ávila Chauran, R.; Prado León, L. y González Muñoz, E. (2007).

Tabla 12. Dimensiones de agarre preescolar masculino de 3 a 5 años.



Dimensiones	3 años			4 años			5 años			
	Percentil			Percentil			Percentil			
	5	50	95	5	50	95	5	50	95	
2	Longitud de la mano	98	110	121	105	116	128	109	121	133
3	Longitud palma mano	55	63	71	59	66	75	61	70	77
7	Anchura de la mano	55	63	73	58	66	74	60	68	76
14	Anchura palma mano	45	51	58	47	53	61	50	57	64
18	Diámetro empuñado	20	23	26	21	24	27	23	26	29

Fuente: Ávila Chauran, R.; Prado León, L. y González Muñoz, E. (2007).

Otro aspecto a nivel ergonómico a valorar es la aplicación de materiales, pues estos son implementados acorde al uso, función y grupo objetivo al que está dirigida la propuesta, convirtiéndose en un factor significativo para diseñar un producto, al permitir su mejor usabilidad al facilitar el mantenimiento, limpieza, evitar el depósito de suciedad y disminuir o eliminar la fricción con las superficies, así como también, la inestabilidad, peso, fragilidad, entre otros; es decir que, el acondicionamiento adecuado de materiales, estableciera las condiciones apropiadas de confort para descartar los daños directos o inmediatos que sufre el usuario por cortes o golpes, al eliminar cualquier factor de riesgo.

Por otro lado, se estimó las características de diversos materiales propios de la zona o a su vez procesados en la misma, al procurar así la sustentabilidad del proyecto (ver anexo 6), al permitir una conjunción entre el sistema y los sectores productivos del contexto, que permitan un incremento económico a distintas esferas, al beneficiar así a la comunidad. Por lo que, para la configuración proyectual del sistema, se establece el uso de tableros de MDF de 5.5, 9 y 25 mm, se instaura el corte laser como proceso, pues se necesita el acoplamiento perfecto de piezas, al evitar así, además, el desperdicio mínimo del material.

Tabla 13. Ficha de especificación técnica y características de fibraplac crudo.

FIBRAPLAC crudo - Tablero MDF (Medium Density Fiberboard) Aglomerados Cotopaxi										
		Normativas y certificaciones		Características						
		Normas internacionales DIN EN 622-5 ANSI A208 2-2009 Certificación CARB 2		<ul style="list-style-type: none"> • Densidad óptima. • Composición lisa y homogénea. • Tonalidad uniforme. • De fácil maquinabilidad. • Soporte de peso. • Resistencia a la combustión. • Excelente captación interna. • Optimo agarre del tornillo. 						
ESPEORES mm (+ 02)	FORMATO m	DENSIDAD	HUMEDAD %	ABSORCIÓN 2 h (% peso)	HINCHAMIENTO máx. 2h (%)	FLEXIÓN (kg/cm ²)	AGARRE TORNILLO KG			
4	1.83 x 2.44 1.83 x 2.75	900 ± 6%	5 - 11	máx. 15	máx. 5	min. 450	N/A			
5.5		920 ± 6%				min. 400				
9		720 ± 6%				min. 350				
12		620 ± 6%				5 - 11	máx. 15	máx. 5	min. 300	min. 100
15									min. 250	min. 95
18										
25										

Fuente: Tomado a partir de Aglomerados Cotopaxi. Fibraplac crudo. (2021).
<https://www.cotopaxi.com.ec/producto/fibraplac-tableros-de-mdf/fibraplac-crudo>

Evaluar y seleccionar

Gonzales López (2015), señala que el uso de métodos de evaluación es continuo, para así garantizar la optimización del proyecto, lo cual, se manejó a través de una lista de comprobación (ver anexo 5), cuyos criterios de valoración permitieron seleccionar la propuesta y actividades a nivel lúdico, educativo, manejo de destrezas y conocimientos, estético, funcional, entre otros. También, se tiene en claro que el primer evaluador del proyecto fue el propio diseñador, inmediatamente se considera la contribución y opinión del director del trabajo investigativo, para luego contemplar el aporte de otros entes como la docente de Inicial I y II, Lic. Marianela Quinche, al dar su punto de vista hacia la usabilidad del objeto, pues se

considera que su apreciación y sugerencias son relevantes, para el resultado final de la propuesta, se maneja como base las siguientes categorías:

- **INDICADORES TÉCNICOS:** Calidad estructural del sistema, calidad formal, legibilidad conceptual y actividades lúdicas, en donde se obtuvieron así de cuatro indicadores, tres muy satisfactorios y un satisfactorio.
- **INDICADORES EDUCATIVOS:** Contenido programático, despierta el interés, densidad conceptual, claridad Interculturalidad y nivel de expectativa, con una valoración de cinco muy satisfactorios y un satisfactorio, en un listado de seis ítems.
- **INDICADORES DE EXPRESIVIDAD Y REPRESENTACIÓN:** Es ordenado y con lógica, es comprensible, es estético, relación cultura – objeto, trasmite emociones y si es atractivo a nivel visual, al repercutir en una evaluación similar a la anterior de cinco muy satisfactorio y un satisfactorio.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

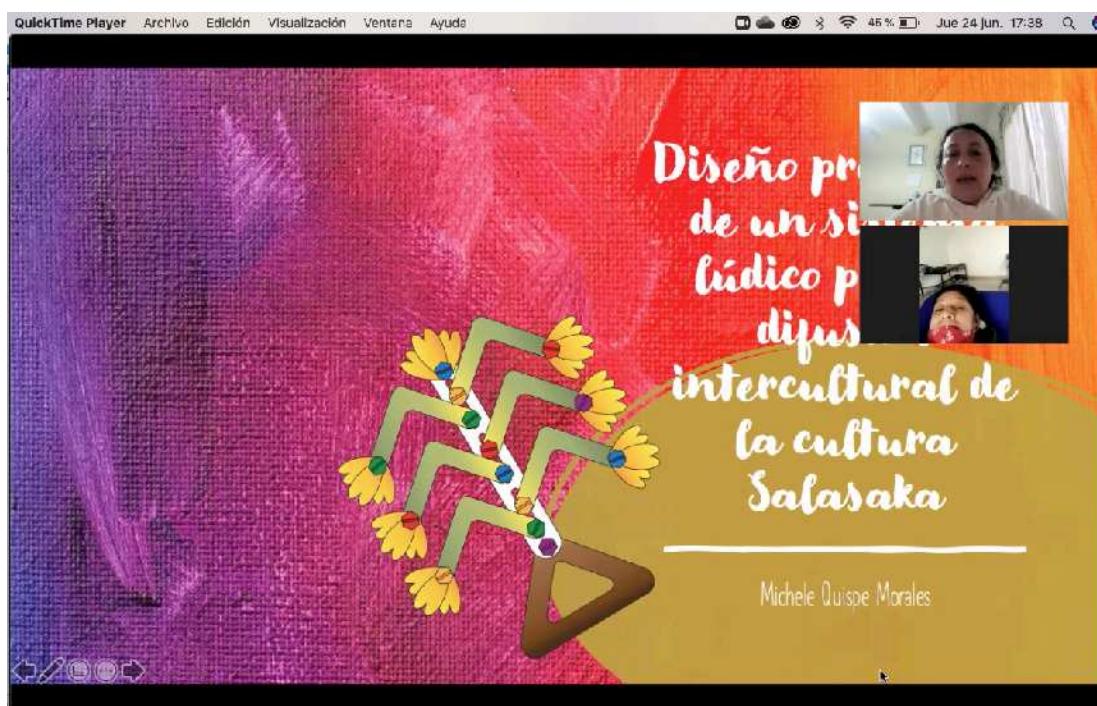
3.1. Análisis e interpretación de resultados.

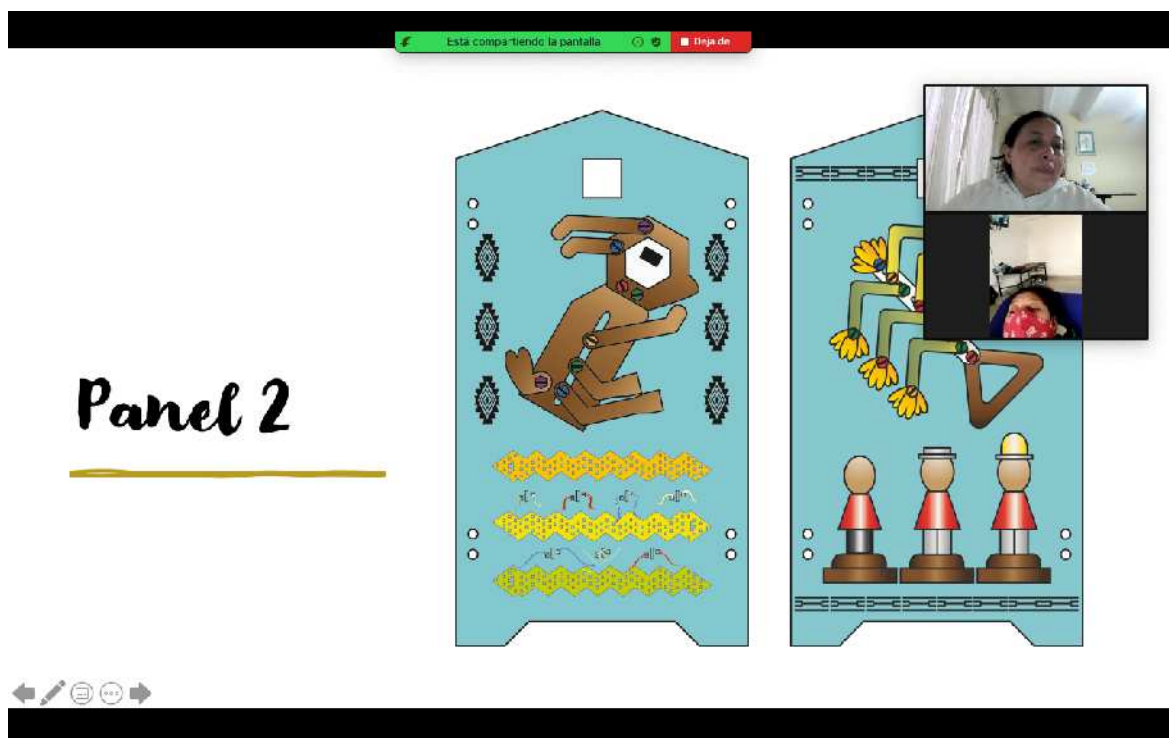
3.1.1. Etapa 3 – Realización

Finalmente, en esta etapa, se estipula elaborar y comunicar, pues se discurre que, en la primera estrategia mencionada, el trabajo debía someterse a una reestructuración de los modelos de apariencia, esto en base a los datos obtenidos en el proceso de evaluación y selección. Sin embargo, se aclara que, en la evaluación realizada, las valoraciones conseguidas en cada una de las instancias fueron altas, por lo que prácticamente, se pudo estipular la aceptación estética y funcional del producto. Es así como esto conduce a la digitalización del sistema lúdico, con miras a preparar toda la documentación técnica correspondiente, para concluir con la estrategia comunicacional, con el fin de exponer los resultados finales a la docente de inicial I - II la Unidad Educativa Suizo, institución que sirvió como caso de estudio para esta aplicación.

Estrategia comunicacional

Imagen 13. Presentación del proyecto





Fuente: La investigación

Documentación técnica

Panel 1

Materiales

Material	Detalle
1	Panel en MDF de 25mm pintado en color rosado
2	Contenedores en MDF de 9mm pintados en varios colores
3	Figura pintada para vestir en MDF de 5mm
4	Detalles decorativos pintados
5	Prendas impresas en lámina magnética
6	Rollo de papel bond

Medidas

V.F: 150 mm, 300 mm, 150 mm, 1100 mm, 100 mm, 228 mm, 600 mm

V.P: 150 mm, 300 mm, 150 mm, 640 mm, 950 mm, 1100 mm, 115 mm, 300 mm, 600 mm

Esc: 1:19

Detalles

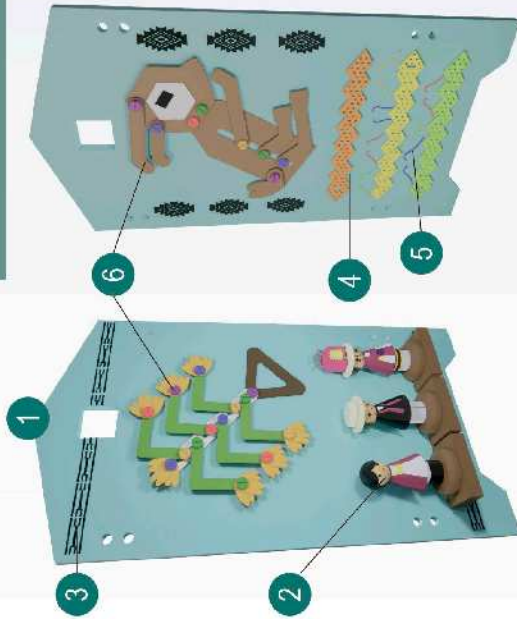
Madera torneada para sujeción del rollo papel

Ensamble con formillo de 6 X 1 1/2"

Fecha: Junio 2021

Nº Lámina 1

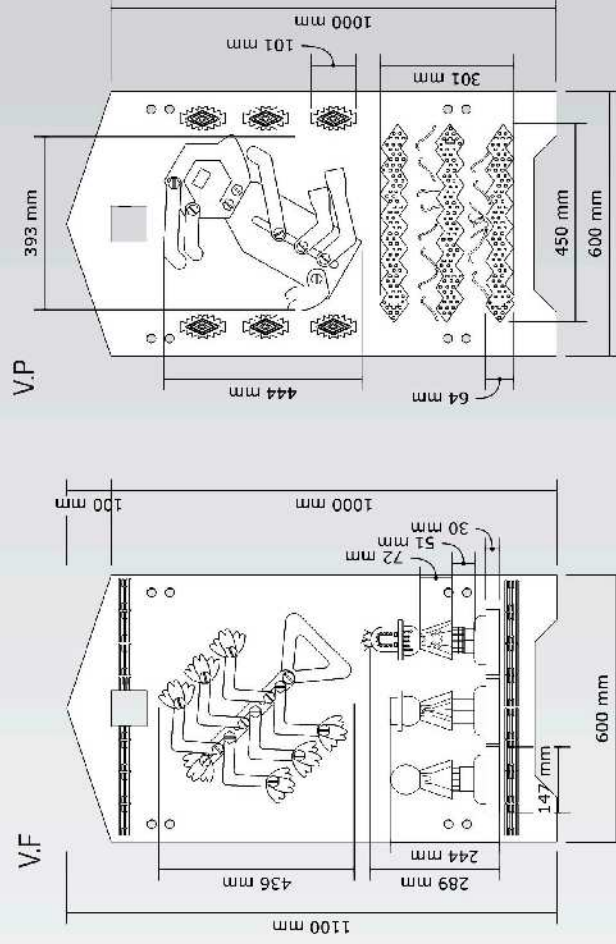
Panel 2



Materiales

Material	Detalle
1	Panel en MDF de 25mm pintado en color celeste
2	Figuras para armar en madera maciza pintadas
3	Detalles culturales pintados en color negro
4	Piezas móviles pintadas para coser con cintas o lanas.
5	Pasadores para atar.
6	Figuras desmontables y desarmables en MDF de 9mm pintadas

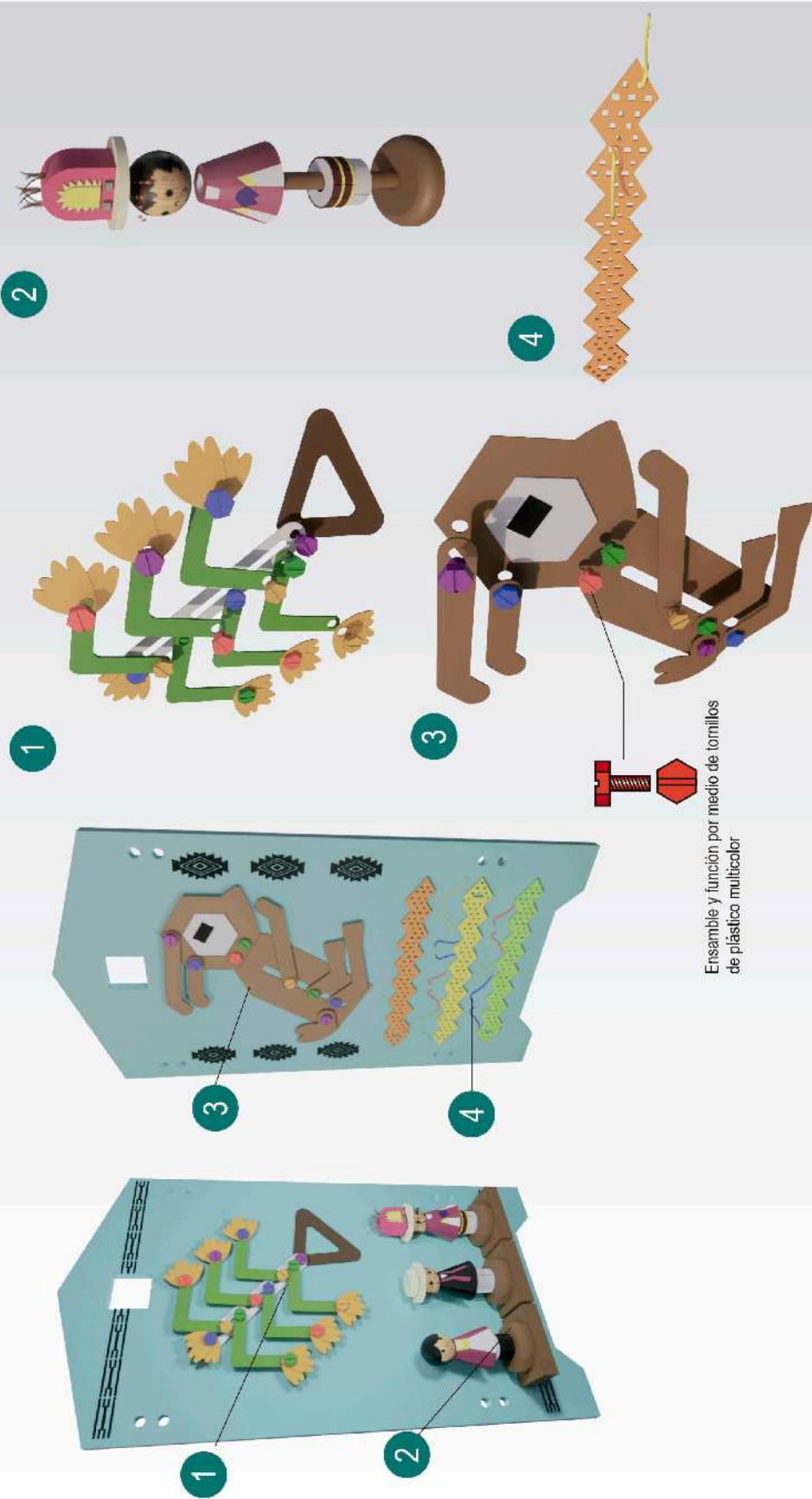
Medidas



Esc:1:19

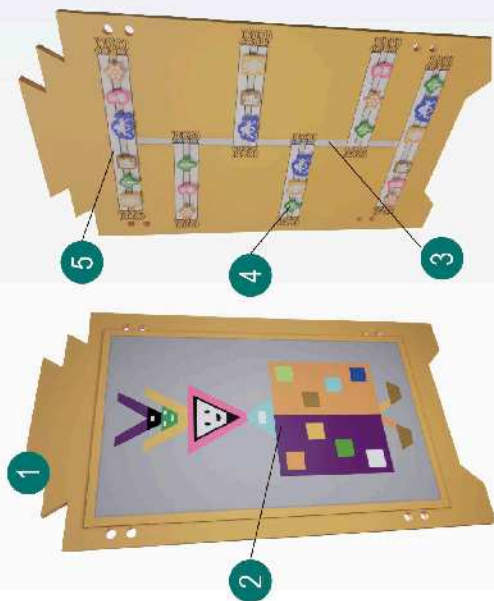
Panel 2

Detalles








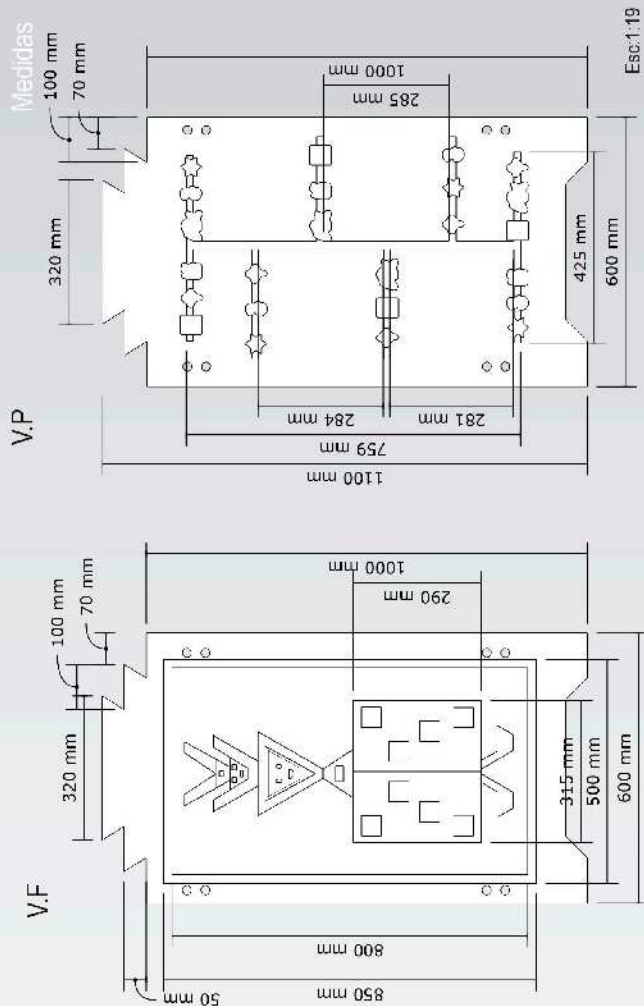
Ensamble y función por medio de tornillos de plástico multicolor

Panel 3

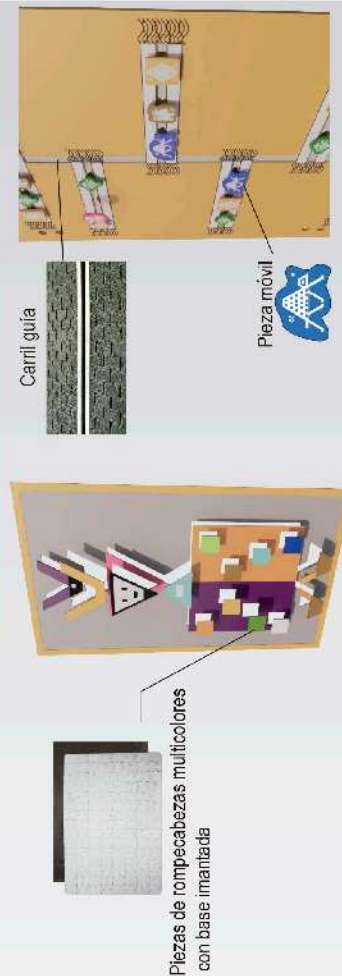


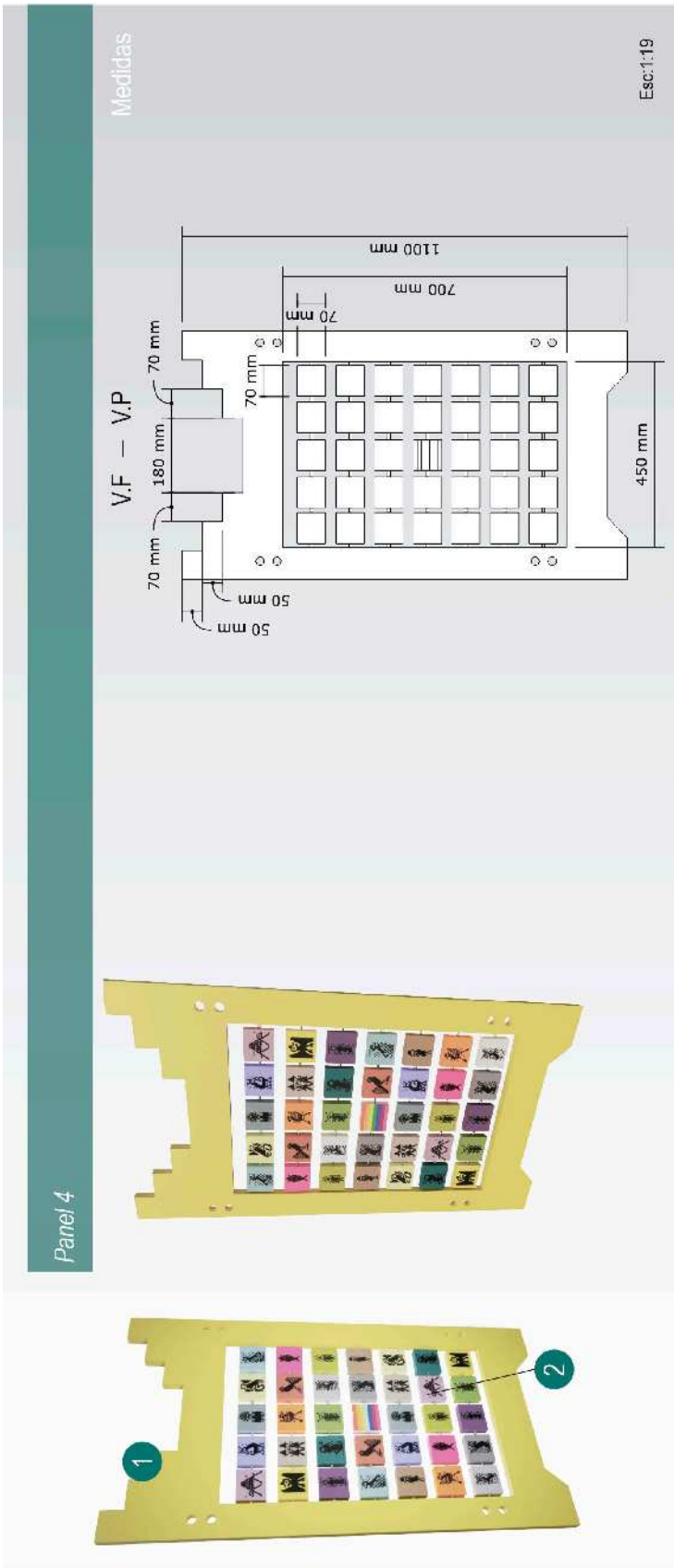
Materiales

Material	Detalle
	Panel de MDF tipo sánduche, 2 tableros de 9mm y 1 de 5mm pintado en color naranja
	Rompecabeza de danza, cortado sobre en la lámina de 9mm en láser y pintados en diferentes colores
	Canal guía para laberinto, cortado en MDF 9mm
	Piezas móviles cortadas en diferentes formas, variedad de iconos y colores
	Detalles decorativos pintados



Detalles





Materiales

Material	Detalle
1	Panel en MDF de 25mm pintado en color amarillo
2	Cubos de madera giratorios en varios colores, con diferentes figuras pintadas

Detalles

Modo de sujeción y funcionamiento por medio de varilla de acero 3/8 lisa

Panel 6

Medidas

Materiales

Material	Detalle
1	Panel en MDF de 25 mm pintado en color lila
2	Piezas de MDF de 5 mm con diferentes figuras de alimentos y productos andinos
3	Piezas de MDF de 9 mm de forma circular las cuales forman la ruleta con un mecanismo de mesa giratoria cuadrada.

Detalles

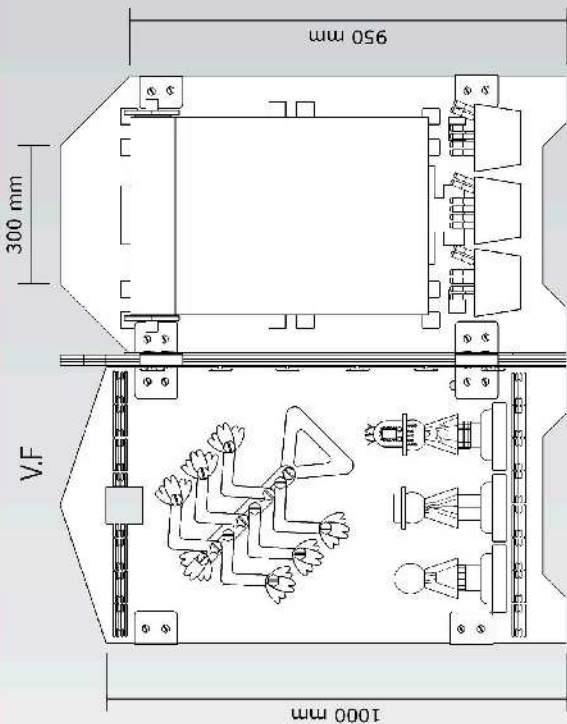
Piezas impresas en lámina magnética.

Mecanismo de mesa giratoria cuadrada.

Piezas giratorias

Unión de paneles

Medidas

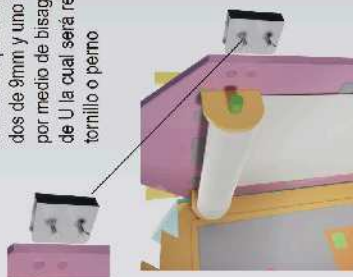
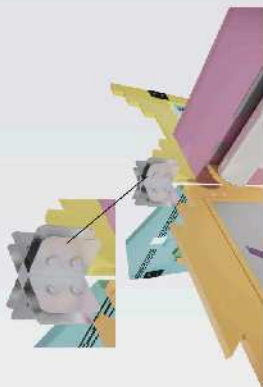


Esc:1:19

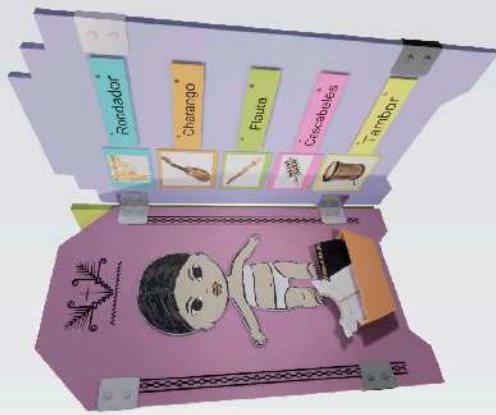
Detalles

Unión de los paneles por medio de 2 acoples en forma de cruz y sujetados con tornillos y pernos

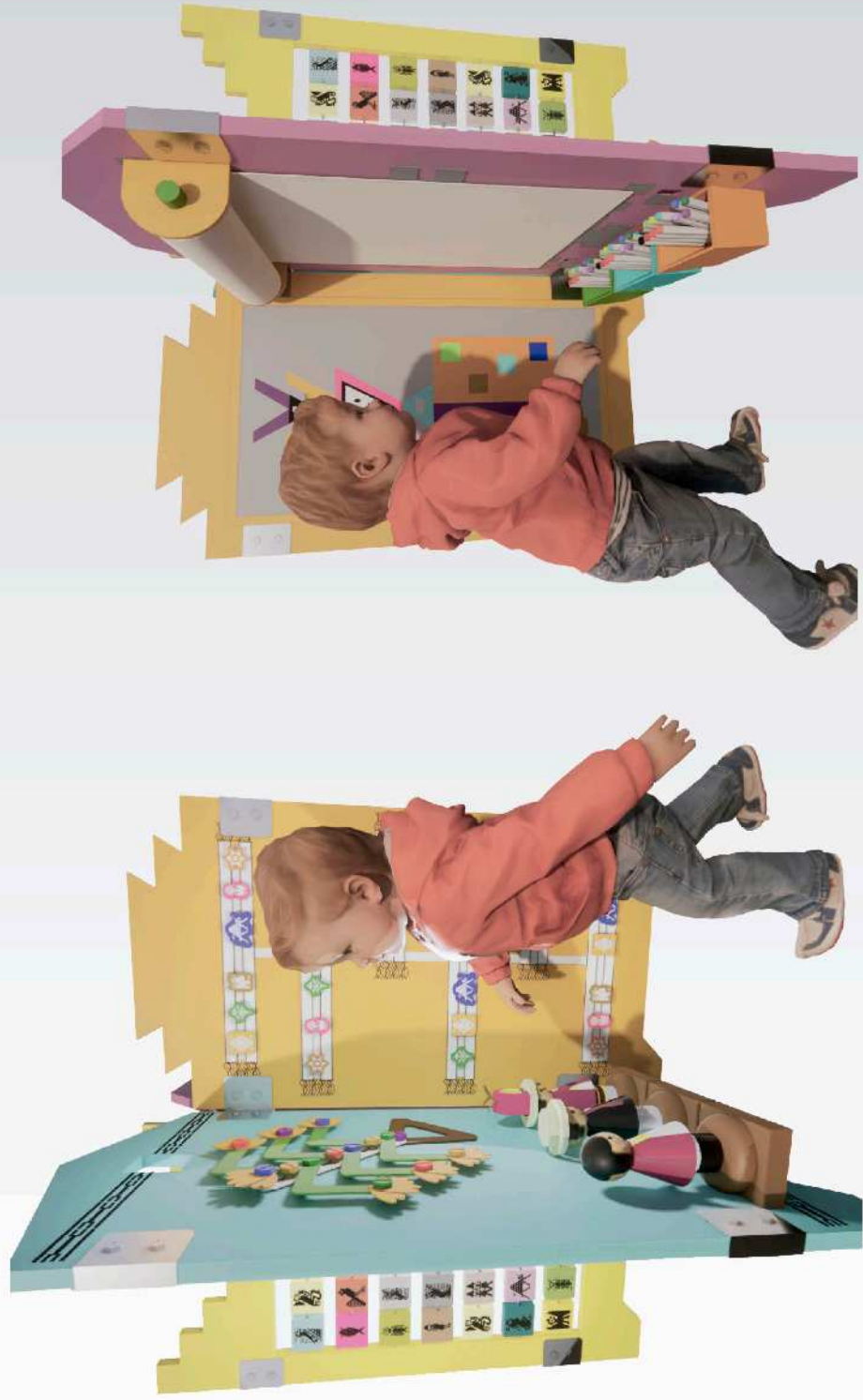
Unión de 3 paneles de MDF dos de 9mm y uno de 5mm por medio de bisagra en forma de U la cual será reforzada con tornillo o perno



Opciones unión de paneles



Relación con el usuario



El costo de producción del sistema contempla materiales y suministros, en donde los más relevantes son los tableros de aglomerado (MDF) en distintos espesores, pintura, lámina magnética, abrazaderas y conectores en cruz; así tampoco, se dejan de lado la parte de fabricación, es decir, los cortes a laser para buscar disminuir los desperdicios y que las piezas encajen perfectamente unas con otras y lógicamente la mano de mano de obra, que ayuda con la pintura y acabados. Es importante señalar que los valores presentados incluyen IVA y que se realizó un incremento del 20% por la ideación y procesos, en donde se toman a los costos presentados en las siguientes tablas, como los precios de venta al consumidor final, que en este caso serían las entidades educativas.

Tabla 14. Costo panel 1 (rosado)

Fabricación				
Materiales y suministros				
Elemento	Unidad	Cantidad	Valor unidad	Valor panel
MDF 25 mm	Plancha 1.83 x 2.44 m	1	\$50,00	\$ 8.33
Lámina magnética	30.5 x 61 cm	4	\$ 6.49	\$25.96
Rollo de papel bond	45 x 9 cm (10m largo)	1	\$ 6.50	\$ 6.50
Lijas N° 150, 240, 400	Unidades	3	\$ 1.25	\$ 3.75
Perno hexagonal 3/8-16 x 1-1/4 pulgadas	Unidades 25	4	\$12.50	\$ 2.00
Tuercas en acero inoxidable 3/8-16	Unidades 100	4	\$ 8.77	\$ 0.35
Abrazaderas de clip rectangular acero inoxidable	Unidades	4	\$ 2.38	\$ 9.52
Mano de obra directa	Unidad	Cantidad	Unitario (USD)	
Corte láser	minuto	60	\$ 0.40	\$ 6.00
Carpintería	obra	1	\$50.00	\$12.50
Costo producción				
Subtotal				\$ 74.91
Utilidad 20%				\$14,98
TOTAL				\$89.89

Fuente: La investigación

Tabla 15. Costo panel 2 (celeste)

Fabricación				
Materiales y suministros				
Elemento	Unidad	Cantidad	Valor unidad	Valor panel
MDF 25 mm	Plancha 1.83 x 2.44 m	1	\$50,00	\$ 8.33
Pintura de caucho celeste (antireflejante)	Litro	1	\$ 7.24	\$ 1.20

Pintura de caucho varios colores (antireflejante)	Litro	1	\$ 7.24	\$ 1.20
Madera maciza pino	Listón 10x10x300 cm	1	\$ 2.50	\$ 3.00
Lijas N° 150, 240, 400	Unidades	3	\$ 1.25	\$ 3.75
Perno hexagonal 3/8- 16 x 1-1/4 pulgadas	Unidades 25	4	\$12.50	\$ 2.00
Tuercas en acero inoxidable 3/8-16	Unidades 100	4	\$ 8.77	\$ 0.35
Abrazaderas de clip rectangular acero inoxidable	Unidades	4	\$ 9.52	\$ 9.52
Mano de obra directa	Unidad	Cantidad	Unitario (USD)	
Corte láser	minuto	60	\$ 0.40	\$ 6.00
Carpintería	obra	1	\$50.00	\$12.50
Costo producción				
Subtotal				\$47.85
Utilidad 20%				\$ 9.57
TOTAL				\$57.42

Fuente: La investigación

Tabla 16. Costo panel 3 (naranja)

Fabricación				
Materiales y suministros				
Elemento	Unidad	Cantidad	Valor unidad	Valor panel
MDF 5 mm	Plancha 1.83 x 2.44 m	1	\$15.00	\$ 2.50
MDF 9 mm	Plancha 1.83 x 2.44 m	1	\$22.50	\$ 7.50
Pintura de caucho naranja (antireflejante)	Litro	1	\$ 7.24	\$ 1.20
Pintura de caucho varios colores (antireflejante)	Litro	1	\$ 7.24	\$ 1.20
Lámina magnética	Unidad 30.5 x 61 cm	4	\$ 6.49	\$25.96
Lijas N° 150, 240, 400	Unidades	3	\$ 1.25	\$ 3.75
Perno hexagonal 3/8- 16 x 1-1/4 pulgadas	Unidades 25	4	\$12.50	\$ 2.00
Tuercas en acero inoxidable 3/8-16	Unidades 100	4	\$ 8.77	\$ 0.35

Abrazaderas de clip rectangular acero inoxidable	Unidades	4	\$ 9.52	\$ 9.52
Mano de obra directa	Unidad	Cantidad	Unitario (USD)	
Corte láser	minuto	60	\$ 0.40	\$ 6.00
Carpintería	obra	1	\$50.00	\$ 12.50
Costo producción				
Subtotal				\$72,48
Utilidad 20%				\$14.50
TOTAL				\$86.98

Fuente: La investigación

Tabla 17. Costo panel 4

Fabricación				
Materiales y suministros				
Elemento	Unidad	Cantidad	Valor unidad	Valor panel
MDF 25 mm	Plancha 1.83 x 2.44 m	1	\$50,00	\$ 8.33
Pintura de caucho amarilla (antireflejante)	Litro	1	\$ 7.24	\$ 1.20
Pintura de caucho varios colores (antireflejante)	Litro	1	\$ 7.24	\$ 1.20
Lijas N° 150, 240, 400	Unidades	3	\$ 1.25	\$ 3.75
Perno hexagonal 3/8-16 x 1-1/4 pulgadas	Unidades 25	4	\$ 12.50	\$ 2.00
Tuercas en acero inoxidable 3/8-16	Unidades 100	4	\$ 8.77	\$ 0.35
Abrazaderas de clip rectangular acero inoxidable	Unidades	4	\$ 9.52	\$ 9.52
Mano de obra directa	Unidad	Cantidad	Unitario (USD)	
Corte láser	minuto	60	\$ 0.40	\$ 6.00
Carpintería	obra	1	\$ 50.00	\$ 12.50
Costo producción				
Subtotal				\$44.85
Utilidad 20%				\$ 8.97
TOTAL				\$53.82

Fuente: La investigación

Tabla 18. Costo total sistema

Costo total sistema			
Elemento	Cantidad	Valor unidad	Valor
Panel 1			\$89.89
Panel 2			\$57.42
Panel 3			\$86.98
Panel 4			\$53.82
Conectores en cruz	2	\$14.00	\$28.00
TOTAL			\$316.21

Fuente: La investigación

Entonces, el costo de venta en el mercado del sistema conviene: materiales, suministros, mano de obra, procesos de fabricación, tiempo de trabajo y sobre todo los beneficios que aporta para la difusión de la interculturalidad en los niños de Inicial I y II. Pues la propuesta sirve de apoyo al docente en dicha causa, se aclara que al momento de producir en serie los costos se ven reducidos, lo que de igual manera se refleja en el precio final al consumidor.

3.2. Validación.

La validación final fue dada a través de la presentación de la propuesta a nivel digital y con la misma lista de comprobación manejada durante el proceso de evaluación, en donde la escala de valoración fue determinada en un rango de 5 a 1, siendo 5 el valor mayor y 1 el menor, pues esto garantizaba y corroboraba las características determinantes que se dieron al sistema lúdico, en busca de su optimización y avalar su funcionalidad, usabilidad y estética, la misma fue aplicada a la docente de Inicial I y II, Lic. Marianela Quinche, quien colaboró ampliamente y de manera directa con este trabajo investigativo; así, se menciona que los resultados determinantes dentro de los indicadores técnicos, educativos y de expresividad y representación tuvieron un puntaje de 5 en todos y cada uno de las pautas planteadas, al ratificar el grado de satisfacción por parte de la docente con la propuesta final (ver anexo 5).

CONCLUSIONES

La identificación documental y bibliográfica de los elementos iconográficos manejados en los textiles del pueblo Salasaka, dio lugar a la indagación de archivos registrados para dicho efecto en la PUCESA, se localizó un proyecto de investigación que aborda el tema, dentro de todo esto se menciona que, se equipararon pictogramas antropomorfos, zoomorfos, fitomorfos y de cosmovisión, permitieron el desarrollo morfológico y proyectual de cada uno de los paneles del sistema, así como también, la configuración de las actividades lúdicas, muchas de ellas basadas en las características no solo de los diferentes tejidos ejecutados por la mencionada cultura, sino también, en su música y gastronomía, lo que permite difundir entre los niños de Inicial I y II la interculturalidad de este grupo indígena.

La entrevista y talleres evidenciados en la fase metodológica, consintieron la esquematización del sistema, es así que, se definió el planteamiento de un sistema para el interior del aula, que sea de uso múltiple para aportar en estrategias de interacción y que sirva de apoyo a la docente para el método de enseñanza – aprendizaje de los pequeños, así como también, el afianzamiento de las destrezas que desarrollan en esta edad, se estima prudente aplicar el manejo de ciertas habilidades como dibujar, pintar, identificar, organizar, armar, organizar, tejer, atar, entre otras; con el propósito de que los niños conozcan, empaticen y defieran las tradiciones culturales de los pueblos indígenas como el Salasaka.

Se dice, finalmente, que el diseño del sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka en niños de educación inicial, ofrece una diversidad de ventajas a nivel lúdico, cognitivo y cultural, lo que fue definido gracias al uso del método de Proyección de Gui Bonsiepe, pues su aplicación y su utilidad para la resolución del problema planteado inicialmente, repercutió en el establecimiento de una organización modular de cuatro paneles, mismos que son armados y desarmados con facilidad, además que, se intercambian por otras opciones, lo que depende de las necesidades y preferencias de la docente o institución; es oportuno señalar que tanto módulos como actividades, se aumentan y modifican hacia otros enfoques culturales para cumplir con este propósito.

El proceso de validación del sistema lúdico fue ejecutado por la docente de Inicial I y II de la Unidad Educativa "Suizo", pues ella es quien guía directamente a los infantes en la adquisición de conocimiento y desarrollo de sus destrezas, lo que genera las bases para el resto de su proceso académico, al llegar a un nivel muy satisfactorio, al cubrir los requerimientos tanto de la docente como de los estudiantes, en espera de beneficiar ampliamente en su educación intercultural.

RECOMENDACIONES

Se sugiere identificar no solo las características o iconografía existentes en textiles, cerámicas u otros de una cultura indígena, sino también, otros aspectos de sus tradiciones o costumbres, pues esto conduce a un amplio análisis e interpretación para el desarrollo morfológico de una infinidad de objetos, que permitan la difusión de los pueblos ancestrales del país.

Es conveniente que, al momento de establecer elementos de interacción lúdica para la difusión de una cultura, especialmente en un grupo determinado como los niños de 3 a 5 años que son acogidos en los niveles de educación Inicial, se estimen sus destrezas, habilidades y conocimientos cognitivos, para así contribuir oportunamente en su desarrollo. Por otro lado, se consideran los contenidos y necesidades didácticas de los docentes o instructores encargados para así cumplir con todos los involucrados.

Es importante que, al generar una propuesta de cualquier índole, se procure la evaluación regular de los participantes con el propósito de ejecutar adaptaciones o modificaciones, pues de esta manera, se obtiene un producto integral que cubra las expectativas del colectivo, tal como, se manejó para conseguir el resultado final del sistema lúdico, de esta manera la validación tiene una apreciación determinante hacia la aceptación y satisfacción.

Para diseñar un sistema lúdico para la difundir la intercultural de una cultura como la Salasaka en niños de educación inicial, es fundamental no solo considerar la estética o el juego a través de actividades divertidas, sino también, parámetros ergonómicos, pues sin duda, se involucran las dimensiones corporales, los

materiales, seguridad, entre otros, para lograr un resultado óptimo en todas las instancias.

Finalmente, se recomienda abordar y profundizar a nivel investigativo la interculturalidad desde diferentes aspectos, pues en la actualidad existen varios campos de acción, al tener manifestaciones en los contextos urbanos no solo de culturas indígenas sino también, de migración nacional y extranjera, es importante introducir en los ámbitos educativos y sociales el conocimiento, inclusión, aceptación y respeto hacia los demás, y este tipo de proyectos sirven de inicio para contribuir a esta pauta, al evidenciar que el diseño favorece creativamente la interpretación y tolerancia de costumbres ajenas a la cotidianidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Anaya A. (2013). *Investigación y creación audiovisual de la influencia del entorno en el arte y el diseño producido por las comunidades indígenas de Tungurahua*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato. Repositorio Escuela de Diseño Industrial. Informe final del proyecto.
- Aglomerados Cotopaxi (2021). *Fibraplac crudo*. Obtenido de <https://www.cotopaxi.com.ec/producto/fibraplac-tableros-de-mdf/fibraplac-crudo>
- Aguado - Odina, M. (1991). *La educación intercultural: concepto, paradigmas, realizaciones*. Lecturas de pedagogía diferencial. Editorial Dykinson. España: Madrid.
- Aguirre - Mendoza, Z. (2013). *Diversidad étnica-cultural del Ecuador*. Revista Estudios Universitarios. ISSN: 1390-4167 Loja: Ecuador.
- Alsina, M. (2003). *La comunicación intercultural*. Ed. Antrophos. Barcelona: España.
- Álvarez - Gayou, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa: Fundamentos y Metodología*. México: Paidós.
- Amán, D. (2012). *Grupos étnicos del Ecuador*. Recuperado de http://gruposetnicosdy.blogspot.com/2012_10_01_archive.html
- Anónimo. (2013). Ícono, pictograma, símbolo, signo e índice. Recuperado de <http://www.squidoo.com/signo-simbolo-icone-indice-pictograma>
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución política del Ecuador 2008*. Quito: Ecuador. Recuperado de <https://www.cancilleria.gob.ec>
- Ávila Chauran, R.; Prado León, L. y González Muñoz, E. (2007). *Dimensiones antropométricas de población latinoamericana*. México: Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. 2da Edición.

- Ayala-Mora E. (s.f.). *Interculturalidad en el Ecuador*. Recuperado de <http://www.uasb.edu.ec/UserFiles/380/File/Interculturalidad%20en%20el%20Ecuador.pdf>
- Baudrillard, J. (2004). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI editores S.A. ISBN 968-23-0347-8
- Beltrán, J. (2015). *Qué es la interculturalidad*. Editorial UOC. Barcelona: España
- Benalcázar, D. (2016). *Formación de valores interculturales en las niñas y niños de 3 a 5 años de educación inicial, en un Ecuador pluricultural y multiétnico*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Educación Centro de Formación del Profesorado. Departamento de Didáctica y Organización Escolar.
- Blommaert, J. - Jie, D. (2010), *Ethnographic Fieldwork. A Beginner's Guide*, Bristol, Multilingual Matters.
- Bonilla-García, M. y López-Suárez, A. (2016). *Ejemplificación del proceso metodológico de la teoría fundamentada*. Cinta Moebio no.57: Santiago. ISSN 0717-554X
- Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Bunge, M. (1999). *Diccionario de filosofía*, México: Siglo XXI, p. 196.
- Castro, A. y Quispe, M. (2002). *Diseño de telas para tapicería de mobiliario y decoración basado en las formas y técnicas de la textilería artesanal Salasaca*. Tesis de posgrado - Universidad del Azuay. Cuenca: Ecuador
- Carrasco, E. (1982). *Salasaca*. Editorial: Mundo Andino
- CID et. al. (2001): *Valores transversales en la práctica educativa*. Madrid, Síntesis.
- CIDAP. (2017). *Los tejidos y otras concepciones de los Salasaca*. Centro de documentación CIDAP.

Confederación de nacionales indígenas del Ecuador. (2016). Obtenido de <https://conaie.org/2014/07/19/salasaka/tzawar-mishki-3/>

Córdova, A. (2013). *Nacionalidades y Grupos Étnicos del Ecuador*. Recuperado de <http://gruposetnicosdeecuador.blogspot.com/search?updated-min=2013-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2014-01-01T00:00:00-08:00&max-results=20>

Curindi Facebook

Derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades del Ecuador. (2015). Tomado de <http://comunidadesecuador.blogspot.com/2015/01/art57-de-la-constitucion-del-ecuador.html> y <https://radiatorumba.fm/news/ecuador-celebra-hoy-el-dia-de-la-interculturalidad/>

Didáctica lúdica. (2012) *Jugando también se aprende*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml#caracter>

Diez M. (2004). *Reflexiones en torno a la interculturalidad*. Cuadernos de Antropología Social No 19. pp. 191-213. Universidad de Buenos Aires Buenos Aires: Argentina

Dirección Provincial de Cultura de Tungurahua. (2010). *Fiestas Populares Tradicionales de Salasaca*.

Echeita Sarrionandia, G. (2013). *Inclusión y exclusión educativa. De nuevo "voz y quebranto"*. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación - Volumen 11, Número 2. ISSN: 1696-4713

Eizaguirre, M. y Zabala, N. (s.f). Investigación-acción participativa (IAP). Obtenido de <http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/132>

El Universo. (2017). *Intercultural*. Obtenido de Ecuador celebra hoy el Día de la Interculturalidad: <https://www.eluniverso.com/noticias/2017/10/12/nota/6426328/ecuador-celebra-hoy-dia-interculturalidad>

El Universo. (9 de julio, 2019). *La educación inicial es para toda la vida*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/07/09/nota/7415595/educacion-inicial-es-toda-vida>

Enfoque. (2016). *Interculturalidad: De dicho al hecho, del reglamento al impreso*. No.30. Universidad San Francisco de Quito. Recuperado de https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/enfoque/Documents/2016/enfoque_2016_04.pdf

Feria Naranjo D. y Pomaquero Yuquilema M. (2012) *Creación de un sistema lúdico para fortalecer valores en niños y niñas de 6 a 8 años*. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Facultad de Informática y Electrónica Escuela de Diseño Gráfico. Recuperado de <HYPERLINKace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/2414/1/88T00044.pdf>

Fernández Ferreras, A.; Llorente Fernández, M.; Fadruga González, D. (2015). *La Comunicación en los productos de diseño industrial*. Revista de la Universidad Cubana de Diseño. Número 03. Obtenido de <http://a3manos.isdi.co.cu/numeros/n-3/p99-142.pdf>

Fundación Carlos Slim. (s.f.). Educación inicial: El juego en la infancia. Recuperado de <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>

GAD Parroquial Salasaka. (2017) Recuperado de <http://www.gobiernoparroquialsalasaka.gob.ec>

Gonzales López, M. (2015). *Métodos y técnicas para explorar, seleccionar y evaluar soluciones en el diseño*. Obtenido de <https://prezi.com/m3wf3gldzzcz/metodos-y-tecnicas-para-explorar-seleccionar-y-evaluar-solu/>

Grimson, A. (2001). *Interculturalidad y comunicación*. Bogotá, Colombia: Grupo editorial Norma. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=bg9V1Zrc5t0C&oi=fnd&pg=PA13&dq=interculturalidad&ots=t9axjR->

xJk&sig=w_dUwG8hdSw0LXtixDBYxxDI_J4#v=onepage&q=interculturalidad
&f=false

Hernández - Sampieri, et. al. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill

Herrera, S. (2009). *Comunidades Indígenas Norte Centro*. Recuperado de <http://www.slideshare.net/sherrera/comunidades-indgenas-norte-centro>

Herrero, T., López, M, Pecci, M., (2010). Unidad 2: El juego en el desarrollo infantil en *El juego infantil y su metodología. Grado superior*. España: Mc Graw Hill. ISBN: 9788448171513/8448171519

Importancia.org. (2013). Identidad Nacional. Recuperado de <https://www.importancia.org/identidad-nacional.php>

Julián - Pérez F., et. al. (s.f.). *Metodología del diseño, historia y nuevas tendencias*. Universitat de Girona. Departamento de Organización, Gestión Empresarial y Diseño de Producto. Escola Politècnica Superior (P1).

Julio, M. (2020). Crecer de colores: Etapas del juego. Recuperado de <https://www.crecerdeclores.com/post/etapas-del-juego>

Jiménez - Vélez C. (2005). *La inteligencia lúdica*. Cooperativa Editorial Magisterio Colombia. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=pO7xQQvOb70C&oi=fnd&pg=PA17&dq=ESPACIOS+LUDICOS&ots=qGf_q8q9Ci&sig=jFUsUCqJnZfgkdU6jtdKVZS5kkg#v=onepage&q=ESPACIOS%20LUDICOS&f=false

KariSofy. (2013). *Nacionalidades y Etnias del Ecuador*. Recuperado de <http://14nacionalidadesy18gruposetnicos.blogspot.com/2013/04/salasaca.html>

Kroeber, Alfred L. (1940). "Stimulus diffusion." *American Anthropologist* 42(1), Jan.–Mar., pp. 1–20

Latorre, A. (2003). *La investigación - acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó: Barcelona.

- López, L. (2001). *La cuestión de la interculturalidad y la educación latinoamericana*. UNESCO-OREALC. Análisis de perspectivas de la educación en América Latina y el Caribe. Santiago de Chile.
- Lóbach, B. (1981). *Diseño Industrial. Base para la configuración de los productos industriales*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Maldonado, A. K. (2011). *Interculturalidad y diversidad*. Quito, Pichincha, Ecuador: ISBN Corporación Editora Nacional.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Editorial.
- Martínez Lantada, M., et. al. (2003). *Metodología de la investigación educacional: desafíos y polémicas actuales*. Ciudad de La Habana, Cuba: Editorial Félix Varela, 2003.
- Milla Euribe, Z. (2008). *Introducción a la semiótica del Diseño Andino Precolombino*. Asociación de Investigación y Comunicación Cultural Amaru Wayra. Obra N° 11.
- Milton, A., & Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño del producto*. Barcelona: Blume Ministerio de Turismo (2009). *Pueblos indígenas de Tungurahua: Chibuleo, Kisapincha, Salasaka, Tomabela: cultura y turismo*. Quito
- Ministerio de Educación. (2014). Obtenido de educacion.gob.ec
- Ministerio de Turismo, (2009). *Pueblos Indígenas de Tungurahua*. Dirección Provincial de Turismo de Tungurahua. Recuperado de <http://tungurahuaturistico.uta.edu.ec/informaciones/pueblos-indigenas-de-tungurahua>
- Ministerio de Turismo (2013). *Mitología Tungurahua*. Recuperado de <https://issuu.com/direcdigital/docs/mitologiatungur>

- Morales, L.; et. al (2014). *Diseño centrado en el usuario. Métodos e interacciones*. México: Designio
- Munari, B. (1989). *Cómo Nacen los Objetos*. 3era edición. España: Barcelona. Ed. Gustavo Gili. Recuperado de http://frrq.cvg.utn.edu.ar/pluginfile.php/3723/mod_resource/content/0/como_nacen_los_objetos_bruno_munari.pdf
- Naranjo, M. (s.f.). La cultura popular en el Ecuador. Tomo VII
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Recuperado de <https://unstats.un.org/sdgs/files/report/2018/TheSustainableDevelopmentGoalsReport2018-es.pdf>
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1982). *Psicología del niño*. Decimocuarta edición. Madrid: Edi
- Rivera, E. (2011). Etnias del Ecuador. Obtenido de Blogger: <http://etniasecuador.blogspot.com/2011/11/introduccion.html>
- Rojas – Ruíz G. (2009). Educrea. Recuperado de <https://educrea.cl/estrategias-para-fomentar-actitudes-interculturales-positivas-en-el-aula/>
- Ruiz de Velasco, Á.; Abad, J. (2011): *El juego simbólico*. Barcelona. Graó.
- Scheller, U. (1972). *El mundo de los salasacas, Fundación Antropológica Ecuatoriana. Guayaquil*.
- Senplades. (2017). *Plan Nacional para el Buen Vivir 2017 - 2021*. Quito. Recuperado de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1984). *Introducción a los métodos de investigación*. España: Paidós.

- Smith, A. (1997). *Investigación sobre la naturaleza y causa de la riqueza de las naciones*. Editorial alianza: Madrid
- UNESCO. (2005). Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919_spa
- Vallejo, R. y Finol, M. (2009). *La Triangulación como procedimiento de análisis para Investigaciones Educativas*. REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social, ISSN-e 1856-9331, Año 4, N°. 7, 2009, págs. 117-133.
- Van de Velde, H. (2014). Aprender a preguntar, preguntar para aprender. Aprendizajes basados en actitudes cooperativas. Obtenido de https://www.upf.edu/documents/6602910/7420554/saber_preguntar_vandevelde.pdf/8c6bd20e-9ff7-0d61-bbfb-fc006bc621cf
- Vasilachis, I. (2009). *Estrategias de investigación cualitativa*, Editorial Gedisa, S.A.: Barcelona – España. ISBN: 978-84-9784-173-3. ISBN eBook: 978-84-9784-374-4
- Vargas, I. (2012). *La entrevista en la Investigación cualitativa: Nuevas tendencias y retos*. Revista Calidad en la Educación Superior. Universidad Estatal a Distancia. ISSN 1659-4703. Costa Rica. Obtenido de http://biblioteca.icap.ac.cr/BLIVI/COLECCION_UNPAN/BOL_DICIEMBRE_2013_69/UNED/2012/investigacion_cualitativa.pdf
- Vilchis, L. (2014). *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos (4 ed.)*. Ciudad de México: Designio
- Visocky, J. & Visocky, K. (2018). *Manual de investigación para diseñadores*. (T. Jarrín, Trad.) Barcelona: Blume

ANEXOS

Anexo 1. Solicitud y autorización de la Rectora de la Unidad Educativa Suizo

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
 Dirección Académica
 Coordinación de Postgrados



Ambato, febrero 14 del 2020
 OP # 076-2020

Doctora
 Pamela Chiluiza Godoy
 RECTORA
 UNIDAD EDUCATIVA SUIZO
 Presente

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo. En representación de la Oficina de Posgrados de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato, por el presente, solicito gentilmente autorice a la Magister Michele Quispe, desarrollar su proyecto de Investigación y Desarrollo titulado "Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka" para la obtención del título de Magister en Diseño de Productos, mención en Innovación y Desarrollo de Proyectos dicho trabajo está enfocado a los niños de inicial, por lo que será necesario el apoyo de los docentes del área para la recolección de información, así como también accesibilidad para el análisis de los espacios y actividades que desarrollan los niños en las áreas lúdicas de la institución que usted acertadamente dirige.

Por la oportuna colaboración, agradezco.

Atentamente,




Ab. Mg. Maria Fernandá San Lucas
 Coordinadora de la Oficina de Postgrados



c.c. archivo

Av. Manuela Sáenz
 #C-180307
 Telf: (+593) 2 2596003 ext. 103-106
 Ambato - Ecuador



Anexo 2. Entrevistas y registro de respuestas

Entrevista Lic. Marianela Quincha

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR – AMBATO	
Entrevista a Docentes de Educación Inicial Básica I - II	
Tema del proyecto: “Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka”	
Objetivo: Identificar la importancia de la práctica lúdica, educación intercultural y actividades desarrolladas por los niños de educación inicial básica	
Nombre: Lic. Marianela Quincha	
Tiempo de experiencia: 8 años como docente de inicial	
Fecha de registro de la entrevista: 2021-03-12	
PREGUNTA	RESPUESTA
1. ¿Qué grado de importancia considera usted que tiene la difusión intercultural a nivel educativo?	Al hablar de difusión intercultural, primeramente, se tiene claro que todos tenemos los mismos derechos y deberes hacia el país o estado, entonces aquí no cabe la exclusión; es así como, al establecer igualdad de derechos, igualdad entre razas, lo ideal es generar una vinculación entre todos, pues somos seres humanos con las mismas capacidades, aunque difiramos en costumbres y tradiciones, las cuales, son propias de la localidad o país. Entonces es muy importante vincular a los niños desde muy pequeños en la fomentación del respeto hacia la cultura, hacia la identidad nacional y hacia el patrimonio nacional.
2. ¿Cómo maneja la enseñanza de las culturas étnicas en los infantes?	Esto es manejado a través de experiencias de aprendizaje, mismas que, se fomentan en la selección de temas que, se acoplan a diferentes estamentos, como la comida, artesanías, costumbres y tradiciones; es importante recalcar que tanto la docente como los niños interactúan, por ejemplo, me visto de salasaka para enseñarles sobre la ropa tradicional de esta etnia. De igual forma, se trabaja con todas las regiones Costa, Sierra, Oriente y Galápagos, al enlazar a todos los grupos: montubios, mestizos e indígenas de las diferentes zonas, aunque por cuestión de número y tiempo no se menciona a tantas etnias, entonces se referencia a las más representativas de cada zona. Hay que tomar en cuenta que, al ser niños de 3, 4 y 5 años, aprenden más fácilmente a través del juego, imitación y observación; las actividades se desarrollan según el tema y de manera apropiada a su edad, así se fomenta en el niño procesos cognitivos para obtener los aprendizajes esperados sobre la construcción de su identidad, la asociación de que él pertenece a una sociedad, que dicha sociedad se desenvuelve en diferentes parámetros y que hay diferentes grupos que se desarrollan dentro de una sociedad.
3. ¿Cree que se fusionan aspectos culturales, educativos y lúdicos para la difusión de las características más representativas de un grupo étnico, como el Salasaka?	Bueno, debo señalar que mi mamá fue profesora en una escuela de Salasaka por 43 años, entonces prácticamente he vivido en esa comunidad, se mucho de sus costumbres y tradiciones, me gusta su manera de ser, de hablar y su vestimenta. Entonces considero que, sí se vinculan varios aspectos para difundir no solo una cultura, sino varias culturas que forman parte

	<p>del país, aquí lo importante es como potencializar una situación o comunidad indígena, porque como país ofertamos la cultura, se enseña a los niños que los indígenas de la cultura Salasaka son propios de la región, que ellos tienen su música, comida, vestimenta y artesanías, para que luego replicar este conocimiento. En la actualidad, se vincula el proceso cognitivo, con áreas sociales, verbales, visuales, así como también, con áreas y experiencias de aprendizaje virtual a través de la ramificación, con el uso de muchas herramientas. Como se mencionó antes un niño aprende mucho con juegos, entonces la docente a más de crear contenidos y guiar el proceso, hay que buscar alternativas que sean divertidas y accesibles para que los niños desarrollen sus conocimientos, entonces la generación de material de apoyo que fusione todos estos parámetros es muy importante, pues las comunidades indígenas son parte de la cultura; Ecuador es un país multiétnico y pluricultural por lo que hay que involucrar y potencializar estos contenidos al cien por ciento, en áreas fiscales, fisco misionales y particulares.</p>
<p>4. ¿Dentro de su perspectiva qué aspectos culturales tiene que ser considerados? (vestimenta, artesanías, música, gastronomía)</p>	<p>Al hablar de una comunidad indígena como la Salasaka, considero que no hay que dejar de lado a ninguna instancia, todas se complementan, porque tanto su música, como su vestimenta, gastronomía y artesanías son parte de sus costumbres y tradiciones; por ejemplo, en el ritual de un matrimonio, se involucra la vestimenta en los trajes de los novios, compadres e invitados; a nivel gastronómico, preparan ciertos alimentos (habas, mellocos, cuy) que luego comen y comparte sobre anacos o rebosos, posteriormente viene el baile con música popular, entonces no se desvincula a ninguno, porque cada elemento conforma un todo de la cultura, todo va a ser un complemento, una pieza estratégica de la etnia.</p>
<p>5. ¿A esta edad, que les atrae más: las formas, los colores, las texturas, los sonidos o las actividades lúdicas en sí?</p>	<p>A esta edad el niño, se basa más en un conocimiento abstracto, entonces se trabaja especialmente con figuras y sonidos; sin embargo, la ramificación permite evidenciar un trabajo sobre inteligencias múltiples, es decir, que un niño es más visual, otro ser quinestésico, otro verbal, cognitivo, matemático, lingüístico, etcétera, entonces no se podría ser tan específico, porque se tienen diferentes estilos de aprendizaje, es así que, cuando se programa una actividad, esta tiene que vincular y considerar a todos los niños, con el objetivo de que todos entiendan. Se tendría que generar algo que llame la atención de todos y que a la vez abarque todas las inteligencias que poseen, porque cada niño es único, especial y piensa de una manera diferente, que el sistema se acople al proceso de enseñanza aprendizaje del niño, entonces en este caso, se tendría que analizar, cual, es el o los procesos para que el niño aprenda de mejor manera.</p>
<p>6. ¿Con qué elementos simbólicos o representativos considera usted que tendrían más empatía los niños?</p>	<p>Para esta instancia, se tiene que tomar en cuenta lo que ya han aprendido, por ejemplo: el sol, la luna, las nubes, estrellas o elementos que simbolicen sentimientos (felicidad, tristeza, enojo). Entonces para vincular los símbolos que se requiere, primero hay que</p>

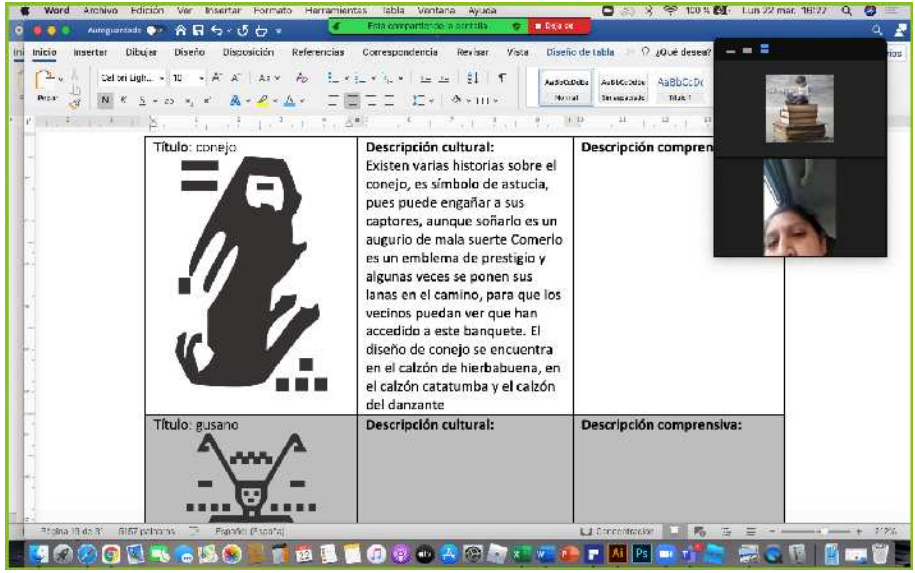
(personas, animales o plantas)	acoplarlos, relacionarlos a la cultura y enseñarles a los niños.
7. ¿Han cursado el nivel inicial niños de grupos indígenas dentro de la institución?	La verdad que en la Unidad Educativa Suizo no, pero en la institución en la que antes trabajaba tuve un alumno indígena de la comunidad Chibuleo.
8. ¿Como estima que ha sido la relación social de los otros pequeños con estos niños?	<p>Aquí hay un punto importante a considerar, como docente se trata de incluir o integrar al niño en el grupo, pero a veces son los padres de los niños quienes influyen en las relaciones; por otro lado, para ser aceptados y encajar en la comunidad, tanto los padres como estos niños tratan de satisfacer caprichos de los compañeros o de los otros padres de familia, razón por la cual, hay que trabajar en una socialización con padres, una charla de presentación y en la que, se comparten algunas de sus costumbres o tradiciones. Cuando se trabaja con estos casos es muy importante vincular desde el principio actividades como títeres con vestimenta indígena, para explicar que en el país existen una variedad de etnias, así como también, una diversidad de flora y fauna.</p> <p>Me agrado mucho trabajar con este niño porque podía interactuar con él en quichua, y luego les traducía y explicaba a los compañeros, lo que me permitió incursionar en un área bilingüe; lastimosamente no todos los padres están preparados para estos ámbitos y son ellos los que generan condiciones de bullying, no porque los niños quieran sino porque los padres fomentan y les dicen que no se lleven con el pequeño porque tiene piojos o porque es del campo. Afortunadamente, se logró su integración con actividades y celebraciones en donde él podía exponer sus tradiciones, al lograr su inserción, nadie lo estigmatizaba por ser indígena.</p>
9. ¿Cree usted que una mejor difusión intercultural dentro educación inicial básica ayudaría a fortalecer la aceptación y respeto por las culturas indígenas?	Por supuesto que sí, el docente a nivel académico da el primer paso al guiar e impartir conocimientos de esta índole, lo que conlleva a que los niños tengan un modelo de igualdad, equidad y respeto a todas las personas, lo que al final conduce a la inclusión y vinculación de las etnias indígenas en la sociedad.
10. ¿Piensa usted que es importante el desarrollo de actividades lúdicas al aire libre o en espacios cerrados en niños de esta edad, porqué?	Actualmente se vive una realidad diferente por la pandemia, en la cual, ha tocado incurrir en espacios de aprendizaje virtuales; sin embargo, cuando he trabajado en enfoques culturales los he desarrollado en espacios abiertos, al enseñarles a los niños desde la vestimenta, bailes, la comida típica, hacen pasarelas, dramatizaciones (bodas, el diablo huma, shamanes), entonces he necesitado un espacio abierto y libre para trabajar en comunidad y enseñar la riqueza de cada cultura, de cada comunidad. Definitivamente que el contacto, el movimiento, la influencia del contexto brinda otras fortalezas.
11. ¿Cómo se relacionan los niños al momento de compartir actividades lúdicas al aire libre?	A ellos les encanta bailar, moverse, salir del entorno del aula de clase resulta refrescante, motivador y agradable.
12. ¿Qué aspectos se podrían considerar para realizar un sistema lúdico que permita difundir la interculturalidad?	Hay que tener en claro que las clases se fundamentan en una programación de contenidos que están sujetos a los textos con los que trabaja la institución, estos presentan los siguientes temas:

	<p>Inicial I – Viaje por Ecuador Lo típico de mi país (comida, vestimenta) Flora y fauna (chucuris, agave)</p> <p>Inicial II – Ecuador Flora y fauna Soy ecuatoriano Vestimenta (muñeco diseñado) Ecuador país de colores (Trabajo plástico) Juegos tradicionales Cuentos (asociaciones) De paseo por Ecuador (videos) Medicina tradicional</p>
--	---

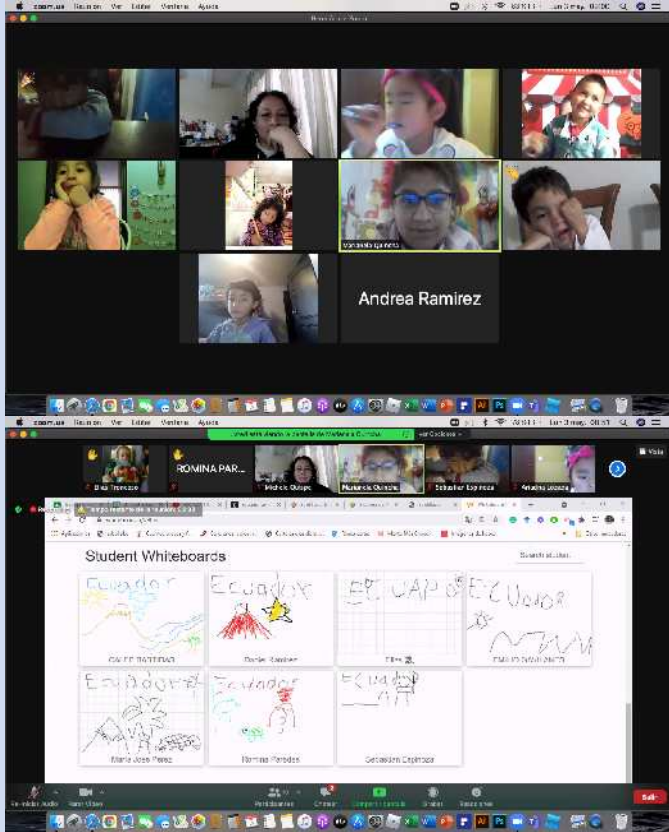
Entrevista Dra. Pamela Chiluiza

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR – AMBATO	
Entrevista a Rectora de la Unidad Educativa Suizo	
Tema del proyecto: “Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka”	
Objetivo: Identificar la importancia de la práctica lúdica, educación intercultural y actividades desarrolladas por los niños de educación inicial básica	
Nombre: Dra. Pamela Chiluiza	
Tiempo de experiencia:	
Fecha de registro de la entrevista: 2021-04-21	
PREGUNTA	RESPUESTA
1. ¿Qué grado de importancia considera usted que tiene la difusión intercultural a nivel educativo?	Considero que es importante difundir las características y costumbres de las culturas indígenas dentro del ámbito educativo, esto permite que los niños y adolescentes conozcan sobre sus raíces, lo que permite el respeto y aceptación de estos grupos con mayor facilidad, pues se establece una igualdad en el país, sobre todo porque convivimos con diversidad de grupos y etnias.
2. ¿Cree que se fusionan aspectos culturales, educativos y lúdicos para la difusión de las características más representativas de un grupo étnico, como el Salasaka?	Por supuesto, todos estos estamentos son parte de la educación, razón por la cual, es imprescindible su fusión, para difundir una cultura, es necesario propagar conocimientos. En la edad de los niños de inicial los procesos cognitivos, experiencias, con el uso de herramientas es básico.
3. ¿Han cursado el nivel inicial niños de grupos indígenas dentro de la institución?	Últimamente no, pero sí se han tenido estudiantes del grupo indígena Chibuleo que han cursado desde sus primeros años académicos en la institución.
4. ¿Como estima que ha sido la relación social de los otros pequeños con estos niños?	La inocencia de los pequeños hace que no distingan ciertas características o costumbres que tienen otros, a pesar del uso de su vestimenta tradicional, ellos no tienen diferencias y juegan y se tratan con naturalidad.
5. ¿Cree usted que una mejor difusión intercultural dentro educación inicial básica ayudaría a fortalecer la aceptación y respeto por las culturas indígenas?	Así es, y eso lo mencione anteriormente, el que los niños conozcan que no todos tenemos las mismas costumbres o tradiciones, al generar en ellos las bases necesarias para establecer respeto y aceptación por otros, sin importar su procedencia, manera de vestirse o actuar.

Anexo 3. Registro de sesión

REGISTRO DE SESIÓN			
Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka			
NOMBRE DE EVENTO:	Reunión para explicación y familiarización del proyecto		REGISTRO NO: 01
PLANTEL:	Unidad Educativa Suizo		PERÍODO DE REALIZACIÓN: 2020 - 2021
Reunión (X)	Entrevista (-)	Taller (-)	Otros (-)
EVALUACIÓN	Sí (-)		No (X)
FECHA: 2021-03-22	HORAS TEÓRICAS: 1	HORAS PRÁCTICAS: 0	HORARIO: 17:15 – 17:48
<p>DIRIGIDO A: La organización de fechas y actividades a realizar para el desarrollo del proyecto.</p>			
<p>PARTICIPANTES: Lic. Marianela Quincha</p>			
<p>COMPETENCIAS DESARROLLADAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escucha • Compromiso • Decisión • Planificación y organización • Trabajo en equipo • Creatividad 			
			

Anexo 4. Fichas de observación

Tema del proyecto: “Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka”	
FICHA DE OBSERVACIÓN No 1	
Investigador: Michele Paulina Quispe Morales	Fecha: mayo 3 del 2021
Lugar de observación: Unidad Educativa Suizo	Ente o instancia para observar: Desarrollo de actividades para la enseñanza de la interculturalidad en los niños de Inicial II.
Consideraciones: Valorar el nivel de entendimiento y relación lógica de la iconografía Salasaka,	
Imágenes: 	Características: <ul style="list-style-type: none">• Ya conocen las letras y escriben palabras cortas.• Siguen instrucciones• Dibujan lo que ven.• Buena destreza de ilustración.• Reconocen elementos de la naturaleza.• Manejo de composiciones gráficas.• Trabajo en plataformas digitales.
Observaciones: Los niños necesitan de las instrucciones y guía de la docente para comprender la contextualización de los elementos.	

Tema del proyecto: "Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka"

FICHA DE OBSERVACIÓN No 2

Investigador: Michele Paulina Quispe Morales

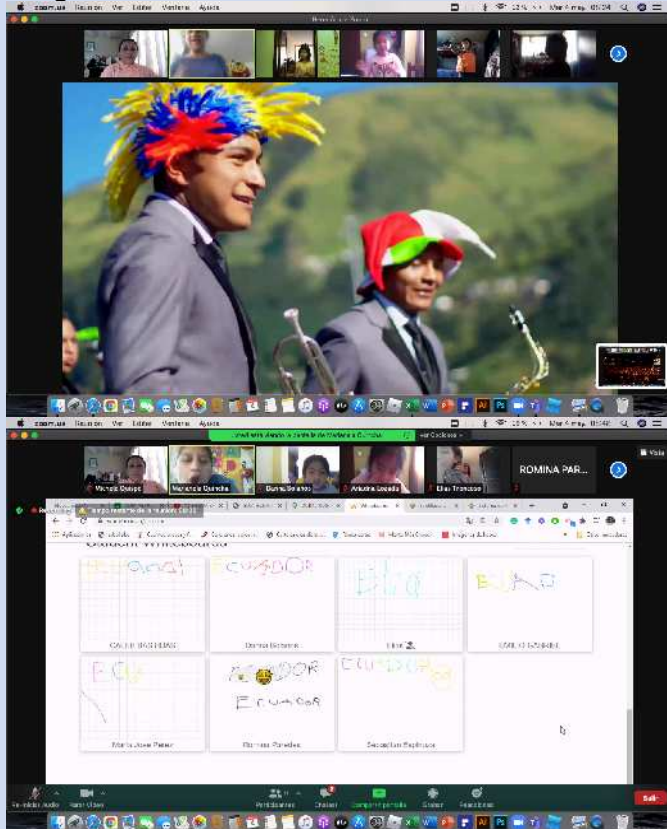
Fecha: mayo 4 del 2021

Lugar de observación: Unidad Educativa Suizo

Ente o instancia para observar:
Desarrollo de actividades para la enseñanza de la interculturalidad en los niños de Inicial I.

Consideraciones: Valorar el nivel de entendimiento y relación lógica de la iconografía Salasaka,

Imágenes:



Características:

- Les gusta bailar, se mueven al son de la música
- Conocen las letras y escriben palabras cortas.
- Siguen instrucciones
- Dibujan formas básicas.
- Reconocen elementos de la naturaleza.
- Trabajo en plataformas digitales.

Observaciones:

Los niños necesitan de las instrucciones y guía de la docente para comprender la contextualización de los elementos, por su edad desarrollan formas simples para escribir y dibujar.

Tema del proyecto: "Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka"

FICHA DE OBSERVACIÓN No 3

Investigador: Michele Paulina Quispe Morales

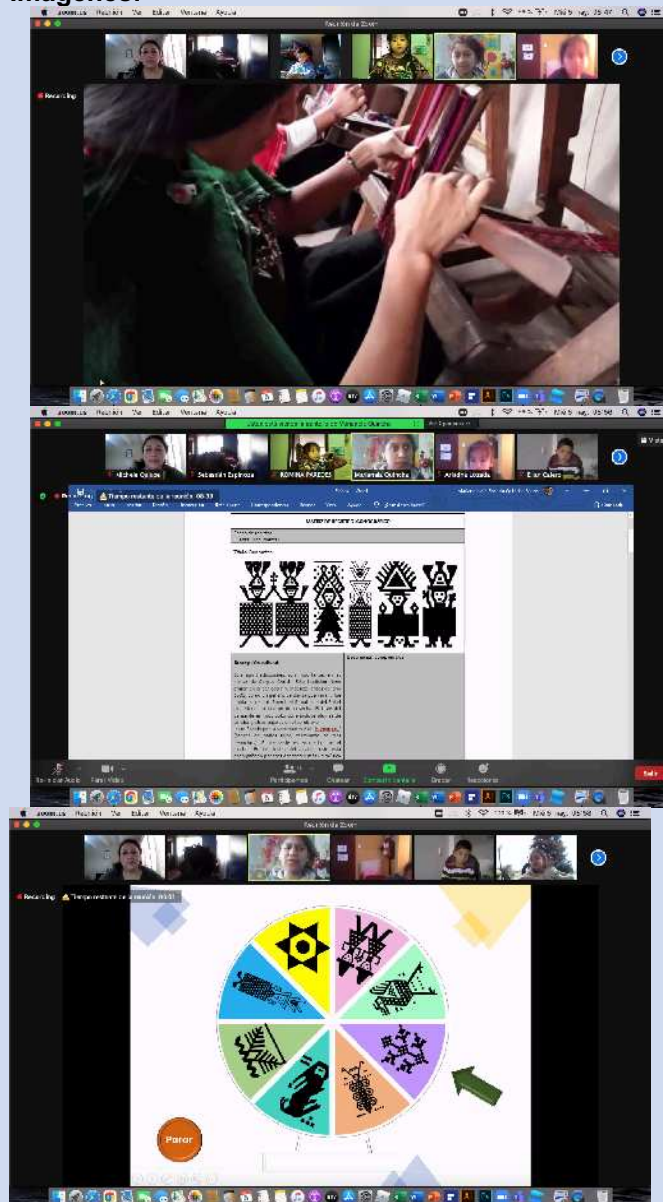
Fecha: mayo 5 del 2021

Lugar de observación: Unidad Educativa Suizo

Ente o instancia para observar:
Desarrollo de actividades para la enseñanza de la interculturalidad en los niños de Inicial I - II.

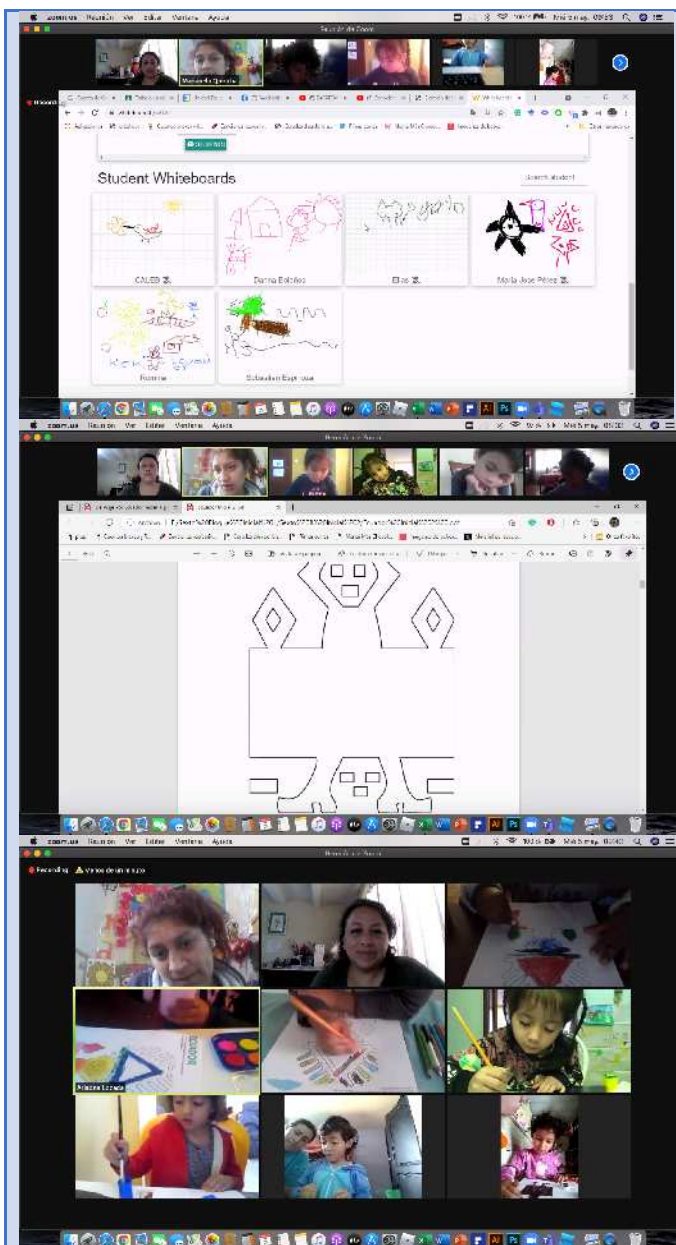
Consideraciones: Valorar el nivel de entendimiento y relación lógica de la iconografía Salasaka,

Imágenes:



Características:

- Relacionan los iconos con sus configuraciones de la realidad.
- Reconocen los elementos de la naturaleza.
- Dibujan formas básicas.
- Trabajo en plataformas digitales.
- Aplicación de colores en sus esquemas
- Manejo de diversas técnicas (témpera y sal, derretir crayones, marcados y lápices de color)

**Observaciones:**

Para ciertas actividades, a más de las instrucciones docentes necesitan la ayuda de un adulto, pues están trabajando en casa de manera virtual y la profesora no los apoya directamente.

Tema del proyecto: "Diseño de un sistema lúdico para la difusión intercultural de la cultura Salasaka"

FICHA DE OBSERVACIÓN No 4

Investigador: Michele Paulina Quispe Morales

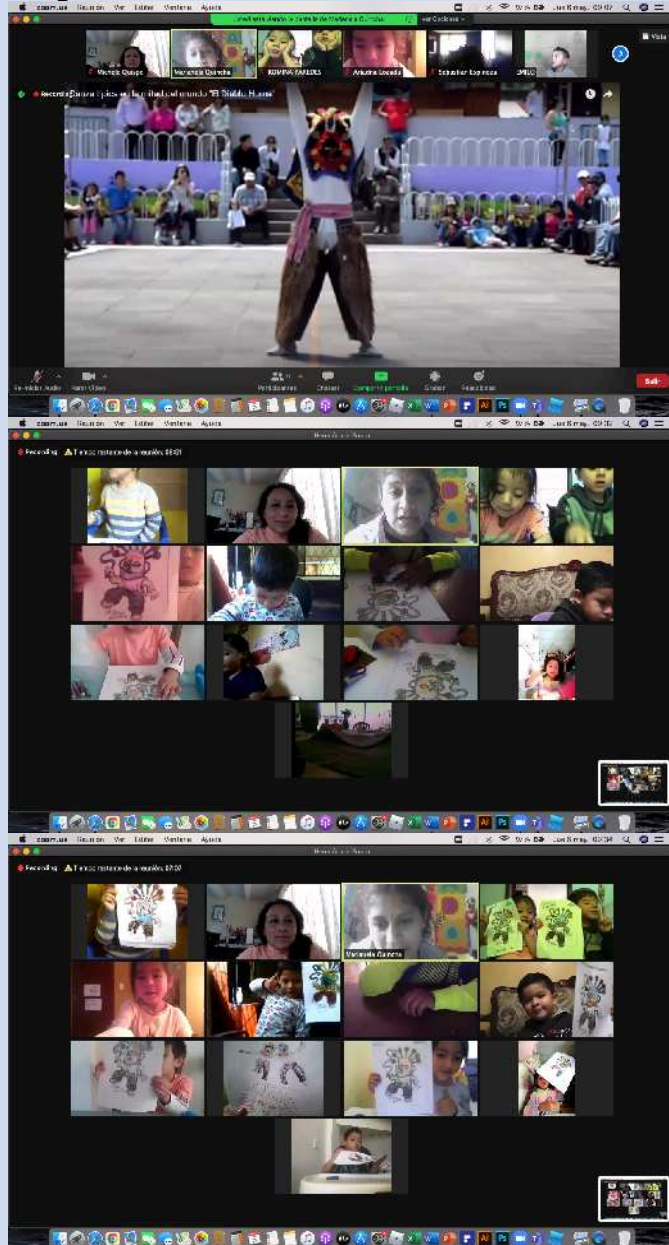
Fecha: mayo 6 del 2021

Lugar de observación: Unidad Educativa Suizo

Ente o instancia para observar:
Desarrollo de actividades para la enseñanza de la interculturalidad en los niños de Inicial I.

Consideraciones: Valorar el nivel de entendimiento y relación lógica de la iconografía Salasaka,

Imágenes:



Características:

- Analizan y rescatan colores
- Aplicación de diversas técnicas y materiales para pintar y aplicar texturas.
- Combinan y delimitan bien los elementos

Observaciones:

Para ciertas actividades, a más de las instrucciones docentes necesitan la ayuda de un adulto, pues están trabajando en casa de manera virtual y la profesora no los apoya directamente.

Anexo 5. Listas de comprobación

Lista de comprobación evaluar y comprobar

DESCRIPCIÓN DEL OBJETO	
Nombre del sistema:	Kushi (Alegre, feliz, dichoso)
Tamaño general:	1100 mm x 600 mm x 23m 1100 mm x 1200 mm x 1200 mm
Concepto:	Cultura Salasaka
Fecha:	Mayo 25 del 2021

INDICADORES TÉCNICOS	1	2	3	4	5
Calidad estructural del sistema					X
Calidad formal					X
Legibilidad conceptual				X	
Actividades lúdicas					X

INDICADORES EDUCATIVOS	1	2	3	4	5
Contenido programático					X
Despierta el interés				X	
Densidad conceptual					X
Claridad					X
Interculturalidad					X
Nivel de expectativa					X

INDICADORES DE EXPRESIVIDAD Y REPRESENTACIÓN	1	2	3	4	5
Es ordenado y con lógica					X
Es comprensible					X
Es estético					X
Relación cultura - objeto					X
Trasmite emociones				X	X
Atractivo a nivel visual					X

Lista de comprobación validación

DESCRIPCIÓN DEL OBJETO	
Nombre del sistema:	Kushi (Alegre, feliz, dichoso)
Tamaño general:	1100 mm x 600 mm x 23m 1100 mm x 1200 mm x 1200 mm
Concepto:	Cultura Salasaka
Fecha:	Junio 24 del 2021

INDICADORES TÉCNICOS	1	2	3	4	5
Calidad estructural del sistema					X
Calidad formal					X
Legibilidad conceptual					X
Actividades lúdicas					X

INDICADORES EDUCATIVOS	1	2	3	4	5
Contenido programático					X
Despierta el interés					X

Densidad conceptual					X
Claridad					X
Interculturalidad					X
Nivel de expectativa					X

INDICADORES DE EXPRESIVIDAD Y REPRESENTACIÓN	1	2	3	4	5
Es ordenado y con lógica					X
Es comprensible					X
Es estético					X
Relación cultura - objeto					X
Trasmite emociones					X
Atractivo a nivel visual					X

Anexo 6. Exploración de materiales

MATERIAL	CARACTERÍSTICAS	PROPIEDADES	USOS
Caoba 	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento lento. • Edad de corta final 15-20 años. • Costo alto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Baja resistencia al agua. • Alta resistencia a plagas. • Mediana resistencia a factores externos. • Textura media gruesa. • Brillo mediano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructuras. • Carpintería. • Mobiliario. • Instrumentos musicales.
Teca 	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento medio. • Edad de corta final 20 años. • Costo alto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alta resistencia al agua. • Alta resistencia a plagas. • Alta resistencia a factores externos. • Textura fina. • Brillo medio alto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructuras. • Construcción. • Carpintería. • Mobiliario.
Cedro macho 	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento medio. • Edad de corta final 30 años. • Costo medio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alta resistencia al agua. • Media resistencia a plagas. • Baja resistencia a factores externos. • Textura medio alto. • Brillo medio alto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructuras. • Construcción. • Construcción de canoas. • Carpintería. • Mobiliario. • Instrumentos musicales. • Artesanías.
Aglomerado 	<ul style="list-style-type: none"> • Compuesto de partículas de madera. • Costo bajo. • Fácil aplicación de lacas y pinturas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Poca resistencia al agua. • Alta resistencia a plagas. • Baja resistencia a factores externos. • Textura regular. • Brillo medio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones interiores. • Mobiliario. • Artesanías.