



**“Responsabilidad con pensamiento positivo”**

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

## **TRABAJO DE TITULACION**

**CARRERA:** Diseño Gráfico y Multimedia

**TEMA:** Diseño de un juego basado en la Arquitectura Colonial de Cuenca para difundir los valores Patrimoniales de la Ciudad.

**AUTOR/A:** Gina del Carmen Palacios Patiño

**TUTOR/A:** Dis. Paúl Arévalo

**AÑO 2014**

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

## **CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

### **APROBACIÓN DEL DIRECTOR**

En calidad de director de Trabajo de Grado, presentado por el señorita Gina Del Carmen Palacios Patiño, para obtener el título de Ingeniero en Diseño Gráfico, doy fe de que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Cuenca, a los 11 días del mes de Enero del 2014.

---

Firma

Dis. Paúl Arévalo.

CI. 0103803185

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

## **CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**

### **CERTIFICADO DE AUTORIA**

El documento de tesis con título **“Diseño de un juego basado en la Arquitectura Colonial de Cuenca para difundir los valores Patrimoniales de la Ciudad”**; ha sido desarrollado por Gina del Carmen Palacios Patiño con C.C. N° 010337202-5 persona que posee los derechos de autoría y responsabilidad, restringiéndose la copia o utilización de cada uno de los productos de esta tesis sin previa autorización.

---

**Gina del Carmen Palacios Patiño**

## **Dedicatoria**

Ante todo quiero agradecer a Dios por darme las fuerzas necesarias en los momentos que mas necesite y bendecirme con la posibilidad de caminar a su lado durante toda mi vida.

También quiero agradecer en particular al Dis. Graf. Paul Arévalo, quien me oriento durante todo este proceso, brindándome siempre sus sabios consejos y conocimientos.

## **Agradecimientos**

A mi madre por todo lo que me ha dado en esta vida, especialmente por sus sabios consejos y porque siempre ha estado a mi lado en todo momento cuando más le he necesitado.

A mi hijo, quien siempre ha sido la razón de mi vida y siempre me da fuerzas para seguir adelante, a mi hermano que siempre me ha apoyado incondicionalmente; y a todas las personas que han contribuido con la realización de este trabajo.

## **RESUMEN**

Con el desarrollo de la presente investigación, se pretende realizar un juego de mesa basado en la Arquitectura Colonial de la Ciudad de Cuenca, con el objetivo de conocer y enseñar de manera divertida a los adolescentes y adultos; el cual estará conformado de un tablero en forma de rosetón, fichas, dados, tarjetas informativas, tarjetas de preguntas y respuestas, tarjetas de puntuaciones y un estuche para guardarlo; utilizando técnicas como la ilustración y fotográfica; para enriquecer el conocimiento a jóvenes y adultos. Ayudando de esta manera, a promocionar y difundir los valores arquitectónicos patrimoniales que tiene nuestra ciudad.

## **ABSTRACT**

With the development of this research is to make a board game based on the Colonial Architecture of the City of Cuenca, in order to learn and teach in a fun way for teens and adults, which will consist of a board the rosette, chips, dice, fact cards, questions and answers, ratings and card storage case, using techniques such as illustration and photography, to enrich the knowledge of young people and adults. Thus helping to promote and disseminate the heritage architectural values having our city.

# TABLA DE CONTENIDOS

## Capítulo I Introducción

1.1. Antecedentes.....	10
1.2. Formulación del problema.....	10
1.3. Objetivos.....	10
1.3.1. Objetivo General.....	10
1.3.2. Objetivo Específico.....	11
1.4. Justificación.....	11
1.4.1. Justificación Teórica.....	11
1.4.2. Justificación Práctica.....	11
1.4.3. Justificación Metodológica.....	12

## Capítulo II

### Marco de referencia

2.1. Patrimonio cultural.....	14
2.1.1. Principales bienes patrimoniales de la ciudad de Cuenca.....	15
2.1.1.1. Casa de las Posadas.....	15
2.1.1.2. Museo de Arte Moderno.....	16
2.1.1.3. Iglesia de Santo Domingo.....	17
2.1.1.4. Casa Episcopal.....	18
2.1.1.5. Catedral de la Inmaculada Concepción.....	19
2.1.1.6. Comunidad de la Madres Carmelitas.....	20
2.1.1.7. Catedral Vieja o Iglesia del Sagrario.....	21
2.1.1.8. Alcaldía de Cuenca.....	22
2.1.1.9. Casa del Doctor Benjamín actual casa Klinkitch Sojos.....	23
2.1.1.10. Ex- Escuela central la Inmaculada.....	24
2.2. Elementos que constituyen el Patrimonio cultural.....	25
2.2.1. Materiales (Tangibles).....	25
2.2.2. No Materiales (Intangibles).....	26
2.3. Revalorización del patrimonio.....	27
2.3.1. Valores patrimoniales.....	28
2.3.2. Riqueza arquitectónica de la Ciudad de Cuenca.....	28
2.4. Difusión de la cultura patrimonial.....	29
2.5. Elementos del diseño gráfico.....	30
2.6. Tipografía.....	30
2.6.1. Familias tipográficas.....	30
2.6.2. Fuentes tipográficas.....	31
2.6.3. Series.....	31

2.6.4. Estructura.....	32
2.6.5. Light y bold, espesor.....	34
2.6.6. Romanas e itálicas.....	35
2.7. El color.....	37
2.8. Armonía del Color.....	39
2.9. Psicología del color.....	39
2.10. Ilustración.....	41
2.10.1. Tipos de Ilustración.....	43
2.10.2. Técnicas de Ilustración.....	45
2.11. Fotografía de arquitectura.....	46
2.11.1. Técnicas de la fotografía de Arquitectura.....	47
2.12. El juego como instrumento de aprendizaje.....	49
2.12.1. Teoría de los juegos.....	51
2.11.2. Tipos de juegos.....	53
2. 13. Juego y educación.....	54
2.14. La efectividad y los patrones de conducta que se desarrollan atravez del juego.....	55
2.14.1. Motivación y Estimulación.....	56
2.15. Marco conceptual.....	56

### **Capítulo III**

#### **Estrategia Metodológica**

3.1. Métodos y herramientas.....	58
3.2. Unidad de análisis.....	58
3.3. Población y muestra.....	58
3.3.1. Cálculo de la muestra.....	59
3.4. Tipo y nivel de investigación.....	60
3.5. Técnicas e instrumentos.....	60
3.5.1. Instrumentos.....	61
3.6. Organización y análisis de los datos.....	62
3.7. Trabajado de campo.....	62
3.8. Resultados de la investigación cuantitativa.....	62
3.9. Planificación.....	68

### **Capítulo IV**

#### **Propuesta de Diseño**

4.1. Introducción.....	70
4.2. Selección de las Edificaciones.....	70
4.3. Edificaciones para el juego.....	71
4.4. Proceso del Diseño del juego “Caleta”.....	76
4.5. Muestra de los bocetos para el tablero.....	77
4.6. Colores para el contorno del juego.....	79
4.7. Medidas reales del juego.....	80



4.8. Colores para el contorno para parte de afuera.....	82
4.9. Fondo para el rosetón interno.....	84
4.10. Formas de dobles de cómo va a quedar el tablero para el juego.....	86
4.11. Casilleros para el tablero del juego porcentajes y medida.....	88
4.12. Forma de cómo va a quedar los casilleros en el tablero para el juego.....	90
4.13. Bocetos para el nombre del juego.....	91
4.14.Nombre del juego con sus respectivos porcentajes y slogan.....	93
4.15. Fichas Información.....	95
4.16. Medidas y diseño de tarjetas de información.....	96
4.17. Diseño de las 10 tarjetas informativas como va a quedar.....	100
4.17.1. Alcaldía de Cuenca.....	100
4.17.2. Iglesia y Monasterio de las Carmelitas.....	101
4.17.3. Iglesia del sagrario Catedral Vieja.....	102
4.17.4. Catedral de la Inmaculada Concepción.....	103
4.17.5. Museo de Arte Moderno.....	104
4.17.6. Casa de las Posadas.....	105
4.17.7 Casa Sojos.....	106
4.17.8. Iglesia de Santo Domingo.....	107
4.17.9. Ex Escuela Central la Inmaculada.....	108
4.17.10. Casa de la Curia.....	110
4.18. Fichas de preguntas y respuestas medidas y diseño de las mismas.....	111
4.19. Preguntas para el juego con sus respectivas respuestas.....	114
4.20. Fichas de puntos.....	119
4.21. Fichas para jugadores.....	122
4.22. Muestra de cómo va a quedar las fichas.....	123
4.23. Objetivo del juego.....	125
4.24. Reglamento del juego.....	125
4.25. Así es como va a quedar la hoja del reglamento del juego.....	127
4.26. Diseño de empaque para el juego.....	128
4.27. Validación por parte de profesionales.....	134
4.28. Conclusiones y Recomendaciones.....	136
4.27.1. Conclusiones.....	136
4.27.2. Recomendaciones.....	136
4.29. Bibliografía.....	137
4.30. Anexos.....	140

## **Capítulo I Introducción**

### **1.1. Antecedentes**

Es importante mencionar que “los medios de enseñanza están constituidos por distintas imágenes y representaciones de objetos y fenómenos que se confeccionan especialmente para transmitir conocimientos; también abarcan objetos naturales e industriales, tanto en su forma normal como preparada , los cuales expresan la esencia del contenido a enseñar y aprender utilizándose como fuente de su asimilación”.<sup>1</sup> (Gutiérrez, 2004)

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje, pero considerando que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica se plantea una propuesta basada en el juego como recurso innovador para la difusión de valores patrimoniales a un conglomerado social como lo son los habitantes de Cuenca.

Al ser Cuenca una ciudad considerada Patrimonio Cultural de la Humanidad, sus habitantes demuestran cierto nivel de desconocimiento respecto a los valores culturales de la misma, en la actualidad no se ha registrado ningún estudio para identificar el nivel de conocimiento de los pobladores por lo que no se encuentran datos a través del tiempo.

Es importante mencionar que en este proceso de difusión de valores patrimoniales se carece de elementos lúdicos que despierten el interés de las personas y potencien el rescate de valores culturales como por ejemplo el reconocimiento arquitectónico de la ciudad, establecimientos tradicionales, lugares turísticos entre otros; no existe una asociación de los procesos educativo, lúdico, cultural.

### **1.2. Formulación del problema**

¿De qué manera se puede ajustar el diseño de un juego de mesa basado en la arquitectura colonial de Cuenca que sea didáctico activo y participativo en la difusión de los valores patrimoniales de la ciudad?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Diseñar un juego de mesa basado en la Arquitectura Colonial de Cuenca para difundir los valores Patrimoniales de la Ciudad, en personas de 12 años en adelante.

---

<sup>1</sup>Gutiérrez, R. (2004). Los medios como componentes del Proceso Pedagógico. Didáctica Formativa. Material Básico. (1-14)

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Investigar, desarrollar y aplicar la fundamentación teórica adecuada para el proceso de elaboración del presente trabajo.
- Identificar parte de la información empírica existente y realizar encuestas, para conocer las características de los elementos Arquitectónicos Patrimoniales de la ciudad.
- Diseñar un juego de mesa para enriquecer los conocimientos de Arquitectura Colonial de Cuenca en forma didáctica y divertida.
- Validar por parte de profesionales en el área.

## **1.4. Justificación**

### **1.4.1. Justificación Teórica**

El presente proyecto permitirá indagar sobre los fundamentos teóricos que sustenten la implementación de un juego de mesa para fomentar la educación en valores patrimoniales basado en la Arquitectura Colonial de la Ciudad de Cuenca, además de conceptos propios del diseño gráfico que fortalezcan la propuesta.

La investigación teórica permitirá identificar conceptos y establecer una guía para ser tomada en cuenta al momento de utilizar el diseño en la creación del juego, permitiendo desarrollar una propuesta integral. El fin es diseñar un elemento informativo-educativo; cuyo atractivo visual, se fundamente en la Arquitectura Colonial de la ciudad y permita la educación en valores patrimoniales.

### **1.4.2. Justificación Práctica**

El proyecto planteado, es un aporte a la educación cultural que trata de formar ciudadanos conscientes y orgullosos de su realidad, pues al desarrollar conocimientos a través del juego, es posible lograr una mayor asimilación de los mismos; y además, se convierte en un modelo de aplicación en la vida real, por lo que el juego, es una simulación de un hecho cierto. El aporte a la cultura de la ciudad, implica un proceso interactivo de involucramiento por parte de sus pobladores con el material propuesto, y con su entorno social, debido a las características de juego.

La propuesta contempla un juego de mesa con la forma de un rosetón, el cual tiene fichas de puntos, tarjetas informativas y de preguntas y respuestas, dados, fichas para los jugadores y un estuche para el juego; el tablero consta de 30 casilleros, 10 de color verde, 10 de color azul y 10 de color rojo; la misma que asemejara a un camino que tienen una forma similar al sol de oro del Banco Central con diferentes paradas de acuerdo a donde caiga cada jugador con el número indicado por el dado.

Se jugará por medio de un sistema de turnos que será después de que el Alcalde haga una pregunta y el primero que responda comience el juego y deberá comenzar a mano derecha, en que cada jugador tendrá la oportunidad de lanzar el dado, avanzar los espacios indicados y responder las preguntas, dependiendo del color que le haya salido, para seguir las debidas instrucciones que dé el Alcalde, a más de informarse sobre un bien patrimonial de la ciudad de Cuenca.

### **1.4.3. Justificación Metodológica**

Aplicar los conceptos del diseño a propuestas educativas culturales, es un aporte al desarrollo de la sociedad, la formación del ser humano en todos los aspectos; incluye la adquisición de una conciencia histórica-cultural de su tierra, por ello, el desarrollo del proyecto propuesto requiere de diversos procesos.

El Diseño Gráfico cumple una tarea de especial importancia, pues su intervención, se reflejará en el diseño de la base del juego, el trabajo con las fotografías e ilustraciones, el diseño de las tarjetas, el trabajo entre forma, color y movimiento pues se trata de un material que debe llamar la atención del público, para despertar en ellos el interés por jugar y por informarse.

El trabajo del Diseñador, resulta primordial al momento de crear este tipo de material didáctico-educativo; en cuanto, requiere de un vasto conocimiento en manejo de colores, formas, fotografías, ilustración y diagramación para un uso correcto para el juego de mesa.

Referente al Diseño del producto, en este caso, un juego de mesa que promocióne el aprendizaje de los valores patrimoniales, con sustento en la arquitectura colonial de Cuenca; se procederá primero, a realizar un registro fotográfico de las edificaciones consideradas bajo dicho criterio, la intervención del diseño gráfico, iniciará directamente desde la composición de las fotos, el procesamiento de las mismas y su posterior impresión; de igual manera las ilustraciones que se realizaran del juego, además el proyecto, requiere de la utilización de programas como Photoshop e ilustrador.

Para el registro de Información Bibliográfica, se registrarán las citas textuales y otros datos relevantes de los textos consultados, mediante fichas bibliográficas que permiten un control ordenado de los temas investigados.

En cuanto a la Investigación de Mercados, se procederá al levantamiento de información mediante encuestas estructuradas de preguntas cerradas, y en caso de requerirlo, preguntas abiertas; para ello, se deberá calcular una muestra a partir de la población existente en la Ciudad de Cuenca, previamente segmentada de acuerdo

a la variable edad, con el fin de poder dirigirse al segmento o público objetivo adecuado.

El Procesamiento de Información Estadística, se lo realizará ingresando los datos en una base de datos ejecutada en Excel, que posteriormente deberá ser verificada, para evitar errores en el registro de datos; una vez realizado el proceso de depuración; se procederá al cruce estadístico, para obtener cuadros de frecuencia y porcentaje además de los respectivos gráficos porcentuales.

## Capítulo II Marco Teórico

### 2.1. Patrimonio Cultural.

El Patrimonio Cultural corresponde a los monumentos y sitios ubicados en diferentes lugares del planeta; y son considerados como bienes al servicio de la humanidad, por su aporte cultura. El Patrimonio se clasifica en: Patrimonio Cultural, que comprende los bienes creados por el hombre, y Patrimonio Natural, correspondiente a los sitios geográficos de la naturaleza que deben ser conservados y preservados.

El Patrimonio Cultural se clasifica en: Tangible, el cual comprende a los bienes materiales que han sido realizados por la mano del hombre, entre los cuales destacan las edificaciones arquitectónicas, y el Intangible, en el que se encuentran las manifestaciones culturales del pueblo, reflejadas en sus tradiciones, costumbres, música, gastronomía, folklore, danzas populares, etc.

El Patrimonio Cultural, al igual que la identidad, es un concepto intrínsecamente relacionado con la cultura. En las fuentes consultadas el mismo se acompaña de una diversidad de denominaciones y definiciones; pero la mayoría de los autores asumen la denominación de patrimonio cultural como los bienes realizados por la mano del hombre y que son un legado histórico en el tiempo; además de aquellos, que son creados en la actualidad; y a los cuales, la sociedad les otorga un valor especial por su arquitectura, arqueología, etc.

La investigadora Cubana Álvarez de Zayas (2004), señala el Patrimonio Cultural como: "complejo histórico - natural - cultural, que se expresa en unos espacios determinados y en el que nos hallamos implicados, tanto nuestros antepasados como nosotros mismos, a través, de un proceso temporal, en el que logramos salvaguardar ejemplos singulares, tangibles e intangibles, que constituyen la idiosincrasia que nos identifica como seres sociales".



Gráfico N° 1  
Cuenca, Patrimonio Cultural de la Humanidad, Catedral Nueva  
Fuente: Diario la Hora, 2012

La ciudad de Cuenca, declarada como Patrimonio Cultural de la Humanidad, por las características de su centro histórico, lleva esta dignidad en reconocimiento a la mano del hombre, quien ha desarrollado importantes edificaciones que han llegado a ser tradiciones culturales capaces de otorgar identidad a la comunidad.

Listado de bienes patrimoniales incluidos dentro del centro histórico de Cuenca<sup>22</sup>, que serán considerados para el presente proyecto:

- Alcaldía de Cuenca
- Iglesia y Monasterio de las Carmelitas
- Catedral de la Inmaculada Concepción
- Casa Sojos
- Museo de Arte Moderno
- Casa de Las Posadas
- Iglesia de Santo Domingo
- Ex – Escuela Central la Inmaculada
- La Curia
- Iglesia del Sagrario o Catedral vieja

### **2.1.1. Principales bienes patrimoniales de la ciudad de Cuenca.**

Al hablar de las edificaciones más representativas de la ciudad de Cuenca, no solo se habla de ellas en sí, sino también, de lo que éstas constituyen para la ciudad como tal; y para los cuencanos, ya que representan su idiosincrasia y relación con el medio, además de las tradiciones que la construcción de las mismas, conllevó por ejemplo, las mingas o el uso de ciertos materiales como el adobe, bahareque, etc.

Como se dijo en el anterior capítulo, la clasificación o catalogación de las Edificaciones Patrimoniales de Cuenca no solo está dado por el Instituto de Patrimonio Cultural del Ecuador; sino, por la Ilustre Municipalidad de Cuenca por medio de la Comisión del Centro Histórico.

A pesar de que en varias ocasiones se han realizado inventarios de las Edificaciones Patrimoniales, no existe todavía un inventario que esté realmente completo. De las 2117 edificaciones catalogadas como Patrimoniales, las más representativas de la Ciudad de Cuenca a criterio la Comisión de Centro Histórico son:

#### **2.1.1.1. La Casa de las Posadas**

Ubicada en las calles Gran Colombia 17-44 y Manuel Heredia, fue hogar de muchas personas que se dedicaron a negocios, especialmente de comercio en la ciudad de Cuenca. A finales del siglo XVIII era muy común observar sus cuartos

---

<sup>22</sup> Guía de arquitectura Cuenca – Ecuador, 2007.

lentos de huéspedes, inclusive con animales, pasaban la noche en dicha casa. Hoy en día funciona como Centro Cultural.



Gráfico N° 2  
Casa de las Posadas  
Fuente: [www.dondeviajar.net](http://www.dondeviajar.net)

Construida en el siglo XVIII, es el mejor ejemplo de la arquitectura civil en la época colonial. Se la declaró Patrimonio Nacional en 1982 y su catalogación es de grado de conservación total. Su uso original, fue el de Posada, en tanto su ubicación era estratégica (en la entrada a la ciudad por el camino hacia la costa; permitiéndole alojar a indígenas y comerciantes, que traían sus cosechas y productos para intercambiarlos o venderlos en los mercados de la ciudad.

Presenta un soportal corrido a lo largo de la calle, con piso de piedra de canto rodado, cuyo nivel hoy en día, está muy por debajo del nivel de la calzada. Posee patio, traspatio y huerta, alrededor de los cuales se organizan las habitaciones.

#### **2.1.1.2. Museo de Arte Moderno.**

Esta edificación funcionó como hogar de reclusión para alcohólicos, cárcel de varones y escuela, entre las más importantes funciones que cumplió la antigua Casa de la Temperancia. Se caracteriza por tener techos altos y corredores largos hechos de ladrillo. Este fue el primer edificio en la ciudad de Cuenca, que fue restaurado dentro de la administración del Municipio, con el apoyo del Banco Central, en 1979. Desde 1982 funciona el Museo de Arte Moderno. Está ubicado en la calle Sucre 15-27 y Coronel Talbot.

Esta edificación posee dos grandes claustros, separados por una capilla que sobresale en altura, y que en la fachada se expresa con una pequeña torrecilla, apoyada sobre un tímpano de proporciones peculiares, el cual a su vez se apoya



sobre pilastras pareadas de orden corintio recortadas por un ligero marca pisos; en el nivel superior y al centro se destaca un ojo de buey.

El ingreso al inmueble se ubica al centro de la composición, con una gran puerta rectangular enmarcada por una moldura con arco ojival, en el que encontramos el nombre del edificio.



Gráfico N° 3  
Museo de Arte Moderno  
Fuente: [elecuatoriano.comh](http://elecuatoriano.comh)

La estructura es de muros de adobe, sobre los que se apoyan las cubiertas tradicionales de teja sobre estructura de madera. Su ubicación en el antiguo límite urbano de la ciudad, en el tradicional barrio de San Sebastián, fue estratégica para los fines primarios del inmueble. La “Casa de la Temperancia” debía ofrecer los servicios necesarios para que los pacientes pudiesen combatir el vicio.

### **2.1.1.3. Iglesia de Santo Domingo.**

Iglesia y convento de la orden Dominicana, cuya historia en la ciudad está ligada al momento mismo de la fundación española. El primer convento que se levantó fue de construcción humilde, elaborado de bahareque y paja, con pocos sacerdotes para el servicio eclesiástico. La actual iglesia se erige entre 1906 y 1926. Fray José María Vargas, historiador, refiere que en 1914 realiza la obra arquitectónica el padre Antonio Alarcón, que la decoración pictórica al interior de la iglesia es autoría del dominico ibarreño Enrique Mideros, y que en 1934 el templo fue consagrado por el obispo Daniel Hermida.

La fachada frontal se compone de tres cuerpos claramente diferenciados; cada cuerpo posee un orden de pilastras corintias pareadas, definidas en sus tramos por marca pisos y molduras. Para puertas y ventanas, utiliza arcos de medio punto; desarrolla, además, en dos tramos ventanas geminadas con óculo central. Destacan las dos torres laterales, de fabricación de ladrillo, cuya altura alcanza los cuarenta metros, y que van reduciendo su sección cuadrangular en los diferentes tramos,

hasta generar un tambor circunscrito con ocho ventanas de arco de medio punto, que coronan con cúpulas y linternas que se apoyan sobre columnas corintias ubicadas en los vértices de la figura.



Gráfico N° 4

Iglesia de Santo Domingo

Fuente: [www.allposters.es](http://www.allposters.es)

#### **2.1.1.4. Casa Episcopal.**

Ubicada en la calle Simón Bolívar; a pocos metros del Parque Calderón, se encuentra la Curia Arquidiocesana, conocida también como la "Casa Natalicia del Santo Hermano Miguel" un lugar con historia que fue catalogado como Patrimonio Arquitectónico de la Ciudad, el inmueble de construcción colonial (finales del siglo XVIII inicios del S. XIX), posee una extensión de terreno de 1570 m<sup>2</sup> repartidos en dos pisos y tres patios internos.

Esta casona colonial, tiene más de 200 años de vida, posee tres patios internos, en el primero se encuentran ubicadas las placas en honor a los ilustres cuencanos que allí nacieron, junto con la escultura de la Virgen María Inmaculada y del pequeño Francisco Febres Cordero.



Gráfico N° 5

Casa Episcopal

Fuente: [www.alltravels.com](http://www.alltravels.com)

En uno de los corredores del segundo patio, se encuentra una estatua del Santo Hermano Miguel, en el lugar se halla una pequeña pileta junto con jardineras adornadas con plantas ornamentales propias de la zona como geranios. En la parte superior del inmueble se encuentra la Capilla Episcopal, que fuera visitada por el Papa Juan Pablo II durante su paso por Cuenca en enero de 1985. El decorado original de sus paredes fue recuperado durante la intervención.

#### **2.1.1.5. Catedral de la Inmaculada Concepción.**

La Catedral de la Inmaculada, representa el esfuerzo de una generación. Fue diseñada por el Padre Redentorista alemán hermano Juan Bautista Stiehle, quien asume la obra desde 1885 hasta su muerte en 1899. Se edifica sobre un solar, donde se encontraba la iglesia de la Compañía de Jesús, en estado ruinoso debido al abandono y como consecuencia de un terremoto que azotó la ciudad en 1885, razones, por las que se decidió derribar el edificio; y comenzar la construcción de la Catedral en el mismo año, una construcción que, en palabras del obispo Miguel León, debía ser “tan grande como la fe” de los Cuencanos.

Su sistema constructivo, es de muros auto-portantes de ladrillo con mortero de cal y arena, que se vincula a un sistema de columnas cruciformes enlazadas entre sí con arcos de medio punto formando un sistema estructural bastante estable. La planta sigue un esquema basilical de tres naves, dos laterales y una procesional al centro. Responde a una armoniosa fusión de estilos.

Encontramos elementos del románico, como son los arcos de medio punto, el ábside posterior, así como la pesadez de la estructura; de estilo gótico es la lectura de su fachada por la estructura en forma de H, que enlaza las torres, el rosetón al centro, los pináculos de remate y las arquivoltas de los accesos; de influencia renacentista es la estructura de las cúpulas, que se asientan sobre tambores

perforados apoyados sobre pechinas; las cúpulas son peraltadas y coronadas por linternas.

Al interior se destaca el baldaquino del Altar Mayor, de marcada influencia berniana, dorado con láminas de pan de oro, apoyado en cuatro columnas salomónicas y ricamente decorado con ornamentación vegetal.

Los vitrales de los ventanales son de variada procedencia: los del presbiterio son importados de Alemania y se distinguen por sus colores claros; los del transepto y rosetones son importados de Bélgica y se puede apreciar su colorido; los vitrales de las ventanas restantes, hechos en Cuenca, diseñados y ejecutados por el artista español Guillermo Larrazábal, con temas nacionales y locales, presentan un diseño estilizado que emula las formas góticas, y para su fabricación, que se llevó a cabo entre los años 1959 y 1969, se utilizaron vidrios quemados y viejos.



Gráfico N° 6  
Catedral de la Inmaculada Concepción  
Fuente: [www.skyscrapercity.com](http://www.skyscrapercity.com)

#### **2.1.1.6. Comunidad de la Madres Carmelitas.**

Se ubica en la calle Sucre y Padre Aguirre, es uno de los tres monasterios de la Ciudad de Cuenca, pertenece a la orden de las Carmelitas Descalzas de Nuestra Señora de la Asunción, Su construcción data del siglo XVII hasta finales del siglo XVIII, esta edificación es una de las pocas muestras de la Arquitectura Religiosa Colonial en Cuenca, la comunidad está constituida por convento e iglesia.



Gráfico N° 7  
Comunidad Madres Carmelitas  
Fuente: virgencarmen.blogspot.com

#### **2.1.1.7. Catedral Vieja o Iglesia del Sagrario.**

La Catedral Vieja (Iglesia Matriz), es la edificación más antigua de la ciudad. Inicia su construcción con la fundación española de Cuenca, efectuada el 12 de abril de 1557 por el capitán gobernador Don Gil Ramírez Dávalos, que le señaló una cuadra, al costado oriental de la Plaza Mayor (hoy parque Calderón). Al levantarse la obra de la Iglesia Matriz, la rústica ermita de paredes de adobe queda dentro, todavía en pie, conformando el coro del nuevo templo.

La iglesia se erige a través de “mingas”, trabajo que realiza la comunidad en persecución de una obra física. Para 1573 el templo ya estaba terminado, con sus altares y capillas. El constructor fue el carpintero Francisco de San Miguel, aunque hubo otros constructores, ya que la iglesia como la conocemos hoy es el resultado de una serie de intervenciones y ampliaciones. Desde el Siglo XVI existió la costumbre, en ésta y todas las iglesias de la ciudad, de vender sepulturas a los vecinos para ser enterrados en el piso de las naves; aquellos que adquirirían sepulturas pertenecían a los sectores acomodados de la sociedad cuencana, mientras que los sectores populares se hacían enterrar en el ayacorrall (“cercado de los muertos”), espacio ubicado al costado oriental de la Iglesia.



Grafico N° 8  
Catedral Vieja

Fuente: [www.cuencamagazine.com](http://www.cuencamagazine.com)

#### **2.1.1.8. Alcaldía de Cuenca.**

Emplazado en el corazón de la ciudad histórica, el Palacio Municipal, concreción formal de la vida política y administrativa de la urbe, es símbolo del pensamiento de una época. Propio de la corriente estilística denominada “estilo internacional”, es una obra emblemática de la modernidad en Cuenca. Su construcción empezó a gestarse desde 1950; para ello, la Municipalidad convocó el proyecto a concurso en 1954, declarándose ganador al Arquitecto Uruguayo, Gilberto Gatto Sobral; quien ya había trabajado con la Municipalidad en 1947, en la elaboración del Anteproyecto del Plan Regulador para Cuenca. La construcción fue adjudicada a la compañía del Ingeniero Jaime Rosales. Sin embargo, y por razones de orden económico, el Palacio Municipal no fue inaugurado hasta Abril de 1962.

El edificio maneja el criterio de planta libre, que ha permitido flexibilidad para la realización de varias remodelaciones, con el fin de ajustarlo a los cambios administrativos que han acontecido en el último lustro. Muchos pensadores de línea conservadora, han tildado la construcción de este edificio como un “capítulo negro” en la historia de la Arquitectura de Cuenca, porque para su construcción se derrocó el antiguo edificio municipal que databa de inicios del Siglo XIX, así como la antigua cárcel municipal.



Gráfico N° 9  
Palacio Municipal de Cuenca  
Fuente: [www.eltiempo.com.ec](http://www.eltiempo.com.ec)

#### **2.1.1.9. Antigua casa del doctor Benjamín, actual casa Klinkitch Sojos.**

A inicios del siglo XX, el Doctor Benjamín Sojos compra este inmueble y decide construcción, como el cemento, convirtiéndose en el primer inmueble que utiliza en la ciudad este material, que se muestra visto en los fustes de las columnas de orden corintio, en los dinteles de las ventanas y en los torreones que rematan la edificación; el ladrillo de obra también se muestra visto y es utilizado no sólo en la fábrica de los muros; sino además como materia prima de los elementos ornamentales del inmueble, como capiteles de columnas, molduras, consolas y rosetas que conforman los balaústres y alféizares de las puertas, ventanas y balcones.

Este edificio se organiza alrededor de un patio central, que ventila e ilumina los espacios. El diseño frontal del inmueble se divide en cinco cuerpos, marcados cada uno por columnas de orden corintio, que se encuentran embebidas en la mampostería y enmarcan puertas ventanas de arcos rebajados. Remata la composición una fuerte cornisa, sobre la que se apoyan dos torreones, uno en cada extremo, a los cuales se accede por unas escaleras en caracol. En la planta baja funciona aún la antigua farmacia del Doctor Sojos, y en las otras plantas funcionan oficinas, así como el Viceconsulado Alemán.



Gráfico N° 10  
 Casa Dr. Benjamín Sojos  
 Fuente: www.eltiempo.com

#### **2.1.1.10. Ex - Escuela Central la Inmaculada.**

Edificio construido por el Redentorista Alemán Juan Bautista Stiehle. Fue una de las primeras obras civiles ejecutadas por Stiehle, a petición del Cabildo Cuencano, en la persona del señor Tomás Abad, presidente del Concejo Municipal en esa época.

Funciona como escuela de niñas desde 1882 hasta la fecha; y también, por un corto periodo de tiempo, lo hizo como Biblioteca Municipal. Se la conocía como Escuela Central, nombre que debía a su ubicación, en pleno centro de la ciudad. En 1965, la escuela toma el nombre de La Inmaculada.

Las ventanas de la edificación se encuentran finamente remarcadas con molduras fileteadas. En planta baja, presentan rejas antiguas y contratapas de madera. En la planta alta, cada ventana posee un alfeizar decorado con molduras geométricas. Cierra la composición la tradicional cubierta de teja, con alero de madera, que se apoya sobre una gruesa cornisa con decoraciones florales.

El edificio fue construido por el Redentorista Alemán Juan Bautista Stiehle. Fue una de las primeras obras civiles ejecutadas por Stiehle, a petición del cabildo cuencano, en la persona del señor Tomás Abad, presidente del Concejo Municipal en esa época.

Funciona como escuela de niñas desde 1882 hasta la fecha y también, por un corto periodo de tiempo, lo hizo como biblioteca municipal. Se la conocía como escuela



Central, nombre que debía a su ubicación, en pleno centro de la ciudad. En 1965, la escuela toma el nombre de La Inmaculada.

Las ventanas de la edificación se encuentran finamente remarcadas con molduras fileteadas. En planta baja, presentan rejas antiguas y contratapas de madera. En la planta alta, cada ventana posee un alfeizar decorado con molduras geométricas. Cierra la composición la tradicional cubierta de teja, con alero de madera, que se apoya sobre una gruesa cornisa con decoraciones florales. Las pilastras acanaladas de la segunda planta poseen el mismo estilo de decoración.



Gráfico N° 11  
Escuela Central  
Fuente: [www.eltiempo.com](http://www.eltiempo.com)

## 2.2. Elementos que constituyen el Patrimonio Cultural

El Patrimonio Cultural lo constituyen, bienes de carácter material (tangible) o de carácter no material (intangibile), cifrados en conocimientos, prácticas sociales, objetos y lugares que forman parte de la comunidad.

De acuerdo con la definición anterior para facilitar su estudio y conservación, el patrimonio cultural se ha dividido de la siguiente forma:

### 2.2.1. Materiales (tangibles):

- Patrimonio cultural Mueble: son todos aquellos bienes que pueden ser trasladados de un lugar a otro, siempre y cuando su estructura física lo permita, por ejemplo los documentos, legado de los antepasados, que son de gran importancia para la historia, entre los cuales está el Acta de la Independencia; también puede ser la pintura y cierto tipo de esculturas.

- Patrimonio cultural Inmueble: Son todos aquellos bienes culturales, que a pesar de ser tangibles (palpables), no se pueden trasladar debido a su estructura y a sus proporciones físicas. Ejemplo: los yacimientos arqueológicos, las iglesias, monumentos arquitectónicos, etc.

En la ciudad de Cuenca existen edificaciones llamadas bienes patrimoniales arquitectónicos (iglesias o templos, conventos y monasterios, museos, casas particulares y edificaciones públicas o privadas) cuyo valor es atribuido a su riqueza artística y cultural.

Las obras de arte en esculturas, tallas, pintura, orfebrería, libros, documentos y otros objetos relacionados con los períodos de la Colonia, Independencia y la República, también son bienes patrimoniales cuya localización se remite a múltiples locales y museos. También se destacan los vestigios arqueológicos de Pumapungo y Todos los Santos (período prehispánico); permiten conocer innumerables aspectos de las Culturas Cañari e Inca que, junto con la Hispana, han definido a la Morlaquia como un hecho singular de la cultura ecuatoriana.

### **2.2.2. No materiales (intangibles):**

Es la llamada Cultura Viva y está representada por las danzas, la medicina tradicional, el arte popular, las leyendas, la gastronomía, las ceremonias, las costumbres y demás manifestaciones culturales involucradas directamente con la identidad como país; y que son transmitidas innatamente de generación en generación.

Cuenca se destaca por sus tradiciones entre ellas el Pase del Niño, celebración que se desarrolla el 24 de Diciembre de cada año, y el Septenario Eucarístico de la octava de Corpus Christi, celebrado anualmente en Mayo o Junio, dependiendo del calendario eclesiástico.

Además se identifican otras las celebraciones como el Carnaval cuencano, caracterizado por su tradicional juego con agua, exuberante comida y música; las celebraciones de Semana Santa, con su comida típica, la fanesca. En año viejo, la quema de monigotes en reuniones familiares o en espacios urbanos, el desfile del 6 de Enero, con desfiles de comparsas y mascaradas de inocentes.

Otros bienes intangibles son la música, tanto académica como popular, el folclore, el teatro y la danza, los ritos y costumbres religiosas, los mitos, tradiciones y leyendas, los dichos y coplas que forman parte de la tradición oral del pueblo.

La gastronomía cuencana, toma fuerza en la actualidad como otro elemento del patrimonio intangible, pues se caracteriza por platos típicos con recetas auténticas de la Morlaquia como el mote pillo, los llapingachos, las carnes rojas asadas, el hornado, las papas locas,

las habas con queso, el mote pata o la inigualable repostería cuencana de las fiestas de Corpus Christi o del día de los fieles difuntos, con las guaguas de pan y la colada morada.

“Por todo ello, la valoración de nuestro patrimonio es un deber cívico e imperativo para todos los ciudadanos y ciudadanas del mundo; y su concienciación crea también importantes valores ciudadanos que debemos cultivar como habitantes de una ciudad patrimonial, dueña de un rico acervo que está al servicio de todo el género humano.” (Alcaldía de Cuenca, 2013)



Gráfico N° 12  
Tejedora de paja toquilla  
Fuente: [www.eltiempo.com](http://www.eltiempo.com)

### 2.3. Revalorización del Patrimonio.

Es necesario revalorizar el patrimonio y reivindicar los beneficios que su conservación puede reportar, para generar una demanda social que reclame a las administraciones públicas y a los agentes económicos la atención; y los presupuestos necesarios.

De acuerdo al Centro Internacional para la conservación del Patrimonio en Argentina (2009), “todo patrimonio físico se deteriora desde el momento mismo que es materializado. La acción del tiempo, las catástrofes naturales, la acción de agentes degradantes, el uso intensivo e incorrecto por parte del hombre, hacen que el patrimonio envejezca y se degrade.”

Podemos decir que la revalorización de los sitios históricos en conservación, monumentos arquitectónicos y/o culturales es proponer un nuevo uso, al ser renovado, se realizarán actividades diferentes para lo que fue diseñado o construido. Pero es indispensable llevar un registro de estas edificaciones para poder transmitir su paso en el tiempo, ya sea mediante video, registro escrito o mediante cualquier registro visual.

El punto de partida de cualquier proyecto de diseño que pretenda promover los valores patrimoniales de una ciudad debe contemplar contenidos específicos de la ciudad en sus productos finales.

### **2.3.1. Valores patrimoniales**

Los valores patrimoniales consisten en aspectos del entorno que permiten a las personas identificarse con su comunidad, conviviendo con una cultura común y construyéndola a través del tiempo.

Bajo esta concepción, es evidente que la Arquitectura pertenece a la cultura de un pueblo, de tal forma que para un diseñador se vuelve primordial establecer la conexión de los sentidos con la realidad

En este sentido el patrimonio se convierte en un conjunto de elementos, naturales y culturales, tangibles e intangibles, que poseen un especial significado para la sociedad por lo tanto se los considera dignos de ser respetados y conservados.

En la actualidad, los diversos asentamientos poblacionales, denominados países, han evocado su interés hacia la importancia por preservar todo el resultado de la cultura creada.

La identidad cultural de un pueblo está relacionada con tres factores principales: histórico, lingüístico y el psicológico, es por ello que la conciencia histórica y los valores patrimoniales de una ciudad están en función de los acontecimientos históricos que han experimentado su gente y que ha sido parte de su vida en los diferentes períodos de su evolución.

### **2.3.2. Riqueza arquitectónica de la Ciudad de Cuenca**

La Ciudad de Cuenca, se caracteriza por su estilo de construcción Española, con las calles trazadas de forma perpendicular, entre ellas, dibujando una cuadrícula. Este tipo de organización territorial era la más factible en tiempos de conquista, por lo que permitía una organización rápida para el tránsito de las personas.

Entre los sitios más reconocidos de la Ciudad, se encuentra el Barranco del Río Tomebamba, cuya Arquitectura de las casas es un tesoro para los cuencanos. Existen otras edificaciones de carácter histórico para Cuenca, y por lo general se ubican en el Centro Histórico otorgándole un aire colonial.

Es preciso destacar que inicialmente las edificaciones eran de bahareque, (mezcla de paja, piedras, tierra y agua), los techos de paja y solo alcanzaban un piso de altura. A medida que se expandía la ciudad, se incorporaron otros materiales de construcción como la madera y la teja.

En la actualidad, parte del Patrimonio Cultural es posible observarlo en las casas tradicionales, en las que destacan los aleros, fachadas con yeserías en forma de guirnaldas o semi-columnas, cenefas y medallones, balcones en madera tallada y hierro forjado, puertas y ventanas con diseños especiales e interiores con patios, jardines y salas de techo pintado o de metal policromado.

En las iglesias se observan el predominio de estilos y detalles como, el Neoclásico y Barroco, sobre todo en las fachadas. La Catedral Nueva por ejemplo, destaca con materiales como el ladrillo y el mármol. Además el estilo Gótico también está presente con torres altas y detalles puntiagudos.



Gráfico N° 13

Vista de San Alfonso

Fuente: <http://solnacientenews.blogspot.com/>

“Las casas de la ciudad histórica se ven adornadas de molduras, pilastras, columnas y capiteles de varios estilos y grados de detalle, unas más humildes y otras más complejas, pero todas mantienen el mismo estilo y dan a Cuenca un efecto arquitectónico armónico y continuo a lo largo de todo el centro.” (Arquitectura Cuencana, 2008)

#### 2.4. Difusión de la Cultura Patrimonial.

El bien patrimonial tiene una característica esencial otorgada por la gente: su valor. Este reside en la capacidad de emocionar, evocar, recordar o de agrandar a las personas que acceden a él o lo consideran de relevancia, ya sea por su historia, acontecimientos personales, etc.

La difusión de la cultura patrimonial, es entonces la promoción de los sentimientos de las personas respecto a su ciudad, y es destacable que en este contexto la INCP<sup>3</sup> plantea objetivos enfocados en preservar y promocionar los valores patrimoniales:

<sup>3</sup> Instituto Nacional de Patrimonio Cultural encargado de investigar, conservar, preservar, restaurar, exhibir y promocionar el Patrimonio Cultural en el Ecuador; así como regular, de acuerdo a la ley, todas las actividades de esta naturaleza que se realicen en el país.

- Desarrollar, sugerir y vigilar la implementación y el cumplimiento de normas, políticas y procedimientos, orientados para la conservación preventiva del patrimonio cultural.
- Diseñar e implementar sistemas de información para la gestión de los bienes patrimoniales y culturales.
- Sistematizar y comunicar el conocimiento patrimonial material o tangible e inmaterial o intangible mediante la elaboración de publicaciones científicas, las cuales deberán difundirse a través de medios y canales adecuados, así como en el Ministerio de Cultura, mismos que pueden ser conferencias, ponencias y foros públicos, documentos impresos y/o virtuales.

En términos generales los instrumentos empleados para la difusión del patrimonio son: folletos, trípticos, revistas especializadas, reportajes, entre otros. Todos ellos enfocados generalmente a públicos extranjeros con el fin de captar su interés y atraerlos al país en busca de mejores y mayores ingresos económicos, ello recordando que el turismo en Ecuador es uno de los principales rubros que activan la economía.

## 2.5. Elementos del Diseño Gráfico.

- **Elementos conceptuales:** Estos no son visibles, ejemplo: se cree que hay una línea en el contorno de un objeto y no está realmente; si lo está, ya no es conceptual.
- **Elementos visuales:** Cuando se dibuja un objeto en papel, se emplea una línea visible para representar una línea conceptual. La línea visible tiene no solo largo, sino también ancho, su color y su textura quedan determinados por los materiales; y la forma en la que se usan. Así, cuando los elementos visuales, tienen forma, medida, color y textura, forman parte más prominente de un diseño, porque son lo que realmente se ve.
- **Elementos de relación:** Este grupo de elementos se caracterizan por la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad.
- **Elementos prácticos:** Los elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño. Esta más allá del alcance de este texto, pero se menciona a continuación:

## 2.6. Tipografía.

### 2.6.1. Familias Tipográficas.

Una familia tipográfica, es un grupo de tipografías unidas por características similares. Los miembros de una familia (los tipos) se parecen entre si, pero también tienen rasgos propios. Las tipografías de cada familia, tienen distintos

grosos y anchos. Algunas familias las forman muchos miembros, otras sólo de unos pocos.

En resumen una familia tipográfica, se define como un conjunto de letras de cualquier tamaño y estilo que tienen el mismo diseño común. Una fuente tipográfica (font), es un alfabeto completo dibujado en un solo tamaño y un solo estilo.

### **2.6.2. Fuentes Tipográficas.**

La palabra fuente se utiliza actualmente para describir todos los elementos anteriores más las cursivas, finas y negras de la misma familia de tipos. Una tipografía está compuesta por los conjuntos de caracteres representados por todos los tamaños y grosos de una determinada clase de letra.

Cada tipo era un bloque metálico para el epipédico de 2,5 cm de longitud que llevaba en una de sus caras una letra o un carácter en relieve. Las líneas de tipos se componían, se entintaban y se colocaban en la prensa de imprimir que oprimía el tipo contra el papel u otro tipo de soporte, produciendo una imagen legible. Aunque la época de mayor auge de los tipos metálicos y la impresión en relieve quedó atrás hace tiempo, la palabra tipo, sigue describiendo un carácter de impresión independientemente del material, ya sea éste metal, película o soporte magnético, o incluso esté almacenado en forma de una serie de fórmulas matemáticas en una computadora.

En autoedición, los términos tipografía y fuentes a menudo se confunden como sinónimos; sin embargo, la tipografía es el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes, mientras que la fuente es el juego completo de caracteres en cualquier diseño, cuerpo y estilo.

Estos caracteres incluyen letras en caja alta y baja, numerales, versalitas, fracciones, ligaduras (dos o más caracteres unidos entre sí formando una sola unidad), puntuación, signos matemáticos, acentos, símbolos monetarios y grafismos (adornos variados y florituras diseñados para su uso en las fuentes), entre otros. Aunque, para autoedición, la totalidad de los caracteres citados suelen estar en las fuentes denominadas “exper”.

### **2.6.3. Series.**

Por su naturaleza de multiplicidad estilística, la familia tipográfica serial, nos propone una manera particular de abordar el diseño de caracteres. Un repaso sobre los diseños más influyentes, considerados en su contexto histórico, deja abiertos algunos interrogantes y controversias para la discusión.

Demos fue diseñada en 1976 para el sistema de fotocomposición Digiset Gerard Unger dibujó manualmente signo por signo en una matriz de 100 puntos horizontales por 120 en vertical.

El programa de Rotis fue manufacturado por Agfa Compugraphic en 1988. Como caracteres distintivos en el diseño en general se destacan la c y la e, esta última por su altísima cintura.

La familia serial y la clasificación de tipos. La idea de abordar un grupo específico de tipos dentro del vasto universo de familias tipográficas parece exigir una justificación inmediata. De hecho, el argumento podría entenderse como el artilugio esencial del acto -taxonómico si los hay- de clasificación de tipos: ¿Cómo agrupar especies comparando sus cualidades constitutivas? Sin embargo, ya que esto puede considerarse desde varios aspectos: históricos, tecnológicos o (más frecuentemente) estilísticos, la clasificación resultante termina involucrando también un criterio particular de aproximación al problema.

La historia de la clasificación de tipos podría pensarse de este modo como la historia de los intentos sucesivos por organizar la variedad de formas tipográficas desde un punto de vista innovador. Se calcula en la actualidad entre 8.000 y 11.000 el número de tipografías conocidas. Es claro que la continua aparición de nuevas familias en ambos campos, texto y display, desestima la idea de una taxonomía definitiva y más bien nos lleva a pensar que la clasificación de tipos es algo vivo que reclama un espíritu de constante revisión.

#### **2.6.4. Estructura.**

El vocabulario usado para la descripción de las diferentes partes que estructuran una letra, se compone de una serie de términos acuñados desde hace mucho tiempo y que se asemejan a los usados para describir las partes del cuerpo.

La descripción de las partes de una letra, no coincide de forma unánime en los libros sobre tipografía y diseño. En todo caso los términos que aquí se reflejan constituyen un buen bagaje para comprender y conocer las distintas partes de una letra.

- Altura de las mayúsculas: es la altura de las letras de caja alta de una fuente, tomada desde la línea de base hasta la parte superior del carácter.
- Altura X: es la altura de las letras de caja baja excluyendo los ascendentes y los descendentes.
- Anillo: asta curva cerrada que encierra el blanco interno en letras tales como en la b, la p o la o.



- Ascendente: asta de la letra de caja baja que sobresale por encima de la altura x, como en la b, la d o la k.
- Asta: rasgo principal de la letra que define su forma esencial; sin ella la letra no existiría.
- Astas montantes: son las astas principales verticales u oblicuas de una letra, como la L, B, V o A.
- Asta ondulada o espina: es el rasgo principal de la S o de la s.



Gráfico N° 14  
Partes de una letra  
Fuente: Introducción a la tipografía, Universidad de Londres

- Barra: es el rasgo horizontal en letras como la A, la H, f o la t. También llamada asta transversal.
- Basa: proyección que a veces se ve en la parte inferior de la b o en la G.
- Blanco interno: espacio en blanco contenido dentro de un anillo u ojal.
- Brazo: parte terminal que se proyecta horizontalmente o hacia arriba y que no está incluida dentro del carácter, como ocurre en la E, la K o la L.

- Cartela: trazo curvo (o poligonal) de conjunción entre el asta y el remate.
- Cola: asta oblicua colgante de algunas letras, como en la R o la K.
- Cola curva: asta curva que se apoya sobre la línea de base en la R y la K, o debajo de ella, en la Q. En la R y en la K se puede llamar sencillamente cola.
- Cuerpo: altura del paralelepípedo metálico en que está montado el carácter.
- Descendente: asta de la letra de caja baja que queda por debajo de la línea de base, como en la p o en la g.
- Inclinación: es el ángulo del eje imaginario sugerido por la modulación de espesores de los rasgos de una letra. El eje puede ser vertical o con diversos grados de inclinación. Tiene una gran importancia en la determinación del estilo de los caracteres.
- Línea de base: la línea sobre la que se apoya la altura X.
- Ojal: porción cerrada de la letra g que queda por debajo de la línea de base. Si ese rasgo es abierto se llama simplemente cola.
- Oreja: ápice o pequeño rasgo terminal que a veces se añade al anillo de algunas letras, como la g o la o, o al asta de otras como la r.
- Rebaba: espacio que queda entre el carácter y el borde del tipo metálico. Aunque se suele nombrar de esta forma, la definición correcta es "hombro".
- Serif, patin, remate o gracia: trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un resalte ornamental que no es indispensable para la definición del carácter, habiendo alfabetos que carecen de ellos.
- Vértice: punto exterior de encuentro entre dos trazos, como en la parte superior de una A, o M o al pie de una M.

#### **2.6.5. Light y bold, espesor.**

Otra propiedad de los tipos de letra es el espesor (ancho o peso) de los tipos. El espesor proporcional se llama así porque el ancho de los caracteres es proporcional a su figura. Se supone que este espesor es el adecuado para el texto base.

Estos ligeros cambios de espesor combinados con la inclinación del eje dan origen a las familias: normal, cursiva, negrita o bold, ligera o light, demi-bold, extra light y extra bold entre otros. Cualquier modo de espesor puede aplicarse a los dos estilos principales de los caracteres, la letra romana o con patines y la letra palo seco o sin patines. Para los estilos secundarios (manuscrita y fantasía), el espesor no es importante.

### 2.6.6. Romanas e itálicas.

El alfabeto latino se remonta al imperio romano aunque sus orígenes son muy anteriores con alfabeto con el tiempo los romanos desarrollarían un alfabeto a través del etrusco, pero usando solo 21 de las 26 letras originales. Hubo 13 letras que no variaron respecto de la de los griegos: A, B, E, H, I, K, M, N, O, T, X, Y y Z: otras 8 letras fueron modificadas C, D, G, L, P, R, S, V y se restauraron otras dos letras F y Q (que habían existido en el griego primitivo, pero se habían perdido en el clásico.) Así pues, el alfabeto romano tenía 23 letras entre vocales y consonantes, y con el los romanos lograron escribir una representación fonética.

De su lengua que hoy llamamos latín, las 3 letras adicionales- J, U y W – son introducciones más recientes que se realizaron para representar otros sonidos. Los romanos usaban la “I” para representar los sonidos de la “I y de la J y de la V tanto para representar la U como la V la W se creo para representar un sonido en ingles antiguo. Aunque el alfabeto romano adoptó numerosas formas, la capitales quadrata (capital cuadrada) ha ejercido la máxima influencia en el desarrollo tipográfico y de las escrituras de inscripción.

La clasificación tipográfica es extensa debido a los criterios de diversos autores, sin embargo a continuación se presentan algunos ejemplos generales.

**Romanas Antiguas | Garaldas:**

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#%&()  
 (Garamond)

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#%&()  
 (Goudy)

**Romanas de Transición | Reales:**

abcdefghijklmnopqrstvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$\$%&()  
 (Times New Roman)

abcdefghijklmnopqrstvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$\$%&()  
 (Baskerville)

Romanas Modernas | Didonas:

abcdefghijklmnopqrstvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$\$%&()  
 (Didot)

abcdefghijklmnopqrstvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$\$%&()  
 (Bodoni)

Egipcias | Mecanas:

abcdefghijklmnopqrstvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$\$%&()  
 (Rockwell)

**abcdefghijklmnopqrstvwxyz**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890 ,.::!@#\$\$%&()**  
 (Playbill)

Sans Serif | Lineales:

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$%&()

(Helvetica)

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$%&()

(Eurostile)

Incisas:

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$%&()

(Optima)

abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 ,.::!@#\$%&()

(Gill Sans)

## 2.7. El Color.

“Todo lo que vemos a nuestro alrededor, es por efecto de la luz, y esto es lo que nos permite ver la diferencia entre un objeto y otro, así como también diferenciarlo de su entorno. La luz se considera un tipo de energía que es captado por el ojo e interpretado por nuestro cerebro como color.” (Wicius Wong, 2008)

Para manejar los colores en una aplicación práctica creativa, se ha desarrollado un sistema que permite analizar y estudiar las mezclas pigmentarias y sus aplicaciones en el área de creación y diseño: el círculo cromático.

Este consiste en una ordenación convencional y sistemática del color, basado en los tres colores primarios: rojo, amarillo, azul y los secundarios: naranja, verde, violeta y los terciarios: amarillo naranja, amarillo verdoso, azul violeta, rojo violeta, y rojo naranja.

- Color primario: color básico y puro, de él se derivan los demás colores.
- Color secundario: color que emana de la mezcla de dos colores primarios.
- Color intermedio: mezcla de un primario con un secundario adyacente, en la cual predomina el primario.
- Color análogo: color semejante que tiene una familiaridad o parentesco de un color primario base.

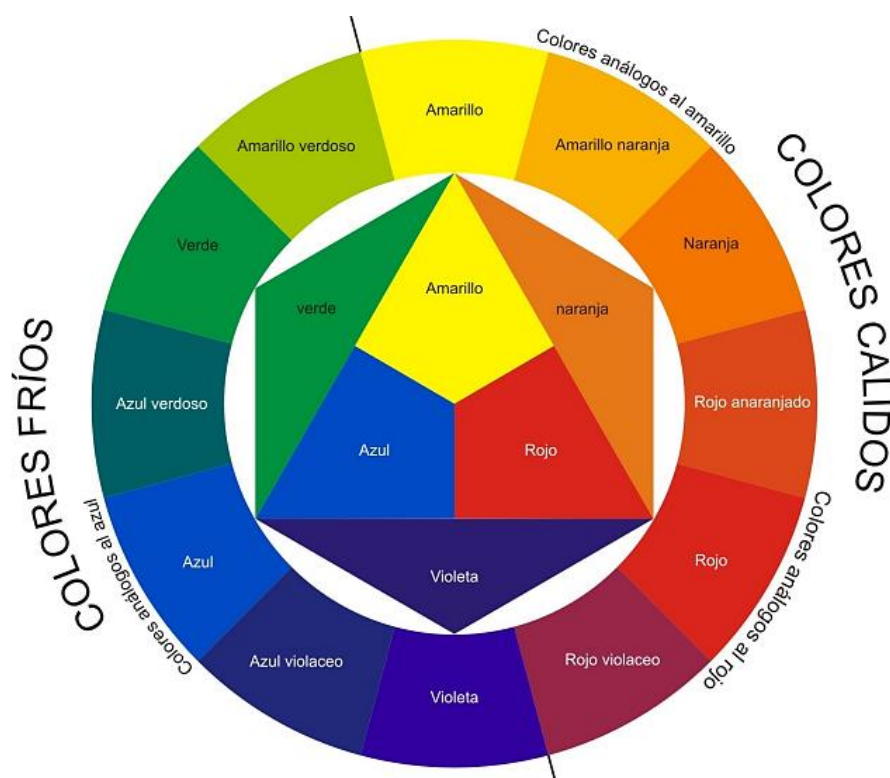


Gráfico N° 15  
Círculo cromático  
Fuente: <http://rogerv.files.wordpress.com>

- Color adyacente: color dispuesto en el círculo cromático en relación de vecindad sin los intermedios.
- Color complementario: color que se encuentra contrario dentro del círculo cromático.
- Color quebrado: mezcla de colores complementarios.
- Color cálido: radiaciones del espectro que presenta la máxima longitud de onda cercana al infrarrojo: rojo, naranja, amarillo, que producen una reacción subjetiva de temperatura.
- Color frío: situado en longitud de onda mínima, próximas al ultravioleta dando una sensación contraria a los colores cálidos.

## 2.8. Armonía del Color.

Cuando se habla de armonía, se refiere a la coordinación de los diferentes valores que el color adquiere en una composición. En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres colores:

- a. Dominante: es el más neutro y de mayor extensión, el cual sirve para destacar a los otros colores que conforman la composición gráfica.
- b. El tónico: es el complementario del color de dominio, el más potente en color y valor, utilizado como animación o audacia en cualquier elemento.
- c. El de mediación: es aquel que actúa como conciliador entre los dos anteriores. Su situación en el círculo cromático es cercana a un color tónico.

## 2.9. Psicología del Color.

Cada color ejerce sobre la persona que lo observa una triple acción:

- Impresiona al que lo percibe, en cuanto el color se ve y llama la atención.
- Capacidad de expresión, pues cada color expresa un significado, provocando una reacción y una emoción.
- Construye, todo color posee un significado propio, y adquiere el valor de un símbolo, capaz de comunicar una idea. Los colores frecuentemente están asociados con estados de ánimo o emociones.

Los colores afectan psicológicamente a las personas y producen sensaciones, las mismas que están asociadas a la cultura occidental, pues en otras culturas, los mismos colores, suelen expresar sentimientos diferentes, por ejemplo, en Japón el color blanco simboliza la muerte.

- El Rojo: Simboliza la pasión ardiente y desbordada de la sexualidad y el erotismo, además del peligro. Es el más caliente de los colores cálidos. Es el color del fuego y de la sangre, de la vitalidad y la acción, ejerce una influencia poderosa sobre el humor y los impulsos de los seres humanos, produce calor. El aspecto negativo del rojo, es que puede destapar actitudes agresivas.

Para los niños el color rojo es uno de los colores preferidos por los niños. Su significado está casi siempre asociado a la vitalidad, energía, valor, pasión, excitación y, en general, a todas las emociones humanas. Si su presencia se combina de forma equilibrada con otros colores, es una muestra de equilibrio, emociones controladas e incluso de sana actividad.

- El Anaranjado: Representa la alegría, juventud, calor, verano. Comparte con el rojo algunos aspectos siendo un color ardiente y brillante. Aumenta el optimismo, la

seguridad, la confianza, el equilibrio, disminuye la fatiga y estimula el sistema respiratorio. Es ideal para utilizar en lugares donde la familia se reúne para conversar y disfrutar de la compañía.

De acuerdo a la percepción de los niños, representa energía y alegría. Las tonalidades suaves expresan calidez, estimulan el apetito y la comunicación, mientras que las tonalidades más brillantes incitan la diversión y la alegría. Puede ser considerado para el cuarto de juego de los niños en combinación con colores neutros.

- El amarillo: En muchas culturas, es el símbolo de la deidad y es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo, es el color de la luz del sol. Genera calor, provoca el buen humor y la alegría. Estimula la vista y actúa sobre el sistema nervioso. Está vinculado con la actividad mental y la inspiración creativa ya que despierta el intelecto y actúa como antifatiga. Los tonos amarillos calientes pueden calmar ciertos estados de excitación nerviosa, por eso se emplea este color en el tratamiento de la psiconeurosis.

Para los niños el amarillo es energía, dinamismo, adaptación e incluso creatividad, lo asocian con el sol como fuente de luz.

- El verde: Simboliza la esperanza, fecundidad, los bienes que han de venir, el deseo de vida eterna. Es un color sedante, hipnótico, anodino. Se le atribuyen virtudes como la de ser calmante y relajante, resultando eficaz en los casos de excitabilidad nerviosa, insomnio y fatiga, disminuyendo la presión sanguínea, baja el ritmo cardíaco, alivia neuralgias y jaquecas. Se utiliza para neutralizar los colores cálidos.

Para los niños el verde es un color positivo que asocian a tranquilidad, reposo, esperanza, gusto por la naturaleza, sensibilidad, etc. El predominio del verde o su utilización en elementos que no corresponde (por ejemplo para colorear el agua, cielo, etc.) puede señalar rebeldía, inconformidad, poca tolerancia a la frustración. También desajuste personal o emocional.

- El Azul: Es el símbolo de la profundidad se le atribuyen efectos calmantes y se usa en ambientes que invitan al reposo. El azul es el más sobrio de los colores fríos, transmite seriedad, confianza y tranquilidad. Se le atribuye el poder para desintegrar las energías negativas. Favorece la paciencia la amabilidad y serenidad, aunque la sobreexposición al mismo produce fatiga o depresión. También se aconseja para equilibrar el uso de los colores cálidos.

El predominio del azul en el dibujo de los niños puede ser entendido como capacidad de control sobre uno mismo e inteligencia emocional. Algunos niños lo difuminan suavemente para crear el cielo o el mar (sensibilidad, afectividad).

- El púrpura: Representa el misterio, se asocia con la intuición y la espiritualidad, influenciando emociones y humores. También es un color melancólico. Actúa sobre el



corazón, disminuye la angustia, las fobias y el miedo. Agiliza el poder creativo. Por su elevado precio se convirtió en el color de la realeza.

Su significado en los niños se asocia básicamente a una personalidad idealista en el que predominan unos principios ya sean éticos, religiosos, morales o de otro tipo. También supone una expresión inconsciente de deseo, dominio de las pasiones e incluso melancolía o tristeza. En niños no es muy habitual encontrarlo de forma dominante.

- El blanco: Su significado es asociado con la pureza, fe, con la paz. Alegría y pulcritud. En las culturas orientales simboliza la otra vida, representa el amor divino, estimula la humildad y la imaginación creativa.
- El Negro: Tradicionalmente el negro se relaciona con la oscuridad, el dolor, la desesperación, la formalidad y solemnidad, la tristeza, la melancolía, la infelicidad y desventura, el enfado y la irritabilidad y puede representar lo que está escondido y velado. Es un color que también denota poder, misterio y el estilo. En nuestra cultura es también el color de la muerte y del luto, y se reserva para las misas de difuntos y el Viernes Santo.  
El color negro para los niños representa la ausencia de luz, temor, oscuridad total asociada con el miedo a monstruos o fantasmas.
- El gris: Iguala todas las cosas y no influye en los otros colores. Puede expresar elegancia, respeto, desconsuelo, aburrimiento, vejez. Es un color neutro y en cierta forma sombrío. Ayuda a enfatizar los valores espirituales e intelectuales.

## **2.10. Ilustración.**

En diseño gráfico, se trata del dibujo o imagen que acompaña a un texto o documento a manera de complemento, permitiendo que la comprensión y comunicación sea más fácil. La ilustración se ha desarrollado con el avance de la tecnología, con el apoyo de la fotografía consolidándose en la era digital.

Es un movimiento relativamente moderno que en primera instancia tuvo mucho se relacionó con la pintura de caballete, la decoración arquitectónica y los dibujos realizados para las revistas ilustradas.

El uso cotidiano de la ilustración le corresponde a la publicidad, en anuncios de cualquier tipo de producto, para decorar la portada de un libro, un cómic, de un juego de ordenador, o para hacer aparecer la imagen descrita en un libro de cuentos.

En los años 80, edad de oro de la ilustración hasta la actualidad, los artistas optaron por apropiarse de este estilo para la creación de sus obras, como es el caso del maestro Frank Frazetta, Burne Hogarth, Tim White, Berni Wrightson, H. R. Giger, Olivia, Dave McKean, Liberatore, entre otros.

Esta corriente de la época contemporánea, es un movimiento artístico y un medio de comunicación visual creado para las masas, por medio de la fotografía, el cómic, el cartel o el cine.

La ilustración, es básicamente cualquier obra dibujada con acuarela, tinta china a plumilla, óleo o aerógrafo y cualquier otra técnica artística, con características similares o iguales a las del cartel y el cómic. Es importante mencionar la influencia del cartel en tanto los dos están destinados al mundo del producto y del consumo de tal forma que la ilustración se muestra llamativa hacia el espectador para que compre el producto.

En la ilustración y en el cartel las formas se muestran de un modo exagerado, rozando la fantasía, la imagen suele aparecer muy coloreada, con mucha luz, con un mensaje icónico preparado para una percepción instantánea del mensaje, éste se caracteriza por ser impactante y capaz de llamar la atención del espectador. Con una composición ordenada armónicamente para que los distintos elementos del dibujo lleven a una correcta y rápida lectura de la obra.

El cómic ejerce una influencia innegable en la ilustración. El tomo completo de un cómic se resume en la portada. Toda una secuencia de viñetas se puede narrar en una sola imagen ilustrada, y a su vez, se puede decir que cada viñeta es una ilustración, pues recoge un tiempo real transcurrido en una sola imagen. Es por ello que casi todos los ilustradores tratan igualmente el arte del cómic y viceversa: casi todos los dibujantes de cómics crean ilustraciones.

En general es posible decir que la ilustración se trata de un dibujo icónico-gráfico destinado normalmente a la difusión masiva en copias mecánicas idénticas entre sí sobre soporte plano y estático. Es un medio de comunicación visual creado para las masas.

La ilustración es un campo de fantasías en el cual puede desarrollarse un arte figurativo de altísima calidad y con un amplio espectro de modalidades. Cada artista puede ejercerlo a su manera; desde el clásico concepto de la ilustración como interpretación visual, generalmente de un escrito, a la libre creación de un universo propio de un terreno tal vez más cercano a la pintura.

Es destacable que en la ilustración se emplean formas exageradas que rozan en la fantasía o de hecho son totalmente fantásticas, además se fuerza el cromatismo, la luminosidad y el mensaje icónico según la intención del creador. El cromatismo y la fantasía resultan aspectos de gran interés en las ilustraciones de cuentos infantiles y juegos, pues el atractivo principal implica la gran importancia que se le da a lo que se puede ver e imaginar y viceversa.

### 2.10.1. Tipos de Ilustración.

- Ilustración científica: Consiste en imágenes realistas que acompañan al texto escrito, las mismas que son realizadas por medio de grabados.

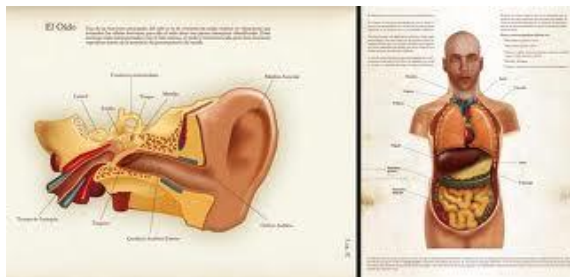


Gráfico N° 16  
Ilustración científica  
Fuente: [www.ilustracioncientifica.com](http://www.ilustracioncientifica.com)

- Ilustración literaria: Estas se manifiestan a través de la caricatura, la historieta, los dibujos infantiles y fantásticos.



Gráfico N° 17  
Ilustración literaria cuento El Principito  
Fuente: [www.saberia.com](http://www.saberia.com)

- Ilustración publicitaria: Aplicada a las etiquetas de los envases y de productos variados, ofrecen una rápida información sobre el producto.

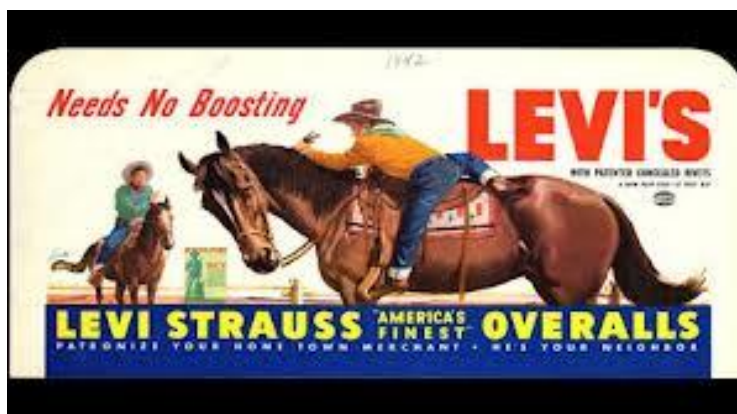


Gráfico N° 18  
 Ilustración publicitaria  
 Fuente: [www.glosariodigital.com](http://www.glosariodigital.com)

- Ilustración editorial: Esta es empleada en periódicos, revistas, páginas web.

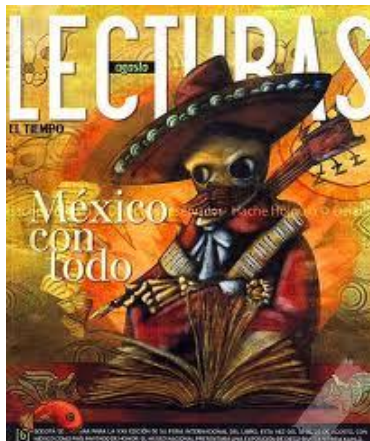


Gráfico N° 19  
 Ilustración editorial  
 Fuente: [disenopublicitario1jams.blogspot.com](http://disenopublicitario1jams.blogspot.com)

En un cierto género de pintura se plantea un hecho prevalentemente estético, donde la composición y el uso del color suelen tener una preponderancia sobre la anécdota. En la ilustración, en cambio, existe siempre una carga narrativa más evidente y directa. Por lo tanto creo que una ilustración es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa". (Chichoni, 2009)

- Ilustración Infantil: Juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, en especial para niños y jóvenes, complementan de manera inigualable el texto del impreso, en diseño de carátula, como en páginas interiores, donde llegan a tener la fuerza expresiva, para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental con el fin de transmitir al ilustrador su proyecto.

La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura.

- Ilustración de moda comercial: La representación gráfica de un en vestuario de damas, caballeros, niños, alta costura, lencería, accesorios, calzado, calcetería y textil. Dirigir áreas comerciales, compras, gerencia de proyectos y exportación. fig.4 • Ilustración de Producto: son representaciones graficas destinadas a complementar o dar forma y personalidad a un producto o a una marca comercial, o bien anunciar un acontecimiento.

- Ilustración para infografía: Es una representación más visual que los propios textos; en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. La infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente, los mapas, gráficos, viñetas, etc.

### **2.10.2. Técnicas de ilustración.**

- Impresión: los procesos de grabado nacieron con la invención de la imprenta, y se han usado a lo largo de la historia por los ilustradores de libros infantiles para permitir su reproducción múltiple. Actualmente muchos de estos procesos, como la xilografía, el grabado al linóleo y la serigrafía, se siguen utilizando por los efectos estéticos que se consiguen.
- Tinta: las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos, prácticamente imposibles de rectificar. Hoy en día el dibujo lineal no tiene la misma popularidad de antes, pero se mantiene en los libros de ilustraciones en blanco y negro para niños más mayores. Tradicionalmente, casi todo el trabajo lineal se hacía con plumilla y tinta.
- Rotuladores: Los ilustradores emplean los rotuladores en mayor medida que los pintores artísticos. Es un medio que sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado, contornos claros y una calidad final fácilmente reproducible por medios foto mecánicos. Ofrecen un acabado limpio, pero también frío. En la actualidad, las técnicas por ordenador han desplazado este tipo de aplicaciones. Sin embargo, se siguen utilizando en combinación con otras técnicas. Los más utilizados son los que contienen una base de alcohol. Una vez secos, el color es indeleble y, al ser transparente, permite trabajarse por superposición de tonos sin que se mezclen.
- Lápices de color: Su principal característica es la facilidad e inmediatez de su utilización. Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado. Se utiliza para originales de pequeño formato, ya que la intensidad de su tono y la capacidad cubriente de su color son menores que las de otros medios. Tienen como ventaja la posibilidad de ilustrar con un alto grado de detalle, la permanencia y la inalterabilidad de los colores.
- Pastel: Se trata de barritas de color, que pueden ser al óleo y secos, aunque los más habituales son estos últimos, quizá porque permiten obtener mejores efectos de mezcla. Tienen una coloración muy intensa, pero no permiten matizar con mucha precisión. El pastel es lo más cercano al color puro. Permite obtener coloraciones saturadas, con una calidad densa y aterciopelada.

- **Acuarela:** Es uno de los procedimientos más utilizados en ilustración. Es el más funcional. No requiere muchos utensilios y permite un alto grado de detalle. Facilita el coloreado de grandes superficies con un acabado de calidad. Permite desde un coloreado muy suave hasta tonos más sólidos y opacos.
- **Pintura acrílica:** Aporta texturas y efectos ópticos originales. Se trata de un material de secado rápido y base acuosa que supone una buena alternativa a la pintura al óleo. Los colores acrílicos son intensos y vibrantes. La rapidez de su secado explica su importancia y popularidad entre los ilustradores contemporáneos.
- **Pintura al óleo:** Su riqueza y profundidad no se puede comparar con ninguna otra técnica, pero tiene muchos inconvenientes para el ilustrador, por eso se usa poco para ilustración de libros infantiles. Es un procedimiento de representación sumamente realista, precisamente por eso ha caído en desuso como técnica de ilustración. Sin embargo, todavía es empleado por los profesionales que buscan una obra artística de gran calidad artesanal.
- **Collage:** Su principio básico es la yuxtaposición de superficies que, por su distinto color, textura, forma y tamaño dan lugar a un conjunto interesante y sugestivo visualmente. El interés de esta técnica reside en aprovechar las coloraciones de los materiales originales, de forma que pueda reconocerse su procedencia. Es muy importante la pericia artística y el talento para combinar colores, formas y texturas.

### **2.11. Fotografía de Arquitectura.**

Se trata de una fotografía técnica y sencilla en cuanto a concepto, la cual es realizada in situ, y normalmente con luz natural. En el caso de la fotografía de edificios o espacios, es preciso contemplar el campo de visión y la óptica con la menor distorsión posible.

En la fotografía de arquitectura es preciso cuidar el no distorsionar la perspectiva, utilizando buenos objetivos y procurando mantener la cámara en horizontal para evitar que las líneas converjan.



Gráfico N° 20  
Fotografía de Arquitectura  
Fuente: [www.mstudio.es](http://www.mstudio.es)

Es preciso que el disparo sea a cierta distancia del edificio, tomando en cuenta que no siempre será posible, es recomendable usar objetivos descentrables o llamados Tilt&Shift (descentrables y basculante) que permiten corregir la perspectiva. Lo que se pretende, es mantener el plano del sensor vertical, y mover sólo la lente. De esta manera las líneas seguirán siendo paralelas y no convergerán.

### 2.11.1. Técnicas de la Fotografía de Arquitectura.

- **Perspectivas:** Consiste en mantener el conjunto de líneas de un edificio utilizando varios métodos complementarios: una cámara completamente derecha, uso del trípode, esmerilado cuadrulado, objetivo de descentralización y correcciones por medio de programas en computadora, en caso de ser necesario.
- **Iluminación:** Tomando en cuenta que un edificio es un sujeto fijo, es preciso obtener la mejor iluminación en el exterior y en caso de no ser posible se puede intentar usar un alumbrado artificial como, por ejemplo, un flash o hacer una toma en HDR (High Dynamic Range).



Gráfico N° 21  
Edificio Argentino  
Fuente: [www.peruarki.com](http://www.peruarki.com)

- **Elementos indeseables:** Para depurar la escena y hacer destacar el sujeto, existen varias opciones a las que se puede recurrir, las mismas que van desde la toma de la imagen hasta el post-tratamiento.

- El retoque: Con el mismo propósito de depurar la escena, se puede "borrar" los elementos considerados indeseables o que no pudieron esquivarse durante la toma. Además, el retoque permite trabajar con la iluminación, contrastes y colores de la fotografía destacando al sujeto fotografiado. (Vialfa, 2013)

Desde un conjunto de edificaciones hasta un pequeño detalle en un rincón, el fotógrafo debe descubrir los puntos de toma óptimos, aquellos que darán como resultado encuadres de gran impacto visual. En este sentido podemos clasificar los encuadres en:

En muchas ocasiones es necesario percibir el espacio vacío y decidir si se respeta por motivos de equilibrio y de composición, o bien elegir un sujeto para posicionarlo y completarlo. El fotógrafo de arquitectura debe ser consciente de la composición en el encuadre.

El fotógrafo puede lograr reforzar las cualidades de la obra del arquitecto, prestando atención al diseño y materiales empleados, basando su trabajo en la percepción holística de la creación y de las energías que genera. Plasmar la esencia de una construcción resulta muy complejo, porque puede ser la suma de varias realidades y tal vez precise de una deconstrucción. Sin embargo hay elementos y técnicas a las que se debe atender especialmente:

- Proporciones. Tratar de mantener las proporciones en el encuadre, la distancia de los elementos entre sí y a los márgenes.
- La escala. Para entender visualmente la grandeza de un elemento es necesario establecer una comparación visual de tamaño, una escala. La más empleada ha sido la figura humana. Jugando con las distancias y las focales se puede manipular la escala y realzar o reducir el tamaño de los elementos.
- Las focales. El uso de las focales permiten escalar una escena y obtener encuadres variados, ya sea en orientación (vertical y horizontal) como en extracciones en la distancia.
  - Focales largas: Comprimen la distancia de forma sorprendente, se utilizan para plasmar detalles y buscar abstracciones. Permiten fotografiar en la distancia sin distorsión.
  - Angulares: Permiten un tratamiento más fácil de la perspectiva. En interiores también muestran mejor el espacio y resultan más descriptivos por el ángulo que abarcan.
- El enmarcado. Buscar elementos que rodeen la escena, que la circunden. De esta forma se direcciona la atención hacia el centro del encuadre.
- La profundidad. Podemos combinar los artificios que permiten obtener sensación de tridimensionalidad: el tono, la perspectiva lineal, la perspectiva atmosférica, el desenfoque del fondo.



- Polarizador. Es un filtro que elimina los reflejos de superficies no metálicas. Refuerza el contraste de nubes y cielo, contribuyendo a saturar el color. Se posiciona a 90° con la fuente de luz para obtener máximo efecto de polarización.
- Luz. Explorar las luces a diferentes horas del día y por la noche. También valorar el uso de iluminación artificial que cree atmósferas en rincones de la escena. La luz rasante enfatiza la textura y el volumen, la frontal el color. Explora la iluminación nocturna en momentos como el crepúsculo, esperando a un equilibrio de contraste.
- Brillos de estrella. En las fotos nocturnas o crepusculares con presencia de puntos de luz, farolas, por ejemplo, saber que a diafragma cerrado se consigue un efecto de estrella, similar al de los filtros de efectos, pero con tantas puntas como láminas tenga el diafragma. Un filtro de gelatina siempre abre el punto de luz, lo hace más ancho por su diferente densidad. Se utiliza también en fotografía astronómica.
- Picado y contrapicado. Cuando es posible buscar estos posicionamientos subjetivos se debe ver su efecto, que puede ser bastante abstracto, como de maqueta o foto aérea, o bien de perspectiva exagerada.
- Encuadres abiertos y cerrados. Para aquellas composiciones centrípetas o cerradas, en las que los elementos crean caminos visuales hacia el interior de la imagen o centrífugas abiertas, en las que hay un claro punto de salida.

## **2.12. El juego como Instrumento de Aprendizaje.**

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Comúnmente se le identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan muchas facetas de su personalidad.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, o porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana.

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada.

Mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación. Por su parte Groos (1898, 1901) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados.

El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

- La afectividad: El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

- La motricidad: El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.
- La inteligencia: Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.
- La creatividad: Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.
- La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

### **2.13. Teoría de los Juegos.**

De acuerdo a Raspeño (2000): “El principal objetivo de la teoría de los juegos es determinar los papeles de conducta racional en situaciones de juego en las que los resultados son condicionales a las acciones de jugadores interdependientes.”

Un juego es cualquier situación en la cual compiten dos o más jugadores. El Ajedrez y el Póker son buenos ejemplos, además: La ruleta, los dados, el bingo, Cara o Cruz, monopolio, variedad de juegos con naipes, tres en raya, el ahorcado, etc. Dutta (2000) concluye diciendo “que un juego es una situación conflictiva en la cual unos participantes compiten por la obtención de una recompensa, sometiendo su conducta a unas reglas aceptadas por todos, pero la marcha del juego y su resultado final depende de procedimientos regidos por la Aleatoriedad. En otras palabras, todo juego de azar reúne los siguientes elementos:

- a) Tiene unos participantes o jugadores;
- b) Tiene unas movidas o jugadas;
- c) Tiene un procedimiento aleatorio que define la terminación y el resultado final del juego;
- d) Tiene una recompensa y unas sanciones; y,
- e) Tiene unas reglas aceptadas por los participantes.”

Se supone que, en un juego, todos los jugadores son racionales, inteligentes y están bien informados. En particular, se supone que cada jugador conoce todo el conjunto de estrategias existentes, no solo para él, sino también para sus rivales, y que cada jugador conoce los resultados de todas las combinaciones posibles de las estrategias. En otras palabras, la acción que emprende un jugador puede dictar los actos de otros jugadores o influir en la probabilidad de que se comporten en una forma particular.



Gráfico N° 22  
Juego de la OCA  
Fuente: Proyectos, adicae.net

Seuba (2000), indica que “según sean las particularidades de los juegos, existen los llamados juegos de mesa y de acuerdo a los elementos necesarios poder ser desarrollados, se los puede dividir entre juegos de dados (como el monopolio), juegos de fichas (como el dominó) y juegos de cartas (o naipes, como lo es el denominado cuarenta).”<sup>4</sup>

Además están presentes los juegos de rol (como el ya clásico Dungeons&Dragons) y los juegos de tablero, tanto tradicionales como contemporáneos. Al respecto, hay que decir que mientras las damas y el ajedrez integran el grupo más antiguo, los juegos surgidos en los últimos años se subdividen en temáticas y tamaños. Hay juegos de guerra, otros que giran en torno a miniaturas y hasta algunos que proponen simular situaciones inspiradas en la vida real.



Gráfico N° 23  
Juego de dados: Monopolio  
Fuente: Tareas Monopolio

<sup>4</sup>Seuba M. (2007). Juegos y reciclaje. México: Editorial Intervida. 3era Edición.

El entretenimiento lúdico de humanos está garantizado gracias a la enorme variedad de juegos que existe en el planeta. Para que nadie se prive de disfrutar la grata experiencia de jugar (ya sea de forma individual como en grupo), han surgido numerosas propuestas que se adaptan a todas las posibilidades y preferencias.

#### 2.14. Tipos de Juegos.

Los juegos pueden clasificarse de la siguiente forma:

- Juegos tradicionales: los que son transmitidos de generación en generación y se caracterizan por ser propios de un país o región, cuyos inicios se vinculan con la historia y la cultura del pueblo de origen, además muchas veces los materiales intervinientes son particulares y únicos. Ejemplo: coches de madera, entre otros.
- Juegos populares: a diferencia de los tradicionales, estos tienden a ser pasados de generación en generación de forma oral, sus reglas varían de acuerdo a la ubicación geográfica donde se practican. Su práctica está limitada al esparcimiento y la diversión. Ejemplo: Las Cogiditas, las escondidas, entre otros.



Gráfico N° 24

Juego de las escondidas

Fuente: <http://cuidadoinfantil.net/>

- Juegos de mesa: Este tipo de juego presenta un requerimiento en particular, la utilización de un tablero utilizado como mesa en el cual se desarrolla la acción, además requiere de la participación de dos o más jugadores. Muchos de estos juegos tiene como eje al azar en su desarrollo, pero también existen otros que implican estrategia y lógica para alcanzar el éxito. Ejemplo: el Monopolio, ajedrez, entre otros.
- Juegos de naipes: Estos requieren de una baraja para el desarrollo del juego y por lo general se necesita la participación de dos jugadores o más, sin embargo hay algunos que pueden ser practicados por un solo participante, por ejemplo el solitario.



Gráfico N° 25  
Naipes  
Fuente: <http://jugamosalpoker.com/>

- Videojuegos: Es aquel juego que se visualiza y se juega a través de un dispositivo con pantalla gráfica y requieren de un joystick, mouse, teclado, u otro elemento que controle las acciones del jugador. Los videojuegos abordan diferentes temáticas como: aventura, estrategia, lucha, educacionales, entre otros.



Gráfico N° 26  
Control para juegos de video  
Fuente: [www.dineroenimagen.com](http://www.dineroenimagen.com)

- Juegos de rol: Estos se desarrollan mediante la interpretación de un determinado papel referente a un personaje. Se caracterizan por la improvisación, la imaginación y la imitación.

## 2. 15. Juego y Educación.

Las sociedades están conformadas de manera compleja por diversos grupos sociales que mantienen diferentes, e incluso hasta opuestos intereses y visiones del mundo, pero que establecen una mayor o menor cercanía, con orientación social. La modernidad social que se ha alcanzado en la actualidad ha traído como resultado un mayor grado de especialización y división del trabajo.

A través del juego las personas exploran y ejercitan sus competencias físicas, crean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

Mucho se ha hablado de la relación que existe entre el juego, la educación y el aprendizaje, por ejemplo, Platón afirma que el juego es un elemento indispensable en la formación integral del ser humano; aquí es importante puntualizar que es necesario el respeto de las reglas del juego como aprendizaje para una vida socialmente sana.

Diferentes personajes a través de la historia han hablado sobre la importancia del juego en la educación; Froebel, fue uno de los primeros en tocar este tema, integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela y lograran un mejor resultado en las actividades escolares.

Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos, las habilidades mentales del ser humano se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso de lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal.

En el juego se aprende modos de comportamiento, técnicas, agilidad, improvisaciones, se aprende a socializar y adaptarse a un estilo de vida que es necesario para la sociedad, conformado dentro de cada persona el conocimiento de límites, libertad y objetivos, aunque no siempre sean accesibles.

En la actividad lúdica, se puede descubrir diferentes procesos relativos al aprendizaje y la educación, como situaciones de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que se desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales como grupales; todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma, claro está, que entre menos reglas tenga el juego mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego, según sus necesidades.

Es importante señalar que el juego libre y espontáneo sólo tiene la finalidad de la diversión, pero cuando este es manipulado desde afuera, se le otorga un objetivo por lo se limita de alguna manera. Esto no significa que no se pueda participar, sólo se debe entender claramente la libertad para que el grupo proponga el rumbo según las condiciones del juego.

Difundir un juego de carácter educativo culturales la tarea de toda persona comprometida con la formación del hombre, pues a más de mostrar una parte de la historia de la humanidad se puede considerar como un medio didáctico eficaz para llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje cuyas virtudes han sido descubiertas y desarrolladas por la Psicología, en especial la referida a la educación.

## **2.16. La afectividad y los patrones de conducta que se desarrollan a través del juego.**

### **2.16.1. Motivación y Estímulo.**

El juego es, además de una actividad natural y educativa que forma parte de las actividades de la sociedad. Este incluye un proceso de desarrollo: el aprendizaje del que habló Vigostky. En este sentido, el contenido de lo que se aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida; en los juegos se aprende a conocer a los otros y saber que esperar de ellos, a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar, en qué circunstancias posibles.

El contenido básico de los juegos es la experiencia inter psicológica sobre la cual tiene lugar los acontecimientos cognitivos, afectivos, emocionales y sociales que dan significado a los acontecimientos individuales. En los juegos se aprenden facetas particulares de ese proceso tan complejo que es irse convirtiendo en persona, es decir ir adquiriendo una identidad social desde la cual pueda interpretarse a sí mismo y el sentido de las cosas.

Las personas necesitan conocer el mundo desde sus posibilidades y el juego genera un espacio que permite actos conjuntos e integradores; este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión, por tanto ocupa, un lugar privilegiado en la expresión de las personas. Es por ello que no puede ser considerado sólo como un pasatiempo o diversión, es, más que nada, un aprendizaje para la vida.

En este contexto es preciso mencionar la teoría de las inteligencias múltiples que potencia el desarrollo del ser humano desde diversos ámbitos y lo considera como un ser integral con potencialidades.

### **2.20. Marco Conceptual.**

- Acción formativa: Curso. Necesita de una planificación previa, un diseño donde se conceptualice y se programe qué es lo que se pretende asumir y cómo se puede conseguir.
- Acto pedagógico: Encuentro de dos sujetos, uno que aprende y otro que enseña, que establecen entre sí una relación intersubjetiva.
- Análisis de necesidades: Determinar si la formación puede desarrollar un papel de mejora del rendimiento laboral y cómo lo puede hacer.
- Aprendizaje cooperativo: Modalidad de aprendizaje que fomenta la interdependencia positiva entre los estudiantes
- Autoevaluación: Dícese de la capacidad del sujeto de objetivar y asumir cierto grado de responsabilidad y compromiso en sus producciones, aprendizajes, tareas, etc.
- Campos semánticos: Los campos semánticos son experiencias significativas, escenarios de aprendizaje.



- Diagrama: Hoja opaca que muestra datos en forma gráfica o tabular, por ejemplo, un diagrama mural.
- Dibujo arquitectónico: Representación gráfica de una edificación que intenta mostrar, antes de ser construida, cómo se verá una vez terminada.
- Dibujo técnico: Corte transversal, detalle, diagrama, elevación, perspectiva, plano, plan de trabajo, etc., que se hace para ser usado en contextos de ingeniería o de otras técnicas.
- Dimensiones: Son aquellos aspectos que se evalúan para determinar los niveles de funcionalidad en cuanto a las capacidades de aprendizaje.
- Guía: Instrumento que describe genéricamente fondos documentales de uno o varios archivos, indicando las características fundamentales de los mismos, organismos que los originan, secciones y series que los forman, fechas extremas y volumen de la documentación.
- Habilidades adaptativas: Son todas aquellas habilidades que presentan las personas para funcionar o desempeñarse en la vida diaria.
- Habilidades conceptuales: Las habilidades conceptuales son las habilidades encaminadas a desarrollar la capacidad cognitiva.
- Habilidades sociales: Las habilidades sociales hacen referencia a la Comunicación y a las relaciones sociales.
- Impresión fotográfica: Imágenes positivas impresas por la acción de la luz sobre una superficie fotosensible a partir de un negativo.
- Juego de roles: Los juegos de roles se basan en la interpretación de Personajes.
- Materiales táctiles: Materiales con símbolos en relieve y/o superficies tratadas para producir la sensación de relieve que están destinados para el uso de personas con impedimentos visuales.
- Razonamiento: Acción mental mediante la cual se emiten juicios. Argumentación o secuencia lógica.
- Rutina: La repetición de la rutina le ayudará al niño a desarrollar su Sentido de la responsabilidad, además le brinda identidad, Seguridad, constancia y estabilidad emocional.

## **Capítulo III**

### **Estrategia Metodológica**

#### **3.1. Métodos y Herramientas.**

Los métodos que vamos a emplear y aplicar en el presente trabajo, serán diferentes, de acuerdo, a las exigencias que ameriten para su desarrollo; entre los cuales podremos considerar a los siguientes: el método científico, inductivo-deductivo, analítico-sintético, por cuanto, procesaremos la información basándonos en el análisis de la misma; para aplicarlo posteriormente en la elaboración del juego de mesa.

Entre las técnicas que aplicaremos para la recopilación de datos, utilizaremos a la encuesta para conocer el nivel de conocimientos de la ciudadanía, tomando en consideración una muestra de acuerdo a la población de la ciudad, así como también, de parámetros que nos permitirán diseñar y posteriormente elaborar el juego de mesa didáctico. Así como también, analizaremos los datos mencionados, para luego éstos clasificarlos, ordenarlos y graficarlos. De igual manera, utilizaremos también como técnica, la observación, de los diferentes fenómenos, comportamientos grupales y zonales a quienes apliquemos una vez realizado el juego, es decir el Focus Groups, como corresponde a toda técnica motivacional, apuntan a un tipo de información exploratoria o explicativa aplicadas en el marketing y publicidad.

También utilizaremos en la recopilación información el fichaje de bibliografía, la misma que será en función del desarrollo del marco teórico propuesto para la investigación y aplicación; buscando la bibliografía más adecuada, de acuerdo a los contenidos propuestos en el presente trabajo investigativo.

#### **3.2. Unidad de Análisis.**

La unidad de análisis se centra en los pobladores de la ciudad de Cuenca a partir de los 11 años de edad y en adelante, pues son ellos quienes determinarán sus necesidades y expectativas del tema de estudio, basados en su experiencia y formación cultural. De acuerdo al último censo de población y vivienda registrado por el INEC, la población registrada dentro de los parámetros establecidos es de 204.923 personas.

#### **3.3. Población y Muestra.**

La población corresponde a las personas de 11 años y más en la ciudad de Cuenca, área urbana, que sepan leer y escribir, además que no posean discapacidades que impidan el análisis lógico del juego, estos datos fueron obtenido del INEC, Censo de Población y Vivienda 2010, obteniendo como resultado:

Grupo edad	Frecuencia	%
Entre 12 a 16 años	33.462	16,33%
Entre 17 a 21 años	30.990	15,12%
Entre 22 a 26 años	28.167	13,75%
Entre 27 a 31 años	23.526	11,48%
Entre 32 a 36 años	18.119	8,84%
Entre 37 a 41 años	15.369	7,50%
Entre 42 a 46 años	13.212	6,45%
Entre 47 a 51 años	11.624	5,67%
Entre 52 a 56 años	9.089	4,44%
Entre 57 a 61 años	6.814	3,33%
Entre 62 a 66 años	5.127	2,50%
De 67 años en adelante	9.424	4,60%
<b>Total</b>	<b>204.923</b>	<b>100%</b>

Gráfico N° 27

Fuente: INEC, Censo de Población y Vivienda 2010

### 3.3.1. Cálculo de la Muestra.

Con la finalidad de investigar el nivel de conocimiento acerca de los bienes patrimoniales, es preciso encuestar a un número representativo de la población que además permitirá conocer la aceptación del juego, para ello se aplica la siguiente fórmula:

- **Fórmula:**

$$n = \frac{N \times Z^2 \times p(1 - p)}{e^2(N - 1) + Z^2 \times P(1 - P)}$$

- **Donde:**

N= Población (204.923)

P= Proporción de elementos de la población con una característica (50%)

e= Margen de Error (5%)

Z= Nivel de Confianza (95% = 1,96)

- **Reemplazando:**

$$n = \frac{204.923 \times (1,96 \times 1,96) \times 50(1 - 50)}{(5 \times 5) \times (204.923 - 1) + (1,96 \times 1,96) \times 50 \times (1 - 50)}$$

$$n = \frac{1928718882}{5132461,92}$$

- **Resultado:**

n = 376 Población cuencana, distribuida de la siguiente forma:

Grupo edad	Frecuencia	%
Entre 12 a 16 años	52	13,94%
Entre 17 a 21 años	58	15,55%
Entre 22 a 26 años	53	14,14%
Entre 27 a 31 años	44	11,81%
Entre 32 a 36 años	34	9,09%
Entre 37 a 41 años	29	7,71%
Entre 42 a 46 años	25	6,63%
Entre 47 a 51 años	22	5,83%
Entre 52 a 56 años	17	4,56%
Entre 57 a 61 años	13	3,42%
Entre 62 a 66 años	10	2,57%
De 67 años en adelante	18	4,73%
<b>Total</b>	<b>376</b>	<b>100%</b>

Gráfico N° 28

Fuente: Cálculo a partir de INEC, Censo de Población y Vivienda 2010

### 3.4. Tipo y nivel de Investigación

Enfoque: El estudio es de carácter cualitativo – cuantitativo. En primera instancia es una investigación cualitativa referida al individuo al ser él, el infórmate principal de su propia realidad; y es de carácter cuantitativo en el momento que se cuantifican los resultados de una muestra considerable para poder asociarla al total de la población.

Esta investigación posee además el carácter exploratorio, ya que es una temática con un sustento previo de estudio muy limitado en la ciudad de Cuenca, por lo que es necesario realizar una investigación que proporcione mayor conocimiento y sustento teórico-práctico sobre el uso del juego como recurso educativo en temas culturales como lo son los valores patrimoniales.

### 3.5. Técnicas e Instrumentos

Las técnicas utilizadas serán fichas bibliográficas, fichas de observación y encuestas semi-estructuradas, además de recursos estadísticos como programas para tabulación y análisis.

La ficha bibliográfica “es una ficha pequeña, destinada a anotar meramente los datos de un libro o artículo. Estas fichas se hacen para todos los libros o artículos que eventualmente pueden ser útiles en la investigación, no solo para los que se han encontrado físicamente o leído. En ellas se registran las fuentes encontradas, por ejemplo, en el catálogo de una

biblioteca, en una bibliografía, en índices de publicaciones, etc.”<sup>5</sup> (Hernández, Fernández, Baptista 2006)

Las fichas de observación permiten la recolección sistémica de las observaciones realizadas para su posterior interpretación y análisis. Estas se realizaron de acuerdo a los objetivos de la investigación, es decir previo al trabajo fotográfica con la intención de identificar las edificaciones con las que se desea trabajar.

Las encuestas, de acuerdo a Trespacios, Vázquez y Bello (2005), “son instrumentos de investigación descriptiva que precisan identificar a priori las preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una muestra representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.”<sup>6</sup> Estas fueron dirigidas a la ciudadanía en general con el fin de identificar su conocimiento y necesidades de información respecto a los bienes patrimoniales. Se realizaron por medio de una ficha diseñada en Word y cargada a través de cuentas de correo y Facebook para ser completadas y reenviadas a personas identificadas como concentraciones de información quienes recopilan las fichas y las ingresan a la base de datos.

### **3.5.1. Instrumentos.**

La recopilación de la información bibliográfica se realizó mediante un registro o ficha que permitió tomar los aportes esenciales de cada autor y relacionarnos con el tema de estudio.

La observación permitió identificar el comportamiento de las personas frente a las edificaciones arquitectónicas patrimoniales, es decir su interés por la construcción, su cultura de respeto o de desinterés.

Las encuestas, por medio de un cuestionario de preguntas, se dirigieron a los habitantes de la ciudad de Cuenca para obtener la información necesaria respecto a sus expectativas y necesidades en torno al tema propuesto. Estas fueron enviadas a través de cuentas de correo o Facebook y algunas se aplicaron directamente en campo.

El análisis de la información se realizó mediante una base de datos estadística que permitió el registro de los resultados y mediante el cual se pudo realizar el cruce de información y los cuadros de salida con sus respectivos gráficos.

---

<sup>5</sup> Hernández, S. R., Fernández C. C. y Baptista, L. P. (2006). Metodología de la Investigación. 4ª edición. México: Mc Graw Hill.

<sup>6</sup> Trespacios Gutiérrez Juan, Vázquez Casielles Rodolfo y Bello Acebrón Laurentino. (2005). Investigación de Mercados. International Thomson Editores, 2005, Pág. 96.

### 3.6. Organización y análisis de los datos.

Los datos se organizaron de acuerdo al levantamiento que se realizó, es decir que las encuestas se digitaron en el orden en el que fueron registradas en una base de datos estadística que fue diseñada para ello, de tal forma que se trabajó con códigos para un mejor procesamiento, posteriormente se presentó la información mediante cuadros porcentuales.

### 3.7. Trabajo de Campo.

El trabajo de campo, se realizó mediante un sistema estratégico para levantamiento de información que contempló criterios geográficos y de segmentación, permitiendo que la muestra sea distribuida en diferentes zonas del cantón. El levantamiento contempló además el envío del formulario por medio de cuentas de correo electrónico y Facebook con el fin de lograr el mayor número de respuestas en un tiempo mínimo.

### 3.8. Resultados de la investigación cuantitativa

#### ¿Qué es un bien patrimonial?

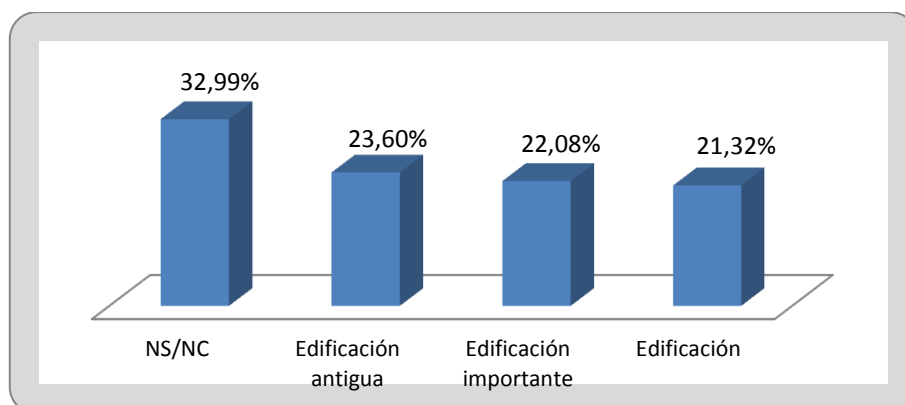


Gráfico N° 29  
Figura 1.  
Fuente: La autora

Los informantes desconocen en un 32,99% lo que es un bien patrimonial, sin embargo el 67,01% lo relaciona con edificaciones ya sean antiguas o que tienen algún valor para los habitantes, esto lo justifican y lo relacionan directamente con las razones por las que se declaró a Cuenca como ciudad patrimonial, los entrevistados responden que se debe a la arquitectura de la ciudad.

### ¿Qué es un bien patrimonial arquitectónico?

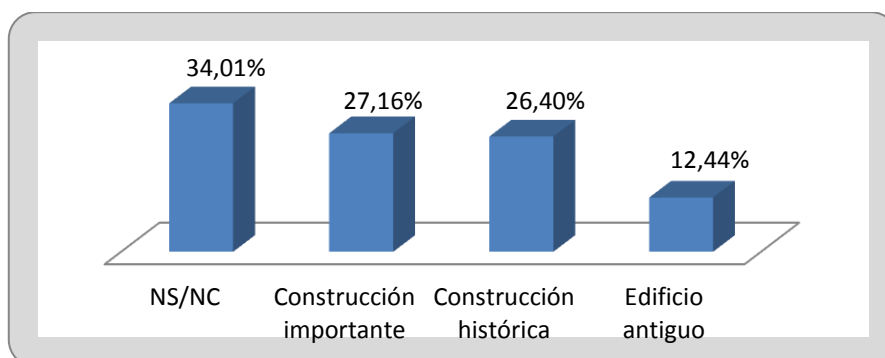


Gráfico N° 30  
Figura 2.  
Fuente: La autora

El 34,01% de los informantes manifiesta desconocer lo que es un bien patrimonial arquitectónico, por otra parte el 27,16% se refiere a construcciones de carácter importante en cuanto a su aporte al patrimonio de la ciudad es decir por sus características arquitectónicas, el 26,40% indica que se tratan de construcciones históricas, es decir que su construcción data de muchos años atrás y en los cuales sucedieron hechos importantes que marcaron a la sociedad cuencana, finalmente el 12,44 manifiesta que son edificios antiguos en los cuales ahora se asientan instituciones locales y que en su momento fueron habitados por familias ilustres o personajes importantes.

### Indique los bienes patrimoniales que identifica en la ciudad de Cuenca, área urbana

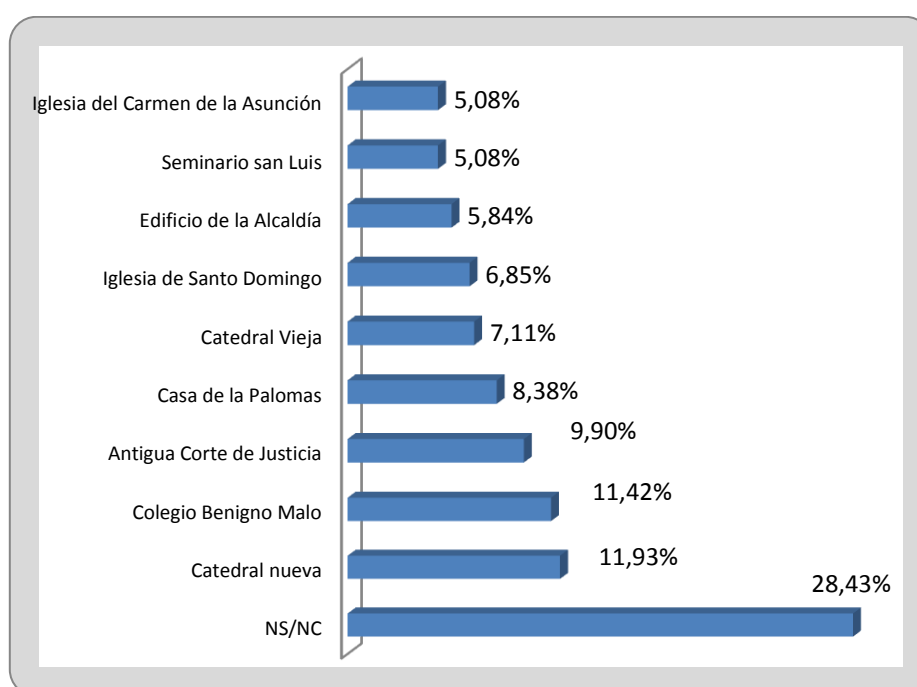


Gráfico N° 31  
Figura 3.  
Fuente: La autora

Al consultar sobre los bienes patrimoniales de la ciudad, los informantes no mencionan a ninguno pues no recuerdan cuales cumplen la condición, sin embargo existen otras menciones muy importantes como la Catedral Nueva, el Colegio Benigno Malo, la Antigua Corte de Justicia, la Catedral Vieja, entre otros; dichas edificaciones son nombradas debido a que constantemente suenan en la prensa o en el diario vivir de los pobladores, según indican al momento de la entrevista.

### ¿A través de qué medio se informa usted respecto a temas de cultura?

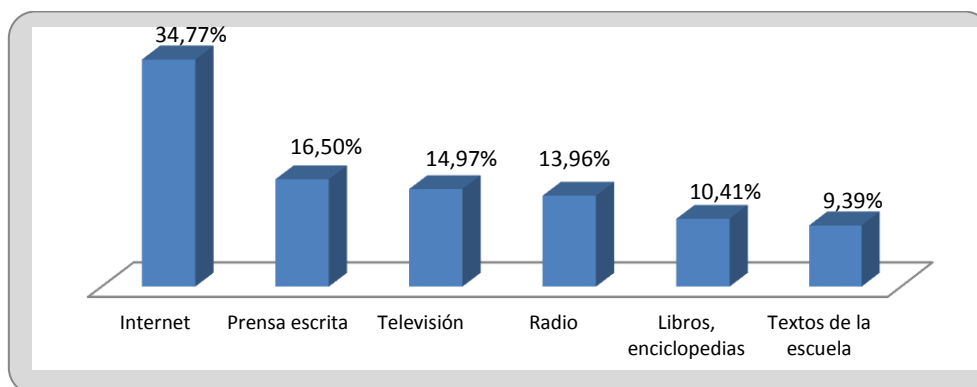


Gráfico N° 32  
Figura 4.  
Fuente: La autora

El 34,77% de las personas se informa sobre cultura, a través de Internet debido a que es la fuente de consulta moderna, además informan que cuando se trata de tareas escolares, tanto padres de familia como estudiantes, acuden directamente a los buscadores para encontrar la información requerida. Con el 16,50% se encuentra la prensa escrita en la cual se publican reportajes culturales, sobre todo los domingos en los que se da mayor importancia a esta temática. Por otra parte el 19,80% lo hace a través de libros, enciclopedias y textos escolares pues su contenido es netamente educativo.

### ¿Indique los temas culturales de los cuales se informa?

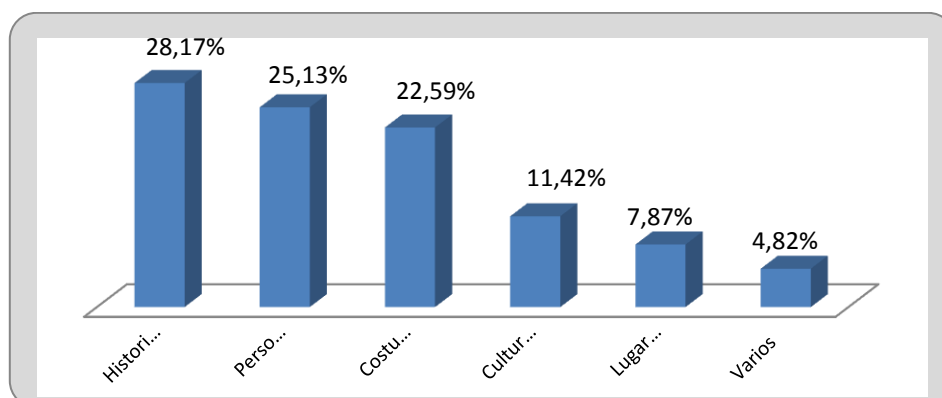


Gráfico N° 33  
Figura 5.  
Fuente: La autora



Los principales temas a los cuales acceden los informantes corresponden a Historia nacional con el 28,17% de participación, personajes importantes el 25,13%, costumbres y tradiciones los 22,59%; dichos temas tienen un factor en común que se relaciona con las tareas escolares en tanto esta temática suele ser motivo de consulta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**¿Indique los 3 principales juegos de mesa que conoce?**

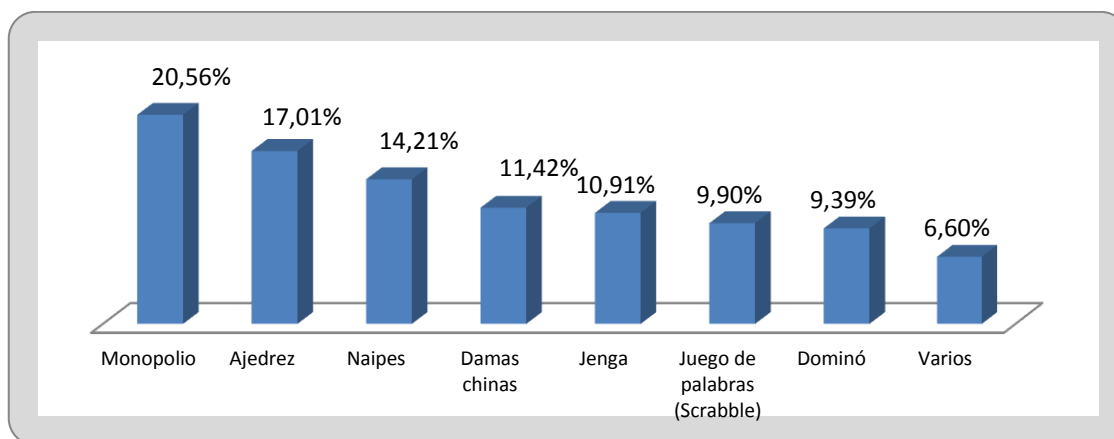


Gráfico N° 34

Figura 6.

Fuente: La autora

El juego de mesa que más identifican los informantes corresponde al Monopolio, un juego que consiste en recorrer un camino en el cual se puede comprar edificaciones y su orientación es estratégica respecto al manejo del dinero, además permite la interacción entre el juego y los jugadores, y entre cada jugador.

El 17,01% identifica al ajedrez en tanto este juego es parte de la formación incluso en los establecimientos educativos y cuya práctica ha llegado a niveles de competición elevados, su mecánica es básicamente de lógica y estrategia y utiliza fichas para cada jugador con diferentes condiciones de movilidad cada una, tradicionalmente maneja 2 colores uno fuerte y uno claro que diferencia a los jugadores.

**¿Si existiera un juego de mesa que permita rescatar los valores patrimoniales, que características debería tener?**

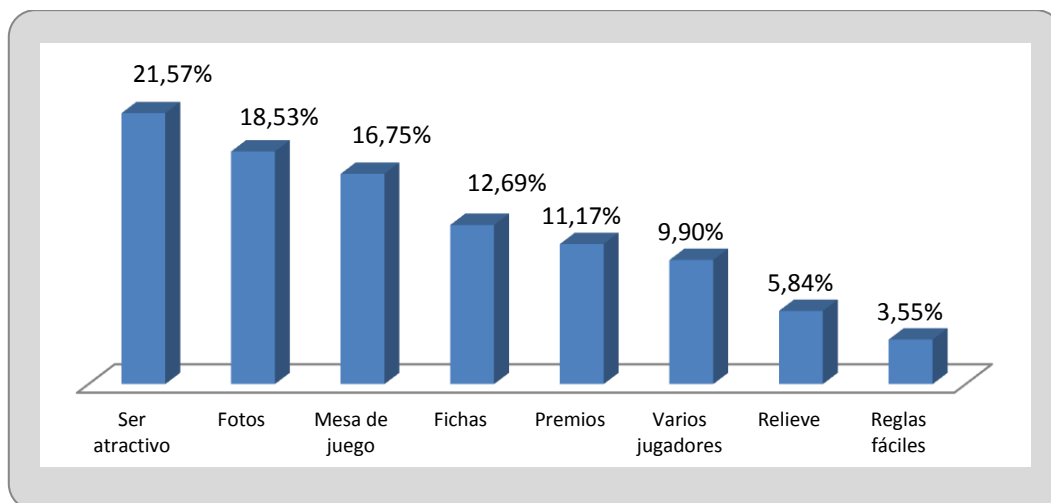


Gráfico N° 35  
Figura 7.  
Fuente: La autora

Las características que valoran los informantes en un juego de mesa para el rescate de los valores patrimoniales son su nivel de atracción es decir que debería llamar la atención para poder acceder a él, el 18,53% indica que debería tener fotos de las edificaciones con el fin de poder identificarlas con facilidad, además de contar con una mesa o tablero de juego en el cual se puedan desarrollar las acciones.

Además existen otros factores que deben ser tomados en cuenta como elementos adicionales: fichas, premio, relieve y también elementos que norman la metodología del juego como reglas y la posibilidad de que participen varias personas.

**¿Si existiera un juego de mesa que permita rescatar los valores patrimoniales, lo jugaría?**

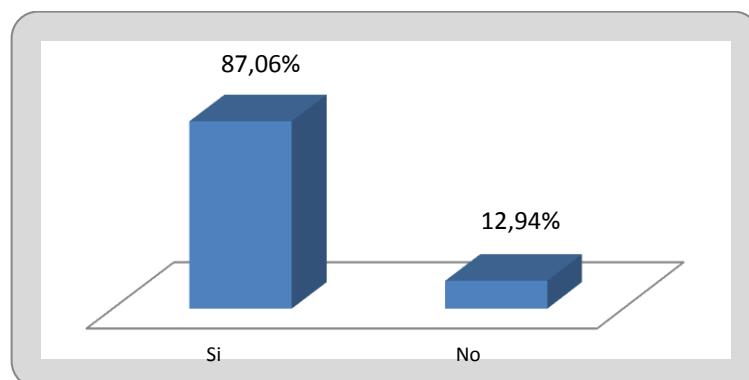


Gráfico N° 36  
Figura 8.  
Fuente: La autora

Al consultar a los informantes sobre la posibilidad de un juego que permita el rescate de valores patrimoniales, manifestaron en un 87,06% su interés por jugarlo indicando razones

como el gran aporte a la educación, la facilidad de aprender nuevos conocimientos, o lo interesante de combinar la diversión con la educación y el aporte a la generación de sentimientos de pertenencia a la ciudad en la que habitan. Apenas el 12,94% indicó que no le interesaría en tanto le parece un poco aburrido y piensa que no sería emocionante.

### ¿Con qué se entretiene el cuándo utiliza la PC?

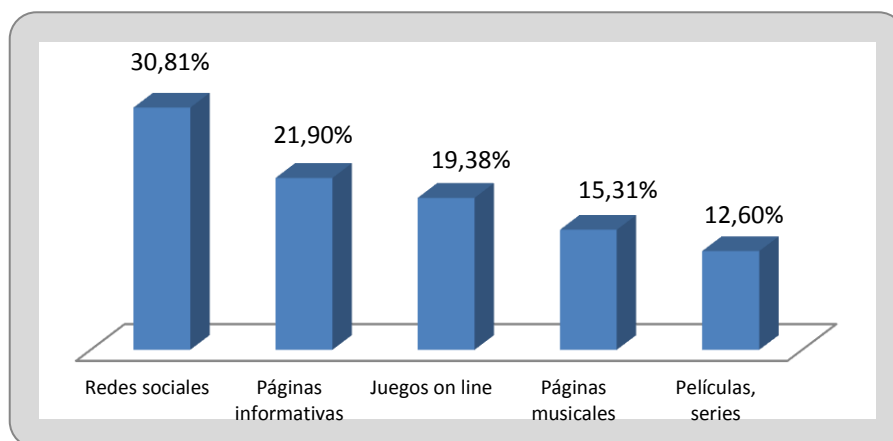


Gráfico N° 37

Figura 9.

Fuente: La autora

El principal entretenimiento de niños, jóvenes y adultos cuando ingresan a internet, son las redes sociales, incluso en ellas es posible encontrar juegos como Candy Cras, Castle City, entre otros. Se destaca también el acceso a páginas informativas sobre todo por los adultos. Por otra parte los juegos on line son una atracción para todas las edades en tanto el acceso es gratuito, permiten la interacción con otros jugadores y debido al flujo de personas en la red, muchos de los juegos se ponen de moda por lo que jugar representa una actividad importante.

### ¿Qué programas de TV miran en su casa?

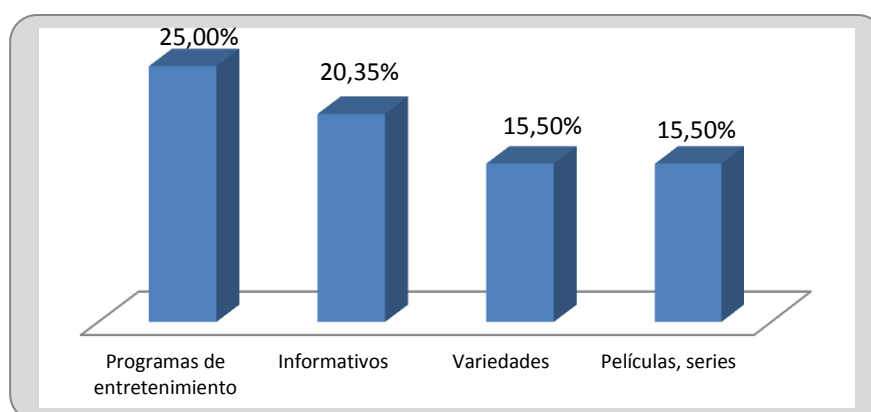


Gráfico N° 38

Figura 10.

Fuente: La autora

La programación televisiva ofrece variedad de opciones, entre ellas destacan los programas de entretenimiento entre los cuales se encuentran las novelas, dibujos animados, casos de

la vida real, entre otros; este tipo de opciones es muy común en la televisión nacional, incluso la mayor parte de la programación de una canal contempla esta orientación. Los informativos participan con noticias, documentales, educativos, en esta clasificación se encuentra un programa especial: Ecuador Educa, iniciativa del gobierno nacional por fomentar el aprendizaje. En cuanto a variedades se observan programas de cocina, artes manuales, incluso los de farándula. Finalmente la participación de películas y series se hace presente pero sobre todo en horarios nocturnos y fines de semana.

### **3.9. Planificación.**

La programación de este proyecto, se inicia con un análisis de los diferentes bienes arquitectónicos considerados como bienes Patrimoniales del Centro Histórico de la Ciudad, en base, a la recopilación de datos, la misma que se obtuvo mediante el soporte de una bibliografía adecuada, que nos permitió conocer el acervo cultural arquitectónico que hace que nuestra ciudad sea única y reconocida internacionalmente. De igual manera, con la realización de este juego de mesa, pretendemos incentivar y educar al público en forma didáctica y divertida, conociendo las diferentes edificaciones que por sus características son distintas y diferentes los estilos artísticos, historias, personajes que fueron parte de nuestra identidad cultural.

Es de trascendencia dar a conocer, que para llegar a determinar el juego de mesa que se podría utilizar como material didáctico y educativo; se realizó una encuesta mediante, la cual nos permitió diseñar el proyecto que pongo a consideración a la ciudadanía.

Voy a realizar el presente juego de mesa educativo, que va a consistir de un tablero en forma de un rosetón de 60x60cm, el mismo que va a poderse dividir en 8 partes para poder guardar; el diseño, se lo realizara en el programa de adobe Illustrator, en el cual voy a realizar una ilustración del tablero, que consistirá para seis jugadores; cada uno de ellos, tendrán 30 casilleros los cuales van a ser divididos con 3 colores: el verde que significa esperanza, tranquilidad y reposo; color celeste cuyo significado es de confianza y tranquilidad; y por último, el color rojo que significa peligro, energía y valor. Las medidas de estos colores es de 1x1cm; de igual manera, voy a realizar fichas de 1x1cm en adhesivo impreso en las cuales en la parte superior la fotografías de las edificaciones, que van ir resinadas para darle un mayor estilo; y que se vean estéticamente y diferenciadas, iglesias, museos y casas de construcción civil consideraras como bienes Patrimoniales, con la ayuda del photoshop mejorare la calidad de las fotografías, estas van a tener nombre de cada imagen.

Como parte del juego las tarjetas de preguntas y respuestas que tienen los siguientes colores: azules, verdes y rojas; cada una de ellas, tendrán diferentes niveles de dificultad: Uno - (Simples), Dos - (Medianas) y Tres (Complejas); las cuales tendrán una pregunta con su respectiva respuesta que dará a conocer el Alcalde.

De igual manera hay las tarjetas informativas, las cuales darán información de las diferentes edificaciones, de su historia, personajes, material y estilo arquitectónico que

tiene cada una de ellas. El juego consistirá en que todas las personas que participen, tendrán que leer las fichas informativas en un tiempo de 20 minutos.

También tendrán fichas con puntos de uno dos y tres, la persona que responda correctamente se hará acreedor a los puntos que haya ganado, y a su vez ira sumando.

La persona que llegue al centro y que más puntos tenga es la ganadora y podrá comenzar otra partida.

## **Capítulo IV**

### **PROPUESTA DE DISEÑO**

#### **4.1. Introducción**

La ciudad de Cuenca ha visto nacer en estas edificaciones personajes, escritores, y presidentes que han hecho que tenga el nombre de Atenas del Ecuador, esta hermosa ciudad llama la atención su centro histórico por sus hermosas casas coloniales con sus hermosos balcones de hierro forjado y de madera y por sus patios empedrado, por sus iglesias que siempre están llenas de peligrés que guardan la historia de la ciudad y de su hermosa gente.

En este juego se ha centrado en la investigación de las edificaciones más notorias de la ciudad tanto en religiosas y civiles de las cuales resaltamos su historia sus materiales utilizados para su construcción la antigüedad de cada una de ellas y su estilo que posee, la información que se pudo recolectar gracias a la Municipalidad de Cuenca y Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.

#### **4.2. Selección de las Edificaciones**

Se seleccionaron a diez edificaciones las más conocidos por la ciudadanía Cuenca los cuales son: Alcaldía de Cuenca, Iglesia y Monasterio de las Carmelitas, Iglesia del Sagrario o Catedral Vieja, Catedral de la Inmaculada Concepción, Museo de Arte de Moderno, Casa de las Posadas, Casa Sojos, Iglesia de Santo Domingo, Ex – Escuela Central la Inmaculada y La Curia, las mismas que poseen historia, estilo, personajes y antigüedad en cada una de estas edificaciones es interesante que las personas tanto adolescentes como adultos conocen estos inmuebles por muchas razones entre ellas la catedral de la Inmaculada Concepción que muchos peregrinos que entran a orar al Santísimo, el Museo de Arte Moderno en la cual se realizan exposiciones y los estudiantes realizan investigaciones en su biblioteca y la Casa Sojos conocida por su rica soda que disfrutan tanto niños como adultos, les pareció interesante que se realice un juego con estas edificaciones y conocer más de cada una de ellas.

### 4.3. Edificaciones para el Juego

## Edificaciones de Cuenca

### Alcaldía de Cuenca



### Iglesia y Monasterio de las Carmelitas



### Gráfico N° 39

**Nombre:** Alcaldía de Cuenca e Iglesia y Monasterio de las Carmelitas

**Autora:** Gina Palacios

## Catedral de la Inmaculada Concepción



## Casa Sojos



### Gráfico N° 40

**Nombre:** Catedral de la Inmaculada Concepción y Casa Sojos

**Autora:** Gina Palacios



## Museo de Arte Moderno



## Casa de las Posadas



### Gráfica N°41

**Nombre:** Museo de Arte Moderno y la Casa de las Posadas

**Autora:** Gina Palacios

## La Curia



## Iglesia del Sagrario o Catedral Vieja



**Gráfico N° 42**

**Nombre:** La Curia y la Iglesia del Sagrario o Catedral Vieja

**Autora:** Gina Palacios

## Iglesia de Santo Domingo



## Ex - Escuela Central la Inmaculada



**Gráfica N° 43**

**Nombre:** Iglesia de Santo Domingo y Ex – Escuela la Inmaculada

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.4. Proceso del Diseño del Juego “Caleta”

Para la realización de este juego se realizaron muchos bocetos para escoger la forma del juego que es un rosetón que es una ventana de forma circular, generalmente de grandes dimensiones, que tiene una vidriera calada y adornada con diferentes dibujos y colores. El rosetón se utilizó en la arquitectura románica y en la gótica, en esta última tuvo un gran desarrollo.

El rosetón antiguo era muy diferente al de hoy, ya que al principio este poseía un pequeño diámetro y los laterales de las naves eran de forma de óculo. Ahora bien, después del siglo XII fueron aumentando tanto en tamaño como en decoración. Los rosetones eran colocados en las fachadas, en cada uno de los frentes del transepto (nave transversal que en las iglesias cruza a la principal ortogonalmente) y por encima de las portadas. Asimismo los vidrios eran adornados con escenas bíblicas con un gran colorido. La estructura del rosetón es de una rosa, tiene como función iluminar el interior de los templos y conseguir un ambiente misterioso cuando es afectado por los rayos filtrados por los vidrios.

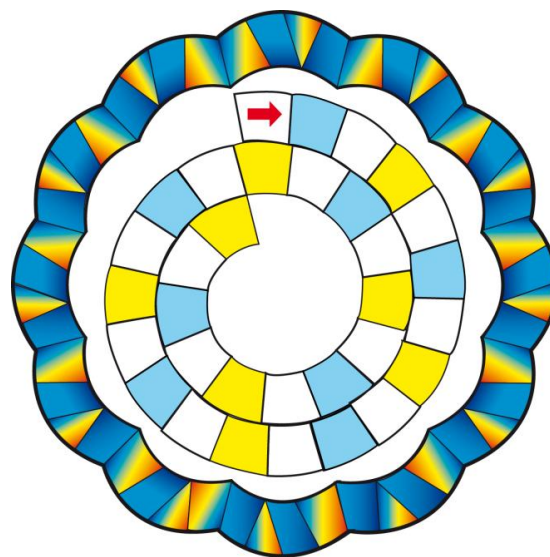
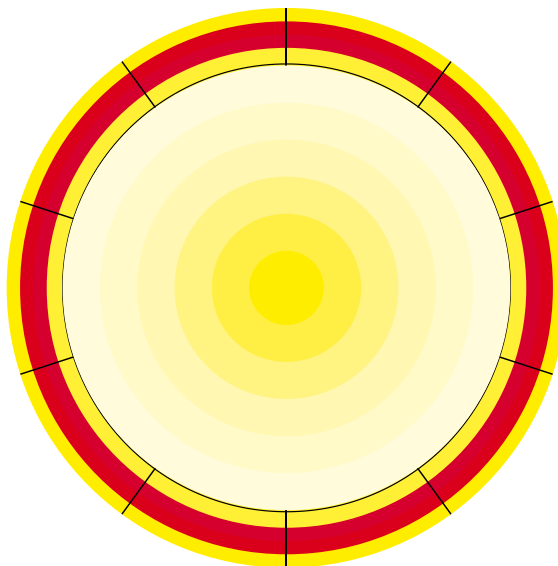
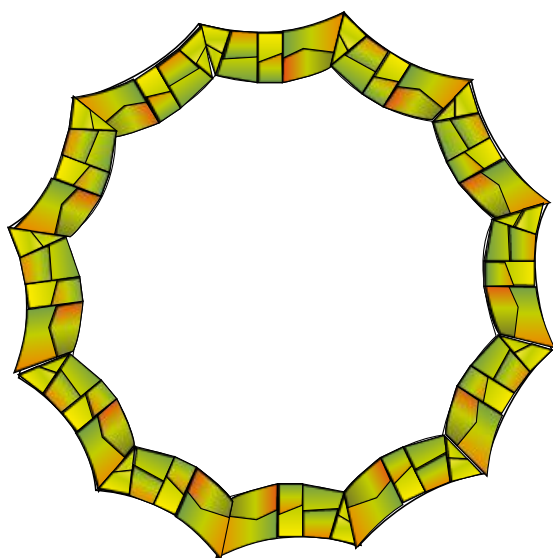


Gráfico N° 44

Homo Artis / octubre 2010 / Blogger

Fuente: [http://homo-artis.blogspot.com/2010\\_10\\_01\\_archive.html](http://homo-artis.blogspot.com/2010_10_01_archive.html)

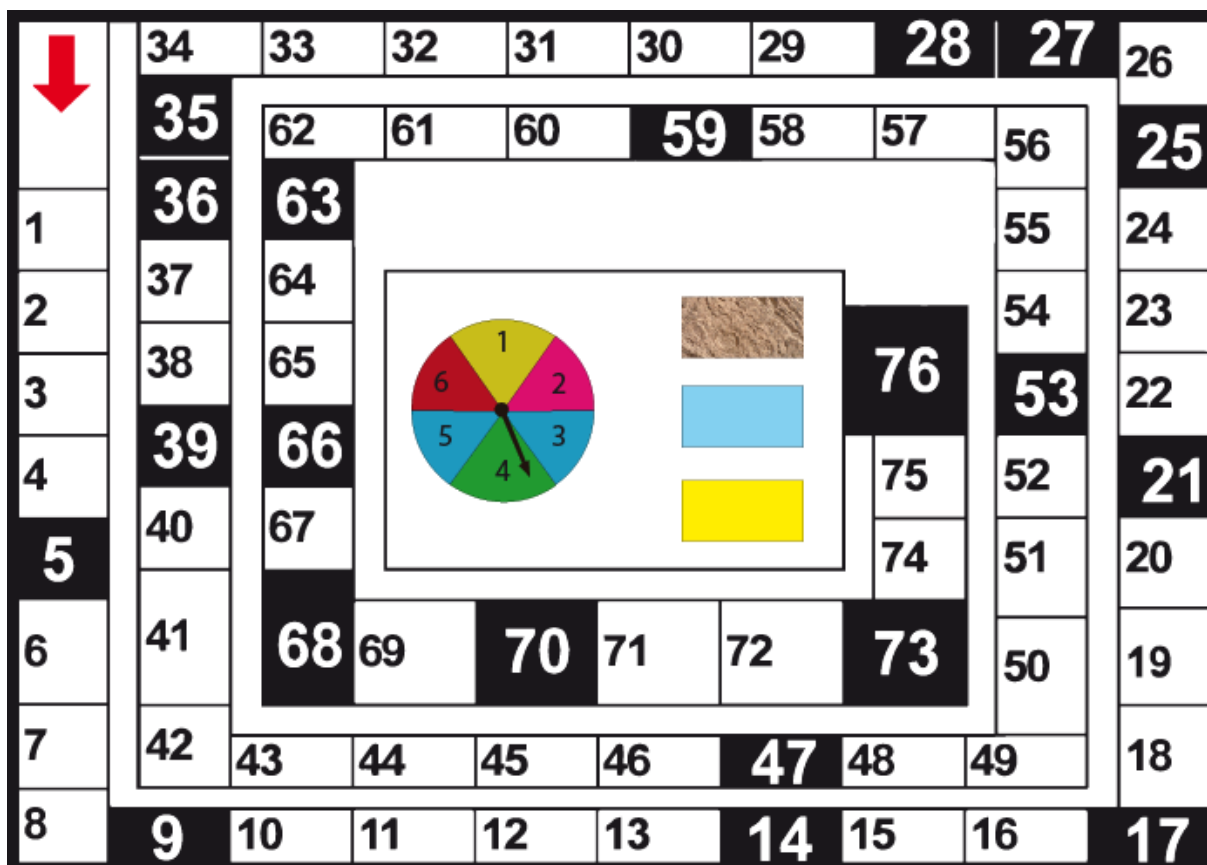
#### 4.5. Muestras de bocetos para el tablero



**Gráfica N° 45**

**Nombre:** Bocetos para el juego (tablero 1)

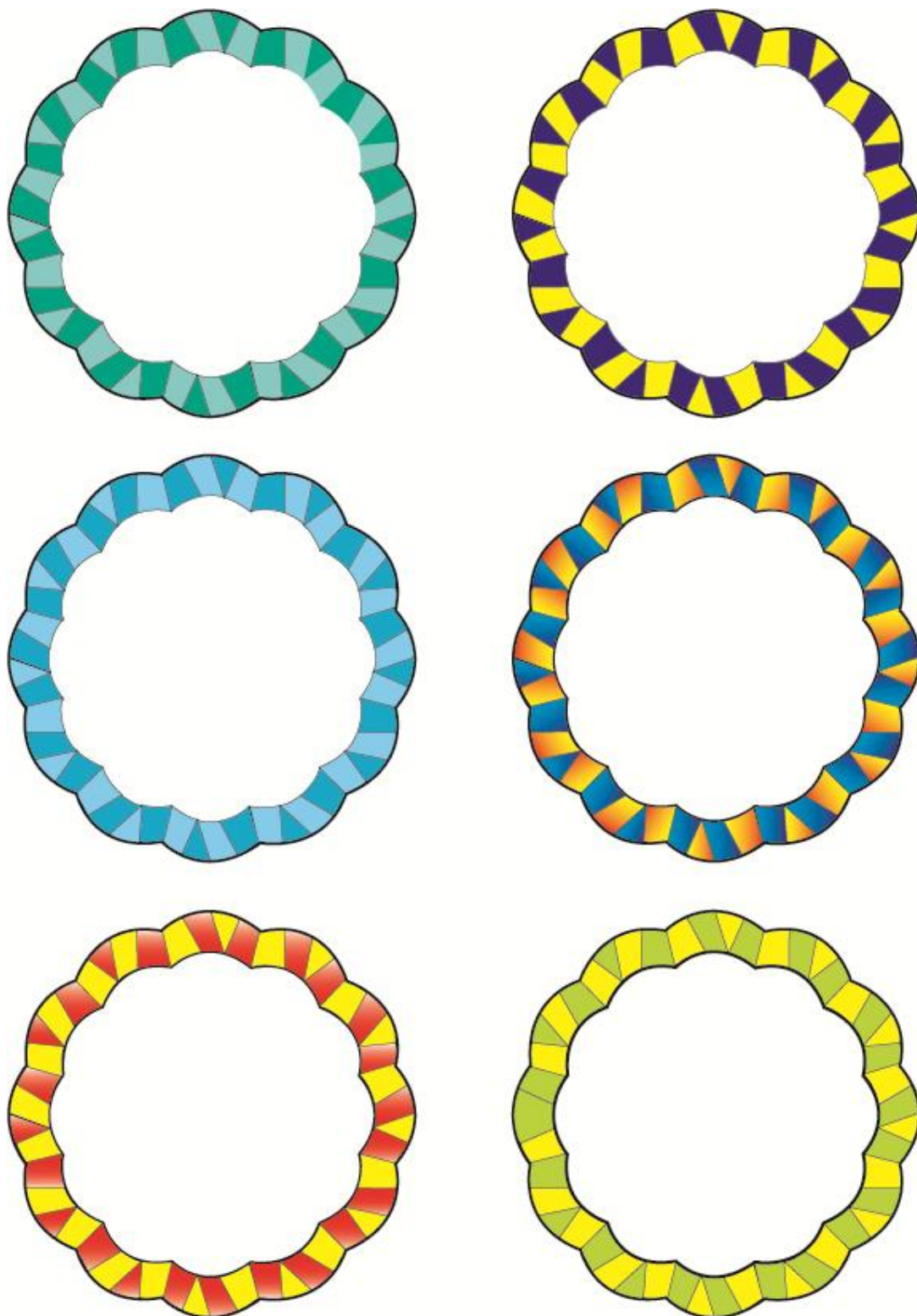
**Autora:** Gina Palacios



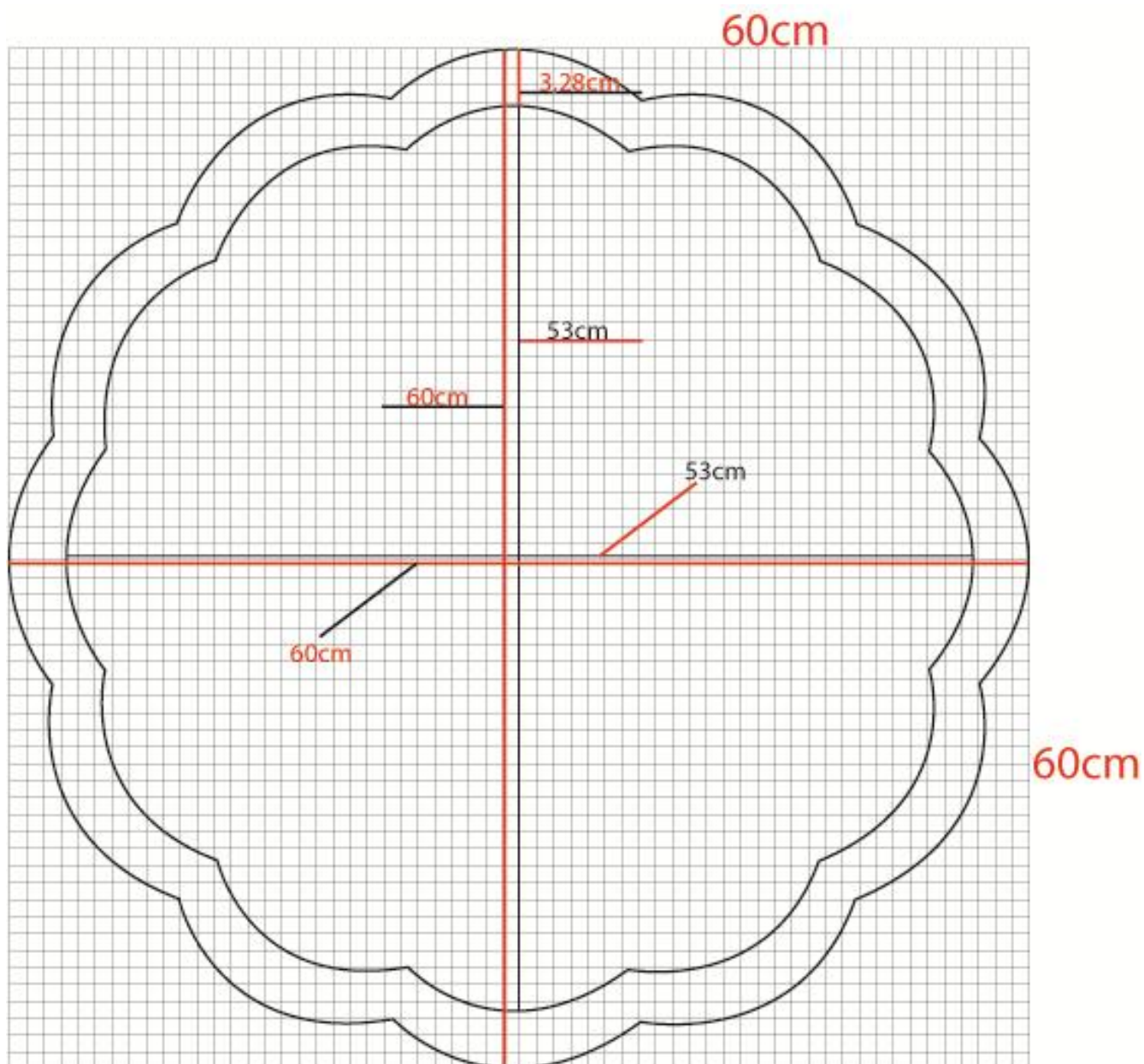
Gráfica N° 46

Nombre: Boceto para el juego (tablero 2)

Autora: Gina Palacios

**4.6. Colores para el contorno del juego:****Gráfica N° 47****Nombre:** Bocetos para el contorno para el juego**Autora:** Gina Palacios

#### 4.7. Medidas reales del juego



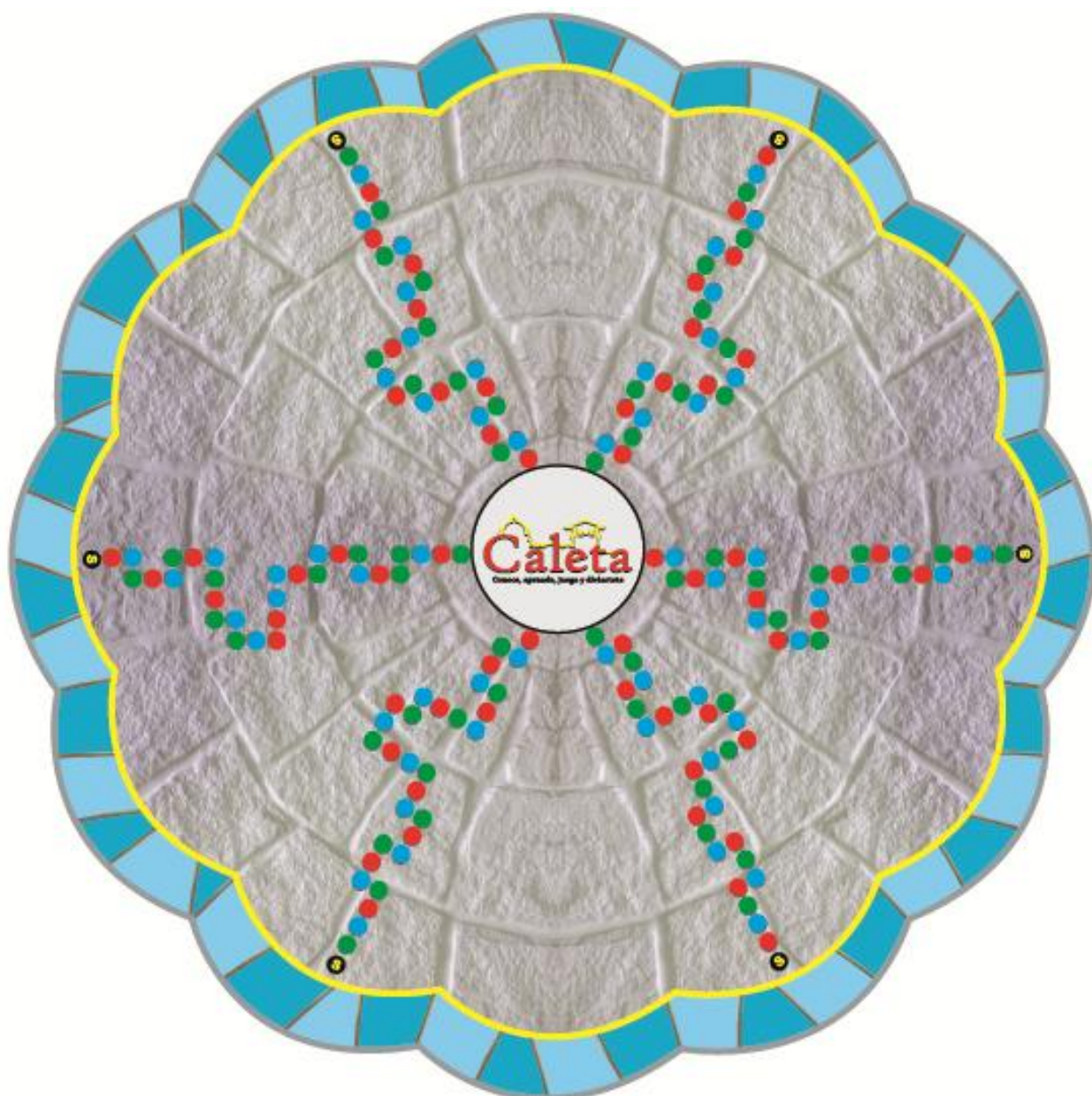
**Gráfica N° 48**

**Nombre:** Medidas del tablero

**Autora:** Gina Palacios



El juego final consta de 12 lados; el cual tiene un fondo azul y celeste con una textura realizada en photoshop un contorno gris para profundizar; y tiene una fotografía de unas cañuelas para dar un contraste adecuado. Los colores que utilice para el tablero son: el verde que simboliza esperanza, relajante y positivo, el azul confianza y tranquilidad y el color rojo vitalidad, energía, valor y peligro; estos colores en el juego están en las casillas alternándose de 1x1cm.



**Gráfica N° 49**

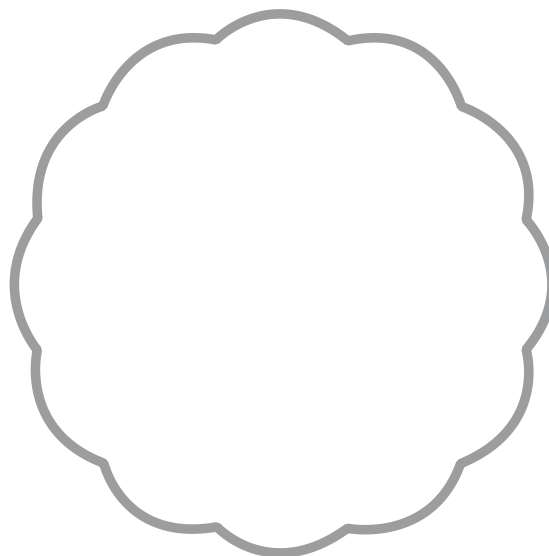
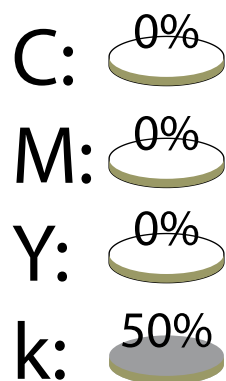
**Nombre:** Diseño de cómo va a quedar el tablero

**Autora:** Gina Palacios

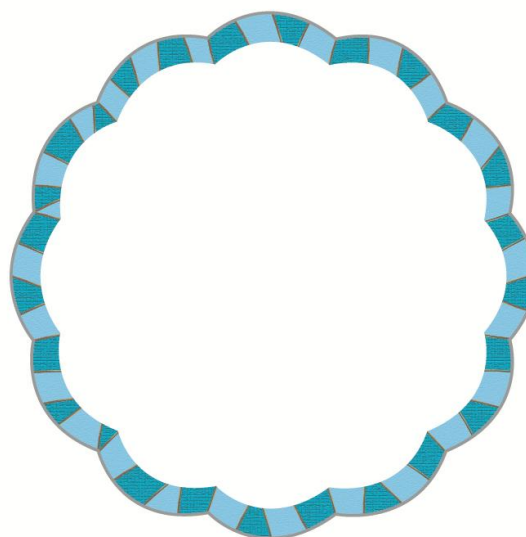
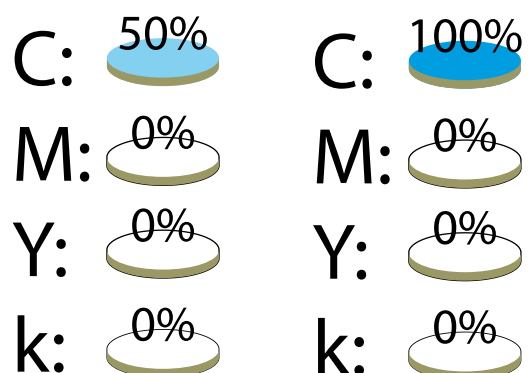
Como se puede observar en esta imagen este el producto final del tablero del juego se utilizaron los siguientes colores:

#### 4.8. Colores para el contorno parte de afuera:

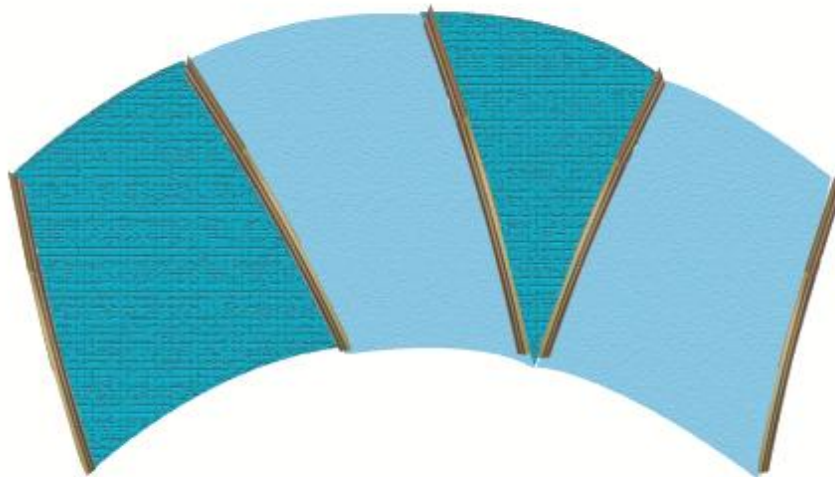
Contorno Gris:



Figuras celeste claro y pastel con segmentos de la cañuela:



Fotografía con parte de la cañuela:



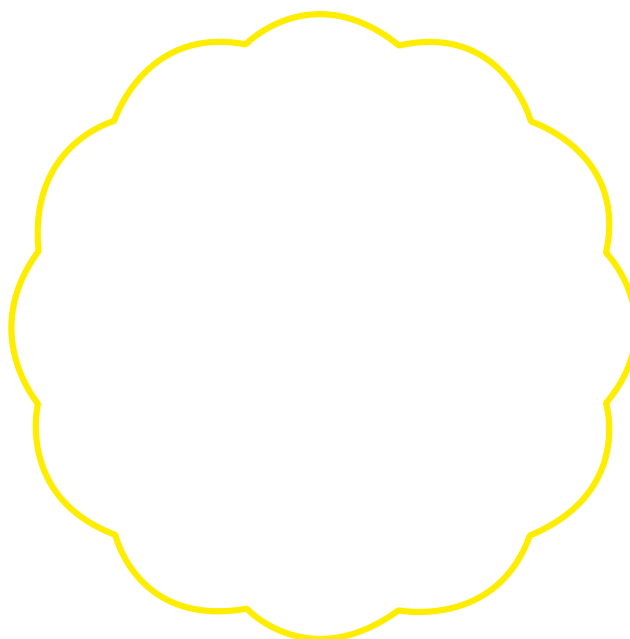
#### Gráfica N° 50

**Nombre:** Foto de pedazos de cañuela

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.8. Contorno interno para el rosetón:

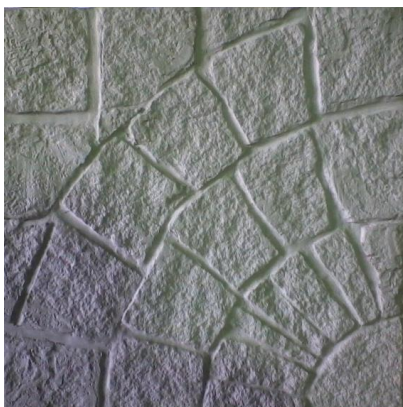
C: 0%  
M: 0%  
Y: 100%  
k: 0%



#### 4.9. Fondo para el rosetón interno:

Fondo de rosetón es una fotografía de adoquines, reflejada y duplicada para tener la forma de un cuadrado; y luego con la herramienta de máscara de recorte procedemos a dar la forma del roseton con una transparencia al 70% con las siguientes dimensiones 53,5x53,5cm.

Tomamos el adoquin como referente de nuestra arquitectura; por cuanto, paracticamente todas las calles del centro Colonial de la ciudad estan construidas con el mismo.

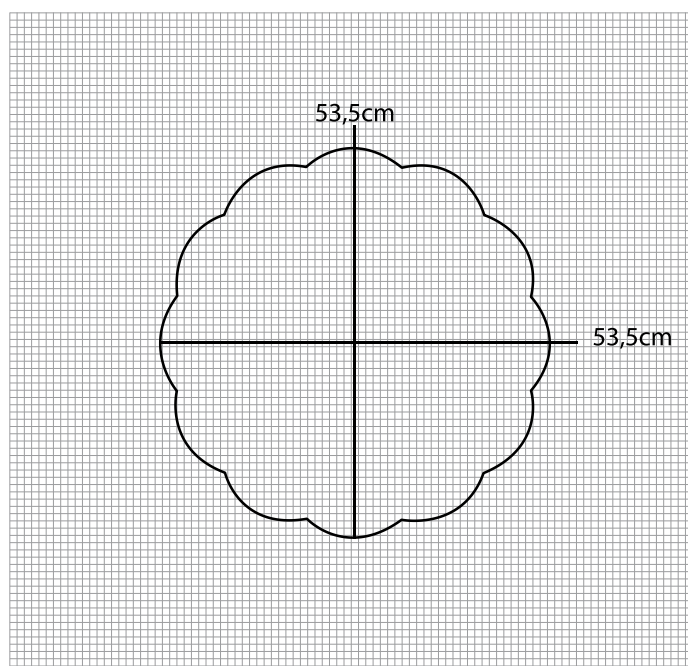


#### Gráfica N° 51

Mosaicos Baldosas y Revestimientos Rústicos / Blogger

Fuente: <http://patagoniarustika.blogspot.com/>

Medidas del centro del juego de 53,5x53,5cm:



Muestra final de rosetón para parte interna del tablero



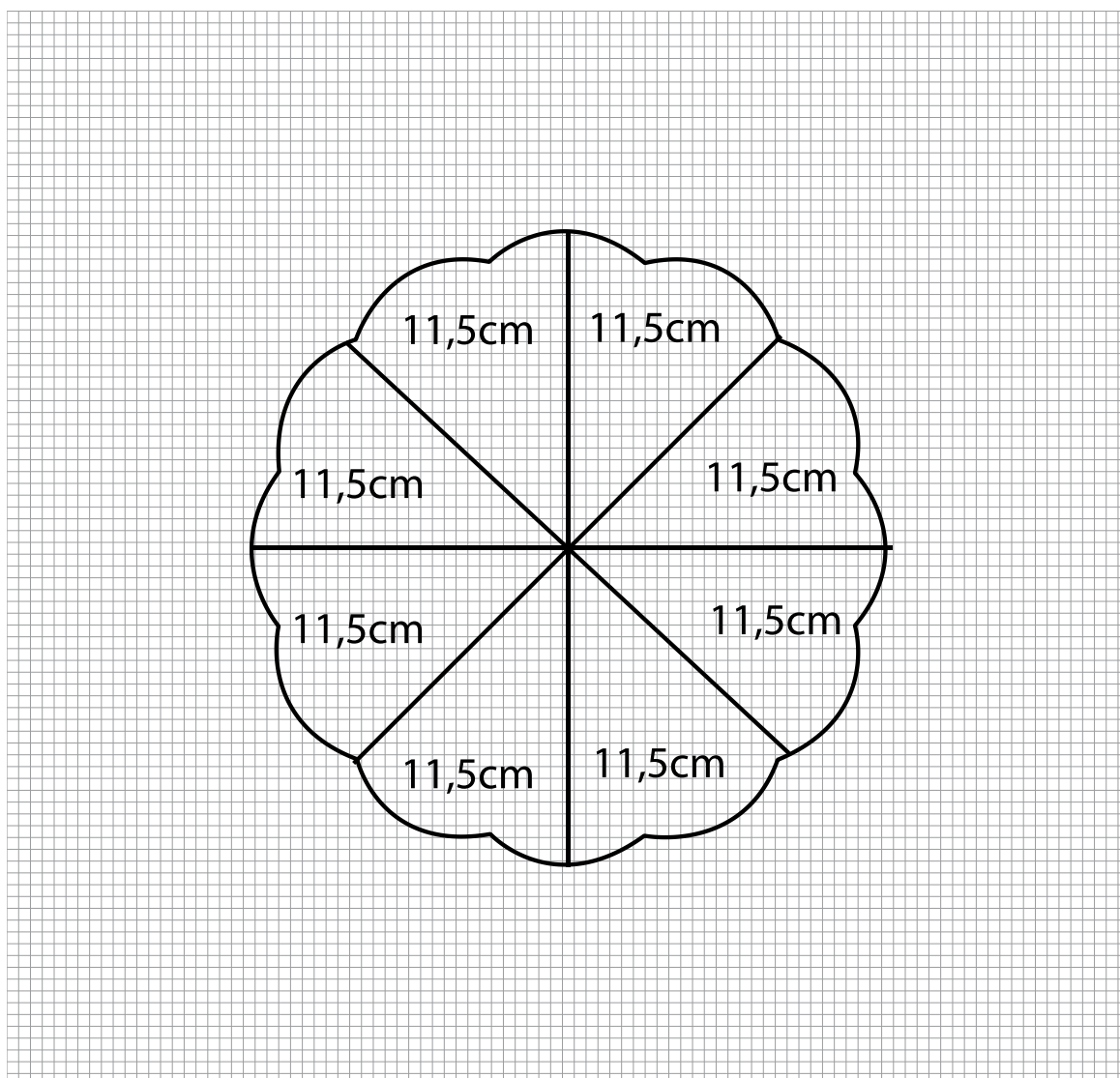
**Gráfica N° 52**

**Nombre:** Diseño final del fondo del juego

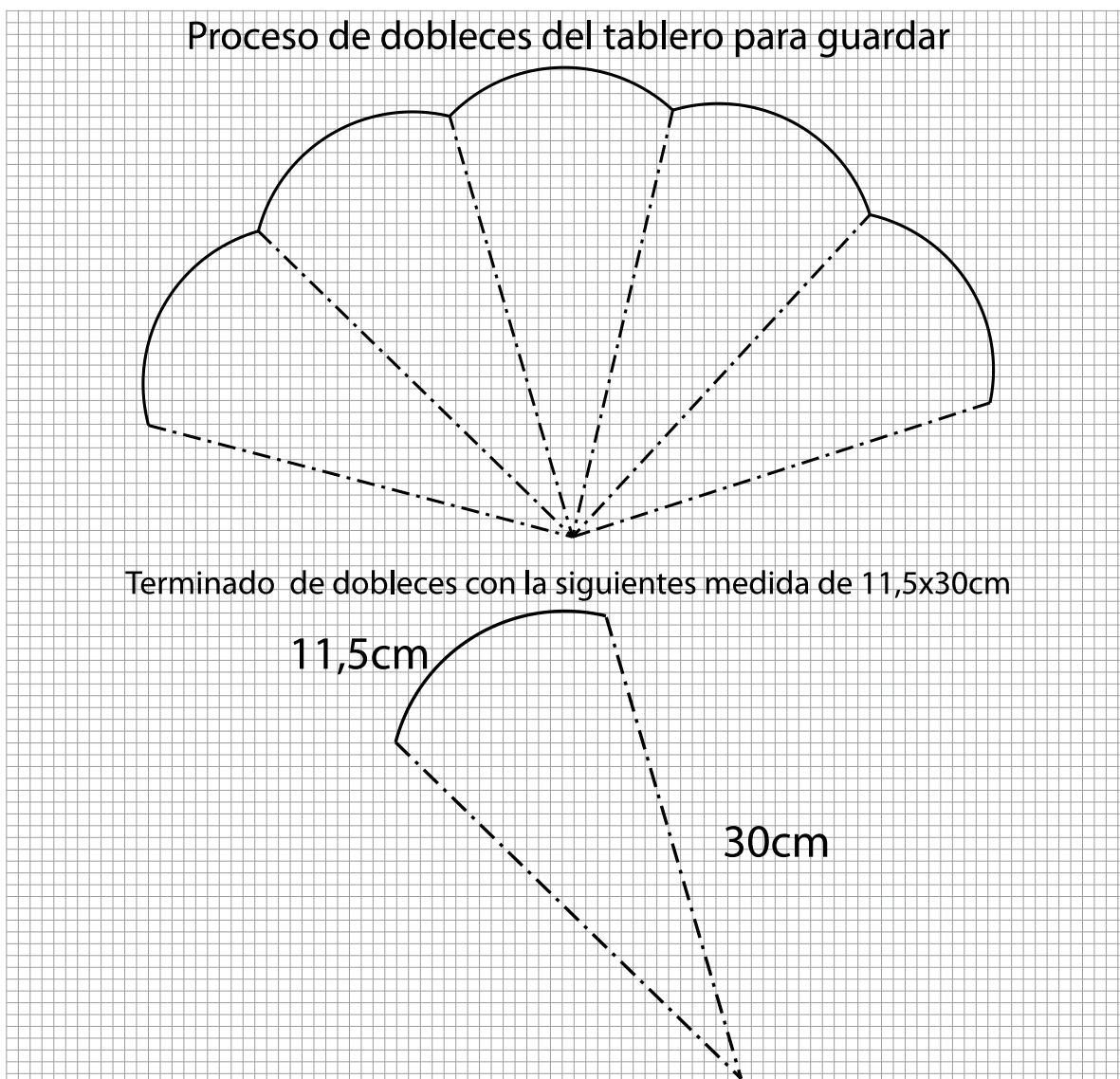
**Autora:** Gina Palacios

#### 4.10. Forma de dobles de cómo va a quedar el tablero para el juego

Divisiones del rosetón para poder doblar de 11,5cm cada uno:



Proceso de doblado y terminado del tablero del juego “El Rosetón”:



#### 4.11. Casilleros para tablero del juego porcentajes y medida

Parte de las casillas que consta para 6 jugadores cada uno con 30 casillas con una medida de 1x1cm cada uno con los siguientes colores:

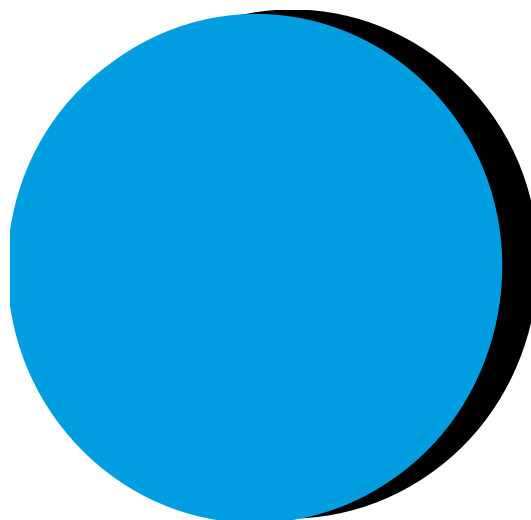
Color Azul con el siguiente porcentaje, que tiene sombra en la parte posterior de color negro al 100%.

C: 100%

M: 0%

Y: 0%

k: 0%



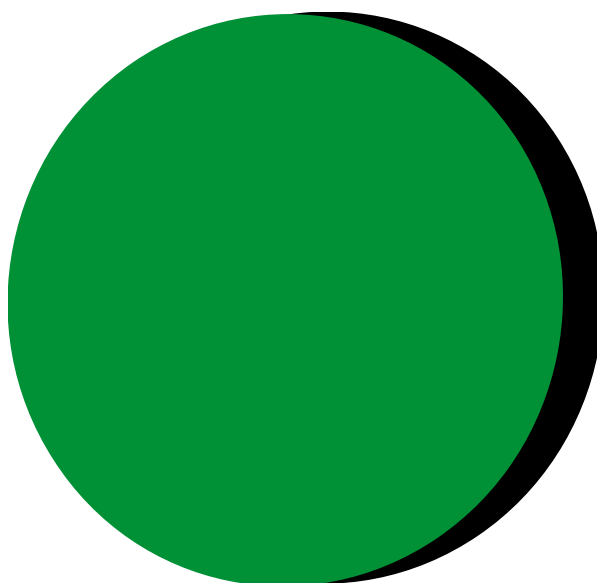
Color Verde con el siguiente porcentaje, que tiene sombra en la parte posterior de color negro al 100%.

C: 100%

M: 0%

Y: 100%

k: 0%





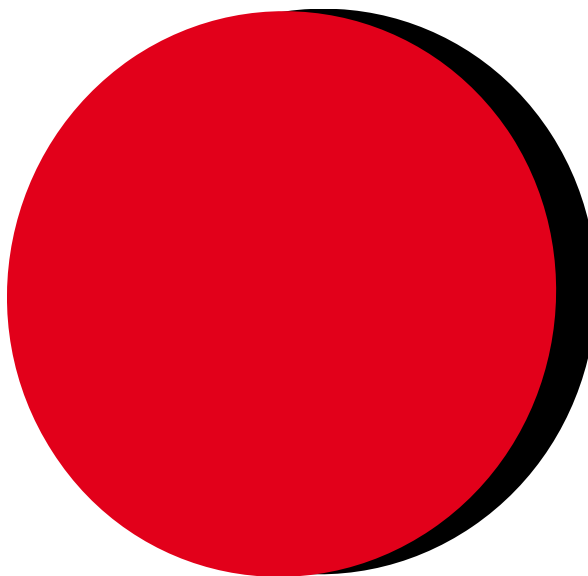
Color Rojo con el siguiente porcentaje, que tiene sombra en la parte posterior de color negro al 100%.

C: 0%

M: 100%

Y: 100%

k: 0%



La salida es de color negro con el siguiente porcentaje tiene una letra S con tipografía Arial Black de color amarillo.

C: 0%

M: 0%

Y: 0%

k: 100%

C: 0%

M: 0%

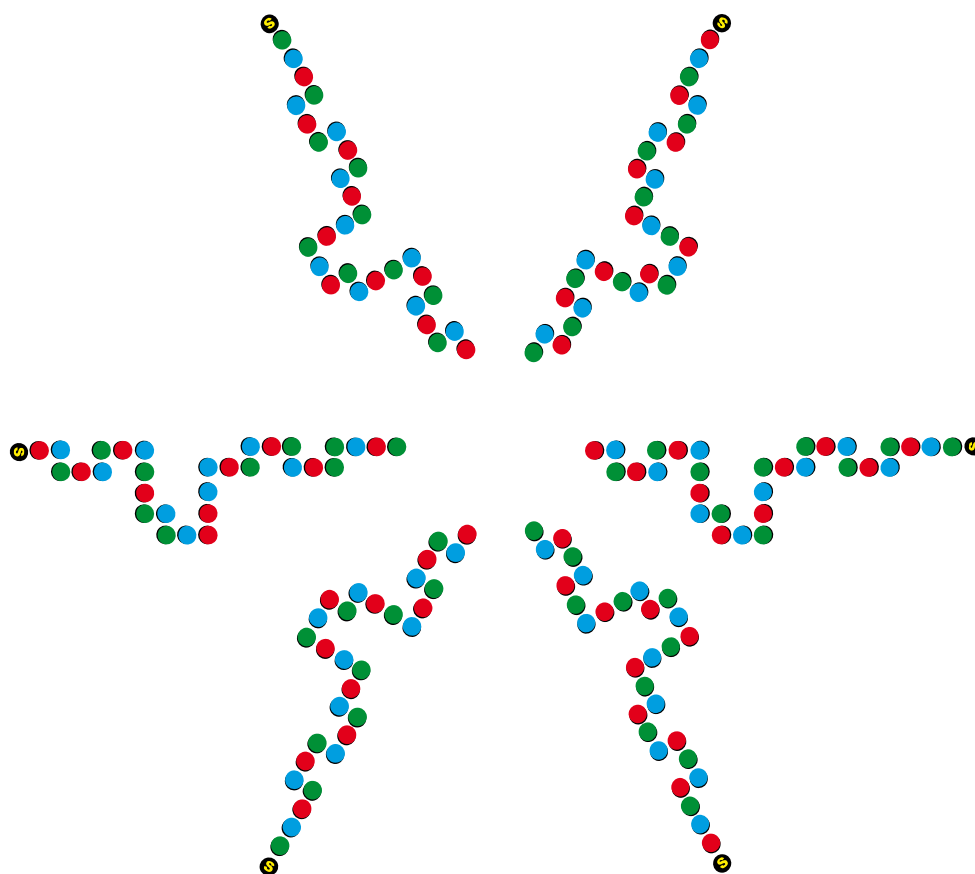
Y: 100%

k: 0%



#### 4.12. Forma de cómo va a quedar los casilleros en el tablero para el juego

Esta es la figura final con los colores correspondientes alternados.



**Gráfica N° 53**

**Nombre:** Así es como va a quedar los casilleros para el tablero

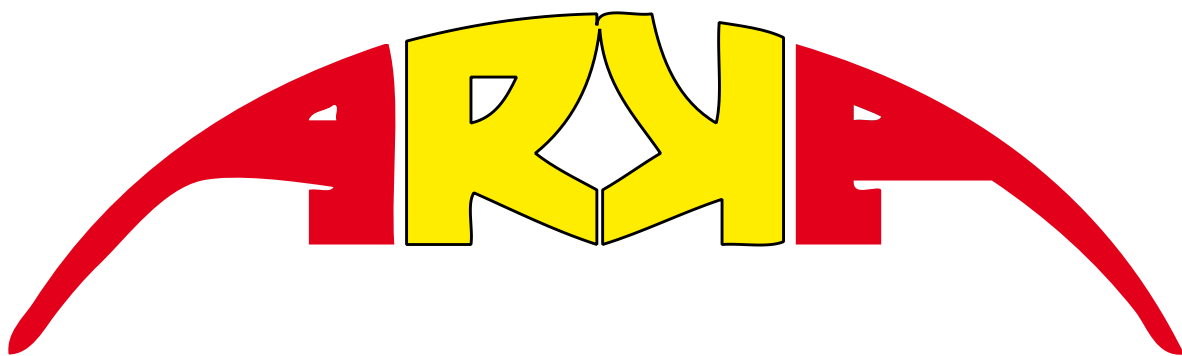
**Autora:** Gina Palacios

#### 4.13. Bocetos para el nombre del juego

Por consiguiente realice varios bocetos de nombres para el juego el cual están a continuación:



Roseton



ARNA



Roseton

AUENCA  
rqui

@uencarqui



*Cuenca es Arquitectura*

Conoce, aprende, juega y diviértete

**Gráfica N° 54**

**Nombre:** Bocetos del nombre para el juego

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.14. Nombre del juego con sus respectivos porcentajes forma y slogan

Después de varios bocetos y la realización de una encuesta a la ciudadanía de Cuenca el nombre que escogí es el siguiente “Caleta” que significa en el lenguaje jerga que quiere decir casa y es el que más pudieron identificarse la gente con este nombre, la tipografía que utilice es High Tower Text: las medidas del nombre en el juego es de 8,13cm de ancho x 2,13cm de alto y el color que se escogí es el rojo y tiene un contorno negro con el siguiente porcentaje:

C: 0%

M: 100%

Y: 100%

k: 0%

C: 0%

M: 0%

Y: 0%

k: 100%

# Caleta

También el logo consta de una mezcla de unas casas y una cúpula que representa a las iglesias y casas que tiene el centro histórico que están de color amarillo con la medida de 6,56cm ancho x 2,16cm alto, de igual manera consta de un contorno negro con el siguiente porcentaje:

C: 0%

M: 0%

Y: 100%

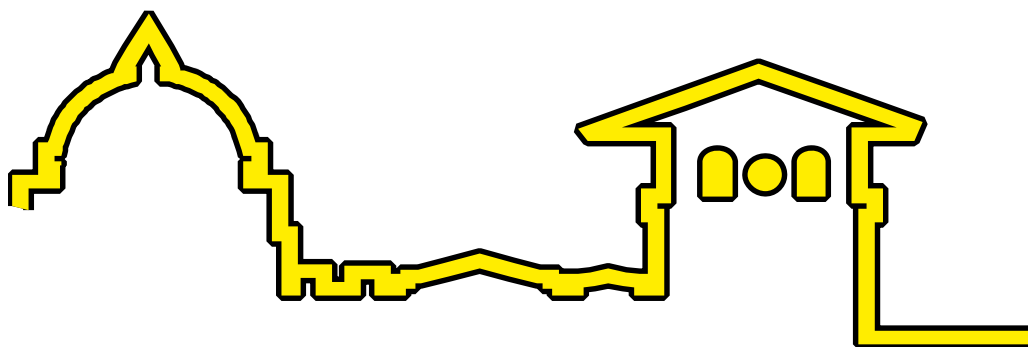
k: 0%

C: 0%

M: 0%

Y: 0%

k: 100%



Y por ultimo tiene un eslogan con la siguiente tipográfica: chaparral Pro Bold con la siguiente medida de 8,13ancho x2,13pt alto y esta de color negro con el siguiente porcentaje:

C: 0%

M: 0%

Y: 0%

k: 100%

## Conoce, aprende, juega y diviértete

De esta manera queda el logo final del juego con la siguiente medida 8,13cm ancho x 3,89cm alto:



**Conoce, aprende, juega y diviértete**

Gráfica N° 55

**Nombre:** Nombre final de juego

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.15. Fichas de información

El juego consta también de unas fichas de información para que los jugadores conozcan de las edificaciones, las cuales van a encontrar fecha de construcción y terminación de la edificación, quienes ayudaron en la construcción de la misma el tipo de estilo arquitectónico que posee y datos curiosos que pasaron en estas edificaciones, van a tener 10 tarjetas informativa con las siguientes edificaciones:

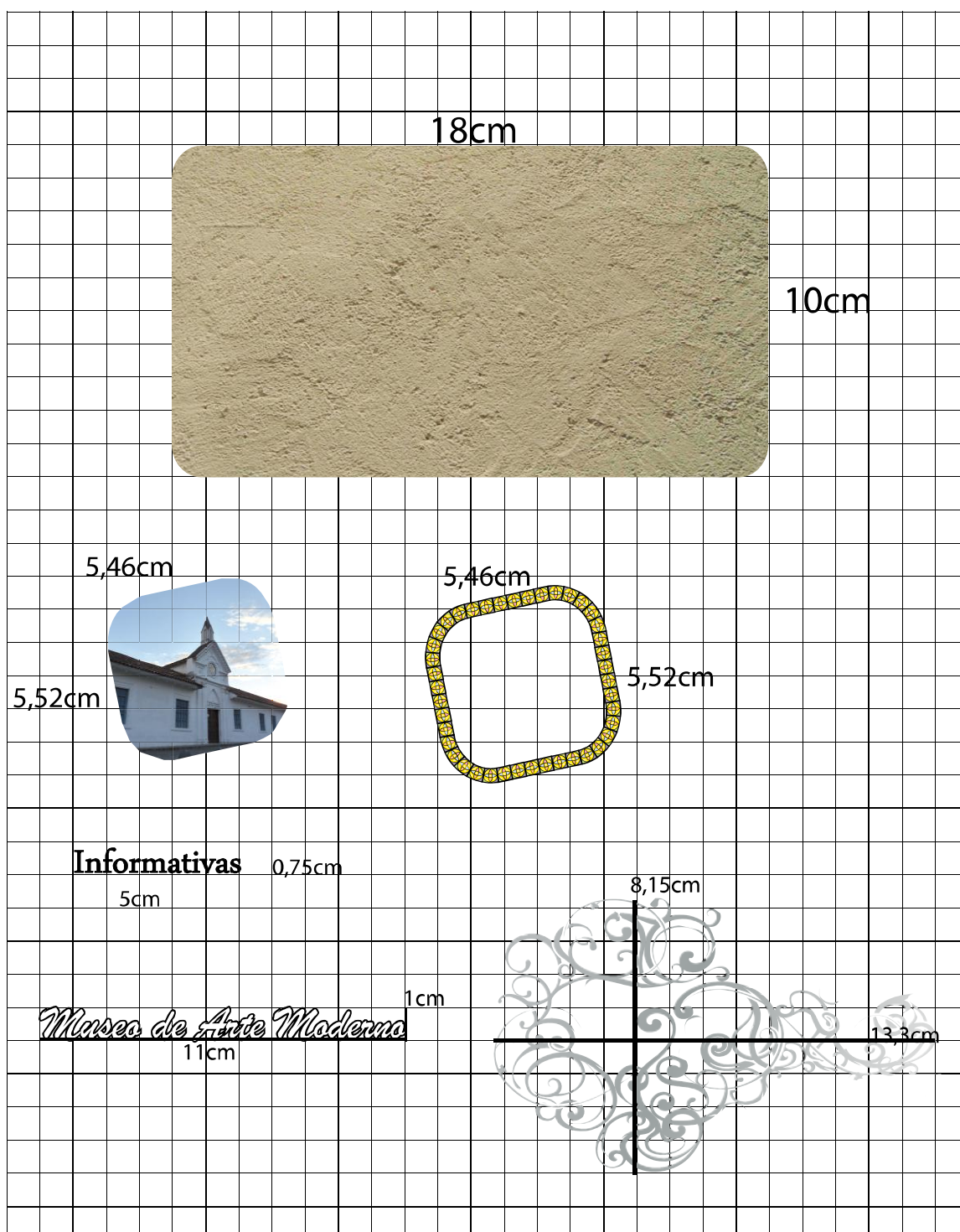
1. Alcaldía de Cuenca
2. Iglesia y Monasterio de las Carmelitas
3. Iglesia del Sagrario o Catedral Vieja
4. Catedral de la Inmaculada Concepción
5. Museo de Arte de Moderno
6. Casa de las Posadas
7. Casa Sojos
8. Iglesia de Santo Domingo
9. Ex – Escuela Central la Inmaculada
10. La Curia

La medida de estas tarjetas es de 18x10cm, que constituye de un fondo que es una foto del material que utilizaron para la construcción de la misma, tiene una foto de una edificación de 5,39cm ancho x5,50cm alto con filos cuadrados, consta de un marco en forma de vitral, tiene en la parte de atrás de la foto un vector en forma de figuras de rosas que tienen los balcones de la ciudad estructurados de hierro, los colores que se utilizan son un degradado de gris claros.

La tipografía que se utilizaron para estas tarjetas son las siguientes:

En la palabra informativa tiene un tipo de letra Daun Penh Regular de la siguiente medida 5x0,75cm y el nombre de cada edificación tiene una tipografía Brush Script Mt Italic Italic de la medida de 12x1cm esto varía según el nombre de cada una ya que algunas tienen nombre más largo y otras más corto.

## 4.15. Medidas y diseño de tarjetas de información





La parte de atrás de la tarjeta consta de un fondo celeste con el siguiente porcentaje, tiene unos vectores de color blanco degradado al 25% y tiene el texto de la información correspondiente a la edificación que posee la carta:

18cm

10cm

18cm

10cm

15cm

9cm

¿Sabías que?:

Se construyó en 1872. La edificación es de propiedad de la Ilustre Municipalidad de Cuenca. Los materiales que utilizaron para su construcción fueron adobe, piedra, ladrillo, tejas y madera. El ahora Museo Municipal de Arte Moderno se construyó en el siglo XIX cuando la influencia francesa cambió la apariencia de la ciudad, está construida como una casa colonial de una sola planta pero que cuenta con tres jardines en los patios interiores y largos corredores.

**Datos Curiosos:**

En el año de 1876 el Obispo Miguel León Garrido con la ayuda de Doctor Mariano Estrella fundó la "Casa de la Temperancia", para dar asilo y rehabilitar a los alcohólicos que existían en la ciudad de Cuenca.

Hasta que en 1896 los internos decidieron fugarse, la edificación estuvo deshabitada hasta el año 1912 en el que la Junta de Beneficencia Social del Azuay la destinó para vivienda de familias pobres.

Luego en 1924 se convirtió en la cárcel de varones.

En 1935 la casa se convierte en la Escuela de Trabajo; también, fue un Hogar Infantil y se instaló la "Gota de Leche" institución de beneficencia administrada por la Señora Francisca Dávila de Muñoz, una importante mujer de la sociedad cuencana.

En el año de 1939 se convierte en Asilo de Ancianos.

La idea de que esta edificación pase a funcionar como Museo de Arte Moderno fue del Señor Luis Crespo Ordoñez, una parte del Museo (el área azul) se abre en el año de 1981, el mismo año en el que empieza la restauración de la edificación, este proyecto tuvo como director al Arquitecto Patricio Muñoz Vega.

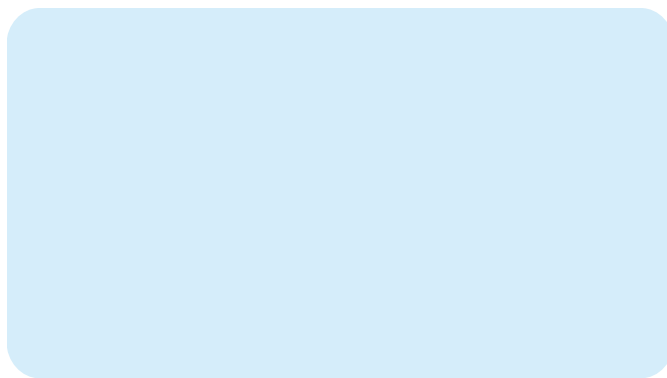
En la actualidad este Museo es una de las sedes de la Bienal Internacional de Cuenca.

C: 20%

M: 0%

Y: 0%

k: 0%



Así es como van a quedar las tarjetas informativas:



**Gráfica N° 56**

**Nombre:** Foto de las paredes de la Catedral de la Inmaculada Concepción

**Autora:** Gina Palacios

### **¿Sabías que?:**

El año de construcción se da el 25 de octubre de 1885 y los trabajos concluyen en 1967. Los materiales que utilizaron para su construcción son: piedra, ladrillo, cal, hierro, vitrales, oro, madera, pan de oro, vidrio, tejas.

La Catedral tienen una longitud de 105 metros, 43.5 metros de ancho, las torres tienen una altura de 41 metros, la cripta mide 96 metros de largo. Es una de las edificaciones religiosas más grandes de la ciudad, tiene un estilo ecléctico, cuenta con tres puertas de acceso central y una lateral, está dividida en tres naves, cuenta con un altar mayor y once altares laterales dedicados a las advocaciones.

### **Datos Curiosos:**

El hermano Juan Bautista Stiehle es el encargado del diseño de los planos. Su construcción tardó 81 años (1886 – 1967). Sus cúpulas son de color azul por el manto de la Santísima Virgen de la Inmaculada Concepción. Tiene una capacidad de 8000 personas. La estatua que está colocada en el frontis es una imagen de bronce y representa a Santa Ana con la Virgen niña, que es nuestra patrona de la ciudad.

#### 4.17. Diseño de las 10 tarjetas informativas como va a quedar

Alcaldía de Cuenca, Iglesia y Monasterio de las Carmelitas, Iglesia del Sagrario o Catedral Vieja, Catedral de la Inmaculada Concepción, Museo de Arte de Moderno, Casa de las Posadas, Casa Sojos, Iglesia de Santo Domingo, Ex – Escuela Central la Inmaculada y La Curia.



#### Gráfica N° 57

**Nombre:** Foto de las paredes de la Alcaldía de Cuenca

**Autora:** Gina Palacios

##### 4.17.1. Alcaldía de Cuenca

#### ¿Sabías que?:

La actual edificación se construye entre 1922 y 1926. Materiales utilizados en la construcción fueron mármol travertino de Sayausí de color rosa y miel, latón policromado francés, piedra, zinc, hierro y hormigón armado. El edificio tienen tres pisos, el acceso principal está en la esquina de las calles Simón Bolívar y Antonio Borrero, las dependencias están distribuidas alrededor de una sala grande, las ventanas y los balcones están hechos de hierro forjado que muestra motivos vegetales.

#### Datos Curiosos

En la antigua casa que ocupaba el terreno en donde hoy se encuentra la Alcaldía de Cuenca nació el Mariscal José Domingo La Mar y Cortázar.

En esta misma casa nació también el Capitán Tomás Ordoñez prócer de la Independencia de Cuenca.

Finalmente en esta misma edificación nació el Héroe Niño Abdón Calderón.

La cúpula o domo imperial está hecho con hormigón armado que es considerada una hazaña constructiva para la época.

Se construyó esta edificación para ser sede del Banco del Azuay, el primer Banco que existió en la ciudad de Cuenca.

En la actualidad es la Alcaldía de la ciudad.



**Gráfica N° 58**

**Nombre:** Foto de la paredes de la Iglesia y Monasterio de las Carmelitas

**Autora:** Gina Palacios

#### **4.17.2. Iglesia y Monasterio de las Carmelitas**

##### **¿Sabías que?:**

No se cuenta con una fecha exacta de construcción pero el convento y la iglesia se empiezan a construir según se van adquiriendo terrenos, es decir en el siglo XVI y principios del siglo XVIII. Los materiales utilizados en la construcción fueron: piedras de la antigua ciudad de Tomebamba, piedras de río, adobes, bahareque, madera, ladrillo, cal, pasta de guano y arcilla.

Las Carmelitas son una orden religiosa católica fundada como una comunidad de ermitaños de Palestina, en el siglo XII, por el ermitaño francés san Berthold. La regla original, escrita para ellos en 1209 por el patriarca latino de Jerusalén, Alberto de Vercelli, era muy severa: les exigía vivir en pobreza, y en total soledad, absteniéndose de comer carne. Existen varias órdenes de monjas carmelitas, la más conocida es la de las carmelitas descalzas, fundada durante el siglo XVI por la mística española santa Teresa de Jesús. El monasterio está organizado de acuerdo a los monasterios de clausura, es decir, formado por tres claustros: el primer claustro o refectorio; en el segundo claustro o de servicio;

finalmente, el tercer claustro o de la Sacristía esta el coro bajo en donde las monjas acuden a misa todos los días. En la segunda planta están las celdas de las monjas y de las novicias. También cuenta con huertas, un cementerio, y las ermitas donde las monjas se dedican a confeccionar productos que se expenden al público. La Iglesia está dedicada a la advocación de la Virgen de Carmen, tiene un solo cuerpo, el techo está construido de madera, además cuenta con un púlpito que se encuentra asentado sobre un pedestal de mármol. Disponen de un órgano de tubos.

### Datos Curiosos

En el refectorio del monasterio se puede observar una pintura de la Última Cena que tienen elementos propios de la región Andina como: cuy, asada de choncho, etc.

El hábito de las monjas del Carmen es de color café que simboliza humildad y pobreza, usan una correa negra, un escapulario de color café dado por la Virgen del Carmen, un velo blanco que significa apartamiento del mundo y sandalias de sogas.



### Gráfica N° 59

**Nombre:** Foto de las paredes de la Iglesia del Sagrario Catedral Vieja

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.17.3. Iglesia del Sagrario Catedral Vieja

##### ¿Sabías que?:

La Iglesia del Sagrario más conocida como la Catedral Vieja, es la edificación más antigua de la ciudad de Cuenca, su construcción inicia en 1557 y se concluye en 1573. Al igual que todas las edificaciones construidas en la época de la colonia en sus cimientos y algunas partes de las paredes se encuentran piedras traídas desde las ruinas del Pumapungo, sus paredes están construidas de adobe, la torre está hecha de ladrillos y de azulejos verdes esmaltados.

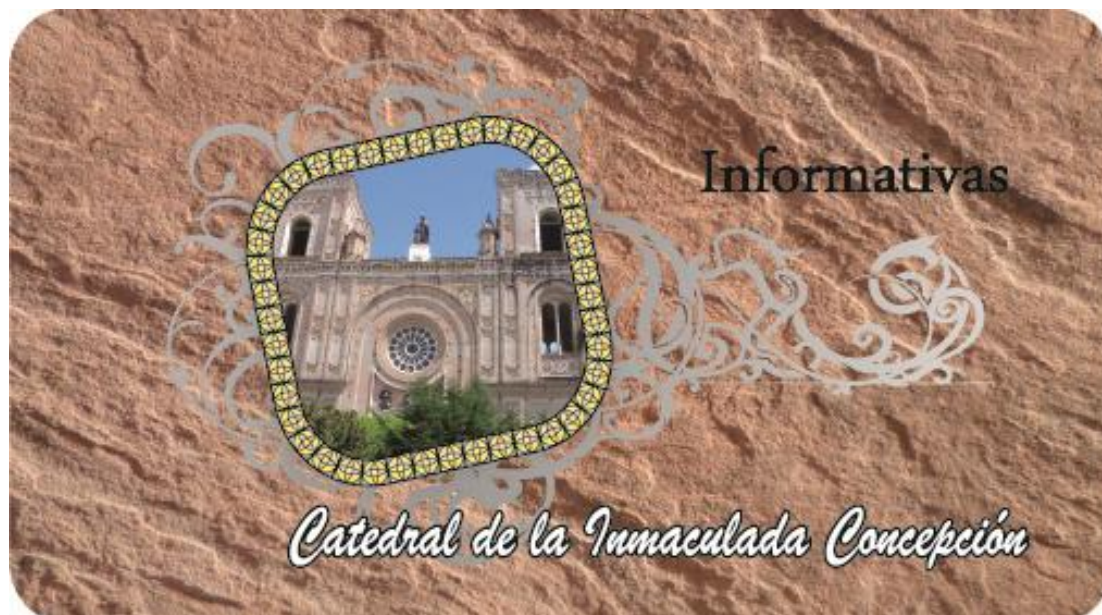
El cuerpo de la Iglesia está conformado por tres naves separadas por pilares almohadillados de tipo jónico, en la nave principal esta la Puerta del Perdón. En la parte alta de esta, se encuentra el coro en donde está el órgano de tubos traído desde Alemania en el año de 1739; además de las tres capillas, hay tres altares. A la derecha del altar mayor esta la sacristía, también cuenta con un púlpito que es una obra de Gaspar Sangurima; el altar de San Pedro, el altar de San Marcial es en honor para evitar las heladas. El proyecto de restauración de la Catedral Vieja fue realizado por el Arquitecto Patricio Muñoz Vega y dirigido por el Arquitecto Gustavo Lloret Orellana.

#### **Datos Curiosos:**

Desde el siglo XVI, existió la costumbre, en esta y todas las iglesias de la ciudad, de vender sepulturas para que se enterraran en el piso de las naves, estas solo podían ser compradas por personas que eran acomodadas en la sociedad cuencana.

Desde la antigua torre de esta iglesia los científicos de la Misión Geodésica Francesa, Charles María de la Condamine, Luis Godin y Jorge Juan hicieron la triangulación geométrica entre las llanuras de Tarqui y Cuenca, es con esta triangulación con la que nace el metro como medida. En el año de 1822 el ilustre General Antonio José de Sucre visito esta iglesia al venir en campaña a Quito y en ese mismo año el General Simón Bolívar también paso por esta iglesia.

El trabajo de restauración de la Catedral Vieja ganó el premio Nacional en el concurso XIV Bienal Panamericana de Arquitectura de Quito realizada en noviembre de 2004. En el mundo solo existen dos ciudades que tienen aun dos Catedrales, estas ciudades son Salamanca (España) y Cuenca (Ecuador).



#### **Gráfica N° 60**

**Nombre:** Foto de las paredes de la Catedral de la Inmaculada Concepción

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.17.4. Catedral de la Inmaculada Concepción

##### ¿Sabías que?:

El año de construcción se da el 25 de octubre de 1885 y los trabajos concluyen en 1967. Los materiales que utilizaron para su construcción son: piedra, ladrillo, cal, hierro, vitrales, oro, madera, pan de oro, vidrio, tejas.

La Catedral tienen una longitud de 105 metros, 43.5 metros de ancho, las torres tienen una altura de 41 metros, la cripta mide 96 metros de largo. Es una de las edificaciones religiosas más grandes de la ciudad, tiene un estilo ecléctico, cuenta con tres puertas de acceso central y una lateral, está dividida en tres naves, cuenta con un altar mayor y once altares laterales dedicados a las advocaciones.

##### Datos Curiosos:

El hermano Juan Bautista Stiehle es el encargado del diseño de los planos. Su construcción tardó 81 años (1886 – 1967). Sus cúpulas son de color azul por el manto de la Santísima Virgen de la Inmaculada Concepción. Tiene una capacidad de 8000 personas. La estatua que está colocada en el frontis es una imagen de bronce y representa a Santa Ana con la Virgen niña, que es nuestra patrona de la ciudad.



##### Gráfica N° 61

**Nombre:** Foto de las paredes del Museo de Arte Moderno

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.17.5. Museo de Arte Moderno

##### ¿Sabías que?:

Se construyó en 1872. La edificación es de propiedad de la Ilustre Municipalidad de Cuenca. Los materiales que utilizaron para su construcción fueron adobe, piedra, ladrillo, tejas y madera. El ahora Museo Municipal de Arte Moderno se construyó en el siglo XIX



cuando la influencia francesa cambio la apariencia de la ciudad, está construida como una casa colonial de una sola planta pero que cuenta con tres jardines en los patios interiores y largos corredores.

### **Datos Curiosos:**

En el año de 1876 el Obispo Miguel León Garrido con la ayuda de Doctor Mariano Estrella fundó la “Casa de la Temperancia”, para dar asilo y rehabilitar a los alcohólicos que existían en la ciudad de Cuenca.

Hasta que en 1896 los internos decidieron fugarse, la edificación estuvo deshabitada hasta el año 1912 en el que la Junta de Beneficencia Social del Azuay la destinó para vivienda de familias pobres.

Luego en 1924 se convirtió en la cárcel de varones.

En 1935 la casa se convierte en la Escuela de Trabajo; también, fue un Hogar Infantil y se instaló la “Gota de Leche” institución de beneficencia administrada por la Señora Francisca Dávila de Muñoz, una importante mujer de la sociedad cuencana.

En el año de 1939 se convierte en Asilo de Ancianos.

La idea de que esta edificación pase a funcionar como Museo de Arte Moderno fue del Señor Luis Crespo Ordoñez, una parte del Museo (el área azul) se abre en el año de 1981, el mismo año en el que empieza la restauración de la edificación, este proyecto tuvo como director al Arquitecto Patricio Muñoz Vega.

En la actualidad este Museo es una de las sedes de la Bienal Internacional de Cuenca.



**Gráfica N° 62**

**Nombre:** Foto de las paredes de la Casa de las Posadas

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.17.6. Casa de las Posadas

##### ¿Sabías que?:

Según los estudios realizados por el arquitecto Max Cabrera Rojas la Casa de las Posadas es una edificación que tiene alrededor de unos 210 años de vida. Materiales que se utilizaron en la construcción al igual que todas las casa de esa época la Casa de las Posadas está hecha de adobe, los techos fueron hechos de teja, las ventanas de madera, los pisos de ladrillo, los tumbados se hacían de barro aplicado sobre un tejido de gangocho y los enlucidos se realizaban con cal.

Es una casa de dos plantas, tiene una distribución según los lineamientos coloniales, es decir que se accede a ella por un zaguán, se llega a un patio alrededor del cual están ubicadas las habitaciones, luego otro zaguán lleva a un traspatio, la casa con un segundo piso.

##### Datos Curiosos

Según la tradición la casa fue utilizada como posada para los campesinos que llegaban en caballos a la ciudad y que necesitaban un lugar de reposo para ellos y sus animales, entonces este nombre “Casa de las Posadas” se debe a esta tradición oral pero que no se ha podido comprobar con ningún documento que lo certifique.



##### Gráfica N° 63

**Nombre:** Foto de las paredes de la Casa Sojos

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.17.7. Casa Sojos

##### ¿Sabías que?:

Inicios del siglo XX. Los Materiales utilizados en la construcción fueron ladrillo, madera, hierro forjado, cemento. La casa tienen tres pisos es de estilo republicano, en la planta baja

funciona la Botica Central o Botica Sojos que es de los propietarios de la casa, también funciona el consulado honorario de Alemania, LAN, Diario HOY y la Notaria II.

En el año de 1910, el señor Benjamín Sojos encarga que le traigan desde Francia materiales para la construcción de la misma.

Luego en el años de 1912 pide un nuevo cargamento pero esta vez solo con elemento hechos en hierro forjado, el señor Federico Malo amigo del Señor Sojos hace el mismo encargo pero con la primera guerra mundial a la ciudad de Cuenca solo llega una gran puerta que el señor Sojos cedé a su amigo.

### Datos Curiosos

En el año de 1910 llega el primer saco de cemento a la ciudad de Cuenca, el señor Benjamín Sojos que era químico realizó muchas pruebas con este nuevo material por esta razón esta casa conserva muchos detalles con cemento.

La Botica Sojos expende una rica bebida “La Soda” que hasta la actualidad gusta mucho a grandes y chicos.



### Gráfica N° 64

**Nombre:** Foto de las paredes de la Iglesia de Santo Domingo

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.17.8. Iglesia de Santo Domingo

##### ¿Sabías que?:

No existe una fecha precisa de su construcción, se terminó de construir en 1926. Las paredes de la iglesia están hechas con ladrillo, las cúpulas están hechas con azulejo esmerilado, el piso de la iglesia está hecho de tabla, los altares están hechos con mármol travertino

La iglesia pertenece a la comunidad Dominicana. Esta orden fue fundada en 1214 por Santo Domingo de Guzmán en la ciudad de Toulouse en Francia. Su denominación completa es Orden de los Hermanos Predicadores, aunque sea más conocida por el nombre de Dominicos que vienen del latín Dominicanus.

Los planos de la Iglesia fueron diseñados por el padre Brauning, el encargado de dirigir la construcción fue el padre Jacinto Palacios, en la construcción de la iglesia participó el pueblo cuencano y gracias a las mingas esta pudo terminarse en el año de 1926, la decoración de la iglesia y el tallado de algunas de las imágenes del convento fue realizado por el padre Enrique Mideros de la ciudad de Ibarra.

La iglesia de Santo Domingo tiene alrededor de 88 años, en la parte superior del frontis se encuentra una imagen de Santo Domingo de Guzmán, las torres tienen una altura de 40 metros, cuenta con tres naves, en la nave de la derecha están altares dedicados a: San Vicente Ferrer, San José Obrero y el Niño de Praga, en la nave de la izquierda están los altares dedicados a: San Martín de Porres, San Judas Tadeo y la Santa Faz , además se encuentran 15 cuadros que representan los Misterios del Rosario son lienzos coloniales del siglo XVII. Además cuenta con dos capillas, una está dedicada al Santísimo Sacramento y a la cual se accede por la iglesia y otra capilla está dedicada a la Virgen de Pompeya y se accede por la calle Gran Colombia.

#### **Datos curiosos:**

Uno de los elementos más sobresalientes de la historia de la Iglesia de Santo Domingo son sus campanas la una que es conocida como La Ronca Morena porque el padre superior del convento Ceslao Moreno fue el que tuvo la idea de dotar a la iglesia de Santo Domingo de una campana; y la segunda campana se llama Santa Rosa porque fue bautizada en el año de 1706 en Europa junto con otras cien campanas más en el día de Santa Rosa.

Los restos de Gaspar Sangurima se encuentran enterrados en esta Iglesia, esto consta en el acta de defunción del mencionado artista.

Cuando se declaró la independencia un tramo del convento fue destinado para la Escuela de Artes y Oficios que estaba bajo la dirección del Maestro Gaspar Sangurima.



## Gráfica N° 65

**Nombre:** Foto de las paredes de la Ex – Escuela Central Inmaculada

**Autora:** Gina Palacios

### 4.17.9. Ex escuela Central Inmaculada

#### ¿Sabías que?:

La construcción de la actual edificación se da en 1892, los planos de esta edificación estuvieron a cargo del Hermano Redentorista Juan Bautista Stiehle. Los materiales utilizados para su construcción son las paredes son de adobe y en algunas partes de ladrillo y cal, los techos están hechos con bahareque y madera en algunas partes se puede observar el uso de estucos, los pisos son de madera al igual que las gradas, los corredores son de ladrillo, las puertas y las ventanas son de madera y en las ventanas se puso una protección metálica en el año de 1973. La distribución está dada en torno a un patio central, existen dos plantas con 2 gradas de acceso, tienen 25 habitaciones en la planta baja, en la planta alta 12 habitaciones.

Cuando la ciudad de Cuenca es fundada por Don Gil Ramírez Dávalos el 12 de abril de 1557 en el acta de fundación se encuentran las instrucciones para que en la cuadra en la que hoy se encuentra localizada la Ex–Escuela Central Inmaculada sea destinada para “Cuadra para Casas de Cabildo y Audiencia y Cárcel y Casa de Fundición y Carnicería”.

En el año de 1740 se da la construcción del Hospital de la Ciudad en la esquina formada por las calles “La Corte” (hoy Gran Colombia), y la calle “Boyacá” (hoy Benigno Malo) sustituyendo de esta manera a la Cárcel que se levantó cuando Cuenca fue fundada, según el archivo de la Curia Arquidiocesana el lugar para la construcción del Antiguo Hospital de la Ciudad de Cuenca fue señalado ya en la Fundación de la Ciudad el 26 de Abril de 1557 en la parte Oriental de la Plaza.

La Escuela Municipal de Niñas probablemente funcionó en el antiguo Hospital acondicionado para el efecto. En 1885 se realiza un contrato entre el Concejo Municipal de Cuenca y las Hermanas de la Caridad para realizar mejoras materiales en la Escuela.

En el año de 1987, se abre la Biblioteca Municipal “Daniel Córdova Toral”, en el edificio de la Escuela Central de Niñas, para festejar los 60 años de fundación y de servicio a la cultura de Cuenca.

#### Datos Curiosos

Durante los trabajos se encontraron las osamentas de 18 personas hombres y mujeres, existen varias interpretaciones acerca de quienes pudieron haber sido estas personas, según el Arquitecto Pedro Rodas estas Osamentas datan de la época de la ciudad Inca de Tomebamba, se cree que los esqueletos que están como los Amantes de Sumpa son del hermano de Atahualpa y Huáscar, Auki y su esposa, a quienes mandó a asesinar Huáscar durante la guerra que se dio entre los dos hermanos por la lucha del Imperio Inca.

Desde su construcción, esta edificación estuvo destinada para que en ella funcionara una Escuela a cargo de la Ilustre Municipalidad de Cuenca; a mas de funcionar como la Escuela Central Inmaculada tuvo otros usos como: el Monte de Piedad, la Biblioteca Municipal y el Diario del Sur.



**Gráfica N° 66**

**Nombre:** Foto de las paredes de la Casa de la Curia

**Autora:** Gina Palacios

#### **4.17.10. Casa de la Curia**

##### **¿Sabías que?:**

La casa fue construida posiblemente a finales del siglo XVIII y comienzos del siglo XIX. Dueños de la Edificación actualmente es de propiedad de la Curia Arquidiocesana de la Ciudad de Cuenca. Materiales utilizados en la construcción fueron, los cimientos son de piedra y cal, los muros de adobe, enlucidos de barro, empañetados de pasta de guano, los pisos de madera y el techo de la casa de madera con tejas, además hay baldosa de mármol en el primer patio. Tiene una extensión de 1570 m<sup>2</sup> y un área construida de 2514 mts.<sup>2</sup> en sus dos plantas. Se muestran placas recordatorias de mármol que certifican que en la casona de los Febres Cordero Muñoz y Cárdenas nacieron tres notables varones: el Santo Hermano Miguel, el coronel Antonio Vega Muñoz y el historiador Alberto Muñoz Vernaza, los tres primos entre sí.

Es una casa que tiene: patio traspatio y huerta, conectados internamente con zaguanes laterales, hacia el lado derecho, tienen dos pisos, se cree que la planta alta mantienen su diseño original, en el balcón hay nueve columnas que tienen un capitel en forma de media luna y en donde se pueden leer inscripciones que tienen que ver con el período de cada uno de los Obispos de la Diócesis este es el único balcón en la ciudad de Cuenca que tienen este peculiar elemento.

##### **Datos curiosos:**

Los primeros dueños fueron Don Francisco Nates y su esposa doña Tomasa Crespo 186 luego pasa a poder de Don Bernardo Muñoz y Ruilova y Doña Mercedes Cárdenas y Arciniega, una de sus hijas Doña Ana Muñoz Cárdenas se casa con Don Francisco Febres Cordero Montoya, ellos son los padres de Francisco Febres Cordero y Muñoz el Hermano Miguel.

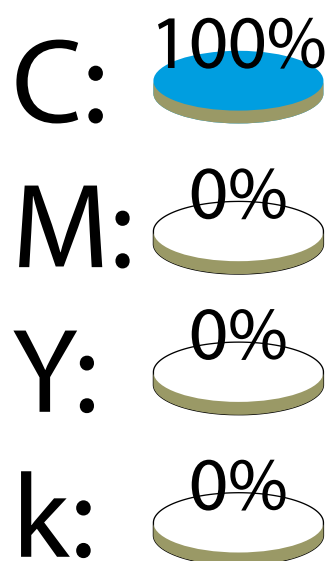
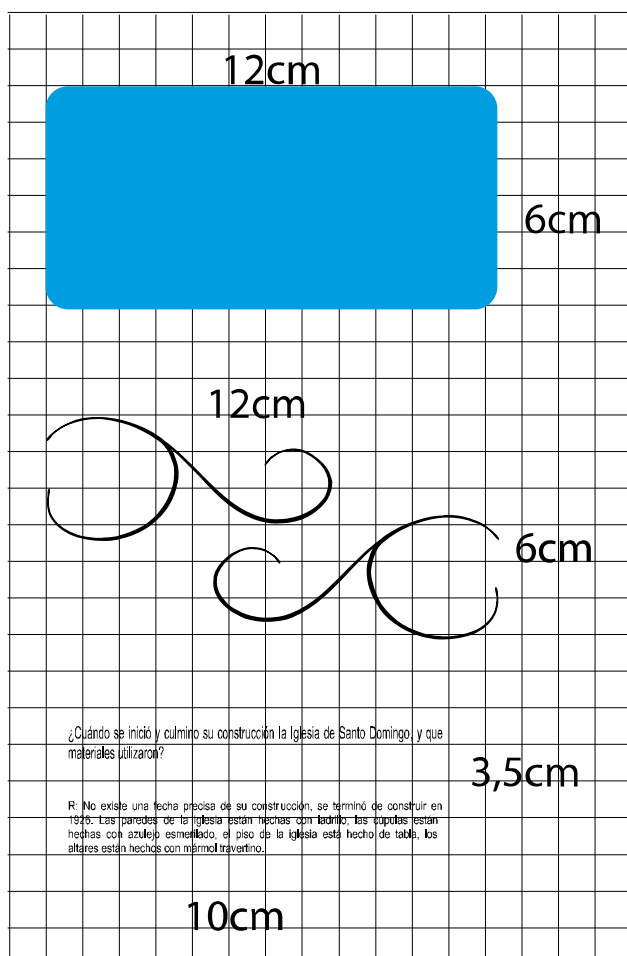
El 29 de enero de 2001 se inicia el proyecto de restauración de la Casa de la Curia a cargo del Arquitecto Gustavo Lloret, este proyecto fue propuesto por el entonces Arzobispo de Cuenca, Monseñor Vicente Cisneros Durán, el proyecto tuvo la cooperación de la Conferencia Episcopal Ecuatoriana, y la Corporación Andina de Fomento, dentro del Plan Esperanza, además la Arquidiócesis de Múnich ayudó al proyecto con recursos económicos.

La Casa recién restaurada obtiene el premio Fray José María Vargas a la mejor restauración del Centro Histórico, es otorgado por el alcalde de ese entonces el Arquitecto Fernando Cordero Cueva. El Santo Hermano Miguel, Francisco Febres Cordero y Muñoz, nació en esta casa en el mes de noviembre de 1854, en este año se hizo la proclamación del Dogma de la Inmaculada Concepción por el papa Pío IX.

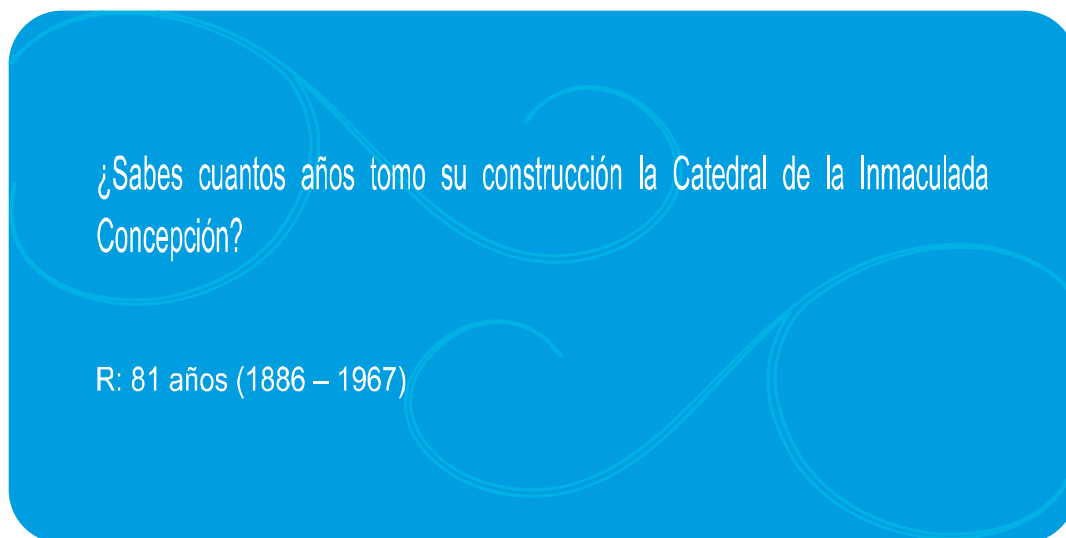
#### 4.18. Fichas de preguntas y respuestas medidas y diseño de las mismas

Las fichas de preguntas y respuestas que tiene el juego son de 12cm ancho x 6cm alto está conformado de tres colores que son:

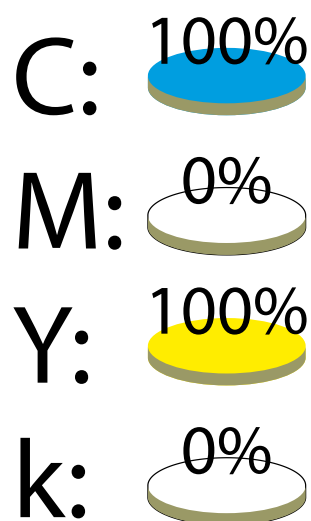
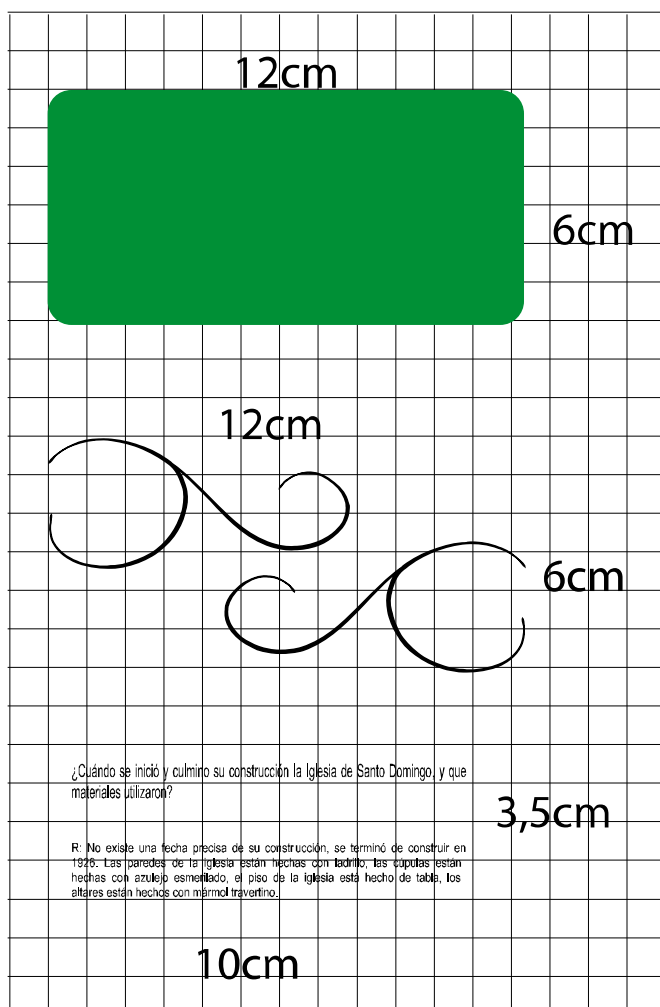
Color azul que simboliza seriedad, confianza y tranquilidad tiene unos vectores de color blanco con un degradado de 25%, la pregunta con su respectiva respuesta con el siguiente porcentaje.



Así es como van a quedar las tarjetas de preguntas con sus respectivas respuestas:



Color verde que simboliza la esperanza, relajante y ser positivo, tiene unos vectores de color blanco con un degradado de 25%, la pregunta con su respectiva respuesta con el siguiente porcentaje.





Así es como van a quedar las tarjetas de preguntas con sus respectivas respuestas:

¿Cuándo se inició y culminó su construcción la Iglesia de Santo Domingo, y que materiales utilizaron?

R: No existe una fecha precisa de su construcción, se terminó de construir en 1926. Las paredes de la iglesia están hechas con ladrillo, las cúpulas están hechas con azulejo esmerilado, el piso de la iglesia está hecho de tabla, los altares están hechos con mármol travertino.

Color rojo que simboliza vitalidad, energía, valor y peligro, tiene unos vectores de color blanco con un degradado de 25%, la pregunta con su respectiva respuesta con el siguiente porcentaje.

12cm

6cm

12cm

6cm

¿Cuándo se inició y culminó su construcción la Iglesia de Santo Domingo, y que materiales utilizaron?

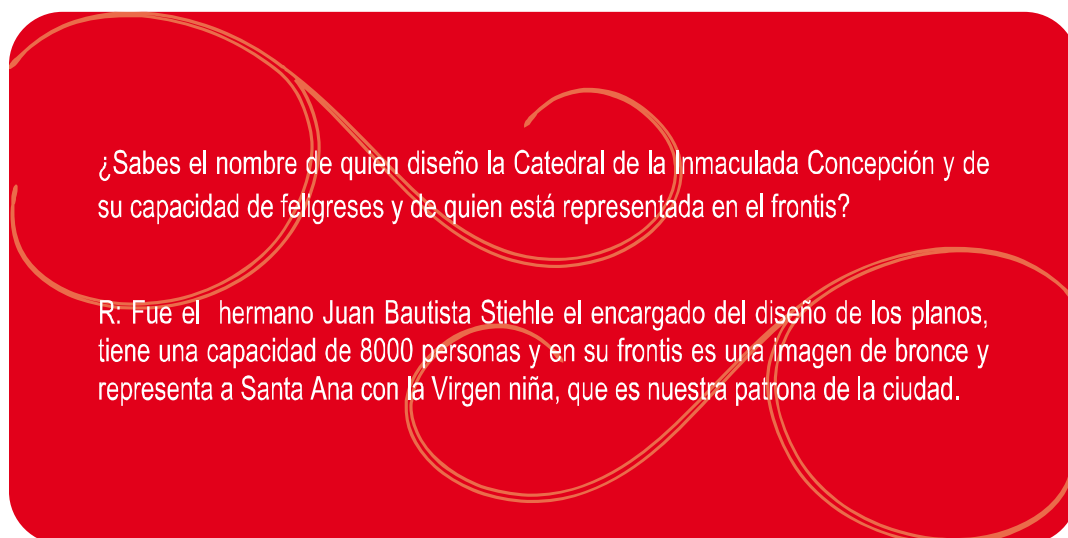
3,5cm

R: No existe una fecha precisa de su construcción, se terminó de construir en 1926. Las paredes de la iglesia están hechas con ladrillo, las cúpulas están hechas con azulejo esmerilado, el piso de la iglesia está hecho de tabla, los altares están hechos con mármol travertino.

10cm



Así es como van a quedar las tarjetas de preguntas con sus respectivas respuestas:



#### 4.19. Preguntas para el juego con sus respectivas respuestas.

##### 1- Catedral de la Inmaculada Concepción

a- ¿Sabes cuantos años tomo su construcción?

**R:** 81 años (1886 – 1967)

b- ¿Sabes cuantas cúpulas tiene y en su interior como está estructurada?

**R:** Tiene cuatro cúpulas, está dividida en tres naves, cuenta con un altar mayor y once altares laterales dedicados a las advocaciones

c- ¿Sabes el nombre de quien la diseño, de su capacidad de feligreses y de quien está representada en el frontis?

**R:** Fue el hermano Juan Bautista Stiehle el encargado del diseño de los planos, tiene una capacidad de 8000 personas y en su frontis es una imagen de bronce y representa a Santa Ana con la Virgen niña, que es nuestra patrona de la ciudad.

##### 2- Iglesia del Sagrario Catedral Vieja

a- ¿Sabes alguna particularidad en especial que tiene en sus cimientos para su construcción?

**R:** Al igual que todas las edificaciones construidas en la época de la colonia en sus cimientos y algunas partes de las paredes se encuentran piedras traídas desde las ruinas del Pumapungo,

b- ¿Sabes qué tipo de órgano tiene en su coro, de donde proviene, de cuantas capillas y altares tiene?

**R:** En la parte alta de esta, se encuentra el coro en donde está el órgano de tubos traído desde Alemania en el año de 1739; además de las tres capillas, hay tres altares.

c- ¿Sabes cómo está compuesta en su interior, de quien realizo el pulpito y a que estilo arquitectónico corresponde sus pilares?

**R:** la Iglesia está conformado por tres naves separadas por pilares almohadillados de tipo jónico, a la derecha del altar mayor esta la sacristía, también cuenta con el cuerpo de cuenta con un pulpito realizado por un importante escultor y artista cuencano, Gaspar Sangurima.

### 3- Museo de Arte Moderno.

#### a- ¿Qué estilo arquitectónico influyó para su construcción y en qué siglo?

**R:** El ahora Museo Municipal de Arte Moderno se construyó en el siglo XIX cuando la influencia francesa, cuenta con tres jardines en los patios interiores y largos corredores.

#### b- ¿Por qué se le llamo la “Casa de la Temperancia “?

**R:** En el año de 1876 el Obispo Miguel León Garrido con la ayuda de Doctor Mariano Estrella fundó la “Casa de la Temperancia”, para dar asilo y rehabilitar a los alcohólicos que existían en la ciudad de Cuenca.

#### c- ¿Sabes cuál fue el mentalizador para que pueda funcionar en Cuenca un Museo de Arte Moderno, desde cuando es como tal y que trascendencia ha tomado en la ciudad y el país?

**R:** La idea de que esta edificación pase a funcionar como Museo de Arte Moderno fue del Señor Luis Crespo Ordoñez, una parte del Museo (el área azul) se abre en el año de 1981, con la colección de sus obras. En la actualidad este Museo es una de las sedes de la Bial Internacional de Cuenca, además de expositores nacionales e internacionales que han trascendido en el arte y la cultura.

### 4- Iglesia y Monasterio de las Carmelitas

#### a- ¿En qué siglo se inició la construcción de su convento e iglesia, y que materiales utilizaron para la realización de la misma?

**R:** No se sabe con precisión el inicio de su construcción, se supone que a inicios del siglo XVI a la adquisición de terrenos y finales del siglo XVIII , la culminaron. Los materiales utilizados en la construcción fueron: piedras de la antigua ciudad de Tomebamba, piedras de río, adobes, bahareque, madera, ladrillo, cal, pasta de guano y arcilla.

#### b- ¿El Monasterio de claustro de las Madres Carmelitas como está distribuido y estructurada su construcción en su primera planta?

**R:** Está organizado de acuerdo a los monasterios de clausura, es decir, formado por tres claustros: el primer claustro o refectorio; en el segundo claustro o de servicio; finalmente, el tercer claustro o de la Sacristía está el coro bajo en donde las monjas acuden a misa todos los días.

#### c- ¿En la segunda planta como está distribuida su edificación y porque se las conoce como Carmelitas?

**R:** E la segunda planta están las celdas de las monjas y de las novicias. También cuenta con huertas, un cementerio, y las ermitas donde las monjas se dedican a confeccionar productos que se expenden al público. La Iglesia está dedicada a la advocación de la Virgen de Carmen, tiene un solo cuerpo, el techo está construido de madera, además cuenta con un púlpito que se encuentra asentado sobre un pedestal de mármol. Disponen de un órgano de tubos.

## 5- Iglesia de Santo Domingo

a- ¿Conoces porqué se los llama Dominicanos?

**R:** La iglesia pertenece a la comunidad Dominicana. Esta orden fue fundada en 1214 por Santo Domingo de Guzmán en la ciudad de Toulouse en Francia. Su denominación completa es Orden de los Hermanos Predicadores, aunque sea más conocida por el nombre de Dominicos que vienen del latín Dominicanus.

b- ¿Cuándo se inició y culminó su construcción, y que materiales utilizaron?

**R:** No existe una fecha precisa de su construcción, se terminó de construir en 1926. Las paredes de la iglesia están hechas con ladrillo, las cúpulas están hechas con azulejo esmerilado, el piso de la iglesia está hecho de tabla, los altares están hechos con mármol travertino.

c- ¿Sus campanarios son de mucha importancia para esta iglesia, sabes por qué?

**R:** Uno de los elementos más sobresalientes de la historia de la Iglesia de Santo Domingo son sus campanas la una que es conocida como La Ronca Morena porque el padre superior del convento Ceslao Moreno fue el que tuvo la idea de dotar a la iglesia de Santo Domingo de una campana; y la segunda campana se llama Santa Rosa porque fue bautizada en el año de 1706 en Europa junto con otras cien campanas más en el día de Santa Rosa.

## 6- Casa de la Curia

a- ¿Quiénes fueron los nombres de tres notables varones nacieron en esta edificación?

**R:** Se muestran placas recordatorias de mármol que certifican que en la casona de los Febres Cordero Muñoz y Cárdenas nacieron tres notables varones: el Santo Hermano Miguel, el coronel Antonio Vega Muñoz y el historiador Alberto Muñoz Vernaza, los tres primos entre sí.

b- ¿Sabías que por su restauración fue galardonada y reconocida internacionalmente?

**R:** La Casa recién restaurada obtiene el premio Fray José María Vargas a la mejor restauración del Centro Histórico, es otorgado por el alcalde de ese entonces el Arquitecto Fernando Cordero Cueva.

c- ¿Conoces de la distribución arquitectónica de su edificación y que su balcón es único de nuestra ciudad y porque?

**R:** Es una casa que tiene: patio traspatio y huerta, conectados internamente con zaguanes laterales, hacia el lado derecho, tienen dos pisos, se cree que la planta alta mantienen su diseño original, en el balcón hay nueve columnas que tienen un capitel en forma de media luna y en donde se pueden leer inscripciones que tienen que ver con el período de cada uno de los Obispos de la Diócesis este es el único balcón en la ciudad de Cuenca que tienen este peculiar elemento.

## 7- Ex escuela Central Inmaculada

a- ¿Sabes que instituciones funcionaron en sus instalaciones?

**R:** Funcionó como la ex Escuela Central Inmaculada tuvo otros usos como: el Monte de Piedad, la Biblioteca Municipal y el Diario del Sur.

b- ¿Conoces que recientemente se hicieron hallazgos de restos y osamentas en sus patios y porque tienen importancia?

**R:** Durante los trabajos de restauración se encontraron las osamentas de 18 personas hombres y mujeres, existen varias interpretaciones acerca de quienes pudieron haber sido estas personas, datan de la época de la ciudad Inca de Tomebamba, se cree que los esqueletos que están como los Amantes de Sumpa son del hermano de Atahualpa y Huáscar, Auki y su esposa, a quienes mandó a asesinar Huáscar durante la guerra que se dio entre los dos hermanos por la lucha del Imperio Inca.

c- ¿En qué año se inicia su construcción, quien diseñó sus planos y que materiales utilizaron?

**R:** La construcción de la actual edificación se da en 1892, los planos de esta edificación estuvieron a cargo del Hermano Redentorista Juan Bautista Stiehle. Los materiales utilizados para su construcción son las paredes son de adobe y en algunas partes de ladrillo y cal, los techos están hechos con bahareque y madera. La distribución está dada en torno a un patio central, existen dos plantas con 2 gradas de acceso, tienen 25 habitaciones en la planta baja, en la planta alta 12 habitaciones.

## **8- Alcaldía de Cuenca**

a- ¿Sabes de qué material se construyeron su cúpula?

**R:** La cúpula o domo imperial está hecho con hormigón armado que es considerada una hazaña constructiva para la época.

b- ¿Sabes que en esta vieja casona nacieron tres ilustres cuencanos, cuáles fueron los nombres de éstos?

**R:** En esta antigua casa nació el Mariscal José Domingo La Mar y Cortázar. En esta misma casa nació también el Capitán Tomás Ordoñez prócer de la Independencia de Cuenca y en esta misma edificación nació el Héroe Niño Abdón Calderón.

c- ¿Sabes la fecha de construcción de su edificación, que materiales utilizaron?

**R:** La actual edificación se construye entre 1922 y 1926. Materiales utilizados en la construcción fueron mármol traventino de Sayausí de color rosa y miel, latón policromado francés, piedra, zinc, hierro y hormigón armado. El edificio tienen tres pisos, el acceso principal está en la esquina de las calles Simón Bolívar y Antonio Borrero, las dependencias están distribuidas alrededor de una sala grande, las ventanas y los balcones están hechos de hierro forjado que muestra motivos vegetales.

## **9- Casa de las Posadas**

a- ¿Cuántos años aproximadamente tiene esta construcción y que funciona en la actualidad?

**R:** Según los estudios realizados por el arquitecto Max Cabrera Rojas la Casa de las Posadas es una edificación que tiene alrededor de unos 210 años de vida. En la actualidad es un centro cultural en donde se exponen obras artísticas contemporáneas, certámenes literarios y otras actividades del quehacer artístico y cultural.

b- ¿Conoces de la razón o causa por la que lleva este nombre?

**R:** Según la tradición la casa fue utilizada como posada para los campesinos que llegaban en caballos a la ciudad y que necesitaban un lugar de reposo para ellos y sus animales, entonces este nombre “Casa de las Posadas” se debe a esta tradición oral pero que no se ha podido comprobar con ningún documento que lo certifique.

c-¿Qué materiales se utilizaron, y la distribución de la misma?

**R:** Materiales que se utilizados en la construcción al igual que todas las casa de esa época la Casa de las Posadas está hecha de adobe, los techos fueron hechos de teja, las ventanas de madera, los pisos de ladrillo, los tumbados se hacían de barro aplicado sobre un tejido de gangocho y los enlucidos se realizaban con cal.

Es una casa de dos plantas, tiene una distribución según los lineamientos coloniales, es decir que se accede a ella por un zaguán, se llega a un patio alrededor del cual están ubicadas las habitaciones, luego otro zaguán lleva a un traspatio, la casa con un segundo piso.

## 10- Casa Sojos

a- ¿En nuestra ciudad, es muy conocida esta casona, sabes por qué?

**R:** La Botica Sojos expende una rica bebida “La Soda” que hasta la actualidad gusta mucho a grandes y chicos.

b- ¿Sabes que para la construcción de esta casa tiene una particularidad histórica, en cuanto a la utilización de nuevos materiales, cuales fueron estos?

**R:** En el año de 1910 llega el primer saco de cemento a la ciudad de Cuenca, el señor Benjamín Sojos que era químico realizó muchas pruebas con este nuevo material por esta razón esta casa conserva muchos detalles con cemento.

c- ¿Sabes cuándo inicio su construcción, sus características que la hacen única y particularidades en elaboración de la misma?

**R:** A inicios del siglo XX. Los Materiales utilizados en la construcción fueron ladrillo, madera, hierro forjado, cemento. La casa tienen tres pisos es de estilo republicano, Luego en el años de 1912 pide un nuevo cargamento pero esta vez solo con elemento hechos en hierro forjado, el señor Federico Malo amigo del Señor Sojos hace el mismo encargo pero con la primera guerra mundial a la ciudad de Cuenca solo llega una gran puerta que el señor Sojos cedé a su amigo.

#### 4.20. Fichas de puntos

Las fichas de puntos tiene una medida de 4cm ancho x 4cm alto y tienen forma de rosetón está conformado de tres colores que son:

El azul que valer 1 punto, la tipografía es Arial Black con la medida de 2,83x2,44cm, son de color blanco con un trazo negro con los siguientes porcentajes.



C: 100%  
 M: 0%  
 Y: 0%  
 k: 0%

Así es como van a quedar la ficha de 1 punto:



**Gráfica N° 67**

**Nombre:** Diseño final del punto 1

**Autora:** Gina Palacios

El verde que valer 2 punto, la tipografía es Arial Black con la medida de 2,83x2,44cm, son de color blanco con un trazo negro con los siguientes porcentajes.



C: 100%  
 M: 0%  
 Y: 100%  
 k: 0%

Así es como van a quedar la ficha de 2 puntos:



**Gráfica N° 68**

**Nombre:** Diseño final del punto 2

**Autora:** Gina Palacios



El rojo que valer 3 punto, la tipografía es Arial Black con la medida de 2,83x2,44cm, son de color blanco con un trazo negro con los siguientes porcentajes.



C: 0%  
 M: 100%  
 Y: 100%  
 k: 0%

Así es como van a quedar la ficha de 3 puntos:



**Gráfica N° 69**

**Nombre:** Diseño final del punto 3

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.21. Fichas para jugadores

Estas son las fichas para los jugadores, sus dimensiones son de 1x1cm impresas en adhesivo y pegadas en tagua, colocadas con resina consisten en 10 edificaciones.



#### Gráfica N° 70

**Nombre:** Diseño de fichas para jugadores

**Autora:** Gina Palacios

## 4.22. Muestra de cómo va a quedar las fichas

Fichas para el juego 10 motivos diferentes de 1x1cm.

### Catedrales



### Iglesias



### Edificacion



**Museo y Ex escuela****Casas****Gráfica N° 71**

**Nombre:** Diseño de la 10 fichas con las respectivas edificaciones

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.23. Objetivo del juego y piezas para el juego

##### **Objetivo del juego:**

El juego va tener como objetivo educar y divertir tanto a adolescentes como adultos.

##### **Número de Jugadores:**

Mínimo de jugadores: 2

Máximo de: 6

##### **Piezas del juego:**

- Tablero
- Dados
- Tarjetas
- Fichas para cada jugador
- Estuche para juego

#### 4.24. Reglamento del juego

##### **Objetivo del Juego:**

El juego va tener por objetivo aprender, conocer nuestras edificaciones y divertirse tanto a adolescentes como adultos

##### **Número de Jugadores:**

Mínimo de Jugadores: 2

Máximo de jugadores: 6

Y 1 Alcalde como (Juez)

##### **El Jugador que inicia la partida:**

El juego va tener una persona como Alcalde que controle todo el procedimiento del juego.

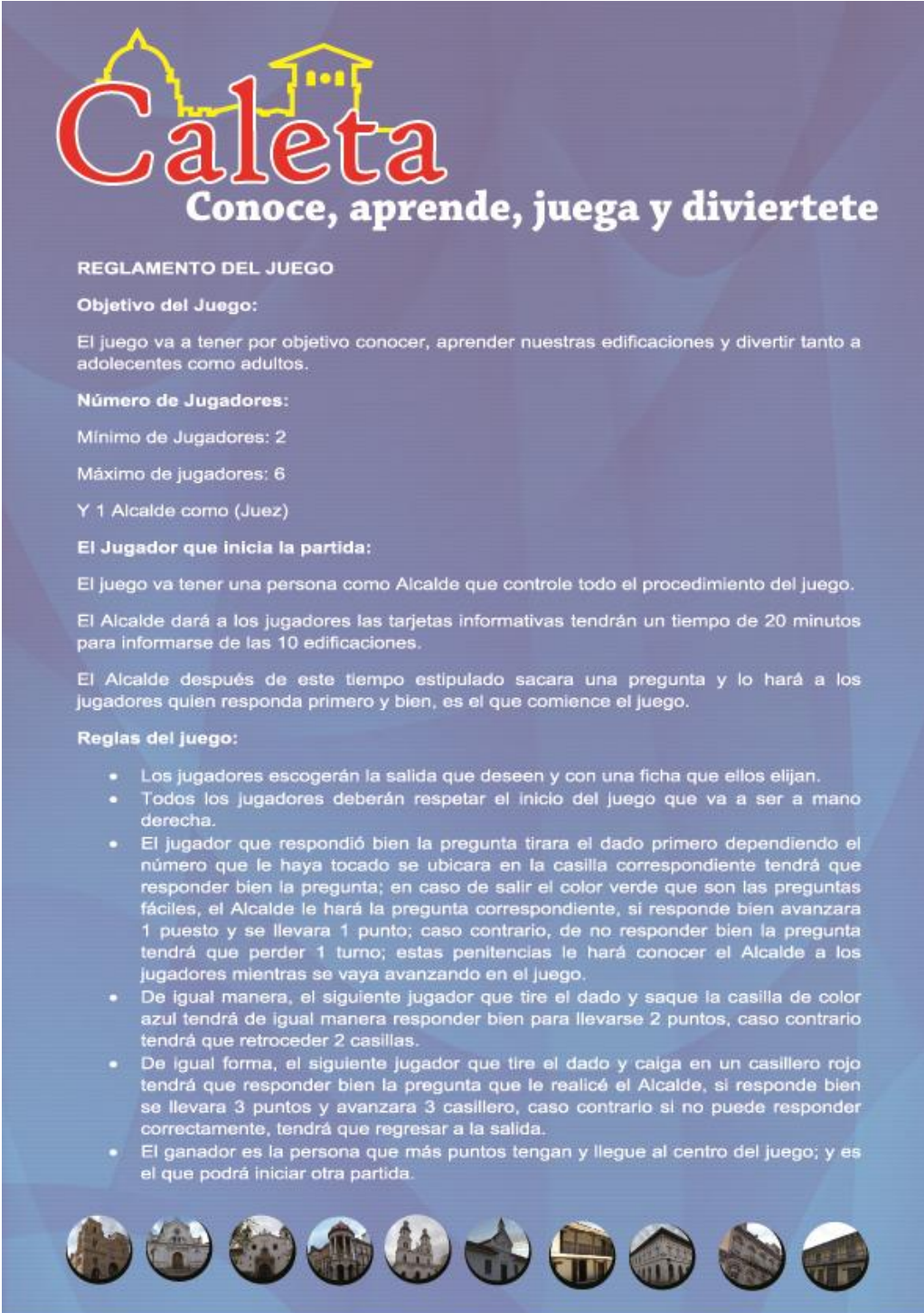
El Alcalde dará a los jugadores las tarjetas informativas tendrán un tiempo de 20 minutos para informarse de las 10 edificaciones.

El Alcalde después de este tiempo estipulado sacara una pregunta y lo hará a los jugadores quien responda primero y bien, es el que comience el juego.

**Reglas del juego:**

- Los jugadores escogerán la salida que deseen y con una ficha que ellos elijan.
- Todos los jugadores deberán respetar el inicio del juego que va a ser a mano derecha.
- El jugador que respondió bien la pregunta tirara el dado primero dependiendo el número que le haya tocado se ubicara en la casilla correspondiente tendrá que responder bien la pregunta; si le salió de color verde que son las preguntas fáciles, el Alcalde le hará la pregunta correspondiente, si responde bien avanzara 1 puesto y se llevara 1 punto; caso contrario, de no responder bien la pregunta tendrá que perder 1 turno; estas penitencias le hará conocer el Alcalde a los jugadores mientras se vaya avanzando en el juego.
- De igual manera, el siguiente jugador que tire el dado y saque la casilla de color azul tendrá de igual manera responder bien para llevarse 2 puntos, caso contrario tendrá que retroceder 2 casillas.
- De igual forma, el siguiente jugador que tire el dado y caiga en un casillero rojo tendrá que responder bien la pregunta que le realicé el Alcalde, si responde bien se llevara 3 puntos y avanzara 3 casillero, caso contrario si no puede responder bien, tendrá que regresar a la salida.
- El ganador es la persona que más puntos tengan y llegue al centro del juego y es el que podrá iniciar otra partida.

#### 4.25. Así es como va quedar la hoja del reglamento del juego



**Caleta**  
Conoce, aprende, juega y diviértete

**REGLAMENTO DEL JUEGO**

**Objetivo del Juego:**

El juego va a tener por objetivo conocer, aprender nuestras edificaciones y divertir tanto a adolescentes como adultos.

**Número de Jugadores:**

Mínimo de Jugadores: 2  
Máximo de jugadores: 6  
Y 1 Alcalde como (Juez)

**El Jugador que inicia la partida:**

El juego va tener una persona como Alcalde que controle todo el procedimiento del juego.

El Alcalde dará a los jugadores las tarjetas informativas tendrán un tiempo de 20 minutos para informarse de las 10 edificaciones.

El Alcalde después de este tiempo estipulado sacara una pregunta y lo hará a los jugadores quien responda primero y bien, es el que comience el juego.

**Reglas del juego:**

- Los jugadores escogerán la salida que deseen y con una ficha que ellos elijan.
- Todos los jugadores deberán respetar el inicio del juego que va a ser a mano derecha.
- El jugador que respondió bien la pregunta tirara el dado primero dependiendo el número que le haya tocado se ubicara en la casilla correspondiente tendrá que responder bien la pregunta; en caso de salir el color verde que son las preguntas fáciles, el Alcalde le hará la pregunta correspondiente, si responde bien avanzara 1 puesto y se llevara 1 punto; caso contrario, de no responder bien la pregunta tendrá que perder 1 turno; estas penitencias le hará conocer el Alcalde a los jugadores mientras se vaya avanzando en el juego.
- De igual manera, el siguiente jugador que tire el dado y saque la casilla de color azul tendrá de igual manera responder bien para llevarse 2 puntos, caso contrario tendrá que retroceder 2 casillas.
- De igual forma, el siguiente jugador que tire el dado y calga en un casillero rojo tendrá que responder bien la pregunta que le realicé el Alcalde, si responde bien se llevara 3 puntos y avanzara 3 casillero, caso contrario si no puede responder correctamente, tendrá que regresar a la salida.
- El ganador es la persona que más puntos tengan y llegue al centro del juego; y es el que podrá iniciar otra partida.

#### Gráfica N° 72

**Nombre:** Diseño final de reglas del juego

**Autora:** Gina Palacios

#### 4.26. Diseño de empaque para el juego

El estuche para el juego tiene una medida de 50x23cm; va a tener un tiro y retiro impresos a full color, consiste en dobleces para cerrar la caja, el fondo es una foto de un wallpapers del internet.



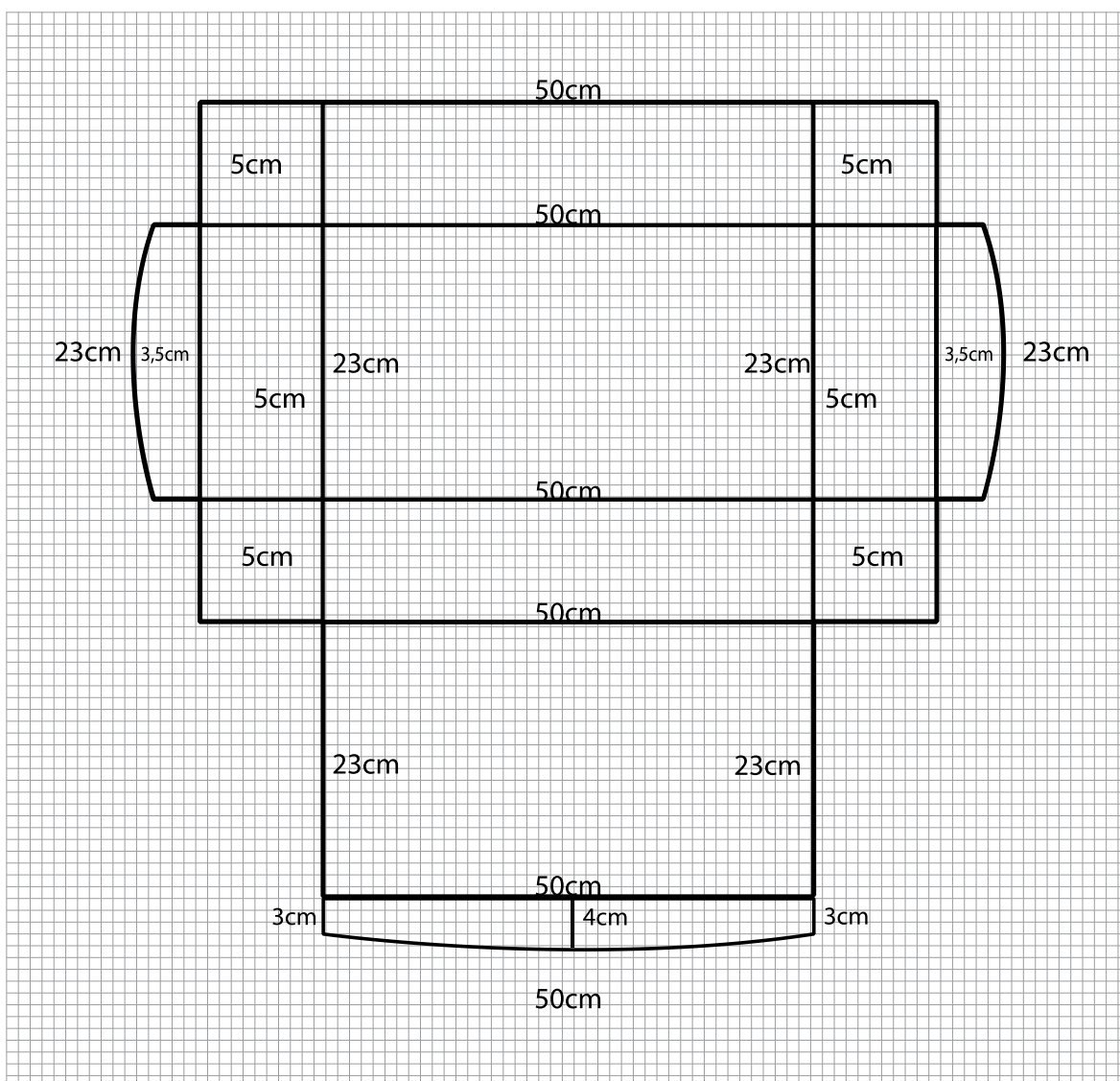
Gráfico N° 73

Wallpapers con fondos azules

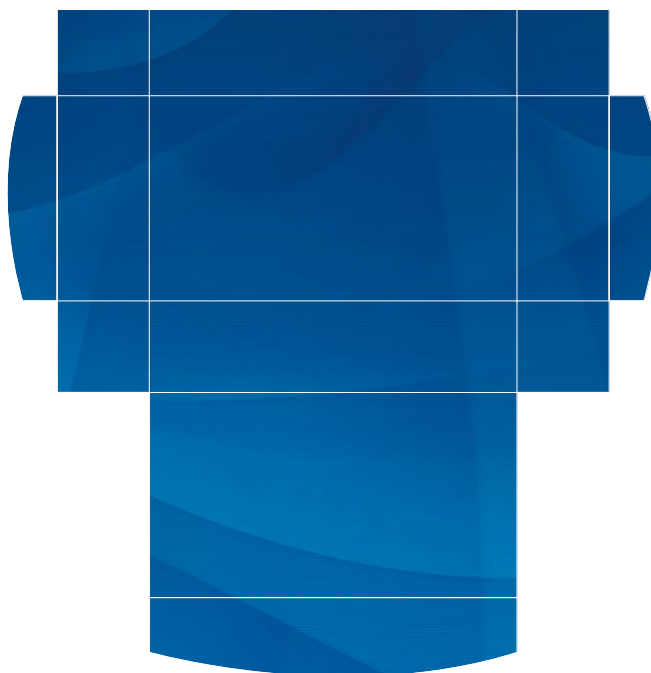
Fuente: <http://imagenesfotos.com/wp-content/2009/11/azules-14.jpg>

Posteriormente se procedió a realizar el corte con la forma de la caja que va a tener con las respectivas medidas.





Y es así como queda con el fondo de la caja.



#### **Gráfica N° 74**

**Nombre:** Troquel de caja para juego

**Autora:** Gina Palacios

Luego de este proceso, realizare la colocación del nombre del producto en la parte de adelante con el respectivo eslogan “conoce, aprende, juega y diviértete”; y en la parte inferior, irán las 10 fotografías de la edificaciones que tiene el juego. También utilizare vectores degradados al fondo de la caja, para darle detalles al estuche. También va a contener en los costados el logo de reciclado y el nombre del producto; y las fotografías de las edificaciones. En la parte posterior de la caja, irá una fotografía de una familia con el juego; y en un costado, va tener el icono de barra, con las partes y elementos de su contenido, así como también, los estatutos de seguridad del producto; indicaciones y recomendaciones para los usuarios o jugadores (no es aconsejable para niños menores de 12 años, porque es un producto para razonar y aprender el juego).



**Gráfica N° 75**

**Nombre:** Diseño de caja final

**Autora:** Gina Palacios

Parte interna de la caja final:



**Gráfica N° 76**

**Nombre:** Diseño interno de caja

**Autora:** Gina Palacios



**Gráfica N° 76**

**Nombre:** Diseño interno de caja

**Autora:** Gina Palacios

**4.27. Validación por parte de profesionales.**

Datos del Validador

Apellidos y Nombres: Pauta Ayabaca Silvia Catalina.

Cedula de Identidad: 010332810-0

Perfil Académico: ledo en Artes Visuales.  
Magister en Artes.

Experiencia Laboral: Educación. 6 años.

Area Profesional. Area Diseño.

**Proceso de Validación del Proyecto**

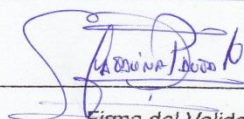
No.	INDICADOR	VALORACION			
		Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular
1	Originalidad del Proyecto	/			
2	Viabilidad	/			
3	Creatividad	/			
4	Estética	/			
5	Funcionalidad	/			
6	Coherencia con los valores de la Institución	/			

Onservaciones: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



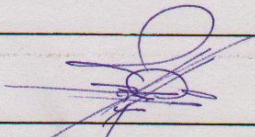
Firma del Validador

## Datos del Validador

Apellidos y Nombres: LEMA POLO KLEBER JOHNCedula de Identidad: 0104440086Perfil Académico: DISEÑADOR GRÁFICO, ESPECIALIZACIÓN EN MULTIMEDIA,  
EGRESADO DE MAESTRÍA EN DISEÑO MULTIMEDIA.Experiencia Laboral: 6 AÑOS LABORANDO CON RUC DE SERVICIOS  
PROFESIONALES, 3 AÑOS COMO CAPACITADOR Y DOCENTE EN  
TALLERES DE DISEÑO.

## Proceso de Validación del Proyecto

No.	INDICADOR	VALORACION			
		Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular
1	Originalidad del Proyecto	✓			
2	Viabilidad	✓			
3	Creatividad	✓			
4	Estética		✓		
5	Funcionalidad	✓			
6	Coherencia con los valores de la Institución	✓			

Observaciones: UN PROYECTO DESARROLLADO CON MUCHO CRITERIO DESDE  
EL PUNTO DE VISTA DEL DISEÑO COMO SU CONCEPCIÓN INFORMATIVA.

  
Firma del Validador

## **4.28. Conclusiones y recomendaciones**

### **4.28.1. Conclusiones:**

Después del desarrollo de esta investigación y la elaboración del juego de mesa, puedo decir que cada uno de los objetivos se ha cumplido obteniendo un juego lúdico, educativo y divertido para la ciudadanía.

El proceso de diseño empieza por encontrar los fundamentos teóricos, elementos indispensables para consecución del trabajo de investigación, pues estos se encuentran en función y relación del proceso sistemático, ordenado y coherente obteniendo resultados satisfactorios. Los fundamentos teóricos indispensables, debieron ser acompañados por una investigación de campo.

Puedo decir, que el juego, es una herramienta educativa, para las personas; y nos servirá para cumplir con ciertos parámetros en la educación de la Arquitectura Colonial de Cuenca, y conozcan sobre los Valores Patrimoniales de la Ciudad y pueden aprender mediante el juego y a la vez divertirse.

### **4.28.2. Recomendaciones:**

Propongo que se debe hacer más juegos de mesas lúdicas educativas que enseñen de una manera divertida la enseñanza de valores que se está perdiendo y rescatar historia, arquitectura, leyendas y juegos tradicionales.

Sugiero que en los centros educativos, se enseñe a los adolescentes y que se rescaten los valores y su riqueza patrimonial, por medio de juegos de mesa en forma divertida.

Finalmente, se pueden realizar estudios acerca de qué juegos, se pueden realizar para la educación y de esta manera ayudar a la enseñanza.



#### 4.29. Bibliografía

Álvarez de Zayas (2004). Patrimonio Cultural. Barcelona: Gili.

Ausubel, D. P. (1986) Psicología de la Educación, una visión cognitiva. Rinehart and Winston, N. York, Trillas, México, 19.

Bolaños. (1993). La verdadera naturaleza del Juego, Medellín.

Burón, J. (1993). Enseñar a aprender: introducción a la meta-cognición. Bilbao. Ediciones Mensajeros.

Dutta, Prajit. (2000). Strategies and games: Theory and practice. MIT Press.

Gutiérrez, R. (2004). Los medios como componentes del Proceso Pedagógico. Didáctica Formativa. Material Básico. (1-14).

Hernández, S. R., Fernández C. C. y Baptista, L. P. (2006). Metodología de la Investigación. 4ª edición. México: Mc Graw Hill.

Hernández, H. P. (2008). Psicología de la Educación. México: Editorial Trillas, S.A.

Laclau, Jimena (2010). Diseño sustentable argentino, Buenos Aires: 25 Latidos.

Martínez Coll, Juan Carlos. (2001). La Teoría de Juegos. España: Edispan. Vol. 1

Massó Guijarro Ester. (2006). La identidad cultural como patrimonio inmaterial: Relaciones dialécticas con el desarrollo. Theoria, Vol. 15 (1): 89-99.

Munari Bruno. Diseño y Comunicación visual. Bogotá. Gustavo Gili.

Naval, C. (1995) Educación y comunicación. Pamplona, Eunsa.

Piaget, Jean. Konrad, L. Erlson, E.(1982). Juego y desarrollo. Grijalbo, Edición a cargo de María W. Piers. Barcelona.

Prats, LL. (1996). Antropología y patrimonio, Ensayos de Antropología cultural. Homenaje a C. Esteva-Fabregat. Ariel. Barcelona. Págs. 294-299.

Querol, M.A. Martínez, B. (1996). La gestión del Patrimonio Arqueológico en España.

Madrid: Alianza Universidad Textos, 438 pp.

Seuba M. (2007). Juegos y reciclaje. México: Editorial Intervida. 3era Edición.

Trespalacios Gutiérrez Juan, Vázquez Casielles Rodolfo y Bello Acebrón Laurentino. (2005). Investigación de Mercados. International Thomson Editores, 2005, Pág. 96.

Wong Wucius (1982). Fundamentos del diseño bi y tri dimensional. Barcelona, Gili. 3era Edición.

#### **Web sites:**

Asamblea Nacional. (2009). Ley de Patrimonio Histórico. Fecha Consulta: 23 Mar. 2013.  
<<http://oegpc.flacsoandes.org/sites/default/files/Proyecto%20Ley%20Cultura%20Ecuador.pdf>>

Centro Internacional para la conservación del Patrimonio en Argentina. (2009). Fecha Consulta: 23 Mar. 2013.  
<[http://www.cicopar.com.ar/programa\\_master.htm](http://www.cicopar.com.ar/programa_master.htm)>

Chichoni, Oscar. (2009). Grandes ilustradores. Fecha de consulta: 10 Jul. 2013.  
<<http://www.subdivx.com/X12X88X133873X0X0X3X-grandes-ilustradores-oscarchichoni.html>>

Constitución de la República del Ecuador. Fecha de consulta: 18 Mar. 2013  
<<http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/Constitucion-2008.pdf>>

Diseño básico. (2010). Diseño básico, blogspot. Fecha de consulta: 18 Mar. 2013  
<<http://diseobasico.blogspot.com/2010/03/elementos-del-diseno.html>>

Fabelo Corzo José Ramón. Los valores y sus desafíos actuales. Fecha de consulta: 25 de mar. 2013 <[www.librosenred.com](http://www.librosenred.com)>

González, J. Hernández, Z. (2008). Mayo paradigmas emergentes y métodos de investigación en el campo de la orientación. Ensayos y Documentos. Fecha de consulta: 16 de Ago. 2013. Disponible en: <<http://www.buenastareas.com/materias/gonz%20A1lez-j-hern%20A1ndez-z-2003-mayo-paradigmas-emergentes-y-m%20A9todos-de-investigaci%20B3n-en-el-campo-de-la-orientaci%20B3n/0>>

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2012) Fecha de consulta: 3 Jul. 2013. Disponible en: <<http://inpc.gob.ec/direcciones-regionales/quito-r1-y-r2>>

Ley de la Propiedad Intelectual, Derechos de propiedad intelectual, legislación nacional del Ecuador. Fecha Consulta: 23 Mar. 2013

<[http://www.sice.oas.org/int\\_prop/nat\\_leg/ecuador/L320ind.asp](http://www.sice.oas.org/int_prop/nat_leg/ecuador/L320ind.asp)>

Martínez Castillo, Giovanni (2009) Presentaciones Digitales y Comunicación Interactiva, cap. 3 Instrucción audiovisual para el diseño de presentaciones digitales al 100%.UNISON, México

Municipalidad de Cuenca (2009), El Patrimonio Mundial. Fecha de consulta: 3 Jul. 2013. Disponible en: <[www.cuenca.gov.ec](http://www.cuenca.gov.ec)>

Raspeño, J. (2000). Teoría de los juegos. Fecha Consulta: 24 Mar. 2013. <<http://www.zonaeconomica.com/teoriadejuegos/teoriadejuegos>>

Rosales S. Mota César. (2005). Manejo del patrimonio ferroviario de el rincón-ipala para usos turísticos, culturales y recreativos. Fecha Consulta: 24 Mar. 2013 <[http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02\\_1270.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_1270.pdf)>

Santacana, Joan. (2010). Ciudad, educación y valores patrimoniales. La ciudad educadora, un espacio para aprender a ser ciudadanos. Fecha de consulta: 3 Jul. 2013. <<http://didctiadelpatrimonicultural.blogspot.com/2013/06/ciudad-educacion-y-valores.html>>

Terry Gregorio José Ramón. Hacia un nuevo paradigma metodológico en materia de desarrollo comunitario integrado. Fecha Consulta: 23 Mar. 2013 <<http://www.gobernabilidad.cl/modules.php?name=News&file=print&sid=714>>

Vialfa, Carlos. (2013). La fotografía de arquitectura. Fecha de consulta: 10 Jul. 2013. <<http://es.kioskea.net/faq/7628-la-fotografia-de-arquitectura>>

Zabala, Mariela Eleonora. Roura, Isabel. (2006). Reflexiones teóricas sobre patrimonio, educación y museos, vol.11, no.11. Fecha de consulta 30 Mar. 2013 <[http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S131695052006000100011&lng=pt&nrm=iso](http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S131695052006000100011&lng=pt&nrm=iso)>

Wallpapers con fondos azules disponibles en: <http://imagenesfotos.com/wp-content/2009/11/azules-14.jpg>

Homo Artis / octubre 2010 / Blogger disponible en: [http://homo-artis.blogspot.com/2010\\_10\\_01\\_archive.html](http://homo-artis.blogspot.com/2010_10_01_archive.html)

Mosaicos Baldosas y Revestimientos Rústicos / Blogger disponible en: <http://patagoniarustika.blogspot.com/>

#### 4.30. Anexos

#### ANEXOS

Fotografías de grupos de personas jugando.

















### Encuesta para nombre del Juego de Mesa

El objetivo de esta encuesta es para determinar el nombre de un juego de mesa que nos permita conocer los Valores Patrimoniales de la Ciudad de Cuenca.

Indique con una X el nombre que le gustaría que lleve el juego de mesa.

- a) Rosetón
- b) Arka
- c) Caleta
- d) Cuenquita
- e) Cuenca es Arquitectura
- f) Cuenca Arqui

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

La opción	a	Rosetón	8 personas
La opción	b	Arka	10 personas
La opción	c	Caleta	60 personas
La opción	d	Cuenquita	12 personas
La opción	e	Cuenca es Arquitectura	4 personas
La opción	f	Cuenca Arqui	6 personas
		Total:	100 personas

De 100 personas encuestadas 60 personas escogieron el nombre de “Caleta”

### Lista de Gráficos

			<b>Página</b>
Figura 1	Gráfico N° 1	Cuenca Patrimonio de la Humanidad Catedral Nueva	14
Figura 2	Gráfico N° 2	Casa de las Posadas	16
Figura 3	Gráfico N° 3	Museo de Arte Moderno	17
Figura 4	Gráfico N° 4	Iglesia de Santo Domingo	18
Figura 5	Gráfico N° 5	Casa Episcopal	19
Figura 6	Gráfico N° 6	Catedral de la Inmaculada Concepción	20
Figura 7	Gráfico N° 7	Comunidad Madres Carmelitas	21
Figura 8	Gráfico N° 8	Catedral Vieja	22
Figura 9	Gráfico N° 9	Palacio Municipal de Cuenca	23
Figura 10	Gráfico N° 10	Casa del Dr. Benjamín Sojos	24
Figura 11	Gráfico N° 11	Escuela Central	25
Figura 12	Gráfico N° 12	Tejedora de Paja Toquilla	27
Figura 13	Gráfico N° 13	Vista de San Alfonso	29
Figura 14	Gráfico N° 14	Partes de una letra	33
Figura 15	Gráfico N° 15	Círculo Cromático	38
Figura 16	Gráfico N° 16	Ilustración Científica	43
Figura 17	Gráfico N° 17	Ilustración Literaria Cuento del Principito	43
Figura 18	Gráfico N° 18	Ilustración Publicitaria	44
Figura 19	Gráfico N° 19	Ilustración Editorial	44
Figura 20	Gráfico N° 20	Fotografía de Arquitectura	46
Figura 21	Gráfico N° 21	Edificio Argentino	47
Figura 22	Gráfico N° 22	Juego de la Oca	52
Figura 23	Gráfico N° 23	Juego de dados Monopolio	52
Figura 24	Gráfico N° 24	Juego de las Escondidas	53
Figura 25	Gráfico N° 25	Naipes	54
Figura 26	Gráfico N° 26	Control para juego de videos	54
Figura 27	Gráfico N° 27	INEC Censo de Población y vivienda 2010	59
Figura 28	Gráfica N° 28	Cálculo a partir de INEC Censo de población y vivienda 2010	60
Figura 29	Gráfico N° 29	Figura 1	62
Figura 30	Gráfico N° 30	Figura 2	63
Figura 31	Gráfico N° 31	Figura 3	63
Figura 32	Gráfico N° 32	Figura 4	64
Figura 33	Gráfico N° 33	Figura 5	64
Figura 34	Gráfico N° 34	Figura 6	65
Figura 35	Gráfico N° 35	Figura 7	66
Figura 36	Gráfico N° 36	Figura 8	66
Figura 37	Gráfico N° 37	Figura 9	67
Figura 38	Gráfico N° 38	Figura 10	67
Figura 39	Gráfico N° 39	Alcaldía de Cuenca e Iglesia y Monasterio de las Carmelitas	71
Figura 40	Gráfica N° 40	Catedral de la Inmaculada Concepción y Casa Sojos	72
Figura 41	Gráfica N° 41	Museo de Arte Moderno y Casa de las Posadas	73

Figura 42	Gráfica N° 42	La Curia y La Iglesia del Sagrario Catedral Vieja	74
Figura 43	Gráfica N° 43	Iglesia de Santo Domingo y Ex - Escuela de la Inmaculada	75
Figura 44	Gráfica N° 44	Homo Artis	76
Figura 45	Gráfica N° 45	Bocetos para el juego (tablero 1)	77
Figura 46	Gráfica N° 46	Bocetos para el juego (tablero 2)	78
Figura 47	Gráfica N° 47	Bocetos para el contorno del juego	79
Figura 48	Gráfica N° 48	Medidas del tablero	80
Figura 49	Gráfica N° 49	Diseño de cómo va a quedar el tablero	81
Figura 50	Gráfica N° 50	Foto de pedazo de cañuela	83
Figura 51	Gráfica N° 51	Mosaico Baldosa y Revestimientos Rústicos	84
Figura 52	Gráfica N° 52	Diseño final del fondo del juego	85
Figura 53	Gráfica N° 53	Así es como va a quedar los casilleros para el tablero	90
Figura 54	Gráfica N° 54	Bocetos para el nombre del juego	92
Figura 55	Gráfica N° 55	Nombre final del juego	94
Figura 56	Gráfica N° 56	Foto de las paredes de la Catedral de la Inmaculada Concepción	98
Figura 57	Gráfica N° 57	Foto de las paredes de la Alcaldía de Cuenca	100
Figura 58	Gráfica N° 58	Foto de las paredes de la Iglesia y Monasterio de las Carmelitas	101
Figura 59	Gráfica N° 59	Foto de las paredes de la Iglesia del Sagrario Catedral Vieja Foto de las paredes de la Catedral de la Inmaculada Concepción	102
Figura 60	Gráfica N° 60	Catedral Vieja	103
Figura 61	Gráfica N° 61	Foto de las paredes del Museo de Arte Moderno	104
Figura 62	Gráfica N° 62	Foto de las paredes de la Casa de las Posadas	105
Figura 63	Gráfica N° 63	Foto de las paredes de la Casa Sojos	106
Figura 64	Gráfica N° 64	Foto de la paredes de la Iglesia de Santo Domingo	107
Figura 65	Gráfica N° 65	Foto de las paredes de Ex - Escuela Central Inmaculada	108
Figura 66	Gráfica N° 66	Foto de las paredes de la Casa de la Curia	110
Figura 67	Gráfica N° 67	Diseño final del punto 1	119
Figura 68	Gráfica N° 68	Diseño final del punto 2	120
Figura 69	Gráfica N° 69	Diseño final del punto 3	121
Figura 70	Gráfica N° 70	Diseño de las fichas para los jugadores	123
Figura 71	Gráfica N° 71	Diseño de las 10 fichas con sus respectiva edificaciones	124
Figura 72	Gráfica N° 72	Diseño final de las reglas del juego	127
Figura 73	Gráfica N° 73	Wallpapers con fondos azules	128
Figura 74	Gráfica N° 74	Troquel de la caja para el juego	130
Figura 75	Gráfica N° 75	Diseño de caja final	131
Figura 76	Gráfica N° 76	Diseño interno de caja	132
Figura 77	Gráfica N° 77	Muestra de caja como	

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**AUTORIZACIÓN DE EMPASTADO**

Quito enero 07, 2014

OFI-060-AE-UP-14

Señorita  
GINA DEL CARMEN PALACIOS PATIÑO  
**ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**  
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

Presente.-

De mi consideración:

Una vez revisadas las modificaciones de los informes emitidos, autorizamos al estudiante GINA DEL CARMEN PALACIOS PATIÑO, alumno de la CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, proceda con la impresión y presentación del empastado para el tema de tesis DISEÑO DE UN JUEGO BASADO EN LA ARQUITECTURA COLONIAL DE CUENCA PARA DIFUNDIR LOS VALORES PATRIMONIALES DE LA CIUDAD, para que siga con el proceso de graduación y defensa respectiva.

Cordialmente,

*Mg. Darío Arboleda*

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

*CC. Secretaría Académica*