



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE ARTES

ESCUELA DE DISEÑO



“Diseño de un sistema de muñecas en papel como material didáctico y lúdico para el aprendizaje de los trajes típicos del Ecuador.”



Tesina previa a la obtención del título Diseñadora Gráfica

Autora: Krystle Nicole Peñaherrera Alarcón

Director: Mst. Reynel Alvarado Aluma.

Cuenca 2013



RESUMEN

El presente trabajo de graduación se centra en interpretar las principales características formales de los trajes típicos del Ecuador, específicamente de la vestimenta tradicional Cuencana y de la vestimenta tradicional Saraguro, para, mediante una síntesis formal, aplicar dicha interpretación al diseño de láminas didácticas y lúdicas dirigidas a niños de entre los 6 y 10 años de edad en las que, a más de ejercitar la motricidad fina con el trabajo de recorte y armado de muñecas en papel, se conviertan en un complemento educativo para su formación integral.

ABSTRACT

The present work focuses on interpreting the main formal characteristics of the typical costumes of Ecuador, specifically Cuencana traditional dress and traditional dress Saraguro, for, by a formal synthesis, applying this interpretation to the design of educational and playful sheets for children aged between 6 and 10 years of age in which, more than exercising fine motor trimming work and armed with paper dolls, become an educational supplement for comprehensive training.



ÍNDICE

RESUMEN Y ABSTRACT.....12

INTRODUCCIÓN.....15

OBJETIVOS.....17

CAPÍTULO I

I. Trajes típicos del Ecuador.....19

 I.1 La cultura y las tradiciones representadas en la vestimenta.....20

 I.2 Vestimenta tradicional Cuencana.....22

 I.3 Vestimenta tradicional Saraguro.....32

CAPÍTULO II

II. Muñecas de Papel como Educación Lúdica y Didáctica.....46

 II.1. La Educación.....47

 II. 2 Historia de las muñecas de papel48

 II.3 El Juego.....51

 II.4. Psicomotricidad Infantil.....54

CAPÍTULO III

III. Proceso de Diseño y construcción de prototipos.....60

 III.1 Diseño e ilustración de las muñecas de papel.....61

 III.2 Síntesis formal de los trajes típicos.....65

 III. 3 Diseño y diagramación de las láminas didácticas.....79

 III. 4 Presentación de prototipos finales.....81

CAPÍTULO IV

IV. Conclusiones y Recomendaciones.....95

 IV.1 Conclusiones y recomendaciones.....96

 IV.2 Bibliografía.....97

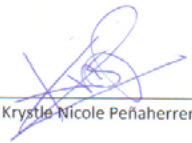


UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Krystle Nicole Peñaherrera Alarcón, autor de la tesis "Diseño de un sistema de muñecas en papel como material didáctico y lúdico para el aprendizaje de los trajes típicos del Ecuador", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñadora Gráfica. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, Octubre 2013.


Krystle Nicole Peñaherrera A.
0103123337

Yo, Krystle Nicole Peñaherrera Alarcón, autora de la tesis "Diseño de un sistema de muñecas en papel como material didáctico y lúdico para el aprendizaje de los trajes típicos del Ecuador",

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador




UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, Octubre 2013.


Krystle Nicole Peñaherrera A.

0103123337



INTRODUCCIÓN

No hay duda de que uno de los momentos más importantes en la historia evolutiva de los seres humanos fue el uso de la indumentaria o vestimenta, primero para cubrir y proteger el cuerpo ante las inclemencias del tiempo y la naturaleza, y segundo, y no menos importante, como un mediador cultural, es decir, como signos que reflejan nuestra forma de vida, nuestras costumbres y tradiciones.

Es por esta razón que se ha tomado como referencia a los trajes típicos del Ecuador, para enseñar a las nuevas generaciones sobre nuestra cultura. De esta manera surge la problemática principal de esta tesis, que se centra en el diseño de un sistema adecuado para la generación de material lúdico y didáctico cuyo lenguaje debe estar dirigido a niños de entre los 6 y 10 años de edad, para que sea un material de apoyo en su educación integral, tanto en lo que se refiere al trabajo manual como al conocimiento de nuestra cultura, representada en los principales trajes típicos del Ecuador.

Para dar respuesta a esta problemática, se ha desarrollado el presente trabajo, que en síntesis, presenta en el capítulo I la selección de las etnias a estudiar; para analizarlos morfológicamente, a través de los trajes típicos, estos como modelo ya que es un tema bastante amplio y se hará un prototipo de dos etnias distintas en este caso se escogió al grupo étnico de la provincia Azuay, los “Cholos Cuencanos” y el de “Los Saraguros” de la provincia de Loja.



En el capítulo II, se hará una breve descripción de la historia de las Muñecas de Papel como material didáctico para la educación lúdica. Se hace una reflexión breve sobre la importancia del juego y la creatividad en la educación, específicamente en el desarrollo de la psicomotricidad infantil con la ayuda del material didáctico.

Por último, en el capítulo III, se desarrolla el proceso de diseño que comprende desde la ilustración de la muñecas de papel, pasando por la síntesis formal de los trajes típicos analizados anteriormente, sus respectivas láminas técnicas con la vestimenta adaptados a un lenguaje gráfico infantil ya que este será un producto enfocado en niños de escuela, y el registro de la construcción de los prototipos de las muñecas de papel en sus respectivas láminas didácticas, acompañado con ejemplos de su aplicación.

Objetivo General

Diseñar un sistema de muñecas de papel como material didáctico y lúdico para el aprendizaje de los trajes típicos del Ecuador.

Objetivos Específicos

- Seleccionar dos culturas del Ecuador para analizar morfológicamente, sus trajes típicos.
- Desarrollar un proceso de diseño para la creación de un sistema de muñecas de papel y sus respectivas láminas didácticas con los trajes típicos adaptados a un lenguaje gráfico.
- Construir dos prototipos de las muñecas y sus respectivas láminas didácticas, registrando su aplicación.

En conclusión, la importancia del proyecto es aportar un material didáctico y lúdico para que los niños aprendan mediante su experiencia y así valoren el patrimonio tangible e intangible que tiene nuestro país.



CAPÍTULO I

Trajes típicos del Ecuador

- I.1 La cultura y las tradiciones representadas en la vestimenta.
- I.2 Vestimenta tradicional Cuencana
- I.3 Vestimenta tradicional Saraguro

UNO



Trajes típicos del Ecuador

El primer capítulo de esta investigación se centra en entender la característica particular de la vestimenta como un reflejo de la identidad y las tradiciones del Ecuador, siendo un elemento trascendente en todas las culturas del país y que merece el valor y la importancia que la misma puede significar para el diseño contemporáneo.

En este capítulo el lector tendrá una breve explicación formal de como se usan los trajes típicos de diferentes zonas del país, en este caso especificó, de las provincias del Azuay y de Loja, con sus trajes típicos; la Chola Cuencana y los Saraguros respectivamente. De esta manera despertar el interés a los futuros diseñadores por explorar más a profundidad estos conocimientos.

I.1 La cultura y las tradiciones representada en la vestimenta.

La forma de vestir de cada grupo étnico es una característica cultural, el Ecuador tiene una riqueza multicultural, sobre todo cuando se trata de vestimenta, pero lamentablemente en la actualidad los jóvenes han sustituido sus vestimentas típicas, sus costumbres y tradiciones; esto ha sucedido ya que han migrado del campo a la ciudad en busca de trabajo y oportunidades de estudio, y en casos más extremos han migrado del campo a países del primer mundo, lo que influye su manera de vestir, esto afecta las siguientes generaciones, ya que, los más jóvenes quieren imitar a sus mayores.

Por lo que es fundamental rescatar estas prácticas, sus riquezas culturales y su valor intangible, ya que muchos de los jóvenes de hoy en día no lo conocen. Recuperando de alguna manera estas tradiciones perdidas, a través de la creación de láminas didácticas donde se pueda mostrar a los niños esta riqueza ancestral, volviéndolo un juego lúdico y de aprendizaje. Por lo que se estudiará a diferentes etnias a través de la indumentaria típica de cada zona.



I.2 Vestimenta tradicional Cuencana

I.2.1 Descripción general



Fig. 1.- Mapa del Ecuador en donde se aprecia la provincia del Azuay y sus límites. Ilustración de autoría propia

La ubicación geográfica del personaje de la Chola Cuencana, se encuentra al sur del Ecuador, en la provincia del Azuay, se usa en la mayoría de sus cantones como Gualaceo, Chordeleg, Sigsig, Paute entre los más destacados. La provincia del Azuay limita al norte con la provincia de Cañar, al sur con las provincias de El Oro y Loja, al este con las provincias de Morona Santiago y Zamora Chinchipe, y al oeste con las provincia de Guayas. (Fig. 1)

La "Chola Cuencana", proviene de la palabra "chulu" originaria del idioma Aymara, significa mezcla de animales o personas; por lo que esto se refiere a la mezcla de sangre indígena con sangre blanca no es tan solo una mezcla biológica sino también cultural y se manifiesta en costumbres, tradiciones, vestimenta y hasta manera de ser.¹

I.2.2 Análisis Formal Vestimenta Femenina

Para el análisis formal del traje típico de la Chola Cuencana se han considerado los siguientes elementos : pollera, bolsicón, macana, blusa, sombrero, aretes y calzado.

¹ Arteaga, D. (2005). *El mestizaje biológico y cultural en Cuenca*. Cuenca: Univeridad de Cuenca.



La pollera

Su nombre que se deriva de una expresión hispana muy antigua que utilizaban para los cestos donde se guardaban la los pollos, y al ver que existía similitud en sus formas, la denominaron así. Aparece en Cuenca entre 1620 y 1630; esta marca la diferencia por el tipo y calidad de telas con que estaba elaborada, esta prenda se adecuó a las labores de la mujer del campo, como la recolección de frutas o productos de la tierra. El traje es una mezcla mitad indígena mitad español, al igual que nuestra raza mestiza. La pollera, es una falda ancha que sobrepasa la rodilla, de unos cuatro metros de ancho, plisada en la cintura y de colores muy vivos y fuertes; en el borde inferior llevan bordados de flores, mariposas, pájaros, hojas, también tienen lentejuelas generalmente son realizados a mano. (Fig.2)

La pollera lleva cosida una cinta o reata al igual que el Bolsicón, en la parte interna de la cintura, la cual sirve para ajustarse al cuerpo atando los extremos o también puedes ser unida con ayuda de un gancho. ²



Fig. 2.- Pollera. Ilustración de prpia autoria.

Autora: Krystle Nicole Peñaherrera A.

El Bolsicón

Es una pollera pero sin bordados, solo lleva sesgos de la misma tela y se los llama "barrendera", que es una cinta de algodón colocada en el borde interno inferior, para protegerlo del contacto con el suelo . (Fig.3) La manera adecuada de usarla es poniendo al bolsicón por encima de la pollera bordada, recogiendo de un lado el bolsicón para dejar ver los bordados del centro. Se usa colores diferentes que los de la pollera, colores verde oscuro, azul marino, morado y negro. ³



Fig. 3.- Bolsicón. Ilustración de autoria propia

La macana o paño

También llamado paño de Ikat, término que se deriva del malayo "mengikat" que significa "amarrar". Esta técnica consiste en el amarrado de los hilos en la urdiembre, se teje en telar de cintura; luego viene el baño de tinte, que consiste en el teñido selectivo de los hilos con colorantes naturales que se obtienen de diferentes plantas como son nogal o tocte,ñaccha (*Bidens humilis*), eucalipto, arrayán, cedro, retama, capulí, amor seco (*Bidens tridentatus*). (Fig.4)



Fig. 4.- Macana. Ilustración de autoria propia

³ Arteaga, D. (2000). *Tras las huellas de la Chola Cuencana* . Cuenca: CIDAP.



Los zarcillos o candongas

Los adornos de un tejido se formarán del contraste entre las zonas del hilo que conservan su color original por estar “amarradas” con fibras impermeables, y las que, por no estarlo, toman el color del tinte empleado.⁴

Generalmente son de una textura fina y de varios colores pero predomina el negro. Se caracteriza por sus diseños simétricos, se hace con fibras de algodón o lana que son previamente tratadas.

Las cholas los usan para cargar a sus guaguas en sus espaldas, para el trabajo en el campo, por ejemplo para cargar la hierba; pero también son prendas de lujo en las fiestas tradicionales de nuestros pueblos, en misas y velorios.⁵

La Blusa

Es de estilo bombacha, llega hasta la cintura, las mangas también son bombachas y siempre cortas, de telas muy finas de preferencia brillantes con encajes y lentejuelas. Los escotes varían entre cuadrados, enconchados, de corte en V y picados.(Fig.5)

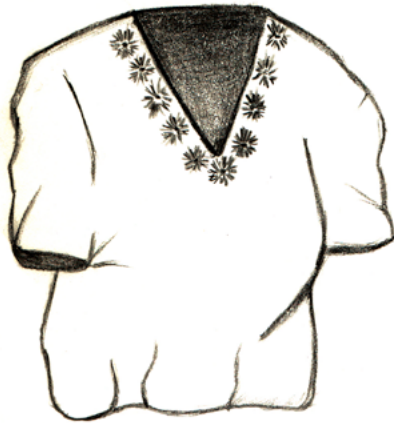


Fig. 5.- Blusa. Ilustración de autoría propia

Tiene un origen africano, en la época de la colonia se usó para denominar a los zarcillos que usaban las mujeres de estrato social bajo. Con el paso de los años este elemento se convertiría en el adorno más representativo en cuanto a la posición social y prestigio de los grupos mestizos. Sus diseños más tradicionales y característicos como alas de aves, pájaro, plumas, pavo real.



Fig. 7.- Zarcillos. Ilustración de autoría propia

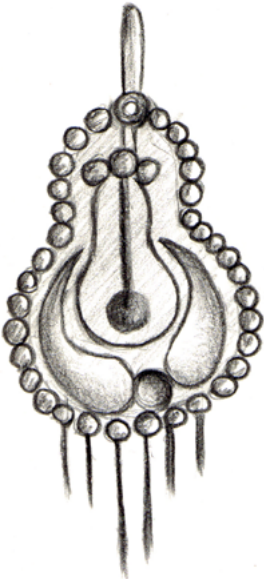


Fig. 6.- Zarcillos. Ilustración de autoría propia

En tiempos anteriores se realizaba estas en oro, piedras, esmeraldas y perlas, actualmente se las hace en plata con una técnica llamada filigrana, los artesanos de Chordeleg son expertos y muy famosos por hacerlos.(Fig.6-7)

El calzado

En épocas coloniales y hasta varias décadas, el calzado de la mujer mestiza o de la gente del campo en general eran las Alpargatas, que eran zapatillas de lana con planta de suela de cuero, caucho y derivados para la planta y elásticos que sustituirán a las cintas o cordones. En la actualidad se ha reemplazado por zapatillas de plástico con huecos para dejar espacio a la mirada y al pie.(Fig.8)

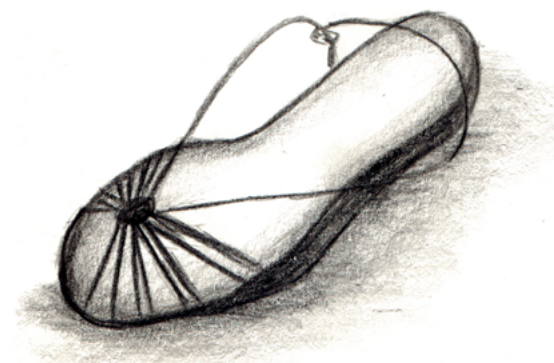


Fig. 8.- Calzado. Ilustración de autoría propia

Las trenzas

El peinado característico de la Chola Cuencana son las trenzas, estas se usaban antes de la llegada de los españoles, son de origen campesino, es característico que las cholas usen dos trenzas las mismas que van amarrada con una cinta de color llamativo. ⁶

⁶ Jimbo, A., & Ossandon, C. (2002). *Tras las raíces y transcendencias hasta nuestros días de la chola cuencana*. Cuenca: UDA.
 Autora: Krystle Nicole Peñaherrera A.

Vestimenta Masculina

El cholo lleva una vestimenta mucho mas sencilla, comparado con la indumentaria de la chola. Este personaje pasa desapercibido, y su traje no esta debidamente registrado, por lo que se realizó una investigación historica, según registros fotograficos y videos de danzas folklóricas que se registran en la zona. ⁷

Su vestimenta consta de cushma o poncho (en algunos de los casos), camisa, pantalón, faja, y sombrero al igual que las mujeres.⁸

Camisa

Geneneralmente se usa una camisa blanca, con bordados sencillos, ya que, esta se cubre con con el poncho.(Fig.9)



Fig. 9.- Camisa. Ilustración de autoría propia

Pantalón

Es un pantalón sencillo, de corte recto, generalmente se lo usa de colores oscuros puede ser negro o azul marino. (Fig.10)



Fig. 10.- Pantalón. Ilustración de autoría propia

Faja

Se las usan sobre el poncho, se hacen de lana de borrego, se diseñan sus tejidos con variadas formas llenas de colorido.

⁷ (Ayllu Llakta, 2011)

⁸ (Tiempo, 2009)

Poncho



Fig. 11.- Poncho. Ilustración de autoría propia

La palabra "poncho" es una castellanización del quichua punchu, con el mismo significado; podría relacionarse con punchaw, por la asociación simbólica entre sacar la cabeza por el tajo del poncho y la salida del sol.⁹

Es un abrigo de diseño sencillo, consistente en un trozo rectangular de lana de oveja, es pesada y gruesa, en cuyo centro se ha practicado un agujero para la cabeza. (Fig.11)

La tela se deja caer sobre el cuerpo, disponiendo los extremos de manera que permite mover con facilidad los brazos.¹⁰

El poncho es un símbolo de la identidad y cultura mestiza. Por que se usa el término "Emponcharse" que es abrigarse contra las ventoleras, cubrirse de los fríos traidores de los páramos.¹¹

⁹ (Mora, 1992)

¹⁰ (Civallero, 2011)

¹¹ (Corral B, 2013)

Vestimenta Unisex

Sombrero

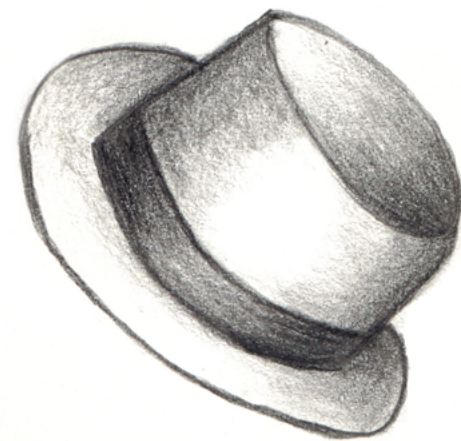


Fig. 12.- Sombrero. Ilustración de autoría propia.

Es parte esencial del traje típico de la chola cuencana, elaborado con fibra vegetal extraída de la planta de Carludovica Palmata que se da en las zonas calientes del país; también se la llama paja toquilla. Es confeccionado por las campesinas que desarrollan esta actividad artesanal como parte de un trabajo que les sirva de sustento. Se le conoce también como Panamá Hat, se hizo famoso ya que durante la construcción del canal de Panamá era usado por miles de trabajadores.¹²(Fig.12)

El sombrero recibe un tratamiento químico llamado Lechado de Azufre, para darle fuerza y protegerlo del clima. Además cuentan con una cinta en el contorno en la base de su copa puede ser de color negro, azul o a rayas.¹³

¹² (Ecuador, 2013)

¹³ (Arteaga, 2000)

I.3 Vestimenta tradicional Saraguro

I.3.1 Descripción general



Fig. 1.3- Mapa del Ecuador en donde se aprecia la provincia de Loja y sus límites. Ilustración de autoría propia

La ubicación geográfica del personaje de Saraguro, se encuentra al sur del Ecuador, en la provincia de Loja, limitada con las provincias de El Oro al oeste; con la provincia de Zamora Chinchipe al este; con la provincia del Azuay al norte; y al sur con la República del Perú.(Fig. 13)

El pueblo Saraguro es descendiente de la nobleza Inka. Hay varias creencias sobre su origen, algunos dicen que es el compuesto de Sara que significa maíz y Kuri que significa oro para otros, lo que nos da Saraguro que significa gusano; la otra versión dice que es el resultado de Sara y quero, que significa árbol de maíz. El pueblo de Saraguro habla quichua, que quiere decir lengua de los seres humanos.

En la vestimenta predomina el color negro, para vestirse a diario, ya que ayuda a concentrar la energía solar, y por lo tanto mantiene el calor corporal; la mayoría de las prendas que se realizan en base a lana de oveja como el poncho, cuzhma, pantalón cutu, del hombre y de la mujer reboso y anaco. Una característica importante es que su indumentaria se realiza en su gran mayoría con lana de oveja y con técnicas tradicionales. Tanto en hombres como en mujeres lleva la cabellera larga, este es un símbolo de ser indígenas procedentes de la realeza Inka.

I.3.2 Análisis Formal Vestimenta Femenina

El traje étnico de la mujer consta de sombrero blanco, reboso, anaco, pollera, blusa, faja, tupo, collares y zarcollos. La vestimenta típica solo la emplean para días festivos y ocasiones especiales.

Reboso o likll

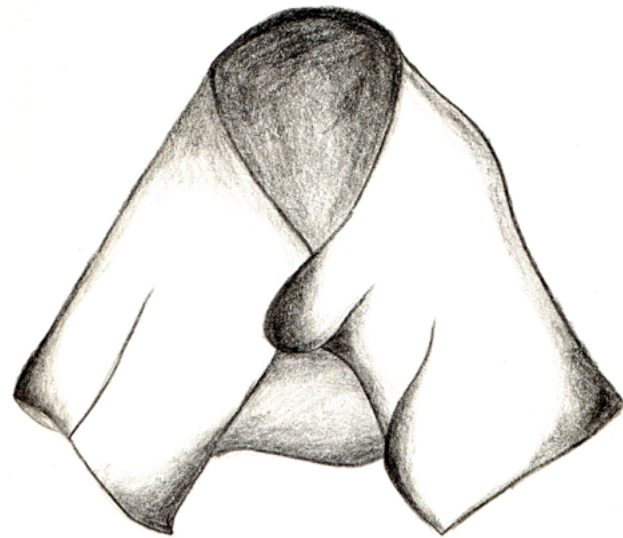


Fig. 1.4- . Reboso. Ilustración de autoría propia

Esta es una prenda de uso diario y para días festivos, lo llevan sobre la espalda, su función es proteger del frío, de igual manera sirve para cargar cosas. Se elabora de lana de oveja, es hecho a mano. (Fig.14) Según, María Sisa Pacari Bacacela Gualán, Licenciada en Lenguas y Literatura de la comunidad de Saraguro, relata que se llevaba de tres maneras diferentes el reboso ya que, antiguamente significaba el estado civil de una mujer, si se lo cruzaba sobre el pecho la mujer era soltera, si se lo colocaba en forma rectangular cubriendo los hombros, la mujer era casada y, si lo llevaba anudado la mujer era viuda.

14

Anaco

Es una prenda de color negro elaborada con lana de oveja tejida y plisada. Se realiza con una técnica especial que consiste en mojar la tela aproximadamente tres metros, con agua caliente, después se realiza manualmente los plisados que deben hacerse cada 0,5cm. o hasta 1,5cm. seguidamente se aplastaban con elementos pesados esto se dejaba secar al sol. Posteriormente, se cosía en la parte superior un "guato" para sujetar los pliegues y sujetar a la cintura de la mujer el anaco. Actualmente se hacen con prespuntos a los dados para que dure más, ya que antiguamente no duraba mucho tiempo por que no se lo lababa casi nunca, solo se le pasaba un trapo y se frotaba sobre la prenda. (Fig.15)



Fig. 1.5- . Anaco. Ilustración de autoría propia

Pollera

Es una prenda de uso diario, se la coloca por debajo del anaco, sus colores varían y llevan un bordado en la parte inferior, con motivos florales y lo realizan con ayuda de máquinas. Esta prenda es 5cm. mas larga que el anaco para que se puedan ver sus bordados.(Fig. 16)



Fig. 1.6- . Reboso. Ilustración de autoria propia

Blusa



Fig. 1.7- . Blusa. Ilustración de autoria propia

Esta prenda posee bordados en el pecho y en los puños, se usan de diferentes colores como lima, celeste, verde, azul y en ocasiones especiales se usa la blusa de color blanco.(Fig.17)

Faja

Es un adorno muy importante en la vestimenta típica, ayuda a sujetar el anaco y formar el cuerpo de la mujer. Existen dos tipos: Ñakcha la cual es tejida en maxana, es de lana de oveja, es de simple decoración y Delachina, posee colores y figuras fitomorfas y antropomorfas. Su tamaño es de 5cm. por 2 m. (Fig. 18)



Fig. 1.8- . Faja.
Ilustración de autoria propia

Tupo



Fig. 1.9- . Tupo.
Ilustración de autoria propia

Este es un accesorio que se lleva en el pecho con el cual se sujeta el reboso, tiene la forma del sol y esta sujeto a un agujón grande el cual atraviesa el reboso, posee tambien una cadenilla la cual se coloca en el cuello evitando que el tupu se caiga, de igual manera se usa como medio de defensa. El tupu, consta de 14 cabezas, cada una de las cuales significaba un mes, ellos creían que el año tenía 14 meses, según el calendario inka.(Fig. 19)

Zarcillos



Fig. 20- . Zarcillos. Ilustración de autoría propia

Los aretes que se usan son grandes, llegan a medir hasta 12cm, son elaborados en plata con circones. Simbolizan la riqueza de las mujeres ellas mismas se dedican a este oficio. También se realizan zarcillos con mullos mas sencillos que se usan para el diario vestir.(Fig.20)

Collares

Son muy representativos, se los conoce como tendidos, gargantillas o wallkas, es un accesorio multicolor, se lo realiza manualmente con mullos, canutillo e hilo nylon. Antiguamente eran de coral y monedas de plata. (Fig. 21)



Fig. 21- . Collares. Ilustración de autoría propia

Vestimenta Masculina

El traje étnico del hombre consta de sombrero blanco, poncho, cuzhma, camisa, pantalón, cutu y samarro. La vestimenta típica solo la emplean para días festivos y en ocasiones especiales.

Prenda de color negro que la usan exclusivamente los hombres, sirve para protegerse del frío y de la lluvia; se realiza con lana de oveja escarminada, se teje en kallus, que son unidas paralelamente con puntadas en forma de sig-sag realizadas a mano. (Fig. 22)



Fig. 22- . Poncho. Ilustración de autoría propia

Poncho

Cuzhma



Fig. 23- . Cuzhma. Ilustración de autoría propia

Es una prenda de uso externo, lo usan los hombres mayores; Es una especie de chaleco y lo usan debajo del poncho, llega más abajo de la cintura y para ser ajustada a la misma emplean fajas o un cinturón de cuero, la prenda es de color negro.(Fig.23)

Pantalón o cuto



Fig. 24- . Pantalón. Ilustración de autoría propia

Se lo llama así por su tamaño, este pantalón es de color negro y llega hasta la rodilla. Su origen se da ya que como los hombres son los que trabajan la tierra, es más fácil tener el pantalón corto, ya que así no se ensucian.(Fig. 24)

Camisa

Actualmente se usa para sustituir al cuzhuma, por influencia citadina. Se hacen industrialmente, aunque aun se encuentran pequeños talleres donde las confeccionan a medida. Se usan en colores blanco, vino y azul. (Fig. 25)



Fig. 25 . Camisa. Ilustración de autoría propia

Autora: Krystle Nicole Peñaherrera A.

Cinturón

Es realizado en cuero pintado de color rojo, tiene tres a cuatro hebillas y un bolsillo, también lleva grabados de estrellas así como también zoomorfos y fitomorfos, que significan el aprecio que esta cultura tiene con la naturaleza. En ocasiones se le coloca detalles como perillas de plata, lo realizan los talabarteros.(Fig.26)

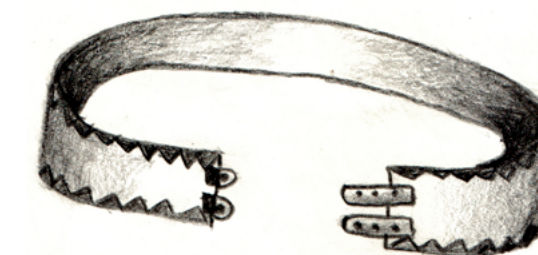


Fig. 26- . Cinturón. Ilustración de autoría propia

Zapatos

Antiguamente no usaban nada en los pies, pero en la actualidad usan una gran variedad de zapatos sintéticos y de caucho.

Vestimenta Unisex

Sombrero de Paño



Es un sombrero pequeño de color negro, más pequeño, liviano y cómodo. Los Saraguros lo usan como reemplazo de su sombrero blanco ya que es más económico. (Fig. 27)

Fig. 2.7- . Sombrero de Paño. Ilustración de autoría propia

Sombrero Blanco

Es parte importante de la vestimenta Saraguro, tanto de hombres como de mujeres, se lo usa solo en días festivos. Es característico por su color blanco en la parte superior y con manchas negras o cafés en la parte inferior e interior. Este sombrero se lo confecciona con lana de oveja merina, que es la que mejor lana posee.¹⁵ (Fig. 28)



Fig. 28- . Sombrero Blanco. Ilustración de autoría propia

Como pudimos ver en esta breve descripción, los trajes típicos del Ecuador son muy coloridos, variados y diversos. Basta con analizar la indumentaria de estas dos culturas ecuatorianas para entender la gran diversidad que existe en nuestro país en lo que a vestimenta se refiere.

También es importante reconocer que la forma de vestir de las distintas culturas ha servido para concervar la identidad de nuestros pueblos. Es evidente como mediante la indumentaria es posible identificar las tradiciones y la cultura a la cual un pueblo se pertenece. La vestimenta es una fuente inagotable de tradición e identidad.

Por último, hemos visto que cada uno de las prendas y accesorios de vestir que hemos analizado tienen un significado tanto en lo funcional como en lo formal e incluso en lo espiritual, y están confeccionados de materias primas que podemos encontrar en cada lugar. Permitiendo, que nos demos cuenta de que debemos apreciar lo que tenemos y sobre todo, hay que enseñar a las nuevas generaciones lo importante de conservar nuestra cultura, ya que esto es un patrimonio intangible que no tiene valor.



CAPÍTULO II

Muñecas de Papel como Educación Lúdica y Didáctica

II.1. La Educación

II. 2 Historia de las muñecas de papel

II.3 El Juego

II.3.1 La Creatividad

II. 4. Psicomotricidad Infantil

II.4.1. Psicomotricidad Gruesa

II.4.2. Psicomotricidad Fina

II.5 Material Dicáctico

DOS



Muñecas de Papel como Educación Lúdica y Didáctica

Este proyecto es basado en muñecas de papel, usando el juego como una estrategia importante para conducir a los niños en el mundo del conocimiento y en este caso ayudar a los niños a conocer su identidad de una manera entretenida. La edad promedio de los niños que juegan con muñecas de papel son de seis a once años. El juego se lo toma como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad según las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. ¹⁶

II.1. La Educación

Es un sistema complejo cuyo fin es formar íntegramente a una persona, para que ayude al desarrollo de la sociedad. "Proceso de adaptación progresiva de los individuos y de los grupos sociales al ambiente, por el aprendizaje valorizado, y que determina individualmente la formación de la personalidad, y socialmente la conservación y la renovación de la cultura" ¹⁷

La palabra educación proviene de dos palabras latinas: educare (crianza, alimentación, conducir) y educere (desarrollo y extracción). Este concepto engloba los sentidos de enseñanza y aprendizaje.

La UNESCO es la institución encargada de proteger los derechos de la educación los cuales fueron definidos de conformidad con la Ley de Educación en el Ecuador, son las siguientes:

- Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial;
- Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal, para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país;
- Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional, para lograr la integración social, cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos;
- Procurar el conocimiento, la defensa y el aprovechamiento óptimo de todos los recursos del país;
- Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.



II. 2 Historia de las muñecas de papel

Históricamente, las muñecas de papel han existido desde siempre. Éstas han sido utilizadas en "rituales" y ceremonias en culturas Asiáticas por muchos siglos. En una antigua ceremonia de purificación Japonesa que data, aproximadamente, de los años 900 A.C. se incluía una figura de papel y un objeto doblado, también de papel, que simulaba el kimono; Los Balineses han hecho figuras y muñecas de papel y cuero desde épocas situadas antes de Cristo, aunque no se tienen evidencias de que para éstos hayan sido fabricadas también vestimentas.

Las primeras muñecas de papel han sido halladas en los centros de moda de Viena, Berlín, Londres y París recién hacia mediados del 1700. Éstas se tratan de muñecas pintadas a mano con sus vestimentas creadas para el entretenimiento de adultos ricos. Eran hechas por sastres o modistas para mostrar la moda actual o a modo satírico; mostrando personalidades pertenecientes al ámbito sociopolítico de la época. ¹⁸

En la actualidad, existe juegos modernos, pero hace mucho tiempo no existían ningún tipo de juegos, no tenían tiempo para jugar, se trabajaba sin parar en quehaceres del hogar. Esto fue cambiando poco a poco a comienzos del siglo XIX no se fabricaban muchos juguetes, muchos de estos venían de Europa y eran muy caros. Estos juguetes se guardaban en cuartos especiales, ahí las niñas jugaban con muñecas de papel, juegos de té y casa de muñecas; los varones jugaban con soldaditos de plomo y trenes.

De igual manera, la industrialización cambió la manera de actuar de la gente, ya que empezaron a tener más tiempo libre, las personas se trasladaron del campo a la ciudad, a la gente le gustaba pasear en los parques en sus días libres, las familias empezaban a salir de vacaciones, en las ciudades se construyeron zonas especiales para la recreación. ¹⁹ (Fig. 29-30-31)

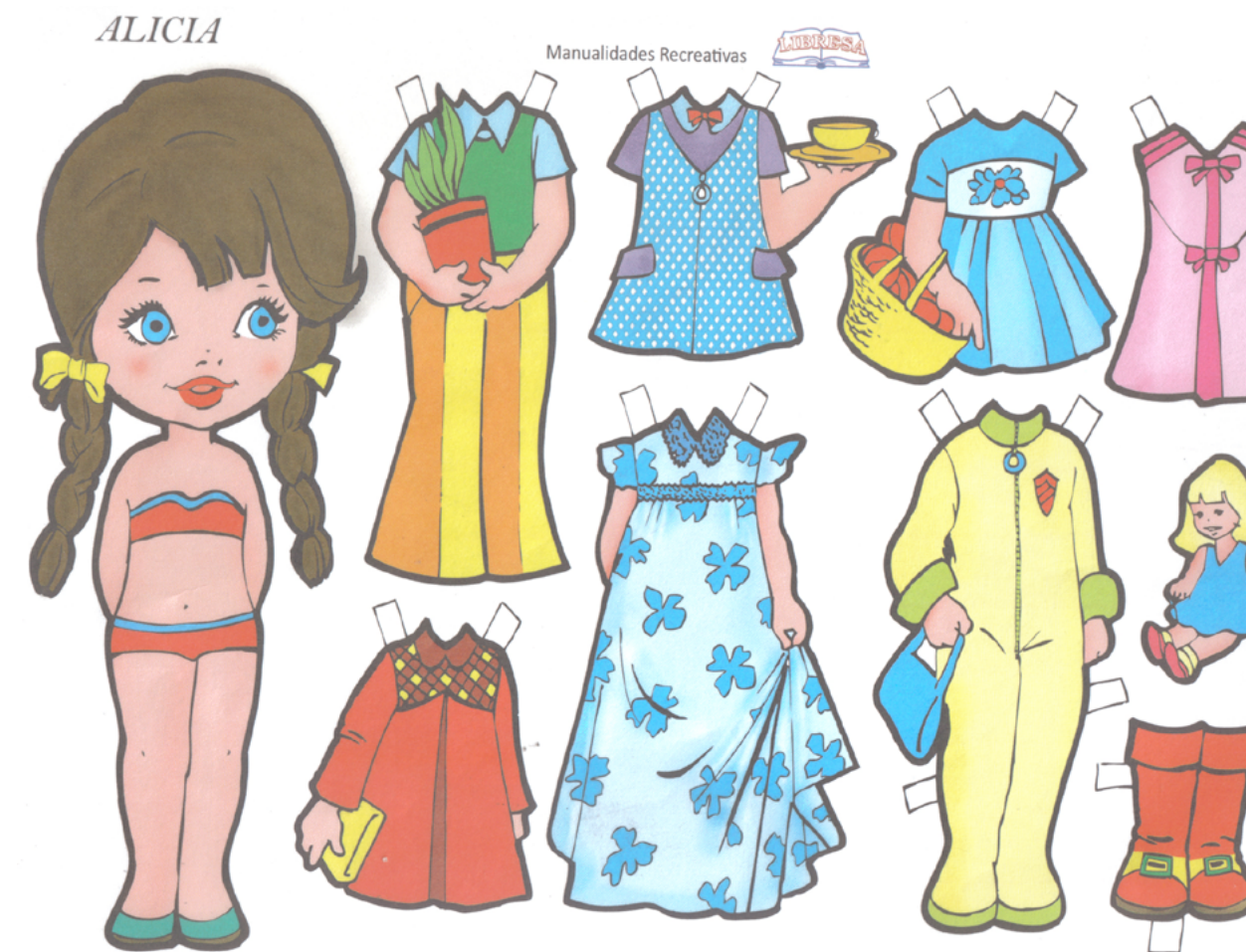


Fig. 29- .Muñeca de Papel, estas muñecas las venden en papelerías de la ciudad



Fig. 30- .Muñeca de Papel.
Internet: <http://munecas-papel.blogspot.com/2011/03/munecas-de-papel-antiguas.html>



Fig. 31- .Muñeca de Papel.
Internet: <http://munecas-papel.blogspot.com/2011/03/munecas-de-papel-antiguas.html>

II.3 El Juego

En la actualidad, los niños rara vez se encuentran en un medio familiar, de vivencia, de participación de comunicación y de afectividad; ya que sus padres están sobrecargados de trabajo, de quehaceres, de preocupaciones y no disponen de energía para estar con sus hijos.

El mundo capitalista de ahora, nos exige, el ser exitosos; por lo cual se crea un clima de hostilidad entre lado y lado, donde neutralizamos nuestra conciencia de ser en el mundo, sintiéndose bombardeados por un falso juego que les muestra un mundo falso de alegrías, poder y riqueza, siempre asociado a la idea de consumo.

El objeto lúdico comprado está destinado hoy en día a satisfacer una necesidad momentánea una vez satisfecha esa necesidad, va en busca de otro. Atónito por el juguete el niño no juega más, no explora más, no crea más, convirtiéndose así en objeto del verdadero objeto.

Es importante entender que el juguete no es la diversión en sí, sino el contenido que el niño le da, es el acto de participar. El juguete hace parte de la vida del niño, simboliza la relación pensamiento-acción y constituye la matriz de toda la actividad lingüística, al hacer posible el uso del habla del pensamiento y de la imaginación.

Para un niño, mientras más sofisticado sea el juguete más lejos estará su valor como instrumento de juego, más se aleja de la diversión viva. El mundo del juguete es un mundo compuesto que representa la imitación, la representación. Cuando un niño juega con objetos pequeños, ejercita la manipulación de los objetos, componiéndolos y recomponiéndolos.²⁰

²⁰ (Nunes de Almeida, 2002)



El juego no es solo diversión y esparcimiento para los niños, es una actividad inherente a su desarrollo físico, mental y creativo. Ya que toda actividad creativa incluye un juego, aquí se manifiestan el sentido del humor, el placer y la concentración, características elementales para que fluya apropiadamente la creatividad.

II.3.1 La Creatividad

La creatividad es la capacidad de resolver problemas y plantear nuevos; es un pensamiento productivo que esta integrado por una secuencia de ideas que se entrelazan por un estímulo para un fin. La creatividad se origina cuando hay una motivación o una necesidad, en ese momento aparece en la mente una diversidad de ideas como respuesta al problema planteado.

La creatividad se relaciona con la percepción, la intuición, el orden, la iniciativa y la imaginación, cada una de estas contribuye con una parte esencial que hacen que la creatividad tome forma.

De esa manera la percepción, obedece a los estímulos cerebrales logrados a través de los 5 sentidos, vista, olfato, tacto, auditivo, gusto, los cuales dan una realidad física del entorno. Los sentidos nos proporcionan datos crudos del mundo externo, a menos que esta información sensorial sea procesada en el cerebro para su interpretación. Es la capacidad de recibir por medio de todos los sentidos, las imágenes, impresiones o sensaciones para conocer algo. (Fig. 32)

La intuición es el conocimiento subconsciente que aporta un enfoque especial, que le da sentido al cuestionamiento y la solución.

El orden es indispensable para la organización de las ideas y la estructura de la respuesta.

La iniciativa es un determinante para que una idea sea creativa o no, ya que tiene un fin y no se ejecuta, es solamente una idea más.

Finalmente, la imaginación es una corriente de imágenes y símbolos que se enlazan en cierto orden, siendo ésta el medio fundamental de las nuevas formas.



En la actualidad la televisión, los juegos de video y la computadora son parte de la vida cotidiana de los niños y niñas, pasan mucho tiempo frente a estos. El problema radica en que este tipo de distracciones, vienen con mensajes ya hechos, no tienen factores que estimulen creativamente a los niños. Desafortunadamente los niños dejan de hacer otras actividades que son muy valiosas para su desarrollo como son jugar, hacer deporte etc. afectándose así sus áreas emocionales y psicológicas. ²¹

Fig. 32- .Niña jugando como muñeca de Papel.
Internet: <http://lasmanualidades.imujer.com/2011/10/11/ideas-para-disfraces-de-halloween>



II. 4. Psicomotricidad Infantil

La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad se ocupa de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno. ²²

La psicomotricidad, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad del ser humano. Esta se divide en dos áreas: la fina y la gruesa de las cuales se va a hablar a continuación.

II.4.1. Psicomotricidad Gruesa

La psicomotricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría.

II.4.2. Psicomotricidad Fina



Fig. 33- .Niña, practicando su motricidad fina.
Internet:<http://visomanual.blogspot.com/2012/10/importancia-de-la-psicomotricidad-fina.html>

La psicomotricidad fina estudia las actividades que necesitan precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo.

Se debe tener en cuenta la coordinación viso-manual; la cual conduce al niño/a al dominio de la mano. La coordinación viso-manual es la capacidad de realizar ejercicios con la mano de acuerdo a lo que ha visto.

En ella intervienen el brazo, el antebrazo, la muñeca y la mano. Una vez adquirida una buena coordinación viso-manual, el niño podrá dominar la escritura. Las actividades que podemos hacer en la escuela para trabajarla son numerosas: recortar, punzar, pintar, hacer bolitas, moldear.

De igual manera, es importante tener en cuenta la motricidad-gestual; la mano, es una condición imprescindible el así como dominio parcial de cada elemento que compone la mano. (Fig. 33)

Piaget fue uno de los autores que más estudio las interrelaciones entre la motricidad y la percepción, después de una larga experimentación. Relacionó la percepción visual con la motricidad del globo ocular y constató que la percepción surge primero en una fusión poco definida con los objetos en movimiento y sólo tardíamente los movimientos del ojo consiguen acompañar la velocidad de los objetos, para clasificar y precisar la percepción. ²³



II.5 Material Dicáctico

“Son aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático; y estimulan la función de los sentidos para acceder fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas y a la formación de actividades y valores” ²⁴

Es un instrumento que estimula el estado anímico e intelectual del niño facilitando la enseñanza y el aprendizaje pues guían la observación del niño, aclaran y completan conceptos pero también animan al niño a la exploración, la imaginación, la creatividad, la expresión de los sentimientos. Rompiendo los esquemas memorísticos por lo que se han vuelto parte indispensable del diseño curricular de toda carrera docente. ²⁵

Como conclusión de este capítulo se recomienda que los niños entre 6 y 12 años de edad, deben realizar tareas complejas que requieren una gran coordinación óculo-manual, como recortar láminas didácticas de muñecas de papel, siendo este un muy buen ejercicio, donde ponen en práctica sus cualidades psicomotrices y de manera lúdica aprenden sobre los trajes folklóricos de su país. Poniendo en práctica la creatividad, percepción, orden, iniciativa, intuición, desarrollando así su imaginación lo cual como hemos visto es positivo para el adecuado crecimiento psicológico y físico del niño.

²⁴ (Ogalde Careaga & Bardavid Nissim, 1991)

²⁵ (Camacho Álvarez, 2006)



CAPÍTULO III

Proceso de Diseño y construcción de prototipos

III.1 Diseño e ilustración de las muñecas de papel

III.2 Síntesis formal de los trajes típicos

III. 3 Diseño y diagramación de las láminas didácticas

III. 4 Presentación de prototipos finales

III.4.1 Uso y aplicación de las láminas didácticas

TRES



Proceso de Diseño y construcción de prototipos

El proceso de diseño es donde se hace la propuesta creativa, se analizarán varios puntos importantes que deben ser tomados en cuenta; Se hace la síntesis formal, para después hacer el diseño e ilustración de las muñecas. Finalmente, en este capítulo se hará un seguimiento de cómo va quedando el producto terminado, las pruebas de impresión y presentación de prototipos finales.

III.1 Diseño e ilustración de las muñecas de papel

Para poder ilustrar vestimenta se debe conocer bien sobre la moda, una de las partes fundamentales es conocer sobre el figurín que es la representación en dos dimensiones de una prenda, la cual debe transmitir las cualidades de lo que se está representando por ejemplo silueta, colores, texturas, etc.

A la par, el patrón es parte esencial de la prenda, equivalen a la arquitectura; ya que son construcciones geométricas basadas en las medidas del cuerpo no son otra cosa que moldes para confeccionar las prendas.²⁶

De igual manera para ilustrar los personajes es importante comenzar el trabajo a través de un boceto, el cual es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objeto. Este dibujo es hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares.²⁷

²⁶ San Martín, M. (2009). *El todo en uno del diseñador de moda (Vol. 1)*. Barcelona: Promopress.

²⁷ (<http://definicion.de>)

Bocetos

Es por esto que a continuación se muestran los bocetos de los personajes que usarán los trajes, los mismos que son niños, para que los niños se identifiquen mejor con los personajes; ya que el público meta son niños de seis a once años de edad. (Fig. 34-35-36)

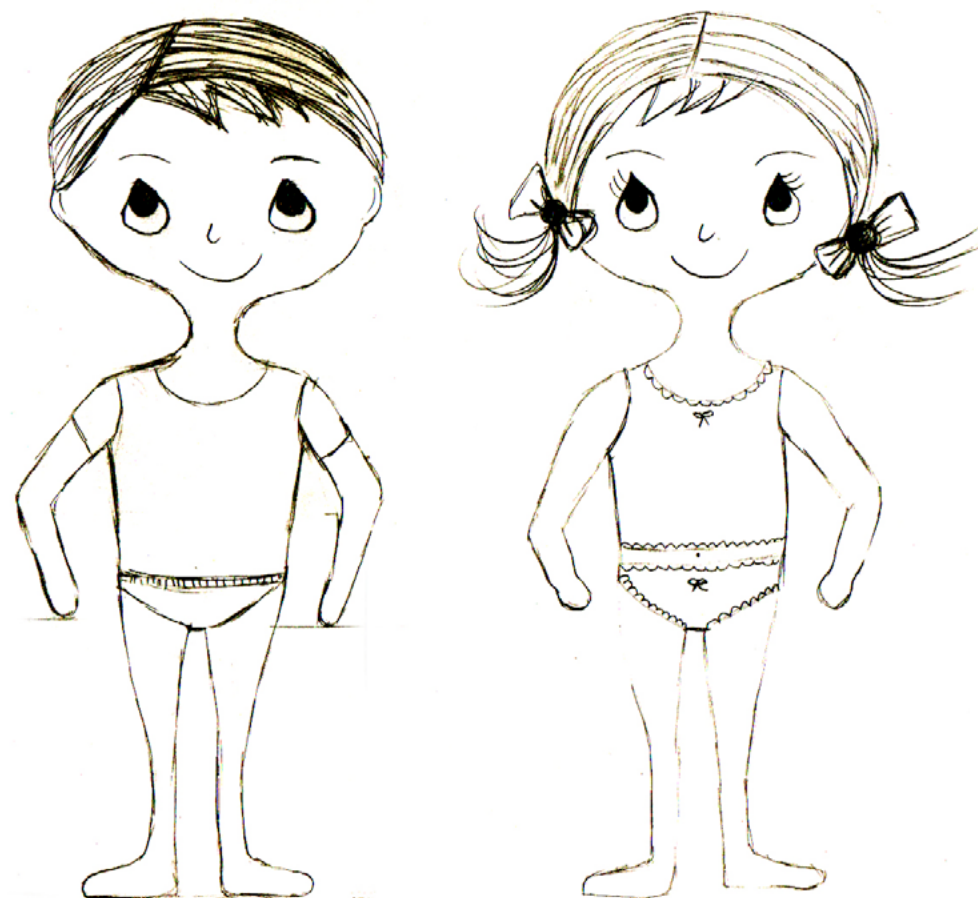


Fig. 34- .Bocetos de los personajes que se usaran para vestir.

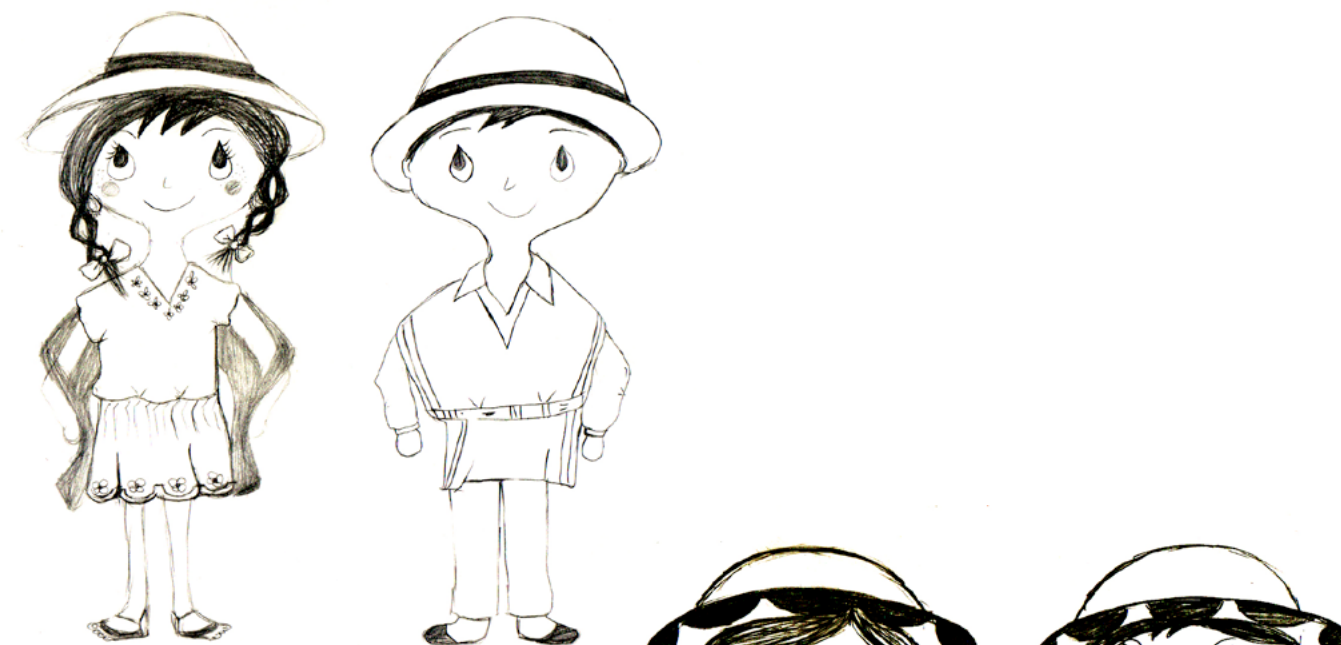


Fig. 35- .Bocetos de los personajes con los trajes de Cholos Cuencanos

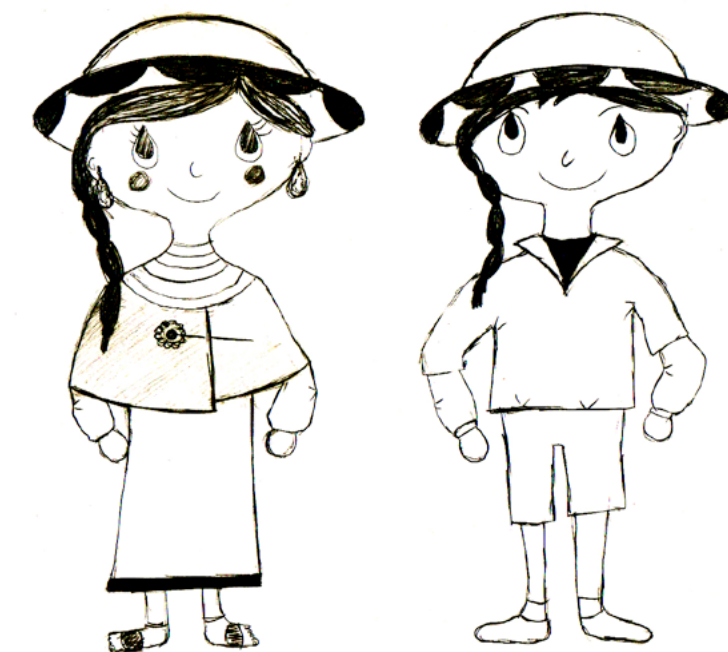


Fig. 36- .Bocetos de los personajes con los trajes de Saraguros

Digitalización

A continuación se muestra la digitalización de los bocetos de los personajes sin los trajes y con los trajes respectivos de cada etnia. (Fig. 37-38-39)

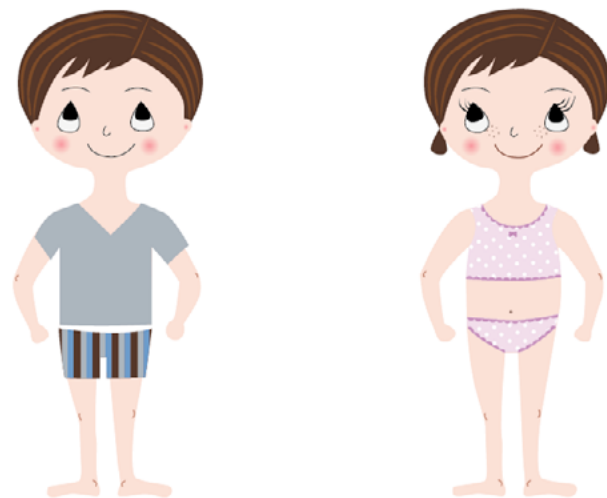


Fig. 37-. Digitalización personajes



Fig. 38-. Digitalización Cholos cuencanos.

Fig. 39-. Digitalización Saraguros

III.2 Síntesis formal de los trajes típicos

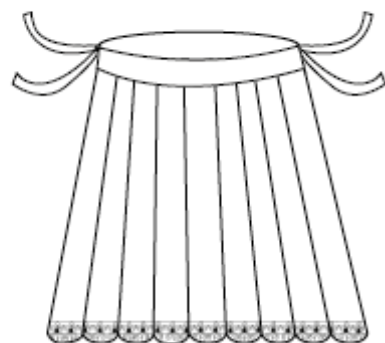
La síntesis formal es un análisis técnico de las características individuales de cada uno de los trajes, pero sobre todo se trata de mostrar la personalidad y riqueza de cada una de las etnias.

A continuación se hará una síntesis gráfica con indicaciones formales y una breve descripción conceptual como aporte a que la lámina sea didáctica, explicando el material, detalles y formas de los trajes.

CHOLOS CUENCANOS

FEMENINO

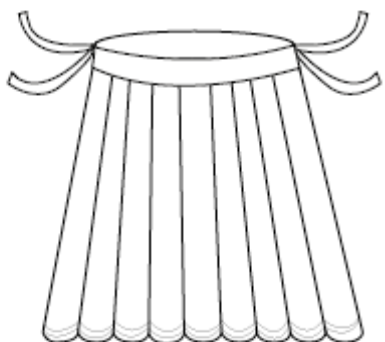
La pollera



Colores: Anaranjado, rosa clavel, rojo rubi.
Telas: Terciopelo, stretch, gamuza
Detalles: Bordados florales, pájaros y hojas



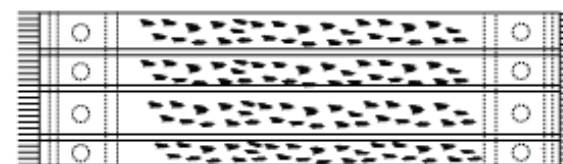
El Bolsicón



Colores: verde oscuro, azul marino, morado y negro.
Telas: Terciopelo, stretch, gamuza
Detalles: Sesgos en la parte inferior



El Chal o Paño



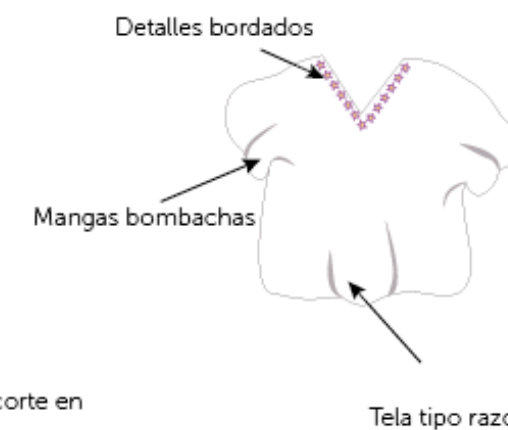
Colores: negro, cyan, naranja, verde, azul
Material: Fibras de algodón o lana



La blusa

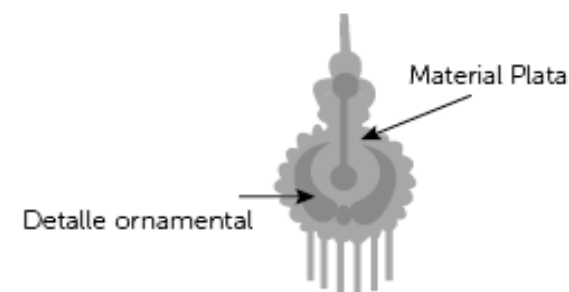


Colores: celeste, blanco, melon.
Tela: Razo
Detalles: Los escotes varían en bonchados, de corte en V y picados.



MASCULINO

Los zarcillos o candongas

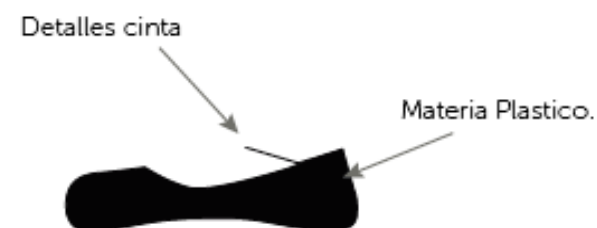


Material: Plata, oro
Detalles: Diseños como alas de aves, pájaro, plumas y pavo real.
Técnica: Filigrana

El calzado



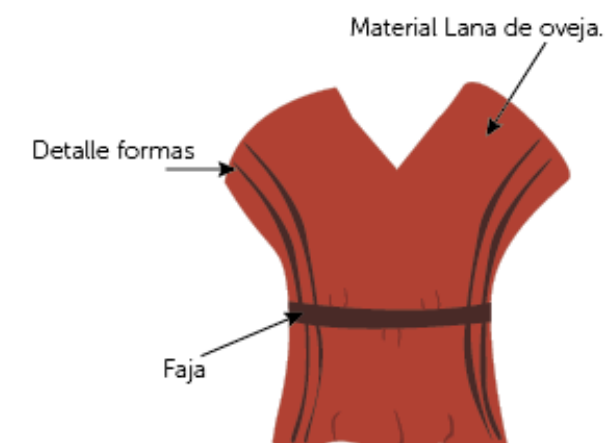
Material: Cuero, caucho y derivados
Detalles: cintas o cordones.
Ahora: Se zapatillas de plástico.



Poncho y Faja



Material: Lana de oveja, pesada y gruesa
Detalles: Formas Variadas y llenas de colorido.



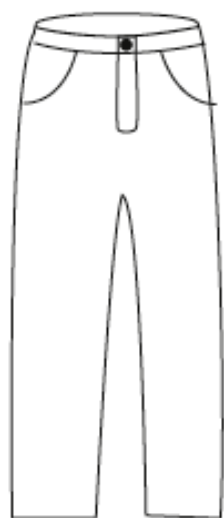
Camisa



Material: Razo
Detalles: Bordado sencillos.



Pantalón

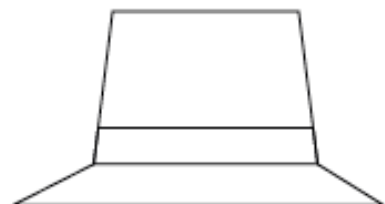


Material: Gabardina torino
Colores: azul marino o negro.

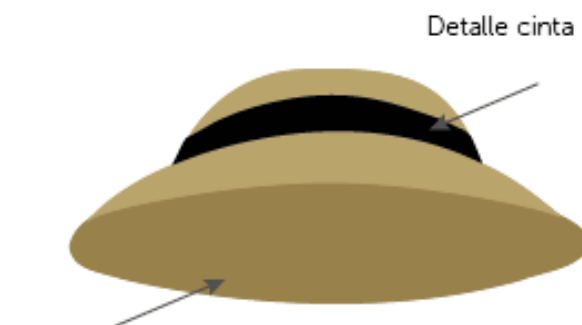


UNISEX

Sombrero



Material: Paja Toquilla
Detalles: Cinta



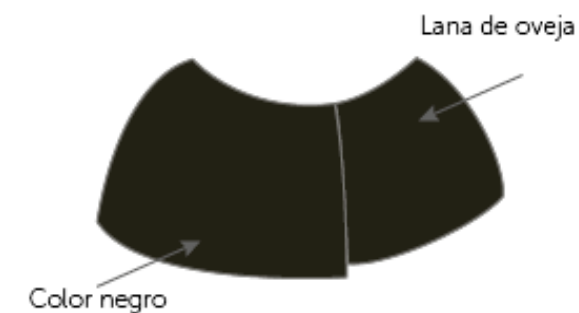
Material Paja toquilla

FEMENINO

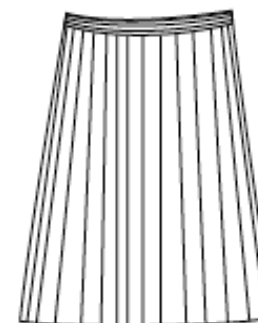
Reboso o likll



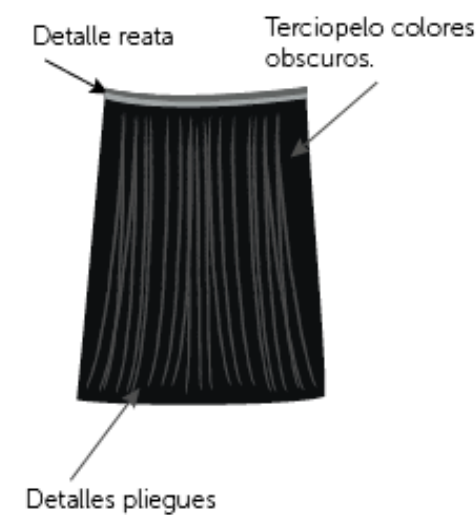
Material: Lana de oveja
Color: Negro



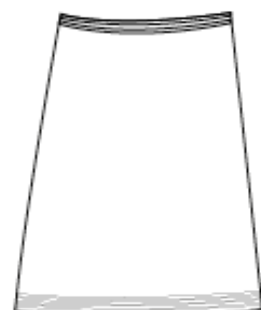
Anaco



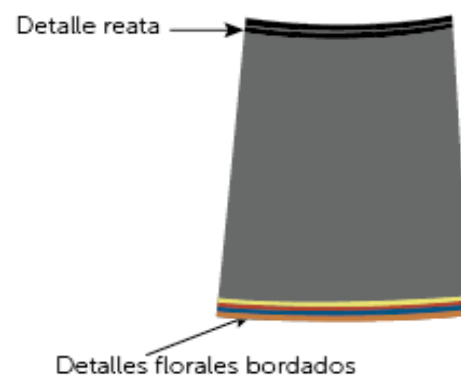
Material: Elaborada con lana de oveja tejida y plisada.
Color: Negro



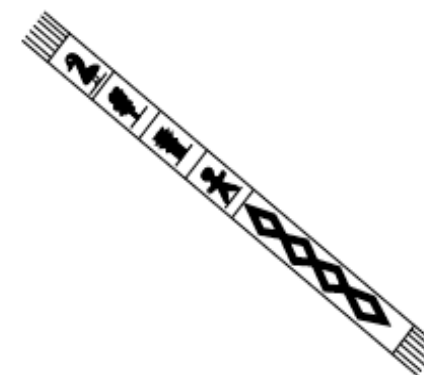
La pollera



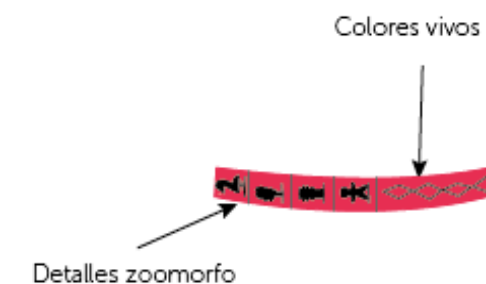
Material: Lana de oveja
Color: colores varían y llevan un bordado en la parte inferior, con motivos florales



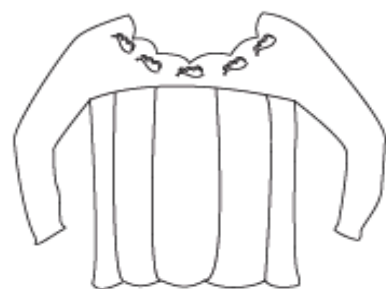
Faja



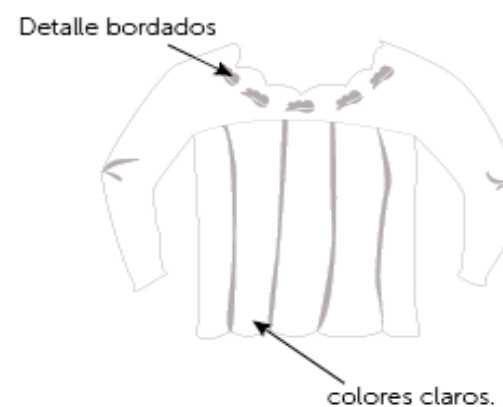
Material: Lana de Oveja
Color: Se usan de diferentes colores muy vivos



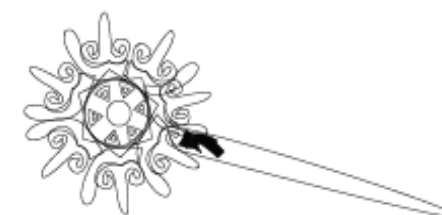
Blusa



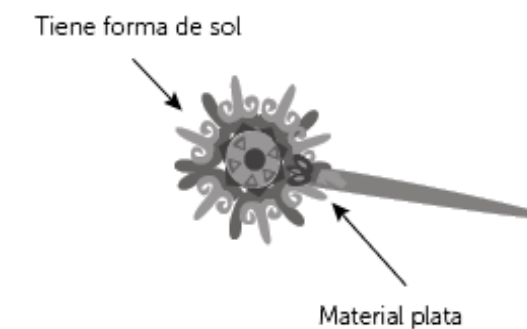
Material: Ligerito posee bordados en el pecho.
Color: Se usan de diferentes colores como blanco, lima, celeste, verde, azul.



Tupo



Material: Plata
Forma: De sol y es un agujón

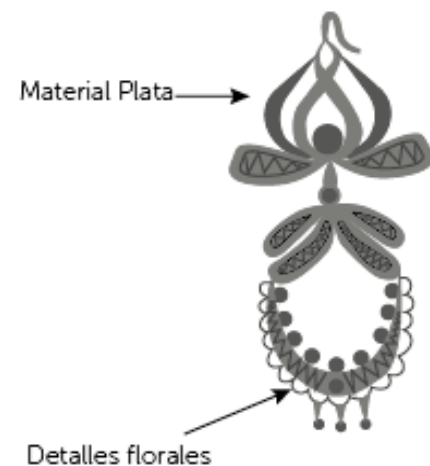




Zarcillos



Material: Plata con circones
Detalles: Florales



Collares



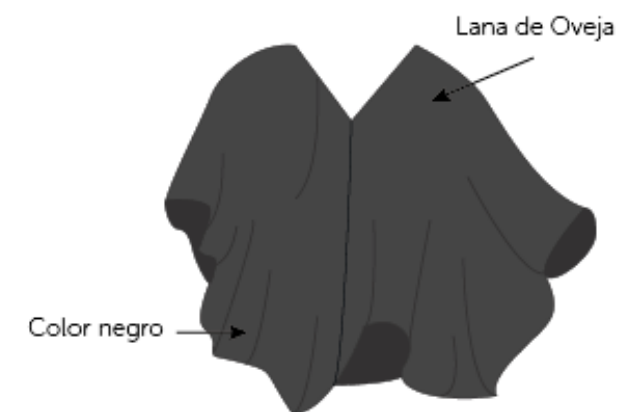
Material: mullos, canutillo e hilo nylon
Detalles: multicolores y de diversos tamaños



Poncho



Material: Lana de oveja
Detalles: Se usa de color negro



Cuzhma



Material: Lana de oveja
Detalles: Se usa de color negro

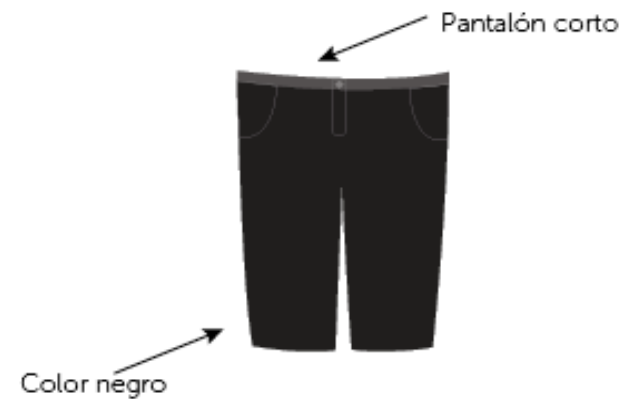


Pantalón o cuto



Material: Gabartina torino

Detalles: Se usa de color negro y llega hasta la rodilla

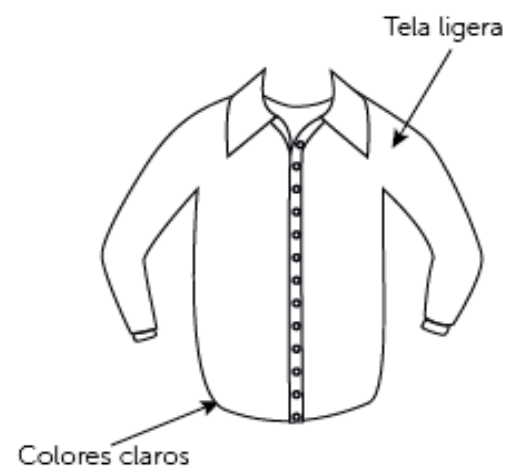


Camisa

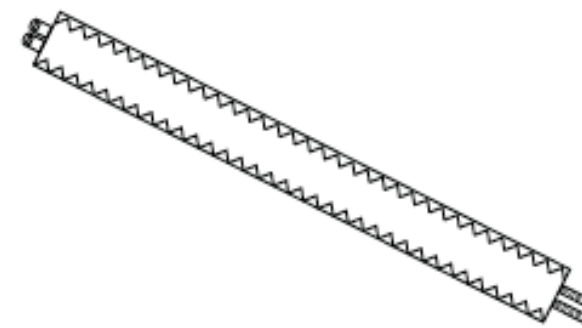


Material: Tela ligera

Detalles: se usa en colores azul y blanco.

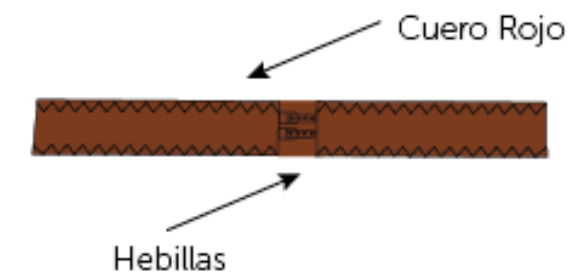


Cinturón



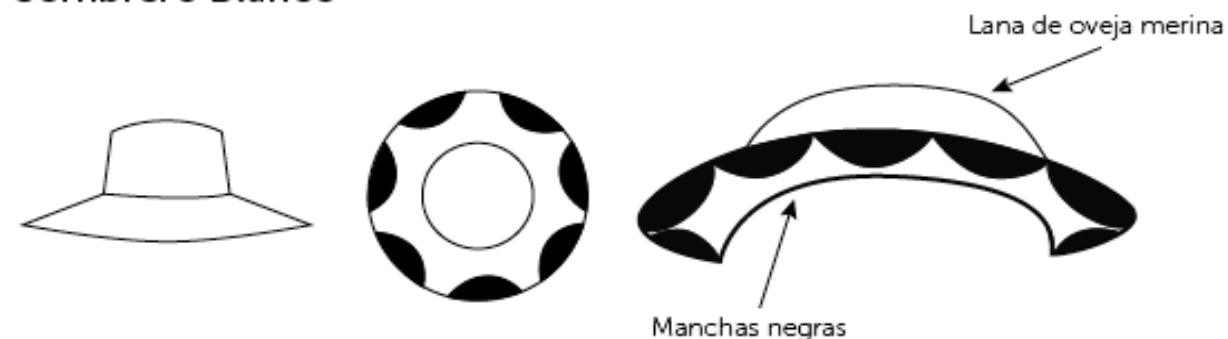
Material: cuero pintado de color rojo

Detalles: Tiene tres a cuatro hebillas y un bolsillo, también lleva grabados.



UNISEX

Sombrero Blanco



Material: Se lo confecciona con lana de oveja merina
Detalles: Su color blanco en la parte superior y con manchas negras o cafés en la parte inferior e interior.

Sombrero de Paño



Material: Paño blanco es más económico
 Es un sombrero mas pequeño y liviano se usa a diario

III. 3 Diseño y diagramación de las láminas didácticas

Se analizará las características técnicas y algunos principios básicos que deben seguirse para que funcionen bien las láminas didácticas.

Formato.- El tamaño de las laminas didácticas sera tamaño 21cm por 21cm, en una cartulina de 150g, las cuales vendrán en un empaque para protegerlas y que no se deterioren ya que su material es frágil.

Cromática.- La cromática a usarse son colores vivos y fuertes, que muestren como son los trajes de cada étnia en particular para que sean una buena representación de los mismos.

Tipografía.- Se utilizará una tipografía sencilla y que sea de fácil legibilidad para los niños ya que son el público meta de este proyecto.

Ilustración.- Se utilizará ilustraciones sencillas, mostrando los trajes a través de figuras con personajes infantiles, las mismas que llevarán los trajes y comunicarán de manera más fácil a los niños.

Contenido.- El contenido de este proyecto es educar a los niños sobre los diferentes trajes típicos que tiene el Ecuador, mostrando así que es un país multicultural.

Composición.- Cada lámina estará compuesta por un patrón del traje típico, una breve descripción del mismo.

Software.- Para la presentación final se utilizarán dos programas Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop.

De igual manera, se explicará algunos principios que se deben tomar en cuenta cuando se realiza material didáctico para que sea claro y conciso, debe tener algunas características para que funcionen bien.

Simplicidad.-Debe tener elementos adecuados para el desarrollo de la acción educativa.

Didáctica.- Es necesario que lo técnico se supedite a lo didáctico, es decir que no tenga distracciones.

Dinamicidad.- El aburrimiento se puede evitar con contenidos de calidad y con diseño imaginativo y dinámico.

Legibilidad.- Facilidad para que la información sea percibida por el receptor. Debe tener un tamaño legible, los elementos deben estar bien distribuidos, los colores de deben ser los adecuados, deben ser interactivos.

Hipertextualidad.- No deberá limitarse el texto deberá tener una interacción entre los elementos como son texto, imágenes, etc.

Flexibilidad.- La oportunidad de brindarle a los alumnos un medio para involucrarse en su aprendizaje.

III. 4 Presentación de prototipos finales

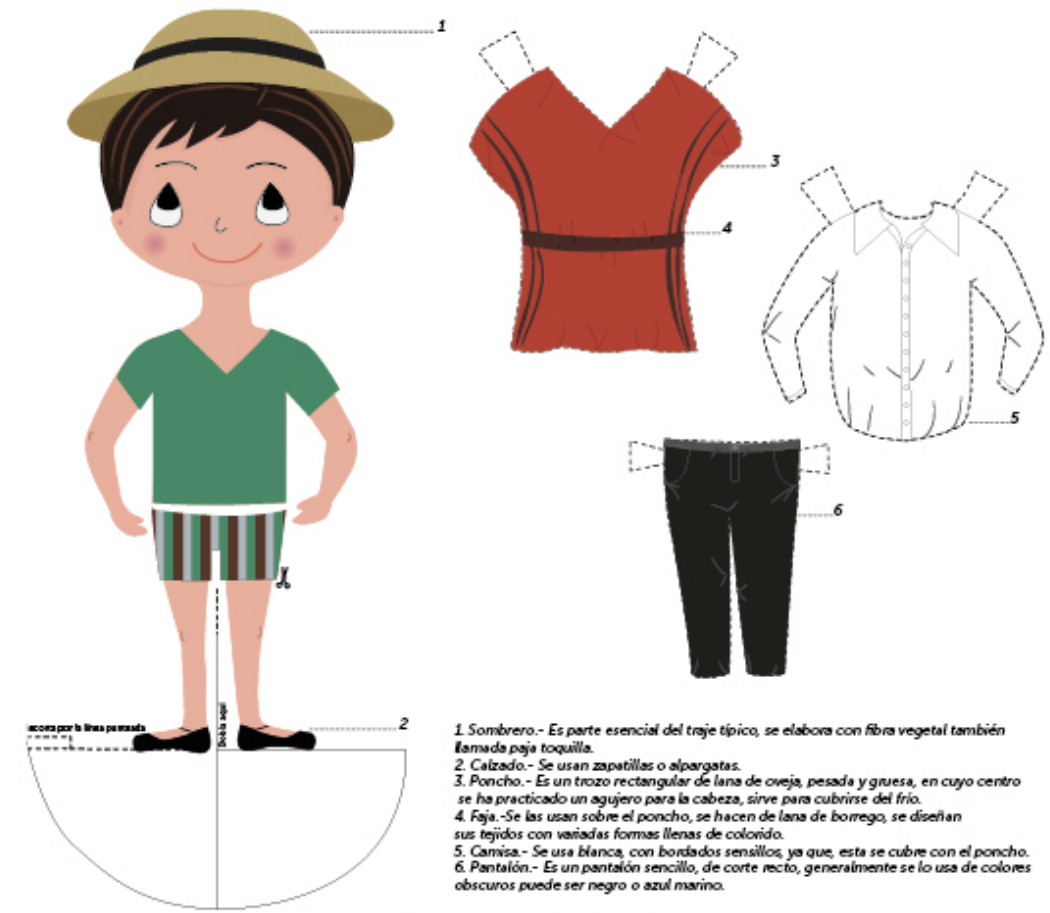
Aquí se muestra las láminas que los niños recortarán y jugarán las mismas que constan de prendas numeradas las mismas que llevan una breve descripción de cada traje, para que los niños sepan así que son cada una de las prendas y accesorios. También se planteó una lámina de evaluación para ver si el niño asimila el contenido de las láminas. (Figura de la 40 a la 43)





PROVINCIA DEL AZUAY
TRAJE ÉTNICO CHOLO CUENCANO

VESTIMENTA MASCULINA



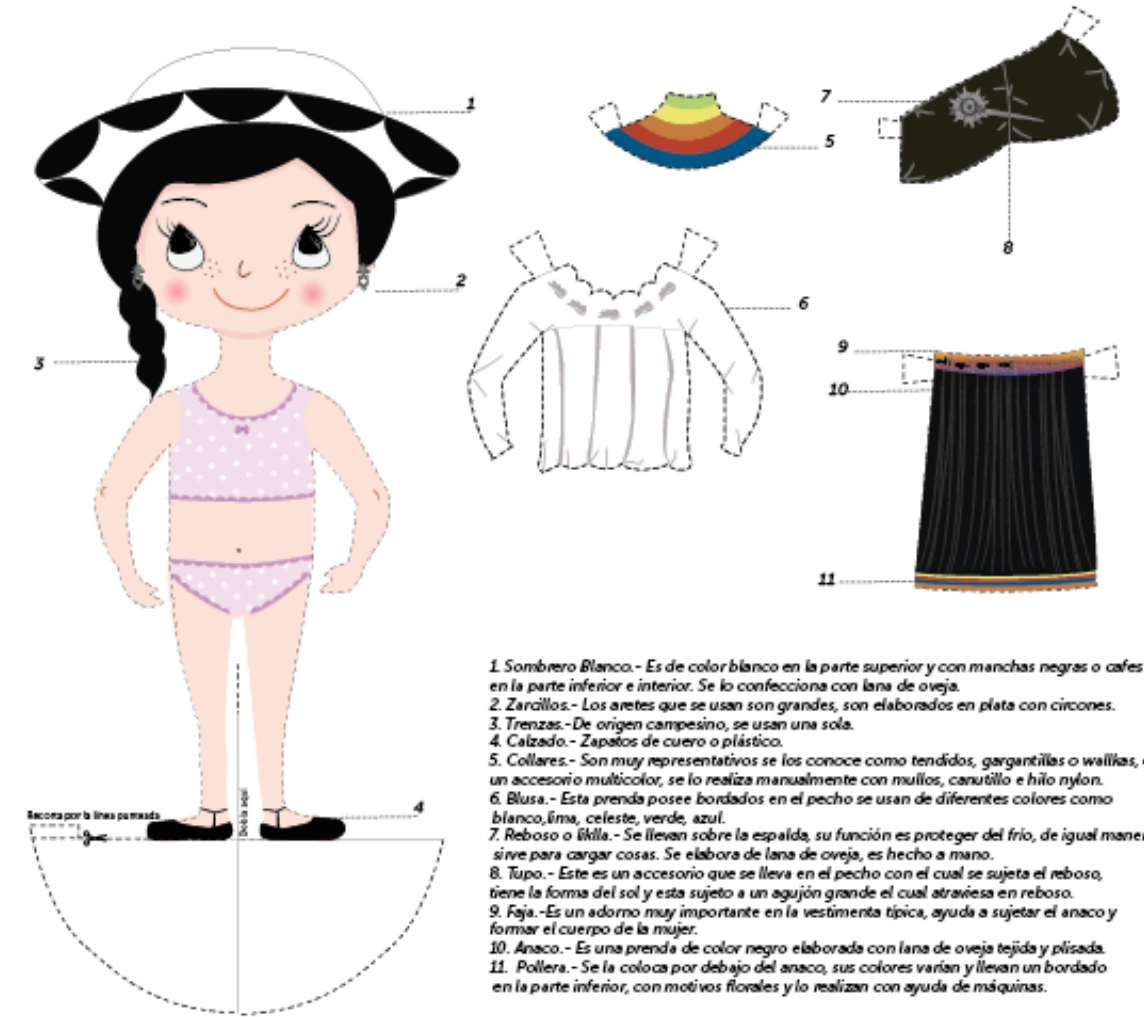
1. Sombrero.- Es parte esencial del traje típico, se elabora con fibra vegetal también llamada paja toquilla.
2. Calzado.- Se usan zapatillas o alpargatas.
3. Poncho.- Es un trozo rectangular de lana de oveja, pesada y gruesa, en cuyo centro se ha practicado un agujero para la cabeza, sirve para cubrirse del frío.
4. Faja.- Se las usan sobre el poncho, se hacen de lana de borrego, se diseñan sus tejidos con variadas formas llenas de colorido.
5. Camisa.- Se usa blanca, con bordados sencillos, ya que, esta se cubre con el poncho.
6. Pantalón.- Es un pantalón sencillo, de corte recto, generalmente se lo usa de colores oscuros puede ser negro o azul marino.

Recorta y viste a Juan

Fig. 41-. Lámina Didáctica Cholo Cuencano

PROVINCIA DE LOJA
TRAJE ÉTNICO SARAGURO

VESTIMENTA FEMENINA



1. Sombrero Blanco.- Es de color blanco en la parte superior y con manchas negras o cafés en la parte inferior e interior. Se lo confecciona con lana de oveja.
2. Zarcillos.- Los aretes que se usan son grandes, son elaborados en plata con circones.
3. Trenzas.- De origen campesino, se usan una sola.
4. Calzado.- Zapatos de cuero o plástico.
5. Collares.- Son muy representativos se los conoce como tendidos, gargantillas o wallias, es un accesorio multicolor, se lo realiza manualmente con mullos, canutillo e hilo nylon.
6. Blusa.- Esta prenda posee bordados en el pecho se usan de diferentes colores como blanco, lima, celeste, verde, azul.
7. Rebozo o liklla.- Se llevan sobre la espalda, su función es proteger del frío, de igual manera sirve para cargar cosas. Se elabora de lana de oveja, es hecho a mano.
8. Tupo.- Este es un accesorio que se lleva en el pecho con el cual se sujeta el rebozo, tiene la forma del sol y esta sujeto a un agujón grande el cual atraviesa en rebozo.
9. Faja.- Es un adorno muy importante en la vestimenta típica, ayuda a sujetar el anaco y formar el cuerpo de la mujer.
10. Anaco.- Es una prenda de color negro elaborada con lana de oveja tejida y plisada.
11. Pollera.- Se la coloca por debajo del anaco, sus colores varían y llevan un bordado en la parte inferior, con motivos florales y lo realizan con ayuda de máquinas.

Recorta y viste a Sisa

Fig. 42-. Lámina Didáctica Mujer Saraguro

Láminas y Empaque

A continuación se muestra fotografías de los muñecos, con su empaque, recorda-
dos y vestidos según su etnia (Figura de la 44 a la 47)

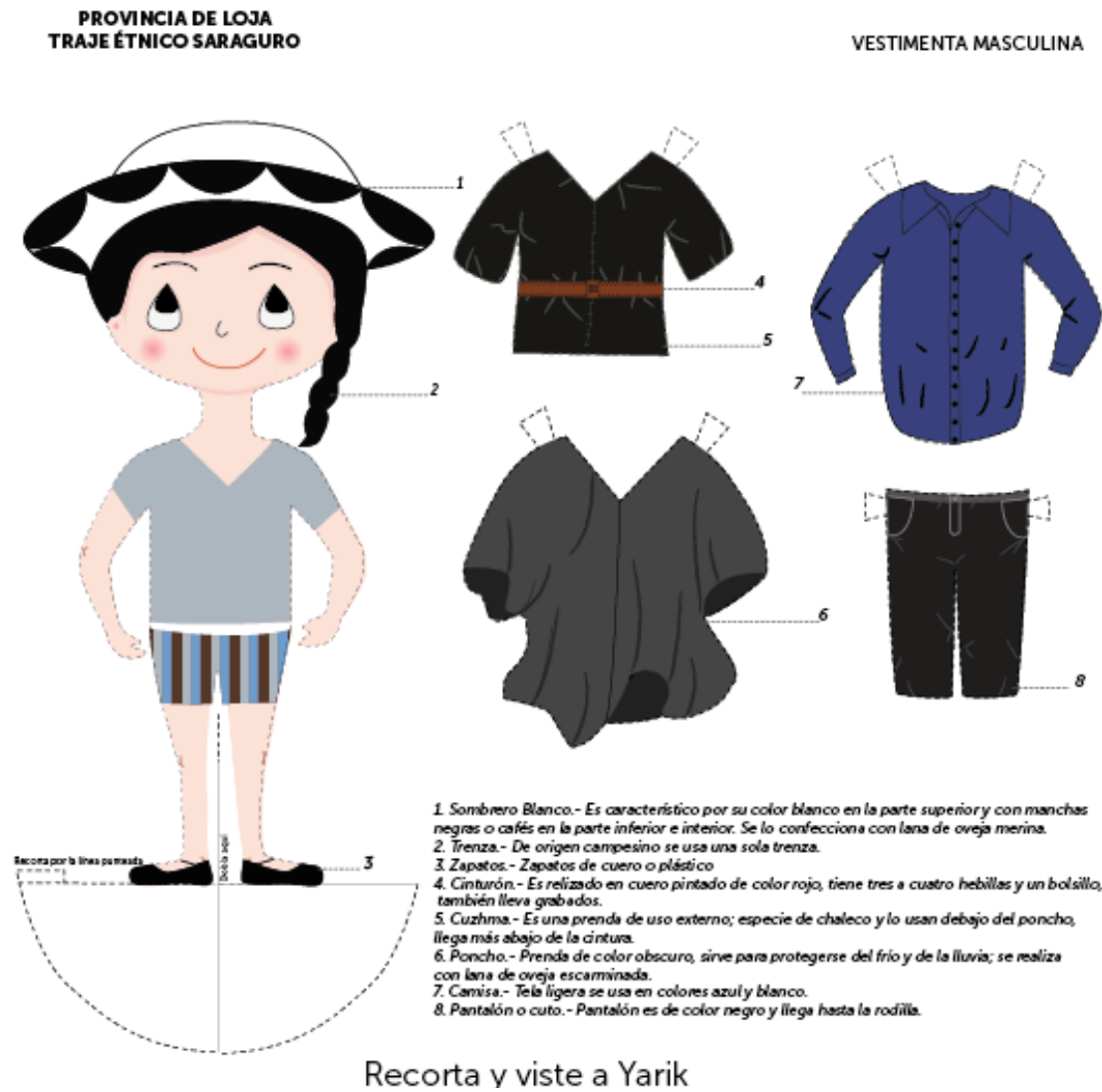


Fig. 43-. Lámina Didáctica Hombre Saraguro



Fig. 44-. Fotografía del Empaque de los Muñecos.



Fig. 45-. Fotografía de Muñecos



Fig. 46-. Fotografía de Muñecos sin los trajes.

IV.2.1 Uso y aplicación de las láminas didácticas

Se muestra las láminas didácticas, con niños interactuando con ellas. Recortando, pintando, y jugando. (Figuras 48 a la 52)



Fig. 47-. Muñecos vestidos con los trajes típicos.



Fig. 48-. Colección de láminas didácticas



Fig. 49-. Niña interactuando con el producto final



Fig. 50-. Niña recotando las muñecas



Fig. 51-52-53-. Niñas interactuando con las muñecas



Autora: Krystle Nicole Peñaherrera A.

Láminas de Practica

También se muestra una lámina donde se deben colocar los nombres cada una de las partes de los trajes. También como último punto se propone una lámina en blanco donde los niños pueden colorear su propia propuesta de los trajes típicos. (Fig. 54 a la 57)

PROVINCIA DEL AZUAY

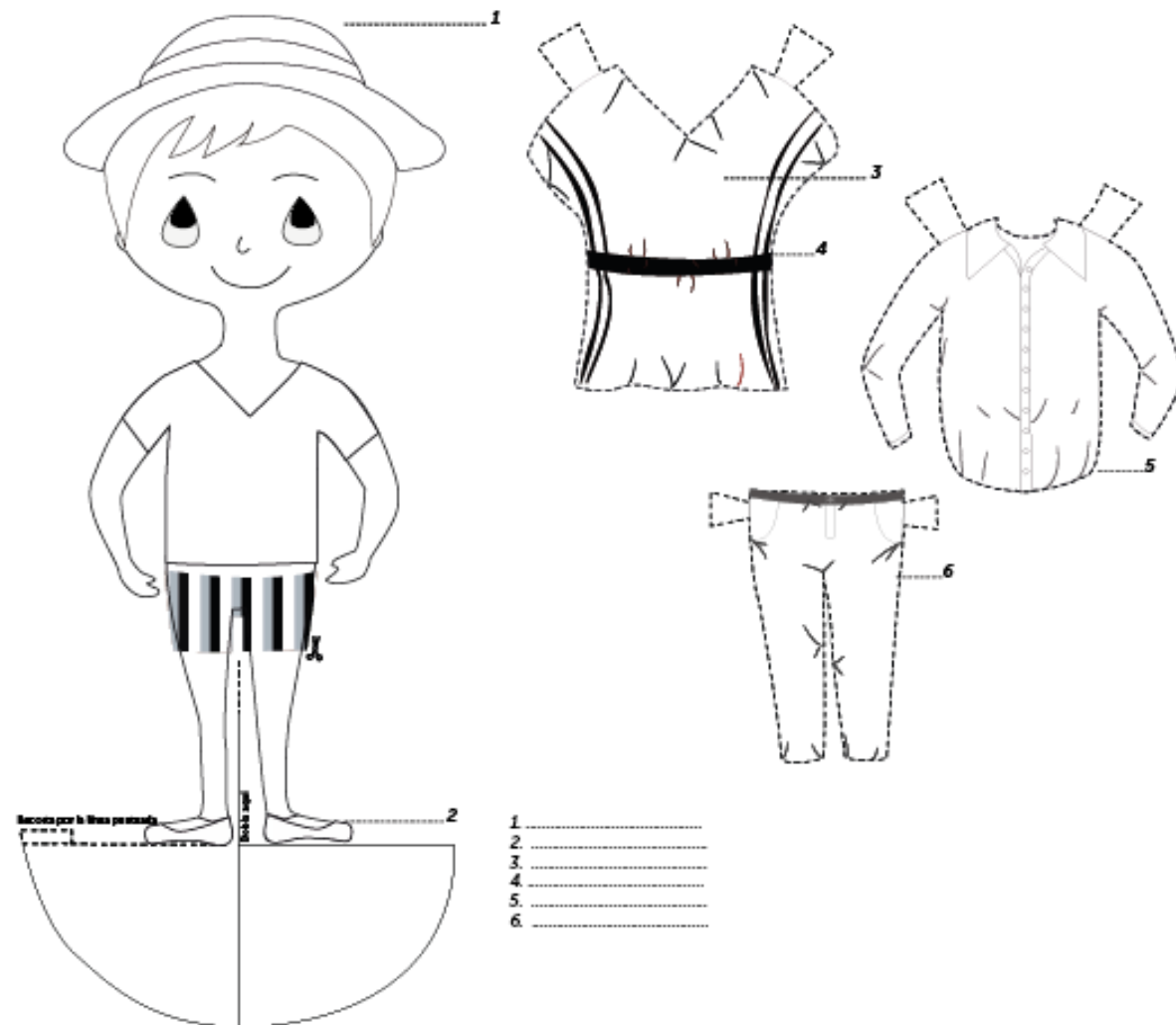
TRAJE ÉTNICO CHOLA CUENCANA

VESTIMENTA FEMENINA

Fig. 54-. Láminas de aprendizaje

PROVINCIA DEL AZUAY
TRAJE ÉTNICO CHOLO CUENCANO

VESTIMENTA MASCULINA

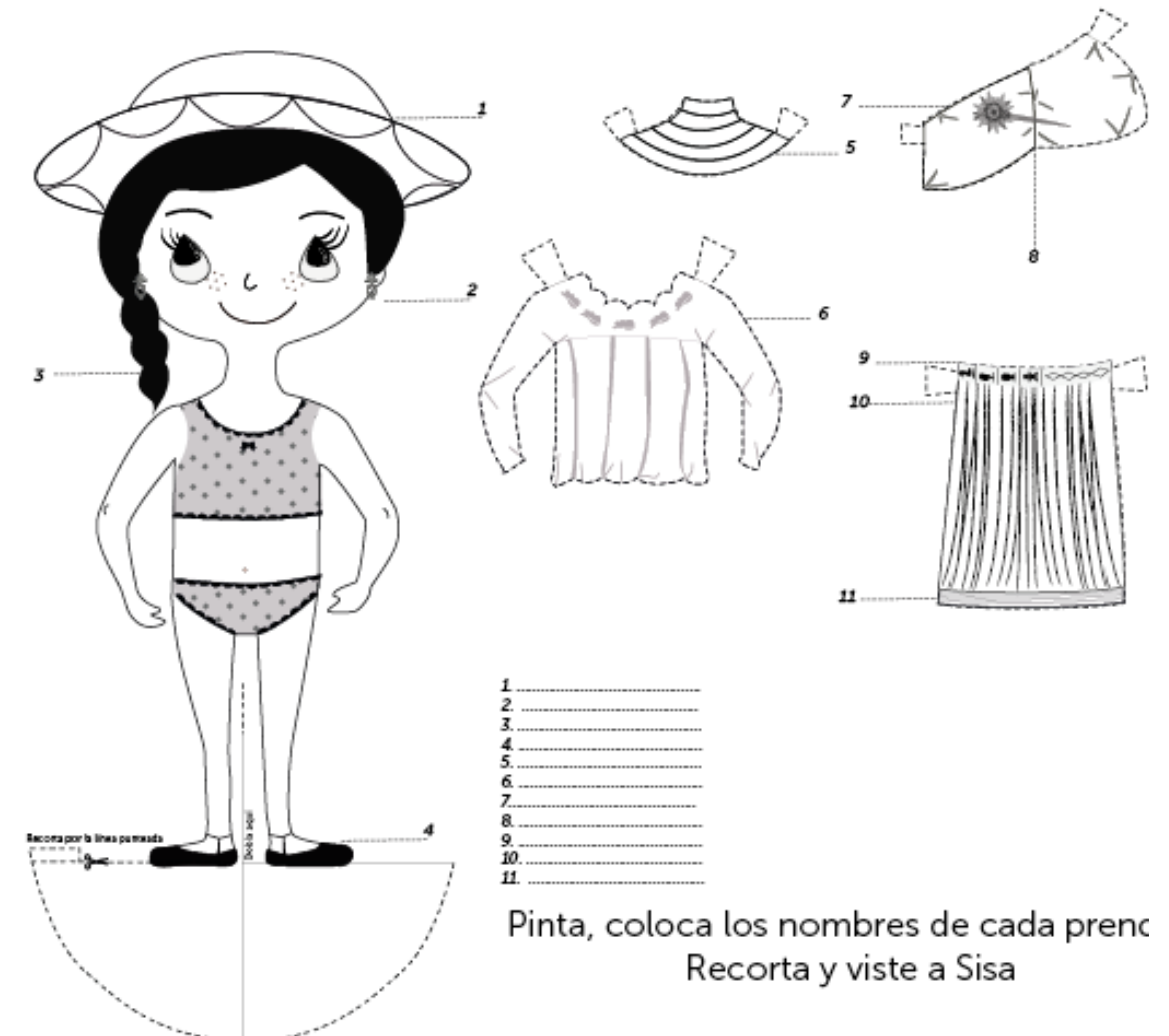


Colorea y coloca los nombres de cada prenda de Juan

Fig. 55-. Láminas de aprendizaje

PROVINCIA DE LOJA
TRAJE ÉTNICO SARAGURO

VESTIMENTA FEMENINA



Pinta, coloca los nombres de cada prenda
Recorta y viste a Sisa

Fig. 56-. Láminas de aprendizaje

Fotografía Láminas de Practica



Fig. 57-. Láminas de aprendizaje

Se muestra las láminas impresas listas para colorear los trajes típicos, poner sus respectivos nombres y recortar. (Fig. 58 a la 61)

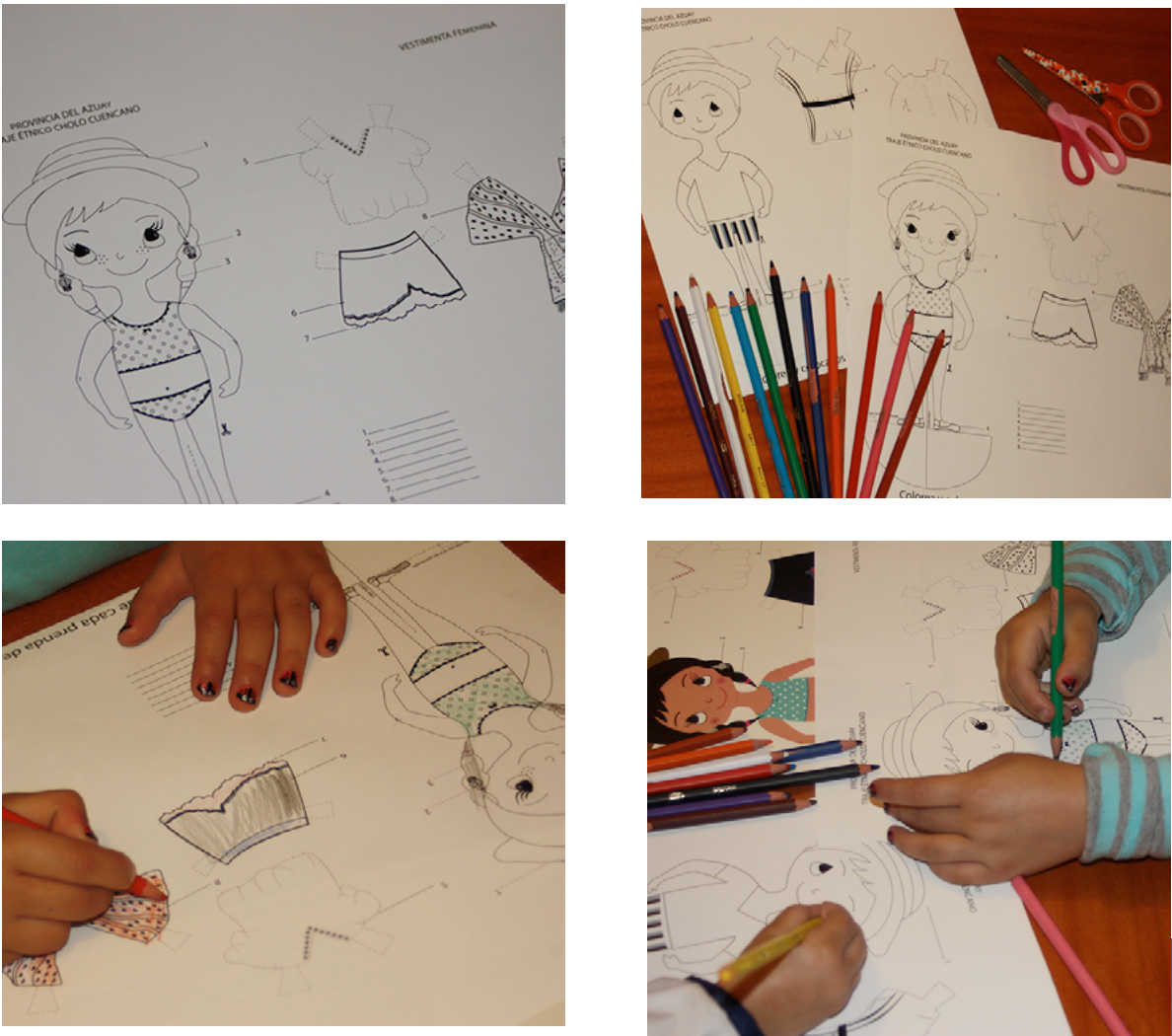


Fig. 58-59-60-61-. Niñas Interactuando con las láminas



CAPÍTULO IV

Conclusiones y Recomendaciones

IV.1 Conclusiones y Recomendaciones

IV.2 Bibliografía

CUATRO



Conclusiones y Recomendaciones

IV. 1 Conclusiones y Recomendaciones

Al realizar este trabajo, tanto en el aspecto conceptual como práctico, nos hemos dado cuenta de la importancia del análisis morfológico al momento de interpretar la forma, en este caso específico, la indumentaria o vestimenta tradicional, que como vimos, está llena de detalles indispensables para entender la identidad de una cultura en general. Este análisis morfológico se convierte en una herramienta muy importante para cualquier proceso de diseño.

También se puede rescatar la importancia del diseño gráfico al momento de interpretar y resolver problemas relacionados a la educación, específicamente al desarrollo de material didáctico, el juego y la creatividad son factores importantes para el desarrollo educativo integral de los niños, lo cual queda demostrado al momento de la aplicación de este material con niños.

Es muy satisfactorio darse cuenta, que a través del diseño gráfico, es posible llevar un mensaje positivo y educativo a nuestro público meta, así como rescatar nuestra identidad, costumbres y tradiciones. Es importante crear contenidos valiosos para los niños, que son el futuro de la sociedad, y así despierten su interés por la cultura local y respeten las diferentes etnias que hay en nuestro país.

En definitiva, este trabajo me ha servido para integrar todo el sistema de conocimientos y habilidades proyectadas en la carrera de diseño gráfico, y a su vez, resolver un problema o situación práctica, con características de viabilidad, rentabilidad y originalidad aplicando todos los niveles reflexivo, metodológico, técnico, creativo y propositivo característicos de un proceso de diseño..

IV. 2 Bibliografía

- García Márquez, G. (2008). *Cien Años de soledad*. Madrid: Real Academia de la Lengua .
- Magnifique, R. (16 de 02 de 2009). *lecantiquedesroses*. Recuperado el 18 de 04 de 2013, de <http://lecantiquedesroses.foroactivo.com/t35-munecas-de-papel>
- Bou, L. (2009). *Toy Land*. Barcelona: Monsa.
- Cámara, S. (2008). *El dibujo Animado*. Barcelona: Parramón.
- Meachen Rau, D. (1971). *Juegos y diversiones de America*. Milwaukee, Estados Unidos: Early Reading Library.
- Beltrán, K., & Torres, M. (2012). *Influencia del juego dinamico en la adquisicion de habilidades motoras basicas en niños*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Minerva, C. (2002). *El juego una estrategia importante*. Educere .
- Labudovic, A., & Vukusic, N. (2009). *El todo en uno del diseñador gráfico*. Barcelona: Promopress.
- Arteaga, D. (2000). *Tras las huellas de la Chola Cuencana* . Cuenca: CIDAP.
- Jimbo, A., & Ossandon, C. (2002). *Tras las raíces y transcendencias hasta nuestros días de la chola cuencana*. Cuenca: UDA.
- Magnifique, R. (16 de 02 de 2009). *Le cantiove des Roses foro lita en español*. Recuperado el 19 de 04 de 2013, de *Le cantiove des Roses foro lita en español*: <http://lecantiquedesroses.foroactivo.com/t35-munecas-de-papel>
- San Martín, M. (2009). *El todo en uno del diseñador de moda (Vol. 1)*. Barcelona: Promopress.
- Juela, A., Asansa, H., Calderon, D., Arevalo, J., Gordillo, F., & Rios, B. (2011). *Traje Étnico del Ecuador, formas, componente y carecteristicas (Vol. 2)*. Cuenca, Azuay: Universidad del Azuay .
- González, C., & Rincón, N. (2012). *Macanas de Gualaceo* . Cultuta Popular .
- Moreno Aguilar, J. (2007). *Los paños de Gualaceo*.
- Penley, D. (1988). *Paños de Gualaceo*. Cuenca: CIDAP.

- Mora, D. (1992). *El estudio de algunos vocablos regionales en Sudamerica durante el siglo XIX*. Madrid, España.
- Civallero, E. (marzo de 2011). Recuperado el 8 de Julio de 2013, de Tierra de Vientos: <http://tierradevientos.blogspot.com/2011/04/el-poncho.html>
- Corral B, F. (08 de julio de 2013). Chagras. Obtenido de Elogio del Poncho: http://chagras.squarespace.com/storage/chagras/c_ponch.html
- Bacacela, M. S. (2010). *Bienal Internacional de Arte Indigena*. Obtenido de <http://www.bienaldearteindigena.org/3bie/pags/1m7m5sis.html>
- Tiempo, D. e. (4 de noviembre de 2009). *Diario el Tiempo*. Obtenido de Flickr : <http://www.flickr.com/photos/35569183@N08>
- Ayllu Llakta, G. F. (06 de noviembre de 2011). Youtube. Recuperado el 16 de julio de 2013, de Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=vag6qr96N10>
- Pesantes, A. (s.f.). Flickr. Obtenido de <http://www.flickr.com/photos/aguchos63>
- Berruezo, P. P. (2000). *El contenido de la psicomotricidad*. Madrid: Bottini.
- Nunes de Almeida, P. (2002). *Educación Lúdica*. Bogota: Loyola.
- Fonseca, V. (2000). *Estudio y Genesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE.
- Tejo, O., Jimenez, J., & Murial, S. (2005). *Educación Creativa*. Mexico: Euromexico.
- Camacho Álvarez, M. (2006). *Material Ddactico para la Educación Especial*. Costa Rica: Universidad estatal a distancia.
- Ogalde Careaga, I., & Bardavid Nissim, E. (1991). *Los Materiales didácticos medeios y recursos de apoyo a la docencia*. Madrid .
- BITTENCOURT. (s.f.). <http://eudev2.uta.cl/rid=1LCCR7P5P-CPKRDk-KB/concepto-educar-clase.pdf>.