UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO (REDISEÑO)

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

"LA ILUSTRACIÓN DE UN JUEGO DE MESA PARA FOMENTAR LA CULTURA DEL VALLE DEL CHOTA EN NIÑOS DE 1ER AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVAS VALLE DEL CHOTA"

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciado en Diseño Gráfico.

Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad

AUTOR:

Espinoza Buitrón Ángel Santiago

DIRECTOR:

MSc. Loaiza Polo Santiago David

Ibarra – Ecuador 2026

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Espinoza Buitrón Ángel Santiago

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"La ilustración de un juego de mesa para fomentar la cultura del Valle del Chota en niños de 1er año de EGB de la Unidad Educativas Valle del Chota"
AUTOR (ES):	Espinoza Buitrón Ángel Santiago
FECHA: DD/MM/AAAA	11/09/2026
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	■ **PREGRADO** ☐ **POSGRADO**
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño Gráfico
DIRECTOR /ASESOR:	MSc. Santiago Loaiza

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 11 días del mes de septiembre de 2026

EL AUTOR:

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
ANGEL SANTIAGO ESPINOZA BUITRON

Nombre: Espinoza Buitrón Ángel Santiago

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

lbarra, 11 de septiembre de 2026

MSc. Loaiza Polo Santiago David

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



(f)……

MSc. Loaiza Polo Santiago David

C.C.: 1709615429

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificado del trabajo de Integración Curricular ""“La ilustración de un juego de mesa para fomentar la cultura del Valle del Chota en niños de 1er año de EGB de la Unidad Educativas Valle del Chota” elaborado por Espinoza Buitrón Ángel Santiago, previo a la obtención del título de licenciado en diseño gráfico, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
SANTIAGO DAVID LOAIZA POLO

(f)……

MSC. LOAIZA POLO SANTIAGO DAVID

C.C.: 1709615429

Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
ANA LUCIA MEDIAVILLA SARMIENTO

(f)……

MSC. MEDIAVILLA SARMIENTO ANA LUCÍA

C.C.: 1715613087

DEDICATORIA

Dedico este logro a la memoria de mis padres, Ángel y Yolanda, mi fuente inagotable de resiliencia; y a mi hijo Jayden Jared, mi mayor motivación y razón de ser. A mi pareja Erika, por su apoyo inquebrantable en este camino; a mis hermanos Javier y Dany, por su amor fraterno; y a mi mentor y hermano de vida, el Dr. Diego Palacios Ocles, por guiar mis pasos e iluminar mi camino académico.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más profundo agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte y a mis mentores de la Carrera de Diseño Gráfico, MSc. Santiago Loaiza y MSc. Anita Mediavilla, por brindarme las herramientas, la exigencia y la visión para entender el diseño como un motor de transformación social. A mi familia, pilar emocional de mi vida, y de manera muy especial, a la Red de Jóvenes del Territorio Ancestral Chota, La Concepción, Salinas y Guallupe. Su resistencia, liderazgo y nuestra invaluable riqueza cultural han fortalecido mis raíces y son la verdadera inspiración que da sentido a este proyecto.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de integración curricular propone la ilustración de un juego de mesa para fomentar la cultura del **Valle del Chota y su territorio ancestral** entre los niños de 1.º año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Valle del Chota". Frente a la escasa representación cultural en los materiales didácticos oficiales disponibles para la **educación infantil**, la investigación parte de la premisa de que **el diseño gráfico, como herramienta de comunicación visual**, puede traducir la memoria oral, la gastronomía, la danza y la vestimenta afrochoteñas en un lenguaje accesible para los niños. Mediante un enfoque cualitativo de investigación-acción, se aplicaron entrevistas a dos docentes de la institución y una ficha de observación durante la implementación piloto del prototipo con 25 estudiantes de primer año. Los hallazgos evidenciaron que el aprendizaje en esta etapa es predominantemente visual, y que las mecánicas de juego simples, basadas en asociación directa, favorecen la comprensión de contenidos y el reconocimiento de la identidad cultural del territorio. Como resultado se desarrolló el juego ilustrado "Por el Camino de mis Ancestros", que integra una identidad visual con colores vivos, personajes, vestimenta y paisajes representativos de Coangue, además de mecánicas adaptadas al desarrollo cognitivo de la etapa preoperacional. La propuesta demuestra que el diseño gráfico, entendido como herramienta de comunicación visual, puede constituirse en un puente hacia la etnoeducación, fortaleciendo en los niños de educación infantil el reconocimiento y la valoración temprana de su identidad y de su territorio ancestral, reafirmando el vínculo entre cultura, infancia y diseño.

Palabras Clave: Ilustración, Valle del Chota, Juego Tradicional, Cultura Afro, Cimarrones, Juegos Educativos.

ABSTRACT

This curricular integration project proposes the illustration of a board game to promote the culture of the **Chota Valley and its ancestral territory** among 1st-year Basic General Education children at the "Valle del Chota" Educational Unit. Faced with the scarce cultural representation in the official didactic materials available for **early childhood education**, the research starts from the premise that **graphic design, as a visual communication tool**, can translate Afro-Choteño oral memory, gastronomy, dance, and clothing into an accessible language for children. Through a qualitative action-research approach, interviews were conducted with two teachers from the institution, and an observation checklist was applied during the pilot implementation of the prototype with 25 first-year students. The findings evidenced that learning at this stage is predominantly visual, and that simple game mechanics, based on direct association, favor the understanding of content and the recognition of the territory's cultural identity. As a result, the illustrated game "Por el Camino de mis Ancestros" (Along the Path of My Ancestors) was developed, integrating a visual identity with vivid colors, characters, clothing, and landscapes representative of Coangue, alongside mechanics adapted to the cognitive development of the preoperational stage. The proposal demonstrates that graphic design, understood as a visual communication tool, can become a bridge towards ethnoeducation, strengthening the early recognition and valuation of their identity and ancestral territory in early childhood education children, thus reaffirming the bond between culture, childhood, and design.

Keywords: Ilustración, Valle del Chota, Traditional Game, Afro Culture, Maroons (*Cimarrones),* Board Game, Educational Games.

ÍNDICE

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA II

AUTORIZACIÓN DE USO FAVOR DE LA UNIVERSIDAD III

CONSTANCIAS IV

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR V

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR VI

DEDICATORIA VII

AGRADECIMIENTO VIII

RESUMEN EJECUTIVO IX

ABSTRACT X

ÍNDICE XI

ÍNDICE DE TABLAS XV

ÍNDICE DE FIGURAS XVI

INTRODUCCIÓN 18

CAPÍTULO 1 . MARCO TEÓRICO 23

1.1 ILUSTRACIÓN 23

1.1.1. Concepto de ilustración 23

1.1.2. Tipos de ilustración 24

1.1.3. Ilustración infantil para material educativo 26

1.2. JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO 29

1.2.1. Juegos de mesa en la educación primaria 31

1.2.2. Diseño de juegos de mesa educativos 36

1.3. Cultura del Valle del Chota 37

1.3.1. Ubicación geográfica y contexto histórico 37

1.3.2 Patrimonio cultural afroecuatoriano del Valle del Chota 39

1.4. Educación Intercultural y Formación en Valores 42

1.4.1. Concepto de interculturalidad 42

1.4.2. Desarrollo de identidad cultural en la infancia 46

1.5. Diseño centrado en el usuario infantil 46

1.6. Diseño gráfico en la educación 47

CAPÍTULO 2 . MATERIALES Y MÉTODOS 50

2.1. Tipo de investigación 50

2.2. Técnicas e instrumentos de investigación 51

2.3. Matriz de operacionalización de variables 52

2.4. Participantes 53

2.5. Área de estudio 54

CAPÍTULO 3 . RESULTADOS Y DISCUSIÓN 56

3.1. Análisis de resultados cualitativos 56

3.1.1. Entrevista a docentes 56

3.1.2. Entrevista a Experto 62

3.1.2. Ficha de observación 67

Interpretación de resultados 68

CAPÍTULO 4 . PROPUESTA 70

4.1. Objetivos 72

4.2. UBICACIÓN 73

4.3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA 74

4.3.1. Perfil del Usuario y Ergonomía Física 74

4.4. PLANIFICACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO 74

4.4.1. Dirección de Arte e Identidad Cromática 74

4.4.2. Estilo de Ilustración y Reducción del Ruido Visual 75

4.4.3. Diseño de Personajes y Avatares: Desmitificando el Biotipo 75

4.5. MECÁNICAS DE JUEGO Y COMPONENTES FÍSICOS 75

4.5.1. Estructura del Tablero 75

4.5.2. El Sistema de Tarjetas Didácticas 76

4.5.3. Dado Iconográfico 77

4.6. GUÍA DE IMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA 77

4.7. PROPUESTA GRÁFICA 78

4.7.1. Bocetaje 78

4.7.2. Tamaño juego interactivo 82

4.7.3. Cromática 83

4.7.4. Estilo gráfico 87

4.7.5. Diseño Conceptual 87

4.7.6. Ilustraciones 90

4.8. PROGRAMAS PARA DESARROLLAR LA PROPUESTA 118

4.9. DIFUSIÓN 118

4.10. DESARROLLO TÉCNICO 118

CAPÍTULO 5 121

5.1. CONCLUSIONES 121

5.2. RECOMENDACIONES 122

BIBLIOGRAFÍA 124

ANEXOS 125

ENTREVISTA A DOCENTES. 125

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Normativa que ampara la educación afroecuatoriana. 43

Tabla 2. Unidades Educativas guardianas de los saberes ancestrales. 45

Tabla 3. Matriz de operaciones variables 52

Tabla 4. Participantes de investigación 53

Tabla 6. Información de Institución Educativa seleccionada para el presente proyecto 73

Tabla 7. Fases de intervención pedagógica del juego 77

Tabla 8. Guia facilitador pedagógico 89

Tabla 9. Nomenclatura de tarjetas 100

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1. Colores vivos 27

Ilustración 2. Mapa del Valle del Chota 38

Ilustración 3. Mapa de ubicación geográfica 55

Ilustración 4. Unidad Educativa “Valle del Chota”. 55

Ilustración 5. Boceto de Martina Carrillo 79

Ilustración 6. Boceto de Ambrosio Mondongo 80

Ilustración 7. Boceto de Pedro Lucumí 80

Ilustración 8. Boceto de vasija de barro. 81

Ilustración 9. Boceto de instrumento Bomba 81

Ilustración 10. Boceto tablero de juego “Por el camino de mis ancestros” 82

Ilustración 11. Referencia tamaño tablero 83

Ilustración 12. Influencia de los colores en niños. 84

Ilustración 13. Paleta de colores #1 85

Ilustración 14. Paleta de color #2 85

Ilustración 15. Paleta de color #3 86

Ilustración 16. Paleta de color #4 86

Ilustración 17. Diseño de pakaging 91

Ilustración 18. Diseño de pakagin aplicado. 92

Ilustración 19. Diseño de portada 93

Ilustración 20. Referencia de Ambrosio Mondongo 94

Ilustración 21. Ilustración de Ambrosio Mondongo 94

Ilustración 22. Fotografía referencia de Martina carrillo 95

Ilustración 23. Ilustración de Martina Carrillo 95

Ilustración 24. Referencia del personaje de Pedro Lucumí 96

Ilustración 25. Ilustración de Pedro Lucumí 96

Ilustración 26. Instrumento de la bomba 97

Ilustración 27. Imágenes complementarias 98

Ilustración 28. Ilustración del tablero 99

Ilustración 29. QR Video explicativo del juego. 100

Ilustración 30. Ilustración tarjeta de expresión corporal #1. 102

Ilustración 31. Ilustración tarjeta de expresión corporal #2. 102

Ilustración 32. Ilustración tarjeta de expresión corporal #3. 103

Ilustración 33. Ilustración tarjeta de saberes y sabores #1. 103

Ilustración 34. Ilustración tarjeta de saberes y sabores #2. 103

Ilustración 35. Ilustración tarjeta de saberes y sabores #3. 103

Ilustración 36. Ilustración tarjeta de tradición oral #1. 104

Ilustración 37. Ilustración tarjeta de tradición oral #2. 104

Ilustración 38. Tarjeta de tradición Oral #3 104

Ilustración 39. Ilustración de reverso de cartas acción. 105

Ilustración 40. Reverso de carta cultura. 105

Ilustración 41. Reverso de carta de historia. 106

Ilustración 42. Fichas de participantes. 111

Ilustración 43. Dado de madera con sus respectivos pictogramas. 111

Ilustración 44. Vista previa Guía docente. 112

Ilustración 45. Guia para facilitador pedagógico. 113

INTRODUCCIÓN

Desde el pensamiento cimarrón nace la afirmación de que "la educación nos hace libres; la cultura y la identidad nos hacen fuertes e invencibles" (Chalá Lara, 2003). El presente trabajo de integración curricular responde a la necesidad de que las nuevas generaciones conozcan su origen, comprendan hacia dónde se dirigen y reconozcan los aportes étnicos y culturales que han hecho a este país pluricultural y multiétnico. Coangue para quienes lo habitan es mucho más que un accidente geográfico o una línea divisoria entre las provincias de Imbabura y Carchi: es el hogar, el territorio ancestral conocido también como el Valle de las Calenturas Malignas, cuna de resiliencia y libertad.

La elección de la infancia en la fase inicial de la educación formal como audiencia de este proyecto es crucial. Es en estos primeros años cuando se cimientan los pilares de la identidad y la autopercepción, por lo que, esta tesis busca aportar una contranarrativa construida desde el propio territorio. El juego de mesa, por su componente lúdico y su alto valor de interacción, se presenta como el vehículo pedagógico ideal para llevar la sabiduría cimarrona directamente al aula.

Para Chalá Cruz (2020), la sabiduría cimarrona constituye una profunda ontología y fuerza espiritual heredada de la Madre África, que se mantiene en la memoria histórica del pueblo afrochoteño como forma de resistir la deshumanización impuesta por la colonialidad del poder, el ser y el saber. Su filosofía es la del *muntú*, que concibe un vínculo espiritual entre las personas vivas, los ancestros, los animales, la naturaleza y el cosmos, guiado por el amor, la alegría y la ternura. El mismo autor sostiene que se trata de un conocimiento vigente **y** no estático que se transmite de generación en generación por vía

oral, mediante herramientas lúdicas como los mitos, los juegos, la gestualidad, el canto y el baile de la bomba, como forma de sembrar identidad y libertad en las comunidades (Chalá Cruz, 2020).

Entender esta propuesta requiere conocer la historia del territorio. La vida en el Valle del Chota está marcada por la diáspora africana: el desplazamiento forzado que trajo a personas del continente africano hasta Abya Yala y, en particular, hasta Coangue. Los ancestros africanos llegaron esclavizados a finales del siglo XVI, traídos por la orden jesuita para cultivar caña de azúcar y algodón. Esta condición de esclavitud fue justificada mediante un sistema de creencias etnocéntrico y la negación sistemática de su humanidad (Chalá Cruz, 2023). Este acto fundacional de injusticia es lo que el sociólogo José Franklin Chalá Cruz denomina *racismo estructural*: un fenómeno que trasciende las actitudes individuales y se traduce en el desconocimiento persistente de los aportes económicos, sociales, religiosos y culturales del pueblo afroecuatoriano a la construcción del Ecuador.

Según el autor, este racismo ha producido una "ceguera" profunda en la élite gobernante y en gran parte de la sociedad, que históricamente ha representado a la población afrodescendiente de manera racista y sexista: ha moldeado sus cuerpos para la explotación o el entretenimiento en lugar de reconocerlos como ciudadanos con plenos derechos (Chalá Cruz, 2023). Frente a esta ceguera impuesta, este trabajo de integración curricular busca fortalecer la conciencia cimarrona frente al abuso colonial del ser y del saber.

En este contexto, el diseño y la ilustración no son herramientas neutras: son instrumentos de autorrepresentación y afirmación. Este trabajo investiga la oralidad afrochoteña para que los niños accedan al conocimiento ancestral de una forma validada por el arte y la pedagogía contemporánea, y así aporta a la construcción de los saberes de la comunidad afro. El diseño, en este sentido, es un compromiso con la memoria colectiva y la liberación cultural de la infancia

afrochoteña. Esta investigación se nutre de la cultura y la identidad del territorio para que el producto ilustrado no sea una idealización, sino un reflejo crítico y fiel de la vida afrochoteña.

La elección del juego de mesa como medio responde a la eficacia de la didáctica lúdica. El juego es una actividad natural y motivadora que funciona como mecanismo de aprendizaje activo: permite internalizar narrativas históricas y culturales que el libro de texto tradicional suele dejar de lado. La ilustración, como lenguaje universal, puede sintetizar conocimientos y mensajes significativos, y hace accesibles y memorables conceptos complejos como el cimarronaje, la cosmovisión africana o la importancia del río Chota en la identidad local. El diseño visual, en este caso, traduce la sabiduría cimarrona a un código contemporáneo y comprensible para la niñez.

Este trabajo también aborda la representación limitada que impone el imaginario nacional. Palacios Ocles (2024), en su análisis sobre movilidad económica y social, describe cómo la población afroecuatoriana del Valle del Chota ha sido encasillada racialmente en actividades que dependen del esfuerzo corporal, como el fútbol, la policía o la seguridad privada. Este encasillamiento se sustenta en el mito del "biotipo" afrodescendiente (fuerte, rápido, ágil): si bien ha dado visibilidad en el deporte, también profundiza las brechas de desigualdad social al presentar estas profesiones como las únicas vías posibles. Esta propuesta ilustrativa es un acto de rebeldía frente a ese "biotipo". El fortalecimiento cultural debe visibilizar y validar deliberadamente otros saberes cognitivos, históricos, artísticos y culturales del Coangue. El diseño debe mostrar a los niños, a través de personajes, escenarios y desafíos, que la riqueza de la comunidad reside también en su intelecto, su historia, su arte y su capacidad de gestión comunitaria, y no únicamente en su destreza física.

Finalmente, es fundamental integrar la tradición oral con la cultura tangible. La investigación de Pabón Chalá (2020) sobre la gastronomía, la historia y el folclore

afrodescendiente de Coangue aporta numerosos elementos que deben ser ilustrados. La bomba, el baile, las leyendas locales y la cocina ancestral no son meros adornos: son el código vivo de la resistencia cultural. Esta propuesta se compromete a transformar estos elementos en mecánicas de juego y representaciones visuales que honren la autenticidad de la vida en el territorio Coangue, para que el empoderamiento cultural propuesto sea integral y profundo.

No se agregó ni se quitó ningún dato, cita o nombre del original; solo se corrigieron las comillas, se eliminó el número de nota suelto y se simplificó la sintaxis repetitiva.

A pesar de que la Unidad Educativa Valle del Chota ostenta la designación de Guardiana de los Saberes Ancestrales e imparte un modelo de etnoeducación, el problema concreto que origina esta propuesta es la insuficiencia de recursos gráficos contextualizados para acercar la cultura afrochoteña a los niños de primer año de EGB. Como lo evidencian las propias docentes de la institución, el material didáctico de mayor uso son los libros del Ministerio de Educación, complementados con material concreto genérico bloques, rosetas, material de conteo y con recursos improvisados del entorno inmediato para explicar contenidos complejos como la diáspora (Trejo, 2026; Cuazaput, 2026). Ninguno de estos recursos está diseñado ni ilustrado desde la identidad visual del territorio: el problema de representación visual radica en que los materiales disponibles, al ser genéricos, no muestran a los niños afrochoteños, sus paisajes, su vestimenta o sus prácticas culturales, dejando sin anclaje visual precisamente el contenido que se busca enseñar.

Esta limitación es doblemente crítica en primer año de EGB, etapa en la que el aprendizaje depende en gran medida del reconocimiento de imágenes y símbolos. Por eso, la Unidad Educativa identificó una necesidad concreta de comunicación visual: contar con un recurso didáctico ilustrado, manipulable y culturalmente específico. Este recurso debe traducir visualmente los

saberes cimarrones que hoy se transmiten de forma oral o mediante ejemplos improvisados, y permitir que los niños se vean representados en el material con el que aprenden.

Objetivo General

Diseñar un juego de mesa para que fomente la cultura del Valle del Chota para niños de 1er año de EGB en la Unidad Educativa Valle del Chota.

Objetivos específicos

- Investigar los juegos tradicionales del Valle del Chota y sus elementos representativos música, danza, gastronomía y festividades como base para el desarrollo de un juego de mesa que conozcan la cultura afrochoteña los niños de 1.º año de EGB de la Unidad Educativa Valle del Chota.
- Desarrollar una propuesta de juego de mesa a travez de la ilustración, que transmita elementos representativos y características culturales específicas del Valle del Chota música, danza, gastronomía y festividades, con el fin de que se familiarize a los niños de 1.º año de EGB de la Unidad Educativa Valle del Chota con su propia cultura.
- Evaluar el aporte del juego ilustrado para el **fortalecimiento**, reconocimiento y valoración de la cultura del Valle del Chota en los niños de 1.º año de EGB.

x

Capítulo 1 . Marco Teórico

1.1 Ilustración

1.1.1. Concepto de ilustración

- Breve evolución de la ilustración.

Según Belda (2022), la ilustración se desarrolló incluso antes que la escritura, remontándose a las representaciones rupestres de Altamira, Chauvet y Lascaux. El autor señala que, en la antigüedad, los manuscritos ya incorporaban imágenes: en los textos egipcios pueden encontrarse ilustraciones como las del papiro de Hunefer (1350 a. C.) o las del Libro de los Muertos. Estos documentos, elaborados originalmente a mano, dieron paso posteriormente a copias manuscritas, entre las cuales también se reconocen obras ilustradas de carácter no litúrgico.

En este sentido, la ilustración ha acompañado a la humanidad desde tiempos inmemoriales con hitos como el arte rupestre y se ha ido adaptando con el paso del tiempo a las nuevas tecnologías, consolidándose como una herramienta creativa capaz de comunicar de forma efectiva cualquier tipo de contenido.

Sobre las innovaciones más recientes del campo, Belda (2022) afirma lo siguiente:

A mediados de los años 80 surge una gran innovación tecnológica en la comunicación heredera de la imprenta de Gutenberg, ~~:~~ el ordenador personal, que abre nuevos medios dinámicos para los artistas gráficos. En la década de 1990 emerge el arte digital, lo que implica un cambio tecnológico significativo en todos los sistemas de mercado. Este desarrollo tecnológico abre campos importantes, como la industria del entretenimiento, que convierte a la ilustración en un nuevo centro de atención.

- Importancia de la ilustración como recurso comunicativo.

Mogrovejo y Muñoz (2024) sostienen que la ilustración y la comunicación cumplen roles distintos, aunque igual de importantes: la comunicación busca transmitir un mensaje específico con objetivos claros y coherentes, mientras que la ilustración aporta un componente visual que, combinado con ese mensaje, genera contenido significativo tanto en lo estético como en lo comunicativo.

La ilustración es, entonces, un recurso que conviene explorar y desarrollar de nuevas maneras, no dejar de lado. Aunque comunicación e ilustración no operan en la misma línea, juntas constituyen herramientas potentes para lograr una comunicación efectiva.

Ballesteros Dorado (2020) afirma que los resultados más significativos se logran cuando autores e ilustradores trabajan en colaboración, aunque en ocasiones la falta de empatía entre ambos impide alcanzar composiciones coherentes, generando frustración frente a ideas dispersas entre texto e imagen. Pese a ello, la autora enfatiza que la sinergia entre las artes comunicativas del ilustrador y del escritor es la que produce los resultados más positivos.

1.1.2. Tipos de ilustración

- Ilustración infantil

La ilustración dirigida a la infancia representa un campo de trabajo particularmente complejo, ya que quien ilustra es, en la gran mayoría de los casos, una persona adulta con su propia forma de pensar, mientras que el receptor del mensaje visual es un niño, con una lógica y una forma de pensar propias de su edad (Murillo, 2012, p. 7).

A partir de esta idea, se entiende que ilustrar para la infancia exige un trabajo riguroso y una fuerte vocación, pero resulta también profundamente gratificante, ~~:~~ permite

transformar el conocimiento en entretenimiento y expresar o inculcar nuevos saberes. En el caso de esta tesis, el objetivo es que los niños del Coangue conozcan su cultura a través de este medio ilustrado.

- Ilustración conceptual

Para Sanchis (2019), el arte conceptual está orientado principalmente a formatos impresos, respondiendo a una exigencia propia del mercado. Su motivación principal parte de la intuición, que permite expandir estratégicamente los proyectos. El autor valora especialmente esta disciplina porque le ha permitido desarrollar nuevos lenguajes visuales, procesos creativos y herramientas tecnológicas, sin que el resultado final sea siempre el factor determinante.

De esta forma, el arte se adapta a nuevas formas de visualizar la realidad, buscando estímulos propios y conceptos relevantes en el día a día. El autor precisa además que un ilustrador conceptual no necesita ser un dibujante excepcional, ni viceversa, ~~:~~ lo relevante es transmitir conceptos claros a través de las artes visuales, a partir del tiempo y la dedicación invertidos.

- Ilustración vectorial

Desde la perspectiva de Terrón y Jiménez (2024), el diseño vectorial cumple un rol importante dentro de la comunicación visual, particularmente en el diseño gráfico y editorial, por su flexibilidad y precisión en el desarrollo de imágenes, gráficos e infografías. Los autores destacan que este tipo de ilustración no se limita a garantizar calidad visual, sino que busca comunicar con un mensaje claro y efectivo; cada pieza gráfica debe ser innovadora y, sobre todo, simplificarse de forma creativa sin caer en la complejidad.

En la misma línea, Quirós (2022) señala que la ilustración vectorial va más allá de la simple unión de puntos, ~~:~~ permite crear arte modificable en su forma sin perder calidad. El autor precisa que los vectores son un tipo de objeto digital, ~~–~~ un subgrupo de imágenes más simple que los

gráficos de mapa de bits, cuya estructura se basa en fórmulas matemáticas que, a partir de la unión de puntos, permiten construir el resto de la composición.

- Ilustración narrativa y didáctica

De acuerdo con Pitri y Michaelidou (2025), la ilustración narrativa se considera una forma de arte que combina expresiones artísticas visuales con narrativas, a menudo acompañadas de historias desarrolladas verbalmente. Los autores destacan que Vygotsky fue pionero en observar la capacidad de los niños para dialogar y crear signos y marcas que constituyen representaciones simbólicas desde edades tempranas.

En la misma línea, Salido (2025) sostiene que la narrativa icónico-textual se ha modernizado de forma significativa en los últimos años, lo que ha incrementado su valor educativo. Su potencial dentro de los medios de enseñanza y aprendizaje se ha diversificado a lo largo de la historia, en paralelo con el aumento del interés por la lectura.

1.1.3. Ilustración infantil para material educativo

- Características (colores vivos, expresividad).

Sánchez Borrero et al. (2024) señalan que el color es utilizado en la actualidad por un amplio número de profesionales diseñadores, artistas, publicistas, educadores y otras áreas disciplinares cuyo objetivo es aprovecharlo de forma efectiva. En este sentido, resulta importante reconocer que la percepción del color es subjetiva y puede variar entre personas, ya que los colores cumplen funciones tanto educativas como cognitivas.

Esta subjetividad se acentúa entre grupos sociales: como señalan Sánchez Borrero et al. (2024), "cada persona y grupo social posee una sensibilidad particular hacia los colores, lo que se traduce en preferencias cromáticas únicas" (p. 119). Los mismos autores

explican que estas preferencias suelen asociarse también al estado anímico de quien percibe el color, y que dicha afinidad cromática varía según factores como el sexo, la edad, el clima, el entorno cultural e incluso el estado de salud. Para el diseño de material educativo, esta variabilidad implica que una paleta de color no puede definirse de forma genérica, sino en función del grupo específico al que está dirigida en este caso, los niños de primer año de EGB del Valle del Chota.

Ilustración 1. Colores vivos



Nota. Realizada por el autor (2026).

Para Pizano (2024), la expresividad desde la perspectiva del diseño es la transmisión de emociones a través del lenguaje visual, mediante códigos tan simples como el color o la estructura compositiva, considerando aspectos como la armonía, el ritmo y la composición. La expresividad refleja, en última instancia, cómo el propio creador se ve reflejado en el arte conceptual que desarrolla.

- Psicología del color en la infancia.

Porto et al. (2008) destacan que el color cumple un papel importante en el desarrollo escolar de los niños, no es casual que juguetes, ropa y otros productos infantiles sean particularmente coloridos, ya que su finalidad es atraer la atención y estimular los sentidos de los más pequeños. La educación infantil ha aprovechado este recurso de aprendizaje de forma consistente.

Los mismos autores señalan la importancia de mantener un equilibrio cromático adecuado, y recuerdan que las imágenes en blanco y negro tienden a ser más fáciles de leer, en tanto reducen la distracción provocada por el efecto cromático. Sin embargo, precisan que el uso del color resulta más versátil, ya que puede adaptarse a condiciones de poca luz o a distintas fuentes de visualización (Porto et al., 2008).

- Ilustración para niños de 1er año de EGB.

Según Silva (2023), las ilustraciones infantiles presentes en películas, juegos y otros materiales se caracterizan por ser recursos adaptados a su público. El autor precisa que no es necesario crear una imagen perfecta o estéticamente elaborada, sino una ilustración apropiada para el público objetivo al que se dirige.

Silva (2023) afirma que:

La ilustración se ha consolidado de tal forma que actualmente resulta imprescindible para el aprendizaje de los más pequeños. Estas ilustraciones forman parte de libros, historietas, cuentos y otros materiales, y su objetivo principal es captar la atención de los niños. (p. 34)

El mismo autor plantea que la ilustración infantil se caracteriza por su forma colorida y por personajes de cabezas grandes o rasgos expresivos, resultado de un

imaginario cercano al del propio público al que se dirige. Esta similitud busca generar una conexión psicológica con el lector, a partir del uso de colores llamativos y contrastes bien definidos factores clave para el desarrollo de este campo de la ilustración infantil.

1.2. Juegos de Mesa como Recurso Didáctico

- Evolución y definición.

Según Morales Acosta y Morales Acosta (2022), los juegos de mesa experimentaron una evolución sustancial a lo largo del siglo XX, alcanzando una relevancia comercial decisiva durante la década de 1990. Actualmente, el mercado se mantiene a la expectativa de propuestas innovadoras, lo que proyecta un incremento tanto en el número de desarrolladores de juegos como en la calidad y diversidad de los materiales de producción.

Los juegos de mesa han sido conceptualizados de formas distintas a lo largo del tiempo, aunque en general persiguen objetivos y metas bien definidos, lo que ha permitido interpretarlos desde diversos puntos de vista. Al respecto, Sanz San Frutos (2022) señala:

Si echamos la vista atrás, es posible darse cuenta de que los juegos de mesa han estado presentes desde generaciones pasadas. No obstante, esto no se ha quedado ahí, ya que la sociedad ha ido evolucionando y cada vez es más frecuente emplearlos en el día a día. (p. 15)

Morales Acosta y Morales Acosta (2022) sitúan el origen de estas dinámicas hace aproximadamente 12 000 años, con el inicio del sedentarismo las comunidades comenzaron a almacenar sus cosechas e intercambiar excedentes con asentamientos vecinos. Estas dinámicas de trueque implicaban desplazamientos y periodos de espera que, al no ser productivos laboralmente,

generaron tiempos de ocio. Fue en esos espacios de socialización donde surgieron las primeras actividades lúdicas, antecedente directo de los juegos de mesa.

Esta evolución ha derivado en múltiples conceptualizaciones que relacionan los juegos de mesa con la adquisición de conocimientos en edades tempranas, particularmente en la educación básica. Para Sanz San Frutos (2022, p. 15), los juegos de mesa constituyen una herramienta pedagógica que incide en el desarrollo cognitivo y permite adquirir nuevas habilidades humanas.

En la misma línea, Punina (2025) sostiene que los juegos de mesa han demostrado ser útiles para la enseñanza y para el desarrollo de habilidades comunicativas y cognitivas. De acuerdo con la teoría de Piaget, el juego es parte esencial de la construcción del conocimiento a través de la integración activa entre pares; actividades como el seguimiento de instrucciones y la articulación oral generan un ambiente lúdico que refuerza el aprendizaje. La autora añade que, según Vygotsky, la adquisición de conocimiento es un proceso social, y los juegos de mesa fortalecen precisamente esa dimensión.

Iglesias Amorín (2022) plantea que los juegos de mesa, con una correcta planificación, fortalecen el aprendizaje en cualquier disciplina, aunque encajan mejor en unas que en otras; resultan particularmente efectivos cuando se emplean para abordar contenido histórico o narrativo. El autor señala además que su accesibilidad es una ventaja frente a otros métodos de aprendizaje. Por su parte, Patricia y Herrera (2017) sostienen que el juego de mesa se ha consolidado como una herramienta pedagógica capaz de potenciar el aprendizaje escolar en diversos niveles educativos. Si bien la efectividad del binomio "juego-aprendizaje" ha sido objeto de discusión teórica, la evidencia actual demuestra que

este recurso lúdico es fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas y científicas, con aplicación transversal en todas las áreas del conocimiento.

- Tipologías de juegos de mesa: cooperativos, competitivos, de estrategia, de memoria.

Garza et al. (2022, p. 559) clasifican los juegos de mesa en las siguientes categorías: juegos que desarrollan la estrategia y el proceso cognitivo (construcción, juegos convencionales con reglas); juegos que desarrollan herramientas psicomotoras, cognitivas y sociales; juegos con materiales de soporte (mesa, videojuegos); juegos que desarrollan la dimensión social (competencia y colaboración); y juegos mecánicos (destreza, captura, construcción o carreras). En síntesis, los juegos de mesa aportan al desarrollo integral del estudiante: fortalecen lo cognitivo y, al mismo tiempo, estimulan destrezas físicas y competencias sociales.

Al contrastar los juegos competitivos con los cooperativos, Muñoz (2014) identifica una diferencia sustancial en la dinámica de interacción: mientras la competencia prioriza el triunfo individual, la cooperación fomenta habilidades interpersonales profundas, como el reconocimiento y la valoración mutua, la comunicación asertiva y la escucha activa, y promueve la empatía, lo que orienta la toma de decisiones hacia el bien común. Desde lo competitivo, el mismo autor señala que el juego permite fortalecer habilidades blandas esenciales, como aprender a conocerse y valorarse a uno mismo; los procesos motivacionales y socioafectivos impulsan el aprendizaje, y al relacionarse positivamente con las capacidades cognitivas, los participantes logran una asimilación más profunda y significativa de los conocimientos.

1.2.1. Juegos de mesa en la educación primaria

- Beneficios pedagógicos:

Los juegos de mesa ofrecen a los niños pequeños múltiples formas de aprender, mediante la resolución de problemas con simulaciones y gamificación. Sánchez Reyes (2022) señala que este aprendizaje es cognitivo y se combina con el entretenimiento, ya que plantea reglas a seguir y exige habilidades de razonamiento frente a problemas y soluciones. Según Chisag-Guamán et al. (2024), el juego de mesa se redefine actualmente dentro del ámbito pedagógico como una herramienta importante para el desarrollo cognitivo infantil. Su implementación en entornos educativos permite ejercitar la toma de decisiones y el pensamiento crítico, además de fomentar la inclusión. A través de la práctica lúdica se potencian procesos mentales esenciales como la memoria, la atención sostenida y la resolución de problemas.

- Desarrollo cognitivo

Según Aguado Cuesta (2025), al interactuar con un sistema de juego, una mecánica o un grupo social se activan de forma involuntaria las dimensiones cognitiva, social y emocional del individuo. Por ello, es necesario implementar metodologías que estimulen los mecanismos internos del infante. El autor sostiene que el uso de juegos de mesa en el aula es una práctica pedagógica superior a la instrucción tradicional, al ser una estrategia más eficaz para potenciar el desarrollo cognitivo.

- Pensamiento lógico

Feliz Alcántara et al. (2025) consideran que los juegos de lógica numérica, como el sudoku, impulsan de forma significativa el desarrollo del razonamiento, ya que exigen activar competencias de pensamiento analítico. Este tipo de juego fomenta el pensamiento crítico y,

además, mejora la capacidad de reconocer patrones y secuencias complejas, lo que entrena de forma indirecta habilidades transferibles a la resolución de problemas matemáticos.

En relación con esto, Aguirre (2021) señala que la integración de instrumentos tecnológicos en los juegos de mesa amplía las posibilidades de interacción y facilita la socialización en entornos virtuales o a distancia. Sin embargo, en el contexto de la Educación Inicial esta modalidad no resulta apropiada: la mediación de pantallas puede limitar el desarrollo socioafectivo, por lo que se recomienda priorizar el juego presencial, que garantiza una interacción directa y tangible entre los participantes.

- Memoria

Fontes (2023) señala que la recepción de estímulos es fundamental para el aprendizaje, ya que promueve la activación sináptica encargada de la recuperación y evocación de conocimientos. La consolidación de la memoria depende directamente de la calidad de las experiencias vividas: para que la información transite de la memoria a corto plazo hacia la de largo plazo es indispensable la presencia de un componente novedoso, factor determinante en la infancia para captar la atención y fijar el aprendizaje.

El autor enfatiza que, para garantizar la efectividad del proceso, la actividad debe ser novedosa y mantener una conexión inmediata entre el estímulo mental y el aprendizaje, sin separación temporal entre ambos. En consecuencia, el contenido a transmitir debe estar rigurosamente delimitado, evitando una sobrecarga de información que pueda superar la capacidad de atención sostenida de los niños.por lo que se recomienda que la sesión lúdica no supere los 30 minutos (Fontes, 2023).

- Motricidad fina

De acuerdo con Cabrera Valdés et al. (2019), la motricidad fina se define como la capacidad de ejecutar micro movimientos con alta precisión y destreza manual. A nivel neurológico, esta habilidad se gestiona principalmente desde la Tercera Unidad Funcional del cerebro, ubicada en el lóbulo frontal y la corteza motora pre central, responsable de programar, regular y verificar la actividad mental. Dada su complejidad, la ejecución motora fina exige la coordinación de múltiples áreas corticales que vinculan la acción mecánica con la regulación conductual y emocional del individuo.

- Habilidades sociales

Según Manzo y Lanata (2019), el juego es un escenario privilegiado para la interacción y la recreación propias de la etapa evolutiva del infante. La participación libre facilita que los niños cumplan hitos en el desarrollo de habilidades sociales: mediante la dinámica lúdica, adquieren la capacidad de interactuar entre pares y de enfrentar y resolver problemas de manera autónoma. Los autores señalan que estas competencias se consolidan de forma más notoria a partir de los 4 años, momento en que el infante transita hacia una interacción social más compleja y estructurada.

Distintos investigadores han abordado el juego desde enfoques diversos. Spencer-Hall y Gross, por ejemplo, plantean una revalorización de esta variable según la personalidad de cada niño; en una línea más clásica, "Bühler (1928), Chateau (1946), Erikson (1950) y Piaget (1971), con posturas algo más modernas, centran su interés en los aspectos psicológicos y en la importancia del juego para el desarrollo infantil" (Minerva y Torres, 2007, p. 9). Las autoras destacan la coherencia entre estas investigaciones y señalan

que "Piaget lo tomó como referencia y centró sus estudios en el juego a partir de los procesos cognitivos" (Minerva y Torres, 2007, p. 9).

- Rol del juego en la primera infancia

Para Espinosa Cevallos (2023), la primera infancia constituye una etapa crucial, pues es el periodo donde se cimientan las bases del desarrollo humano. Por ello, el uso del juego como herramienta de enseñanza resulta una estrategia fundamental al ser una actividad inherente a la naturaleza de los niños, garantiza un desarrollo adecuado de las dimensiones cognitiva, emocional y social, permitiendo la exploración de distintos entornos y la consolidación del aprendizaje de forma lúdica.

La misma autora sostiene que el rol docente resulta fundamental en este proceso, por lo que debe estar altamente capacitado y poseer competencias sólidas en educación inicial. Es necesario que el pedagogo domine la implementación didáctica del juego como herramienta estratégica, garantizando que los niños aprovechen el recurso lúdico para potenciar al máximo sus destrezas cognitivas, sociales y emocionales (Espinosa Cevallos, 2023).

Desde la teoría de Piaget, Luyo y Sánchez (2019) consideran que el juego es la forma propicia para que el niño se vincule con su realidad y participe en ella, además de permitir interpretar cómo se configuran sus estructuras mentales. Aunque las acciones lúdicas se asemejan a otras conductas, existe una diferencia fundamental: mientras el juego tiene un fin en sí mismo, otras acciones buscan cumplir un objetivo externo específico.

Los mismos autores destacan que, para Vygotsky, el juego no es un simple pasatiempo, sino el motor principal del desarrollo infantil: un escenario donde la imaginación y la convivencia

permiten ejercitar la mente. Bajo esta mirada, el juego crea una "zona de desarrollo próximo", un espacio donde el aprendizaje se activa gracias a la colaboración; al interactuar con sus compañeros, el niño logra superar sus propios límites y alcanzar un potencial que no lograría estando solo (Luyo y Sánchez, 2019).

1.2.2. Diseño de juegos de mesa educativos

- Características fundamentales.

Según Orellana (2025), las características esenciales del juego como recurso didáctico incluyen la claridad en las reglas y las metas, elementos que brindan estructura a la actividad. La gestión de turnos y el sistema de recompensas refuerzan la atención y la memoria, mientras que la necesidad de planificar estrategias y tomar decisiones complejas estimula las funciones ejecutivas. En el plano social, estas dinámicas promueven la convivencia y exigen respeto mutuo y trabajo colaborativo para alcanzar el éxito.

- Relación entre mecánicas de juego e ilustración.

Desde la perspectiva de Sancán Lapo y Sancán Lapo (2023), la mecánica se entiende como el conjunto de sistemas que fundamentan y articulan el relato del juego. A través de reglas claras y un esquema balanceado de incentivos y sanciones, se logra "gamificar" la narrativa y transformar una historia estática en una experiencia dinámica. Estos elementos son esenciales para mantener la motivación y potenciar la inmersión del participante en el universo propuesto.

Salas (2024) sostiene que la ilustración dirigida a la infancia se caracteriza por la supremacía del lenguaje visual. Al estar orientado a un público de Primer Año de Básica,

el diseño prioriza la representación gráfica como herramienta didáctica: para este grupo, que se encuentra en una fase de transición hacia la lectoescritura, el dibujo es el eje central de la comprensión y facilita el acceso a la información de manera intuitiva.

1.3. Cultura del Valle del Chota

1.3.1. Ubicación geográfica y contexto histórico

Según Ogonaga (2019), geográficamente el Valle del Chota se extiende a través de tres zonas o pisos diferenciados. La primera se asienta en la ribera del río Chota, de clima cálido. En la zona media, aledaña a la vía Panamericana Norte, se ubica una población mayoritariamente mestiza. Finalmente, en las zonas altas y laderas circundantes coexisten comunidades afrodescendientes y asentamientos del pueblo kichwa, conformando un mosaico demográfico diverso.

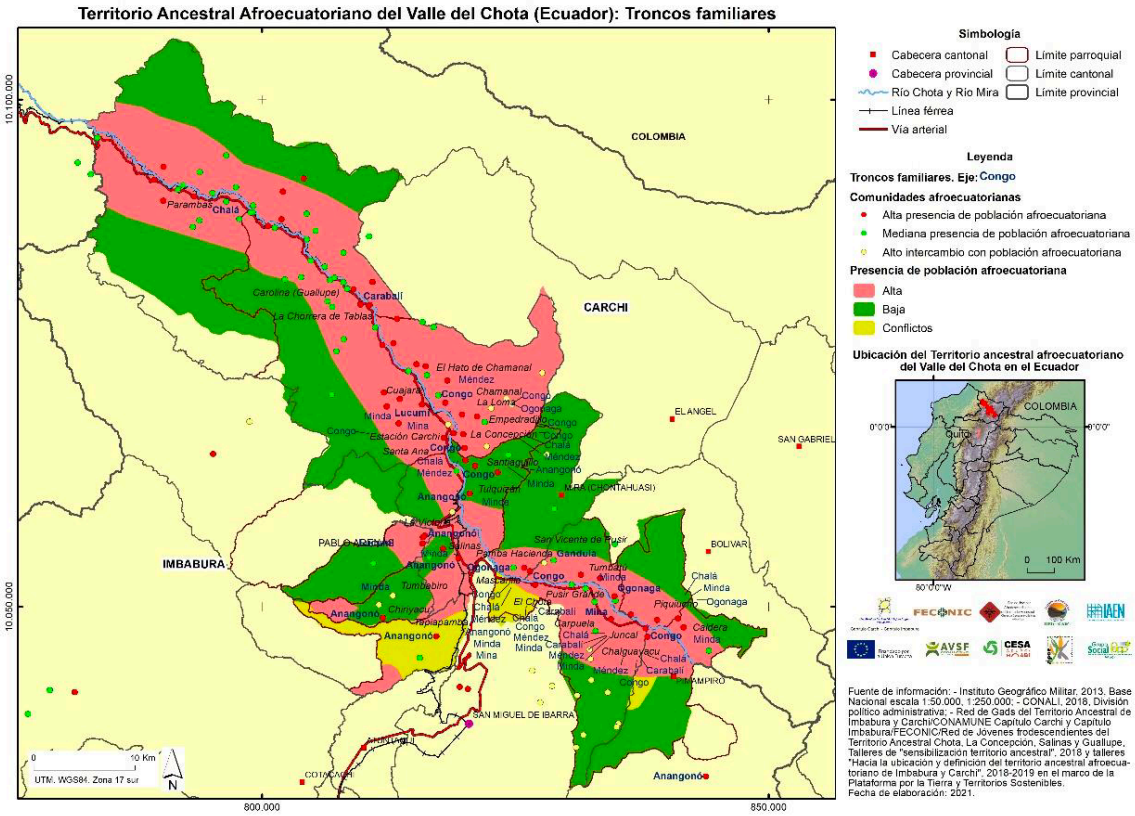
El Valle del Chota, reivindicado también como Territorio Ancestral Coangue, se sitúa en el límite interprovincial entre Carchi e Imbabura. La región es irrigada por las cuencas de los ríos Chota y Mira y, en términos político-administrativos, comprende cinco cantones y dieciséis parroquias, distribuidas entre zonas urbanas y rurales. El Valle del Chota alberga una herencia cultural propia que se manifiesta en el ritmo de la bomba y la danza, la gastronomía típica, la artesanía y los relatos orales transmitidos de generación en generación. Promover la apropiación de este acervo cultural en los niños es una tarea urgente para salvaguardar la identidad afrochoteña y fortalecer el orgullo de pertenencia al territorio ancestral.

De acuerdo con Sánchez et al. (2022), dentro de la geografía del Valle del Chota, las comunidades de La Concepción y Salinas son los asentamientos de mayor relevancia histórica y social: albergan una significativa concentración de población afrodescendiente y son el segundo

enclave demográfico más importante de esta etnia en Ecuador, superado únicamente por la provincia de Esmeraldas.

No se agregó ni se quitó ningún dato del original (los cinco cantones, las dieciséis parroquias, los ríos Chota y Mira, la cita a Sánchez et al., 2022, y el dato sobre Esmeraldas se mantienen intactos); solo se quitaron los números sueltos, se eliminó la repetición de la ubicación y se ajustaron las construcciones verbales señaladas.

Ilustración 2. Mapa del Valle del Chota



Nota: Mapa de las zonas altas, bajar y medias del Valle del Chota y recuperado de Libro El Territorio Ancestral Afroecuatoriano del Valle del Chota, La Concepción y Salinas: el problema de acceso a la tierra de acuerdo a Sánchez et al., 2022. (p.47)

- Breve descripción del territorio.

Según Carrión (2021), desde el contexto afroecuatoriano, la historia del Valle del Chota-Mira se remonta al siglo XVI, con la introducción forzada de población africana esclavizada, destinada principalmente a la mano de obra en las haciendas. Este origen marca una diferencia histórica sustancial con la población de Esmeraldas, cuya génesis se fundamentó en el cimarronaje un proceso de resistencia que permitió a esa población establecerse y vivir en libertad, al margen del sistema colonial.

En relación con esto, Chalá Cruz (2023) documenta que, hacia 1570, ya existía presencia de población esclavizada en el territorio bajo el dominio de colonos ibéricos. A lo largo de ese siglo se produjo un proceso sistemático de sustitución de la mano de obra indígena por población de origen africano, que se intensificó con la importación masiva de personas esclavizadas al territorio ancestral. Registros de la época señalan que la Compañía de Jesús instruyó la compra de personas procedentes de África y sus descendientes para sostener el sistema productivo de las haciendas.

- Orígenes

Según Pabón (2006), parte fundamental del origen identitario del territorio radica en la Reforma Agraria, momento en que las comunidades accedieron a la titularidad de la tierra. Este hito estuvo acompañado por leyes y, de forma crucial, por la lucha colectiva y la creación de organizaciones étnicas. El autor destaca que los líderes ancestrales fueron capaces de interpretar los beneficios de la tenencia de la tierra, aprovechando el proceso de parcelación y desintegración de las haciendas tradicionales.

1.3.2 Patrimonio cultural afroecuatoriano del Valle del Chota

- Tradiciones, costumbres y manifestaciones culturales:

El patrimonio cultural del Valle del Chota se expresa en distintas dimensiones. En la música predomina el ritmo andino, con instrumentos como el rondador, la flauta, el bombo y el güiro. El baile del Chota es una expresión que refleja la alegría de vivir de su gente. En la artesanía destacan la cerámica, el tejido y la elaboración de instrumentos musicales tradicionales. La gastronomía se caracteriza por el uso de productos locales como el maíz, el trigo, la cebada y las papas. Finalmente, la tradición oral, con sus cuentos, leyendas y mitos, transmite valores, conocimientos y cosmovisión de generación en generación.

- Bomba

Desde el enfoque de Guerra (2013), hablar de la "Bomba" es hablar de territorio, tradición y costumbres ancestrales. El concepto trasciende la definición de ritmo musical: designa simultáneamente al instrumento principal (el tambor), al género musical y a la danza típica. Para el autor, la Bomba es un denominador común de identidad y expresa los procesos históricos de resistencia cultural gestados en medio del sistema esclavista impuesto por los jesuitas.

Rosero (2019) expone que los jesuitas prohibieron el uso del instrumento y sus manifestaciones culturales derivadas, al considerarlas prácticas profanas o contrarias al dogma religioso; el incumplimiento de esta norma conllevaba castigos corporales severos, incluido el uso del cepo. Pese a esta restricción, el concepto sobrevivió y se expandió. En la actualidad, el término *Bomba* abarca una totalidad cultural que incluye "música, danza,

poesía, tambor, grupo musical, repertorio musical, vestuario, cuentos, músicos, bailarines, constructores y rituales" (Rosero, 2019, p. 36).

- Danza

La Bomba, en su dimensión dancística, es una manifestación fundamental de la identidad afroecuatoriana. Para Rosero (2019), se trata de un ritmo caracterizado por el color, la alegría y la vitalidad, que junto con la música y la poesía se convierte en una celebración de la vida. Su práctica trasciende espacios: se disfruta tanto en la intimidad ("casa adentro") como en bailes populares y escenarios públicos. La memoria ancestral sostiene que el sonido del tambor poseía una fuerza revitalizadora, capaz de motivar el baile incluso cuando los cuerpos se encontraban extenuados por la fatiga.

- Festividades

A lo largo del año, el territorio ancestral desarrolla un extenso calendario festivo en el que predominan las celebraciones religiosas. Sánchez et al. (2022) señalan que festividades como el Carnaval, la Semana Santa y el Día de los Difuntos generan la mayor movilización de personas en sitios específicos. Destacan eventos masivos como el "Carnaval Coangue" en el Chota, "Olas del Río" en El Juncal y "El Palenque" en Salinas, que reciben una gran afluencia de turistas locales, nacionales e internacionales. Durante la Semana Santa, en cambio, las concentraciones se focalizan en las parroquias de La Concepción, Salinas, Chota y Mascarilla, donde la religiosidad se articula con reuniones comunitarias posteriores a los actos litúrgicos.

- Leyendas y narrativas locales

Para Chalá Cruz (2023), la narrativa se concibe como parte intrínseca del ser y de la cosmovisión del saber. Este componente se sustenta en la sabiduría cimarrona y en la filosofía

ubuntu ("soy porque nosotros somos"), que valida el conocimiento colectivo. En este contexto, el autor rescata leyendas como la del "Pate Tela", una entidad descrita como un hombre elegante con patas de cabra que se infiltraba en las fiestas y destacaba por ser el mejor bailarín, aunque su verdadera naturaleza se revelaba a medida que el alcohol surtía efecto en los asistentes. Esta figura mitológica se ha usado como metáfora de la maldad o de los peligros del exceso.

Chalá Cruz (2023) señala además que esta narrativa emana de la sabiduría cimarrona africana: como herencia de un vasto bagaje ancestral, este proceso identitario se vincula directamente con la "Mamá África", que ha encontrado semilla fértil en el nuevo territorio. En este sentido, el autor sostiene que toda esta construcción narrativa trasciende la oralidad para convertirse en un "asunto ontológico"; es decir, una cuestión que define la esencia y la existencia misma del pueblo afrodescendiente (p. 209).

1.4. Educación Intercultural y Formación en Valores

1.4.1. Concepto de interculturalidad

- Interculturalidad en el sistema educativo ecuatoriano.

En el marco de la educación intercultural, resulta pertinente detallar las directrices normativas que fundamentan el sistema de Etnoeducación Afroecuatoriana en el país. “Este respaldo jurídico es garantizado por el Estado ecuatoriano a través de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que institucionaliza el derecho a una educación pertinente, que respete y potencie la identidad cultural de los pueblos” (Antón, 2020).

Tabla 1. Normativa que ampara la educación afroecuatoriana.

	Normativa	Contenido
1	Constitución de 1998	"El Estado reconoce el carácter pluriétnico y multicultural de la nación". Son deberes constitucionales la protección a la diversidad y al respeto por la dignidad humana. El artículo 84 reconoce a los afroecuatorianos como pueblos y con derechos colectivos.
2	Ley de derechos colectivos de los pueblos negros o afroecuatorianos (22 de mayo de 2006)	Art. 5: "En los planes y programas de educación básica y de bachillerato, constará como eje transversal el conocimiento de las culturas negras o afroecuatorianas del país. Al mismo tiempo, se garantiza la etnoeducación afroecuatoriana".
3	Constitución de 2008	Art. 1: "Se reconoce al Estado ecuatoriano como plurinacional e intercultural". Art. 11: Se reconocen las acciones afirmativas para las víctimas históricas de la discriminación A través de los artículos 56, 57 y 58, la Constitución reconoce explícitamente a los afroecuatorianos como un pueblo con identidad propia y titulares de derechos colectivos. Esta disposición legal asegura su inclusión dentro del Estado unitario y garantiza el respeto a sus tradiciones, organización social y territorialidad. "Art. 342 El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica cultural y lingüística del país, y el respeto a las comunidades, pueblos y nacionalidades."
4	Decreto 60 de 2009 "Plan Plurinacional para eliminar la discriminación racial y la exclusión étnica y cultural"	"Eje de educación. Punto 3.1: Programa de educación para "la interculturalidad. Actividad 3.1.1 "Programa de etnoeducación afroecuatoriana"; Punto 3.2 Programa de fomento y acceso a la educación secundaria y superior; subprograma 3.2.5 "Cátedra de estudios afrodescendientes en los programas de educación superior".

5	Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI (31 de marzo de 2011)	El Artículo 243 establece que “la interculturalidad propone un enfoque educativo inclusivo. Partiendo de la valoración de la diversidad y el respeto a todas las culturas, busca incrementar la equidad educativa, superar el racismo, la discriminación y la exclusión”, favoreciendo así la comunicación entre los miembros de los diferentes grupos culturales.
6	ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00045-A / Reconocimiento e implementación de la etnoeducación afroecuatoriana en el Sistema Nacional de Educación, del 20 de mayo del 2016	Para el investigador (Antón, 2018) “l marco legal reconoce y dispone la implementación de la Etnoeducación Afroecuatoriana. Asimismo, responsabiliza directamente a la Subsecretaría de Educación Intercultural Bilingüe para encargarse de su coordinación, supervisión y seguimiento continuo.” (p.10) .
7	ACUERDO Nro.MINEDUC-MINEDUC-ME-2017-00075-A Reconocimiento y consolidación de las Unidades Educativas Comunitarias Interculturales Bilingües del 18 de agosto del 2017	Reconoce 8 escuelas Guardianas de Saberes Afroecuatorianos como parte del sistema nacional de educación y las mesas de etnoeducación provinciales y nacional, eje de articulación de diálogo entre el Estado y la sociedad.

Nota: Recuperado de investigacion planteada por (Antón, 2020).

Dentro del sistema educativo, Espinoza (2019) afirma que la educación intercultural tiene la capacidad de garantizar tanto el reconocimiento como el respeto al bagaje cultural de los pueblos. En este sentido, promueve el intercambio de conocimientos, la participación y el pensamiento crítico como vías indispensables para alcanzar "la democracia, fundamentada en los valores sociales e individuales" (p. 23).

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 1, "instituye al Ecuador como un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrático, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico" (p. 7). Esta definición suprema establece la base normativa para el reconocimiento de la diversidad dentro del territorio nacional.

El Ministerio de Educación (2017) reconoce que la educación formal en el territorio cumple una función estratégica como garante de la continuidad cultural, identificando a determinados centros educativos como principales guardianes de la cosmovisión y las lenguas ancestrales del pueblo afroecuatoriano espacios vitales para la transmisión intergeneracional de conocimientos. A continuación, se detallan dichas instituciones:

Tabla 2. Unidades Educativas guardianas de los saberes ancestrales.

	Nombre Unidad Educativa	Nacionalidad / Pueblo	Zona
1	San Gabriel	Afroecuatoriano	1
2	19 De Noviembre	Afroecuatoriano	1
3	Fausto Molina	Afroecuatoriano	1
4	Alfonso Quiñonez	Afroecuatoriano	1
5	Profesora Consuelo Benavidez	Afroecuatoriano	1
6	Valle Del Chota	Afroecuatoriano	1
7	Salinas	Afroecuatoriano	1
8	Luz Y Vida	Afroecuatoriano	9

Nota: Recuperado de (Ministerio de Educación, 2017).

- Importancia del reconocimiento de la identidad afrodescendiente.

Antón (2018) señala que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) establece el "reconocimiento" como un eje transversal en los procesos de equidad social. Al proclamar el Decenio Internacional para los Afrodescendientes (2015-2024), la ONU prioriza la preservación del patrimonio cultural y la protección irrestricta de los derechos constitucionales. Asimismo, promueve un cambio de paradigma lingüístico e identitario: la deconstrucción del término "negro", asociado históricamente a la discriminación, y su sustitución por el concepto político de "afrodescendiente". Finalmente, exige la "visibilidad estadística" mediante censos demográficos estatales, "acciones clave para la reflexión y la reivindicación de los procesos culturales de la diáspora" (Antón, 2018, p. 5).

1.4.2. Desarrollo de identidad cultural en la infancia

- Etapas del desarrollo cognitivo y social.

En sus investigaciones sobre desarrollo cognitivo, Valdés Velázquez (2014) detalla los estadios clave del desarrollo, iniciando con el estadio sensoriomotor y sus subestadios de reacciones circulares (primarias, secundarias y terciarias). No obstante, el componente más relevante para esta investigación es el "estadio preoperacional", que abarca de los 2 a los 7 años. Este estadio se caracteriza fundamentalmente por "el desarrollo del juego simbólico, la centración, la intuición y el animismo"; además, prevalecen el egocentrismo, la yuxtaposición y la irreversibilidad en los procesos de razonamiento del infante (Valdés Velázquez, 2014, p. 5).

1.5. Diseño centrado en el usuario infantil

- Ergonomía visual.

Desde la perspectiva de Valenzuela et al. (2023), abordar la ergonomía visual implica diseñar componentes gráficos que faciliten al receptor la comprensión del mensaje sin generar fatiga

mental ni forzar la vista. En el campo del diseño gráfico, la claridad comunicacional es prioritaria; para lograrla, es necesario gestionar rigurosamente la jerarquía visual y la selección tipográfica. Los títulos deben ser una "célula temática" que sintetice y organice la información. Asimismo, es un factor crítico considerar la distancia de lectura y el ángulo de visión de los espectadores respecto al soporte, para lograr una experiencia de usuario fluida y accesible.

- Usabilidad en juegos de mesa.

Para Galindo (2021), la evaluación del desarrollo de un producto mide características fundamentales como la eficacia, la eficiencia, el engagement y la tolerancia a errores. En el ámbito del diseño de experiencia de usuario (UX), se busca asegurar que el juego sea intuitivo, cumpla con los requerimientos técnicos y garantice satisfacción durante su uso. Dentro de este mismo enfoque, se revalora el grado de adquisición de conocimientos, verificando las habilidades que el usuario desarrolla para superar el juego.

1.6. Diseño gráfico en la educación

Tradicionalmente, el diseño gráfico se ha concebido como una disciplina casi exclusiva del ámbito comercial y publicitario. Sin embargo, su evolución tecnológica y comunicativa lo ha llevado también al terreno pedagógico (De los Ángeles et al., 2022). Ahí, el diseño ayuda a traducir información compleja en mensajes visuales claros y funcionales que conectan al individuo con su entorno.

El diseño gráfico interviene en la educación al estructurar entornos de enseñanza y crear recursos lúdicos, objetos de aprendizaje e instrumentos didácticos (De los Ángeles et al., 2022). Para que estos materiales cumplan su propósito, el diseñador debe planificar la carga cognitiva del usuario: organizar los estímulos visuales para no saturar la memoria de trabajo del estudiante,

aplicando principios como la segmentación, la coherencia y el descubrimiento asistido (Latapie, 2007, como se citó en De los Ángeles et al., 2022).

El diseño gráfico acompaña así el proceso formativo desde las primeras etapas del individuo. La articulación de elementos visuales básicos la línea, la forma, la textura y el equilibrio no es solo decorativa: responde a una necesidad funcional (De los Ángeles et al., 2022). En proyectos de educación primaria, como tableros interactivos o juegos de mesa ilustrados, el diseño gráfico convierte contenidos curriculares teóricos en experiencias de aprendizaje que captan la atención del niño.

Estas decisiones gráficas no son arbitrarias: responden al carácter comunicativo del diseño, en el que el diseñador actúa como intérprete de un mensaje y no como su fuente original (Frascara, 1988). Bajo esta perspectiva, cada elemento visual (un ícono, un personaje, un color) constituye una elección semiótica: un signo que debe representar un referente cultural específico dentro de un marco de comunicación determinado, en este caso, la cosmovisión y la identidad afrochoteña dirigida a un público infantil.

En el caso de los íconos y los personajes, esta elección implica un proceso de síntesis visual. Dondis (2012) explica que el lenguaje visual se organiza a partir de una sintaxis compuesta por elementos básicos (el punto, la línea, la forma, el color, la textura), cuya combinación determina el nivel de abstracción o de iconicidad de una imagen: cuanto más simplificados son estos elementos sin perder sus rasgos distintivos, más fácilmente reconocible y memorizable resulta el signo para el espectador. Aplicado al diseño de personajes infantiles, este principio implica reducir los rasgos de una figura humana a sus componentes esenciales (forma del rostro, gesto, vestimenta representativa) sin perder los referentes culturales que permiten al niño identificarse con el

personaje y reconocer en él elementos propios de su entorno, como la vestimenta tradicional o los rasgos de la población afrochoteña.

De esta manera, cada decisión gráfica tomada en esta propuesta (la geometría de un ícono, el diseño de un personaje, la paleta cromática) responde a un doble criterio: por un lado, a las reglas del lenguaje visual que garantizan su legibilidad para un público infantil; por otro, a su función semiótica como portadora de significado cultural, de modo que el diseño no solo comunique, sino que represente con autenticidad la identidad del Valle del Chota.

Capítulo 2 . Materiales y Métodos

2.1.Tipo de investigación

La investigación de este trabajo de integración curricular se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, lo que permitió construir una teoría coherente a partir de los datos observados.

Sampieri (2014) subraya la trascendencia de este enfoque, que se fundamenta en la recolección y el análisis de datos para responder a las preguntas de investigación o, en su defecto, para generar nuevas interrogantes durante el proceso interpretativo. El autor señala que "la secuencia de los resultados no siempre es el mismo resultado", reconociendo que cada estudio puede variar, lo que evidencia una notable complejidad y flexibilidad en la construcción del conocimiento (p. 7).

Desde esta misma perspectiva, el enfoque cualitativo permite al investigador desarrollar ideas propias sobre los fenómenos en proceso, por ejemplo frente a un conglomerado de personas únicas o en un intercambio particular. Sampieri (2014) plantea una distinción fundamental: mientras el enfoque cuantitativo asume la existencia de una realidad objetiva y estática, el enfoque cualitativo reconoce que la realidad es subjetiva y variable según cada individuo, grupo o cultura. Por esta razón, la investigación cualitativa parte de la premisa de la relatividad del mundo social y sostiene que la única forma válida de comprenderlo es captar el punto de vista del actor bajo estudio.

De igual manera, se adoptó el modelo de investigación-acción, idóneo para proyectos que buscan transformar una situación mediante fases consecutivas de diagnóstico, planificación, acción y reflexión. Esta estructura cíclica resultó fundamental para la investigación, ya que facilitó

la validación progresiva de la propuesta y aseguró que la solución planteada sea la más conveniente para el contexto estudiado.

2.2.Técnicas e instrumentos de investigación

El desarrollo de este trabajo de integración curricular se planificó y ejecutó bajo un enfoque cualitativo. Según Sampieri (2014), “la investigación cualitativa se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados dentro de su entorno natural”.

Bajo este sustento, la adopción de la ruta cualitativa resultó óptima para abordar la complejidad histórica y el patrimonio inmaterial del territorio ancestral Coangue. El uso de esta perspectiva permitió una inmersión profunda en la cotidianidad del Valle del Chota, orientada a comprender la cosmovisión cimarrona, las narrativas de resistencia oral y el valor simbólico de manifestaciones como la música bomba y la gastronomía local. Al centrarse en las cualidades, discursos y experiencias de los propios actores sociales (docentes, líderes y narradores), este enfoque ayudó a que el proceso de conceptualización e ilustración del juego de mesa se construyera desde la autenticidad territorial y contrarrestara de forma crítica las representaciones de origen y los estereotipos segregadores vinculados al "biotipo" corporal.

Como técnica de investigación se empleó la entrevista semiestructurada, que permitió conversar con los informantes y conocer la perspectiva de cada entrevistado. De acuerdo con Medina et al. (2023), “la entrevista se consolida como una técnica fundamental, aplicada de manera transversal en disciplinas como la psicología, la sociología, la antropología y el estudio de mercado, con el objetivo primordial de investigar e interpretar comportamientos, motivaciones y experiencias subjetivas”. Dentro de su tipología destacan variantes como la estructurada regida

por preguntas específicas predeterminadas y la no estructurada que propicia una conversación amplia, flexible y abierta. En cualquier escenario, la calidad de los resultados depende directamente de la pericia del investigador para generar empatía y plantear interrogantes claras y precisas.

2.3. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 3. Matriz de operaciones variables

Objetivo	Variable	Indicadores	Técnica	Fuente de Información
Investigar los elementos representativos del Valle del Chota, como la música, las danzas, la gastronomía y las festividades, para el desarrollo de un juego de mesa orientado al conocimiento de su cultura en los niños de 1er año EGB de la Unidad Educativa Valle del Chota.	Identidad y Manifestaciones Culturales Afrochoteñas	•Música y Danza •Gastronomía •Oralidad •Festividades •Juegos Antiguos	•Entrevista Semiestructurada •Análisis Documental	•Docentes de la U.E Valle del Chota, Sociólogo cultural del Valle del Chota. •Bibliografía especializada (Libros, Tesis, Artículos).
Desarrollar un juego de mesa basado en la ilustración, que integre elementos representativos y características culturales específicas del Valle del Chota, con el fin de la familiarización de los niños de 1er año de EGB de la Unidad Educativa Valle del Chota con su cultura.	Diseño de Producto Lúdico-Didáctico	•Estilo Gráfico • Cromática • Personajes •Ergonomía Visual Tamaños Formatos •Componentes: Materiales Características	•Prototipado (Diseño Digital) • Bocetación	•Investigador (Santiago). • Referentes Visuales y de Diseño. • Software de Diseño (Illustrator/Photoshop).
Evaluar el aporte del juego ilustrado en el fortalecimiento del reconocimiento y valoración de la cultura del	Evaluar y Experiencia de Usuario (UX)	• Usabilidad (Eficacia): • Ergonomía Física:	• Observación de Campo (Participante)	• Niños de 1er Año de EGB (Usuarios finales).

Valle del Chota en los niños de 1.º de EGB.	• Engagement (Interés): • Aprendizaje:	• Docentes de la Unidad Educativa Valle del Chota.

Nota: Elaborado por el autor (2026)

2.4. Participantes

Tabla 4. Participantes de investigación

Participantes	Rol	Técnica aplicada	Detalle
Lic. Marisela Cuazaput	Docente	Entrevista semiestructurada	Docente de 1.º EGB, 12 estudiantes a su cargo
Lic. Trejo Bolaño Guadalupe	Docente	Entrevista semiestructurada	Docente de 1.º EGB, 13 estudiantes a su cargo
PhD. Diego Palacios Ocles	Experto	Entrevista semiestructurada	Sociólogo especializado en la cultura del Valle del Chota
Niños de 1.º año de EGB	Usuarios finales	Observación de campo	25 estudiantes (ambos paralelos)

Nota: Elaborado por el autor (2026)

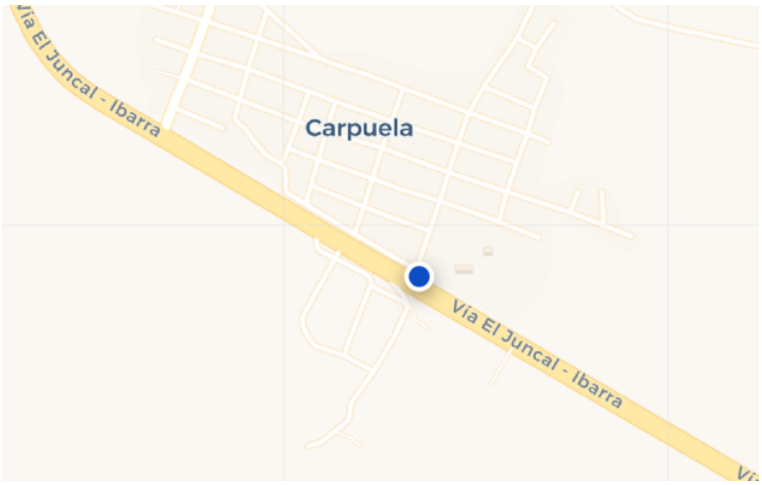
La selección de los participantes respondió al rol que cada uno cumple frente al objeto de estudio. Las docentes Cuazaput y Trejo Bolaño fueron elegidas porque trabajan de manera cotidiana con los niños de 1.º año de EGB y, al estar insertas en el territorio, conocen de primera mano sus condiciones de vida, su identidad, su entorno y su relación con los ancestros, un componente fundamental para la permanencia de la cultura afroecuatoriana del Valle del Chota. El Dr. Diego Palacios Ocles fue seleccionado por su experticia y sus estudios sobre el pueblo afrodescendiente, cuyas investigaciones sociológicas aportan información relevante para fundamentar la propuesta gráfica. Los niños de 1.º año de EGB, por su parte, participaron como usuarios finales del juego, dado que la propuesta se diseñó para que, a través de ella, fortalezcan su conocimiento y su vínculo con la cultura del Valle del Chota.

A las docentes y al experto se les aplicó una entrevista semiestructurada. A los 25 estudiantes de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota se les aplicó, en cambio, una ficha de observación. Dado el carácter cualitativo del trabajo de investigación, este proceso permitió recopilar información tanto sobre el componente ilustrativo como sobre las formas de adaptación del desarrollo motriz en niños de primer año de EGB.

2.5. Área de estudio

La Unidad Educativa Valle del Chota está ubicada en la provincia de Imbabura, en la parroquia rural de Ambuquí, comunidad de Carpuela, una de las 38 comunidades del Valle del Chota (Coangue), sobre la vía Panamericana Norte, en la calle Milton Tadeo. Es una institución de educación técnica, reconocida como Unidad Educativa Guardiana de los Saberes Ancestrales, que imparte un modelo de etnoeducación a su comunidad estudiantil.

Ilustración 3. Mapa de ubicación geográfica



Tomado de: Google maps'.

Ilustración 4. Unidad Educativa "Valle del Chota".



Tomado de: Fan page de la red social Facebook U.E. Valle del Chota

Capítulo 3 . Resultados y Discusión

3.1.Análisis de resultados cualitativos

3.1.1. Entrevista a docentes

Se realizó el análisis de dos entrevistas a docentes con experiencia en la enseñanza de niños de 4 a 7 años en la Unidad Educativa Valle del Chota, con el fin de conocer las estrategias didácticas utilizadas en el aula y su relación con la identidad cultural afrochoteña.

Objetivo. Analizar el uso de materiales didácticos, recursos visuales y juegos de mesa como estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños de 1.º de Educación General Básica, así como su aporte en la comprensión de contenidos y en el fortalecimiento de la identidad cultural afroecuatoriana, con énfasis en la cultura del Valle del Chota.

- Participantes

- **Trejo Bolaño, S. G. (2026)** docente de 2.º a 7.º año de Educación General Básica, con 14 años de experiencia previa en inicial y preparatoria.
- **Cuazaput, M. (2026)** docente de preparatoria y 2.º de básica.

Materiales didácticos de uso frecuente en el aula

Trejo (2026) señala que el material de mayor uso son los libros del Ministerio de Educación, complementados con material concreto bloques, rosetas y material de conteo y con recursos del entorno inmediato, seleccionados según el tema de la clase. Cuazaput (2026), por su

parte, prioriza el material sensorial y manipulable, junto con videos educativos; ambos recursos se apoyan en los libros oficiales para abordar contenidos complejos, como la diáspora, a partir de ejemplos del entorno por ejemplo, explicar la dispersión mediante un diente de león recogido en el jardín de la escuela.

Ambas docentes coinciden en integrar cuentos, imágenes e ilustraciones junto con material del medio para mejorar el aprendizaje, lo que confirma la tendencia señalada por Caamaño et al. (2021): la implementación de recursos físicos y manipulables no es un simple complemento, sino un mediador que facilita la transición del pensamiento concreto al abstracto.

Influencia de los recursos visuales en la comprensión de contenidos

Las dos docentes coinciden en que la vía visual predomina en el aprendizaje infantil. Trejo (2026) afirma que los materiales visuales son "lo que más les llama la atención" y que mejoran el rendimiento en las distintas áreas de trabajo. Cuazaput (2026) es más específica: sostiene que, para la mayoría de los niños, el aprendizaje "viene dentro de lo que es los ojos", y que solo una minoría aprende principalmente por vía auditiva. Además, precisa una estrategia concreta: combinar recursos visuales (videos de etnoeducación) con recursos auditivos (canciones para el aprendizaje de vocales), lo que según su experiencia acelera la asimilación del contenido.

Experiencia previa con juegos de mesa como estrategia pedagógica

Aquí aparece la primera divergencia relevante entre las dos entrevistas. Trejo (2026) describe una experiencia mixta: algunos niños disfrutan los juegos de mesa, pero otros los rechazan cuando resultan "un poquito más complejos", lo que ella identifica como una barrera de atención. Cuazaput (2026), en cambio, reporta una experiencia íntegramente positiva con una lotería temática de Navidad (asociación de tarjetas con palabras): señala que los niños se divirtieron y que

logró el objetivo de que asimilaran las parejas de cartas. Esta diferencia sugiere que el éxito del juego de mesa como recurso no depende únicamente del formato, sino del diseño específico de sus mecánicas: la lotería de Cuazaput funcionó porque su regla era simple y directa (asociación visual 1 a 1), mientras que la experiencia de rechazo que describe Trejo se vincula a juegos con mayor carga de reglas o pasos. Este hallazgo es un insumo directo para el diseño de la propuesta: la mecánica del juego de mesa de esta tesis debe priorizar reglas simples y de asociación directa antes que sistemas complejos de turnos o condiciones.

Características visuales adecuadas para materiales dirigidos a niños de 1.º de EGB

Ambas docentes valoran el aprendizaje mediante el juego, pero desde mecanismos distintos. Trejo (2026) ejemplifica con el uso de cubos de colores e instrucciones espaciales ("saque los cubos de color amarillo", "ponga al centro o saque afuera"): el niño aprende colores primarios y secundarios mientras cree estar solo jugando. Cuazaput (2026) enfatiza en cambio el rol de los carteles fijos del aula figuras geométricas, el "gusanito" de los números como referencia visual constante a la que los niños recurren para resolver ejercicios; discute explícitamente la crítica de que estos carteles serían "distractores" y sostiene, por el contrario, que constituyen un apoyo activo para la enseñanza.

Importancia del color y la ilustración en la motivación del aprendizaje infantil

Existe consenso total en esta categoría. Trejo (2026) afirma que los colores intensos son parte de una preferencia cultural propia de la comunidad afrodescendiente de la zona menciona específicamente el verde y el fosforescente y explica que estos colores "impactan" la vista y otorgan visibilidad. Cuazaput (2026) llega a una conclusión convergente desde un ángulo más

técnico, apoyada en principios de psicología del color: los colores opacos u oscuros tienden a bajar el estado de ánimo de los niños, mientras que los colores vivos concentran su atención.

Abordaje de la identidad cultural afroecuatoriana en el aula

Para ambas docentes, la etnoeducación no se limita a un momento aislado del horario, aunque cada una lo expresa de forma distinta. Trejo (2026) enfatiza la dimensión identitaria y afectiva: repite constantemente a sus estudiantes que su identidad y sus raíces son "lo más sagrado". Cuazaput (2026) lo aborda de forma más curricular, integrando el tema en la unidad de regiones del Ecuador (Sierra, Costa, Oriente) para explicar la dispersión de la población afrodescendiente, y aprovechando la diversidad étnica presente en su propia aula (tiene estudiantes mestizos) para trabajar el reconocimiento de semejanzas y diferencias desde el respeto.

Disponibilidad de materiales educativos sobre la cultura del Valle del Chota

En cuanto al material oficial, ambas coinciden en que es escaso. Trejo (2026) menciona que el libro del Ministerio de Educación sí incluye autores de la zona y contenido sobre medicina ancestral y diáspora. Cuazaput (2026) es más crítica: señala que el material disponible en la plataforma del Ministerio se reduce a un puñado de videos sobre cuentos ancestrales, que las fichas complementarias deben ser impresas por las propias docentes asumiendo un costo que, en su criterio, vulnera el principio de gratuidad educativa y que, en la práctica, termina apoyándose principalmente en los videos por resultar más viable que imprimir material gráfico.

Aspectos culturales prioritarios para un material educativo ilustrado

Este aspecto solo fue desarrollado en profundidad por Cuazaput (2026), quien identifica tres dimensiones en riesgo de perderse: el dialecto afrochoteño frecuentemente corregido cuando los niños salen del territorio hacia Ibarra o Pimampiro, frente a lo cual ella opta por no corregirlo

dentro del aula ("con un apóstrofe no pasa nada"), la danza contrastando la "bomba antigua" con bailes modernos que describe como "sensuales" y la vestimenta tradicional, frente a modas actuales que, en su percepción, se alejan de la estética original. Su cierre "rescatar lo antiguo y preservar la decencia" condensa una postura de resistencia cultural activa frente a la aculturación.

Este hallazgo, al no aparecer en la entrevista de Trejo, no debe interpretarse como un desacuerdo entre docentes, sino como un énfasis particular de Cuazaput que aporta una dimensión adicional lingüística y de vestimenta no cubierta en la otra entrevista. Aun así, es un mandato de diseño relevante para la ilustración del juego: representar vestimenta y danza tradicionales de forma diferenciada frente a expresiones contemporáneas.

Beneficios del juego como recurso didáctico en el aprendizaje

Vuelve a haber una divergencia, esta vez de énfasis, entre ambas docentes. Trejo (2026) se enfoca en el uso de material didáctico del entorno en general, no exclusivamente juegos de mesa: menciona el uso de granos locales ("brécolas") para contar y de piedras recolectadas por los propios niños para explicar por qué una tierra "árida y pedregosa" logra producir alimentos, vinculando el aprendizaje matemático con la identidad geográfica del territorio. Cuazaput (2026) se centra específicamente en el juego de mesa: destaca el desarrollo de la memoria (lotería de letras, asociación de la letra B con la imagen de un barco) y la capacidad de reacción rápida y razonada, trasladando este beneficio más allá del aula ("no reacciona a lo loco [...] sino ya con razonamiento").

Criterios y recomendaciones para el diseño de un juego de mesa educativo para niños pequeños

Cada docente prioriza un pilar distinto, y ambos resultan complementarios para la propuesta de diseño. Trejo (2026) enfatiza la hiper contextualización identitaria: pide que las ilustraciones representen exclusivamente elementos reconocibles del entorno inmediato del niño ("ese lugar es mío, esa mata de mangos"), y advierte que referentes de otras zonas (pone como ejemplo los cultivos de papa del Carchi) generan desconexión e indiferencia. Cuazaput (2026) enfatiza la ergonomía visual y técnica: relata que, en su propia experiencia, una lotería con tarjetas pequeñas generó confusión (los niños no distinguían una estrella de una campana), y que ampliar el tamaño de las tarjetas, aunque implicó mayor espacio de almacenamiento, mejoró notablemente la comprensión.

- Análisis comparativo: convergencias y divergencias

Convergencias

- Predominio de la vía visual como canal principal de aprendizaje, en ambos casos reforzada con recursos auditivos o táctiles complementarios.
- Preferencia y efectividad de los colores vivos y saturados, vinculada explícitamente por ambas a una identidad cultural afrodescendiente.
- Percepción de una oferta insuficiente de materiales oficiales que representen la cultura del Valle del Chota, lo que obliga a ambas a adaptar o generar sus propios recursos.
- Abordaje transversal (no aislado) de la identidad cultural afroecuatoriana dentro del currículo regular.

Divergentes

- Experiencia con juegos de mesa: éxito pleno (Cuazaput, con una mecánica simple de asociación) frente a una experiencia mixta con rechazo en juegos más complejos (Trejo).
- Mecanismo pedagógico priorizado: aprendizaje activo mediante manipulación directa de objetos (Trejo) frente a referencia visual fija y constante en el aula, como los carteles (Cuazaput).
- Foco de las recomendaciones de diseño: contextualización territorial e identitaria del contenido (Trejo) frente a ergonomía visual y legibilidad técnica (Cuazaput).
- Dimensión cultural priorizada: identidad afectiva y territorial en términos generales (Trejo) frente a preservación específica del dialecto, la danza y la vestimenta tradicionales, en oposición a la aculturación (Cuazaput).

Estas divergencias no son contradictorias entre sí: en conjunto, definen los requisitos de diseño complementarios para el juego de mesa: mecánicas simples, ilustraciones grandes y nítidas, contenido anclado al entorno inmediato del niño, y representación diferenciada de elementos culturales tradicionales frente a sus versiones contemporáneas.

3.1.2. Entrevista a Experto

Se llevó a cabo el análisis de una entrevista semiestructurada a profundidad dirigida a un actor y gestor cultural de la comunidad, con el fin de recopilar información primaria y auténtica sobre las manifestaciones tradicionales, la memoria histórica y la identidad del Valle del Chota. Este levantamiento de información cualitativa permitió fundamentar los contenidos culturales que, posteriormente, fueron adaptados como estrategias didácticas y mecánicas de juego para la primera infancia.

Objetivo

Investigar los elementos representativos de la cultura afrochoteña mediante el testimonio de un experto local, con el fin de sistematizarlos como base teórica, histórica y conceptual para el diseño visual y pedagógico del juego de mesa Etnoeducativo dirigido a los niños de 1.º año de EGB de la Unidad Educativa Valle del Chota.

Participantes

Diego Fernando Palacios Ocles como gestor cultural y experto local con un profundo conocimiento de las dinámicas comunitarias, la historia y las tradiciones del Valle del Chota. Su inmersión en la vida comunitaria y los eventos locales le permitió detallar aspectos específicos de la identidad afroecuatoriana: la mecánica motriz de los juegos ancestrales, el uso de instrumentos tradicionales y la memoria histórica de figuras de resistencia como Martina Carrillo. Su testimonio permitió sostener la fidelidad y el respeto en la transposición didáctica del proyecto.

Música y danza

Palacios Ocles (2026) identifica la Bomba como el ritmo distintivo del Valle del Chota, un legado que sus ancestros trajeron en la memoria directamente desde África y que, aunque incorporó mezclas indígenas, se consolidó en el antiguo territorio del Coangue como una forma de resistencia frente a los esclavizadores. Señala una particularidad coreográfica precisa que distingue el baile tradicional de las adaptaciones actuales no debe saltarse, sino mantenerse un compás de izquierda a derecha con el equilibrio de quién baila con una botella en la cabeza, un paso arrastrado que, en su interpretación, evoca las cadenas que los ancestros llevaron en los pies durante la travesía desde "Mamá África". Sobre el instrumento, describe el tambor como un tronco de balso ahuecado con parches de cuero de chivo o chiva templados con raíces de árbol, cuya construcción

representa, en su lectura simbólica, los cuatro elementos de la naturaleza (agua, fuego, tierra y aire).

Sobre la adaptación de estos movimientos a la primera infancia, propone un reto de equilibrio concreto: caminar con las manos en la cintura, mantener el paso uniforme, el cuerpo erguido y el pecho en alto, y evitar movimientos exagerados, como si se sostuviera una botella en la cabeza. Para él, esta particularidad corporal condensa el significado comunitario de la danza: la resistencia de un pueblo que se liberó de las cadenas del yugo colonial. Esta indicación es un insumo de diseño directo para la propuesta: la mecánica motriz del "paso de la Bomba" puede traducirse en un reto físico o en una casilla del tablero que replique esta coreografía específica, en lugar de una danza genérica.

Gastronomía

El experto señala el guandul, el fréjol y la *jaucha* de bledo como los ingredientes más representativos y tradicionales del territorio. También menciona la memoria del "huesito sazonador", una práctica hoy en desuso en la que un hueso circulaba de casa en casa para dar sabor a las sopas ante la escasez, y que interpreta como una expresión concreta de hermandad comunitaria. Sobre el guandul en particular, relata que las mujeres ancestrales escondieron sus semillas en las trenzas del cabello durante la travesía desde África para no perder su identidad, y que, al llegar, las sembraron en sus huasipungos; junto con el fréjol, la yuca y el camote, este cultivo se convirtió en fuente principal de sustento ante la falta histórica de acceso a productos cárnicos, lo que explica, según Palacios Ocles, el arraigo profundo de la comunidad hacia estos alimentos de herencia africana.

Para la representación gráfica, recomienda explícitamente incluir las ollas de barro (tanto para cocinar como para servir) y, en particular, el "pondo", el recipiente de barro que tradicionalmente mantenía el agua fresca antes de la existencia de refrigeradores. En su criterio, estos objetos aportan una perspectiva histórica auténtica y ayudan a los niños a comprender cómo vivían y se alimentaban sus ancestros: un mandato de diseño preciso para priorizar el pondo y la olla de barro por encima de utensilios genéricos o contemporáneos al ilustrar escenas de gastronomía.

Oralidad

Como relato central de la tradición oral, Palacios Ocles (2026) recupera la historia de Martina Carrillo, mujer afrodescendiente esclavizada en la Hacienda La Concepción hacia 1767. Ante las condiciones impuestas por el administrador Francisco Aurreco Echea, en 1778 Martina lideró, junto a Pedro Lucumí y un grupo de seis personas, una marcha desde La Concepción hasta Quito para denunciar los abusos ante la Real Audiencia. Según el relato, el presidente José Dibuja escuchó su reclamo y dictó derechos mínimos pero históricos para la época descanso dominical, provisión de vestimenta, herramientas para trabajar sus propias chacras, y descanso y alimentación para las mujeres embarazadas, aunque a su regreso a la hacienda el grupo fue castigado con azotes: Martina sobrevivió a 400, Pedro Lucumí a 300, y el resto del grupo a una cantidad menor.

Palacios Ocles, (2026) destaca también una costumbre de saludo vigente hasta la actualidad: pedir la bendición a los mayores, exista o no un lazo de sangre directo, como forma de respeto hacia los ancestros, un gesto que históricamente se acompañaba de arrodillarse con las manos juntas. Entre pares adultos, señala el saludo tradicional "compadrito" y el apretón de manos como práctica indispensable. Estos dos hallazgos aportan contenido concreto para la propuesta: la historia de Martina Carrillo como posible narrativa o casilla especial del tablero, y el gesto de venia como mecánica de saludo entre personajes del juego.

Festividades

El experto (Palacios Ocles, 2026) describe una diversidad de celebraciones distribuidas por comunidad devociones a San Pedro, San Pablo y la Virgen de las Nieves, junto con festividades de alcance territorial como el Carnaval, que considera la de mayor relevancia por la confluencia de color, gastronomía y expresiones propias del lugar, además de Corpus Christi, Semana Santa y el Día de los Difuntos como celebraciones masivas en todo el Coangue. Entre los elementos visuales distintivos, menciona los colores vivos, en especial los rojos intensos; las vestimentas tradicionales femeninas (faldones, enaguas y, en ciertas ocasiones, pantalón); y, como distintivo fundamental compartido con las comunidades afroecuatorianas de Esmeraldas, el turbante, al que atribuye un significado que trasciende lo funcional: una forma de resistencia y no solo una prenda para cubrir la cabeza, junto con el uso de múltiples *hualcas* por parte de las mujeres mayores.

Este inventario visual turbante, *hualcas*, faldones, paleta de rojos intensos ofrece a la propuesta un repertorio concreto y validado por una fuente experta para el vestuario e iconografía de los personajes, más allá de referencias genéricas de vestimenta afroecuatoriana.

Juegos antiguos

Palacios Ocles, (2026) recuerda varios juegos tradicionales de la infancia en el Valle del Chota: las "tortas", que consistían en ensartar semillas de fréjol grande en una pequeña abertura o "bombita" desde cierta distancia, ganando quien lograba más aciertos; la rayuela; "las tacitas", donde un participante adoptaba la forma de una taza y dos compañeros lo trasladaban de un lugar a otro; y carreras de destreza física en las que unos participantes cargaban a otros, una dinámica que vincula directamente al trabajo en equipo necesario para llegar juntos a la meta.

Consultado sobre qué rescatar de estos juegos para la nueva propuesta, propone dos vías complementarias: en el plano social y de memoria, integrar el recorrido histórico de Martina Carrillo hacia Quito y fomentar la tradición oral y el saludo respetuoso hacia los mayores; en el plano motriz, adaptar el trabajo en equipo y las destrezas físicas de los juegos antiguos en nuevas dinámicas para los niños.

Esta respuesta conecta explícitamente los hallazgos de las secciones anteriores con la mecánica lúdica, y refuerza que el mandato de diseño no es solo estético, sino también relacional: el juego debe promover cooperación, no únicamente competencia individual.

Síntesis para la propuesta de diseño

En conjunto, el testimonio de Palacios Ocles (2026) aporta un nivel de especificidad cultural (nombres propios, técnicas de construcción de instrumentos, hechos históricos datados, gestos corporales precisos) que va más allá de lo recogido en las entrevistas a las docentes y en la bibliografía general sobre el Valle del Chota, y que se traduce directamente en mandatos de diseño concretos: la coreografía específica de la Bomba como reto motriz; el pondo y la olla de barro como objetos gastronómicos prioritarios; la historia de Martina Carrillo como posible narrativa del juego; el turbante, las hualcas y la iconografía de vestuario; y la cooperación como principio mecánico derivado de los juegos antiguos.

3.1.2. Ficha de observación

Como complemento a las entrevistas, se aplicó una ficha de observación estructurada durante la implementación piloto del juego de mesa ilustrado, organizada en cuatro dimensiones el rol del mediador pedagógico, la usabilidad y ergonomía visual, el engagement y la identidad cultural, y las mecánicas de juego y la preferencia lúdica. La ficha fue completada de forma

independiente por las dos docentes participantes, Cuazaput (2026) y Trejo (2026), sobre sus respectivos grupos, utilizando una escala de cinco niveles (Excelente, Muy Bueno, Bueno, Regular, Malo).

Interpretación de resultados

Los resultados de ambas docentes son altamente consistentes entre sí en 8 de los 12 ítems las calificaciones coinciden exactamente, y en los 4 restantes difieren en un solo nivel de la escala. En ningún caso la diferencia supera un nivel, y ningún ítem fue calificado por debajo de "Bueno" en ninguno de los dos grupos.

- **Rol del mediador pedagógico:** los tres ítems se ubicaron entre Muy Bueno y Excelente en ambos grupos, lo que confirma que el juego es manejable dentro de la dinámica habitual del aula sin requerir una capacitación compleja previa.
- **Usabilidad y ergonomía visual:** El ítem 4 (identificación de elementos gráficos) obtuvo Excelente en ambos grupos, y el ítem 5 (manipulación de los componentes físicos) Muy Bueno en ambos. El ítem 6, sin embargo, es el más bajo de toda la ficha en los dos grupos (Bueno): aunque los niños identifican bien las formas, la atención sostenida por la paleta de color no alcanza el nivel superior, lo que sugiere reforzar el contraste o la variedad cromática del tablero.
- **Engagement e identidad cultural:** El reconocimiento de elementos propios del Valle del Chota (ítem 7) y la ejecución entusiasta de los retos de las tarjetas de acción (ítem 9, expresión corporal, saberes visuales y tradición oral) obtuvieron calificaciones altas en ambos grupos. El ítem 8 (interés ante los personajes) fue el segundo más bajo de la ficha

(Bueno y Muy Bueno), lo que indica que los personajes ilustrados podrían necesitar mayor caracterización o protagonismo narrativo.

- **Mecánicas de juego y preferencia lúdica:** los niños mostraron cooperación (ítem 10) y capacidad de decisión basada en la narrativa visual (ítem 12) de forma consistente. El ítem 11 obtuvo Excelente en ambos grupos: los niños expresaron, verbal o gestualmente, su deseo de continuar la partida, mostrando mayor interés por esta actividad frente a otros juegos habituales del aula.

En conjunto, la ficha de observación reformulada confirma el mismo patrón ya identificado en la aplicación anterior: la claridad gráfica del tablero y las piezas, la comprensión de las mecánicas y, ahora con evidencia directa, la preferencia de los niños por esta actividad son los factores más sólidos de la propuesta. Los dos puntos de mejora también se mantienen estables entre ambas aplicaciones del instrumento: la atención sostenida por la paleta de colores (ítem 6) y el nivel de conexión con los personajes (ítem 8) son, en los dos casos, los aspectos con menor calificación, lo que refuerza estos hallazgos como una oportunidad de mejora real y no como una particularidad de un solo grupo.

Capítulo 4 . Propuesta

Tema

"La ilustración de un juego de mesa para fomentar la cultura del Valle del Chota en niños de 1er año de EGB de la Unidad Educativa Valle del Chota".

Título del juego.

"POR EL CAMINO DE MIS ANCESTROS"

Introducción

Tradicionalmente, el diseño gráfico se ha concebido como una disciplina casi exclusiva del ámbito comercial y publicitario. Sin embargo, su evolución tecnológica y comunicativa lo ha llevado también al terreno pedagógico (De los Ángeles et al., 2022). Ahí, el diseño ayuda a traducir información compleja en mensajes visuales claros y funcionales que conectan al individuo con su entorno.

El diseño gráfico interviene en la educación al estructurar entornos de enseñanza y crear recursos lúdicos, objetos de aprendizaje e instrumentos didácticos (De los Ángeles et al., 2022). Para que estos materiales cumplan su propósito, el diseñador debe planificar la carga cognitiva del usuario: organizar los estímulos visuales para no saturar la memoria de trabajo del estudiante, aplicando principios como la segmentación, la coherencia y el descubrimiento asistido (Latapie, 2007, como se citó en De los Ángeles et al., 2022).

El diseño gráfico acompaña así el proceso formativo desde las primeras etapas del individuo. La articulación de elementos visuales básicos la línea, la forma, la textura y el equilibrio no es solo decorativa: responde a una necesidad funcional (De los Ángeles et al., 2022). En

proyectos de educación primaria, como tableros interactivos o juegos de mesa ilustrados, el diseño gráfico convierte contenidos curriculares teóricos en experiencias de aprendizaje que captan la atención del niño.

En este capítulo se ponen en práctica las bases teóricas y los hallazgos cualitativos obtenidos en los apartados anteriores, donde se evidenció la necesidad de contar con recursos didácticos territorializados. La ilustración funciona aquí como eje mediador para fortalecer la identidad cultural y el desarrollo cognitivo en niños de 5 a 6 años (1.º año de EGB): verse representados visualmente en su entorno escolar incide en su autoestima, su sentido de pertenencia y en un aprendizaje libre de sesgos y estereotipos. Entendida como herramienta pedagógica y de descolonización visual, la ilustración permite traducir la memoria oral del Valle del Chota en un aprendizaje lúdico que estimula la memoria, la asociación rápida y el orgullo por sus raíces.

A continuación, se presenta la propuesta surgida de esta investigación-acción, que tiene como objetivo desarrollar un producto lúdico integral basado en el diseño y la ilustración. La elección de un juego de mesa ilustrado e interactivo para visibilizar la cultura afrochoteña entre los niños y niñas de la Unidad Educativa Valle del Chota se fundamenta en las características inherentes a este tipo de material, las cuales responden directamente a las necesidades del aula:

Manipulación sensorial y kinestésica. Tal como lo demandan las dinámicas de la etapa preoperacional (Valdés Velázquez, 2014), los juegos de mesa requieren que los infantes manipulen piezas físicas (cartas, tableros, fichas) con sus manos. Esta interacción táctil no solo promueve el desarrollo de habilidades motoras finas, como la coordinación visomanual (Garibay Musto, 2025), sino que transforma conceptos abstractos como la ancestralidad o la geografía del territorio en objetos tangibles que pueden tocarse, moverse y explorarse (Torra, 2015).

Asociación visual mediante instrumentos lúdicos. Asociación visual mediante instrumentos lúdicos. El uso de instrumentos como dados, ruletas o tarjetas ilustradas exige un alto nivel de atención y memoria. Al sustituir los gráficos genéricos por ilustraciones de alta calidad que retratan la cotidianidad del territorio (el río Chota, la bomba antigua, la flora local), el niño ejercita la agilidad mental y el reconocimiento de patrones mientras interioriza, de forma natural y divertida, los códigos visuales de su propia cultura.

Aprendizaje invisible y socialización. El juego de mesa crea un microentorno social en el aula. Mientras los niños creen que "solo están jugando" y se divierten al lanzar un dado o emparejar una carta, están interactuando con su dialecto, respetando turnos y asimilando narrativas de autoafirmación identitaria, sin la presión de una lección tradicional.

4.1.Objetivos

Objetivo general

Diseñar un juego de mesa didáctico fundamentado en la identidad cultural, la oralidad y la estética del Valle del Chota, que funcione como herramienta pedagógica de etnoeducación dirigida a niños de 1.º año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Valle del Chota.

Objetivos Específicos

- Diseñar la identidad visual y la línea gráfica del juego, estableciendo una paleta cromática de colores vivos y un estilo de ilustración adaptado a la infancia que garantice la ergonomía visual y represente de manera auténtica a los personajes, la vestimenta tradicional y el entorno geográfico de Coangue.

- Desarrollar las mecánicas lúdicas y didácticas del juego mediante un sistema basado en reglas simples de asociación visual directa (1 a 1) y memoria, respetando el nivel de desarrollo motriz y cognitivo de los niños en la etapa preoperacional.
- Producir los componentes físicos y las artes finales del juego tablero, tarjetas de asociación, fichas, empaque y manual de instrucciones, asegurando una diagramación coherente, la hiper contextualización del contenido y la correcta usabilidad del producto en el entorno del aula.
- Implementar el prototipo ilustrado mediante sesiones de prueba y socialización con estudiantes y docentes, para la comprobación empírica de la eficacia del diseño gráfico en la asimilación del conocimiento cultural, la interacción social y el nivel de involucramiento (*engagement*) infantil.

4.2. Ubicación

Tabla 5. Información de Institución Educativa seleccionada para el presente proyecto.

Datos Institucionales	
Nombre de la Institución	Unidad Educativa “Valle del Chota”
Tipo de institución	Publico
Grado	2do de básica
Ubicación	Carpuela (Valle del Chota)
Provincia	Imbabura
Cantón	Ibarra

Nota. Datos obtenidos de los registros administrativos de la Unidad Educativa Valle del Chota (2026). Elaborado por el autor.

4.3. Desarrollo de la propuesta

4.3.1. Perfil del Usuario y Ergonomía Física

Según Maya (2022) “El diseño del producto está ajustado con precisión al usuario final: niños de 5 a 6 años. En esta etapa, el desarrollo de la motricidad fina y el agarre de pinza se encuentran en proceso de consolidación; por ello, los componentes propios de los juegos de mesa para adultos fichas minúsculas, textos extensos, tableros saturados resultan inoperantes para este público” (p.35).

La propuesta plantea una sobredimensión intencional de las tarjetas y de las piezas móviles (*standees*), garantizando que el infante pueda manipularlas con seguridad. Esto reduce la frustración mecánica y permite que la carga cognitiva se enfoque específicamente en la decodificación visual de los elementos culturales representados.

4.4. Planificación y Diseño Gráfico

4.4.1. Dirección de Arte e Identidad Cromática

La estética de "Por el Camino de Mis Ancestros" se aleja de las fórmulas genéricas del diseño comercial infantil, apostando por una hipercontextualización visual del entorno del Valle del Chota, el río Chota-Mira y las zonas aledañas. La paleta cromática se construye en dos ejes contrastantes, que atienden funciones tanto psicológicas como identitarias:

- **Tonos base (tierra y aridez).** Se emplean ocres, terracotas y amarillos cálidos para representar la topografía árida característica de las laderas del valle. Estos tonos proporcionan un fondo de bajo contraste que no compite con los elementos interactivos del juego.

- **Tonos de acento (fertilidad y acción).** Se aplican verdes saturados para la vegetación y turquesas para el recorrido del tablero: estos tonos simbolizan la vida que fluye alrededor de la cuenca del río Chota.

4.4.2. Estilo de Ilustración y Reducción del Ruido Visual

El enfoque estilístico adoptado es la ilustración vectorial geométrica y orgánica (*flat Design*), sin contornos negros rígidos ni gradientes complejos. Esta decisión técnica responde a la necesidad de ergonomía visual: al eliminar el exceso de texturas y detalles innecesarios el "ruido visual", se facilita el proceso de escaneo ocular del niño. Las formas están sintetizadas, pero conservan un alto valor descriptivo; por ejemplo, una olla de barro cocinando guandul o un tambor de bomba se construyen con geometrías claras que el infante puede asociar de inmediato con los objetos de su vida cotidiana.

4.4.3. Diseño de Personajes y Avatares: Desmitificando el Biotipo

Uno de los aportes más críticos de esta propuesta gráfica es la representación de los cuerpos y rostros afrodescendientes. Para representar a cada personae como por ejemplo la abuela que reparte amor, los caballeros que reparten trabajo y alimento para sus familias y en conglomerado en momento de hacer musica unos tocan los tambores o la bomba y las mujeres baila.

Las proporciones de los personajes presentan una ligera macrocefalia (cabezas sutilmente más grandes) y ojos expresivos, técnica reconocida en el diseño editorial infantil para generar empatía y conexión emocional inmediata con el lectojugador.

4.5. Mecánicas de Juego y Componentes Físicos

4.5.1. Estructura del Tablero

El tablero se diagrama bajo una composición en "S" o camino serpenteante, compuesta por 32 casillas. Esta retícula fluida guía la mirada de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, entrenando sutilmente los patrones de seguimiento ocular necesarios para el futuro aprendizaje de la lectoescritura. Las casillas integran iconografía específica (tambores, vasijas de barro) que actúa como detonante de acción, vinculando el avance espacial con el levantamiento de tarjetas didácticas.

4.5.2. El Sistema de Tarjetas Didácticas

El núcleo pedagógico del juego reside en tres mazos de cartas sobredimensionadas, categorizadas de forma cromática y temática. El diseño de estas piezas distribuye la jerarquía visual destinando un 80 % del espacio a la ilustración central y un 20 % a un texto de apoyo para el docente:

- **Tarjetas de Acción. (color rojo, reverso con iconografía de tambor).** Estimulan la dimensión kinestésica y musical. Un ejemplo es "Baila Bomba", donde la ilustración muestra a dos personajes en movimiento: incita al niño a replicar la expresión corporal e integra el arte con la psicomotricidad gruesa.
- **Tarjetas de Cultura. (color verde, reverso con iconografía de hojas).** Enfocadas en el patrimonio tangible, la agricultura y la gastronomía ancestral. A través de cartas como "Cosecha Guandul", el diseño muestra el proceso colaborativo de preparación de alimentos y valida los saberes de la tierra.
- **Tarjetas de Historia y Oralidad. (color amarillo, reverso con iconografía de turbante).** Transmiten los valores de la filosofía cimarrona comunitaria. Cartas como "La Voz de Martina", u otras representaciones de relatos locales, transforman la memoria oral en

interacciones que fomentan la empatía, la defensa del compañero y la resolución pacífica de conflictos.

4.5.3. Dado Iconográfico

Para sortear la barrera del conteo complejo en niños que recién inician su formación numérica, se rediseñó el mecanismo de azar. El dado de madera prescinde de los puntos tradicionales y emplea iconografía grabada huellas para avanzar, soles para tomar cartas, tambores para acciones especiales. Esto otorga total autonomía al infante, quien puede interpretar el resultado del dado mediante asociación visual directa, lo que lo empodera dentro de la dinámica del juego.

4.6.Guía de Implementación Pedagógica

Con el fin de que el juego "Por el Camino de Mis Ancestros" pueda integrarse de forma efectiva a la dinámica del aula, se diseñó una guía de implementación estructurada en cuatro fases secuenciales. Esta guía orienta al docente quien asume durante la actividad el rol de "Ancestro Mayor" sobre cómo introducir, mediar y cerrar la sesión de juego, e incluye ejemplos de verbalización que ilustran el tono y el lenguaje sugeridos para cada momento.

Tabla 6. Fases de intervención pedagógica del juego

Fase de intervención	Guía / descripción para el docente	Ejemplo de verbalización
1. Introducción y motivación	El docente presenta el tablero y vincula visualmente el juego con el entorno de los niños, explicando el objetivo de forma sencilla.	"Hoy vamos a viajar por nuestro valle en el juego 'Por el Camino de Mis Ancestros'. Vamos a descubrir la música, la comida y las historias de nuestros abuelos."

2. Preparación y roles	Se ubica el juego en las mesas y se asignan las fichas. Se explica el uso del dado de forma corta.	"Elige a tu personaje favorito. Tiramos este dado de madera: si sale una huella, avanzamos; si sale un tambor, tomamos una carta roja."
3. Mediación del juego	El docente actúa como facilitador , leyendo el texto de las tarjetas mientras los niños asocian la ilustración con la acción.	"Te tocó la tarjeta verde. Mira el dibujo... ¿qué estamos cosechando? ¡Exacto, guandul! Vamos a simular que pelamos los granitos."
4. Reflexión y cierre	Al llegar a la meta, se finaliza la actividad lúdica y se consolida el conocimiento mediante preguntas abiertas.	"¿Qué personaje de nuestro valle les gustó más? ¿Qué canción bailamos en el juego que también bailamos en la fiesta del pueblo?"

Nota. Elaborado por el autor (2026).

Esta estructura de cuatro fases responde a una lógica pedagógica progresiva: primero se contextualiza y motiva (fase 1), luego se establecen las reglas y roles (fase 2), después se desarrolla el contenido cultural a través de la mediación activa del docente (fase 3) y, finalmente, se consolida el aprendizaje mediante la reflexión verbal (fase 4). Los ejemplos de verbalización no pretenden ser un guion rígido, sino un modelo de referencia que orienta al docente sobre el registro conversacional y el nivel de andamiaje esperado en cada momento de la sesión.

4.7.Propuesta Gráfica

4.7.1. Bocetaje

La participación de los niños, las maestras y los representantes constituyó una colaboración significativa para esta etapa del proceso. Las referencias sobre las características particulares del Valle del Chota resultaron de gran ayuda para construir un panorama visual claro del territorio.

Esto permitió obtener bocetos que se utilizaron tanto para las fichas y los tableros como para los tarjeteros del juego.

Ilustración 5. Boceto de Martina Carrillo



Ilustración 6. Boceto de Ambrosio Mondongo



Ilustración 7. Boceto de Pedro Lucumí

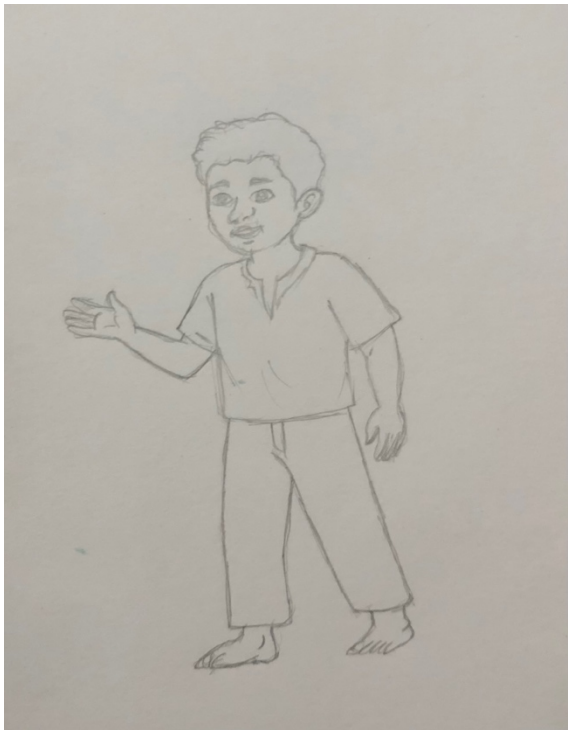


Ilustración 8. Boceto de vasija de barro.

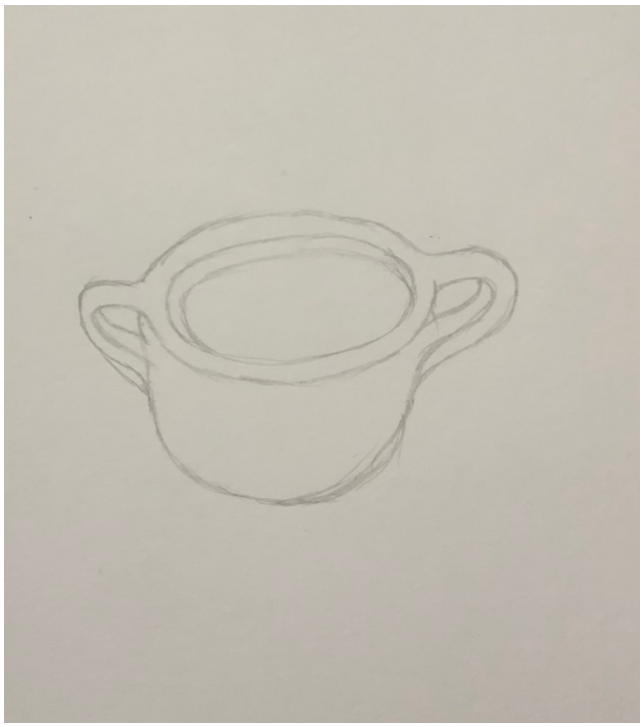
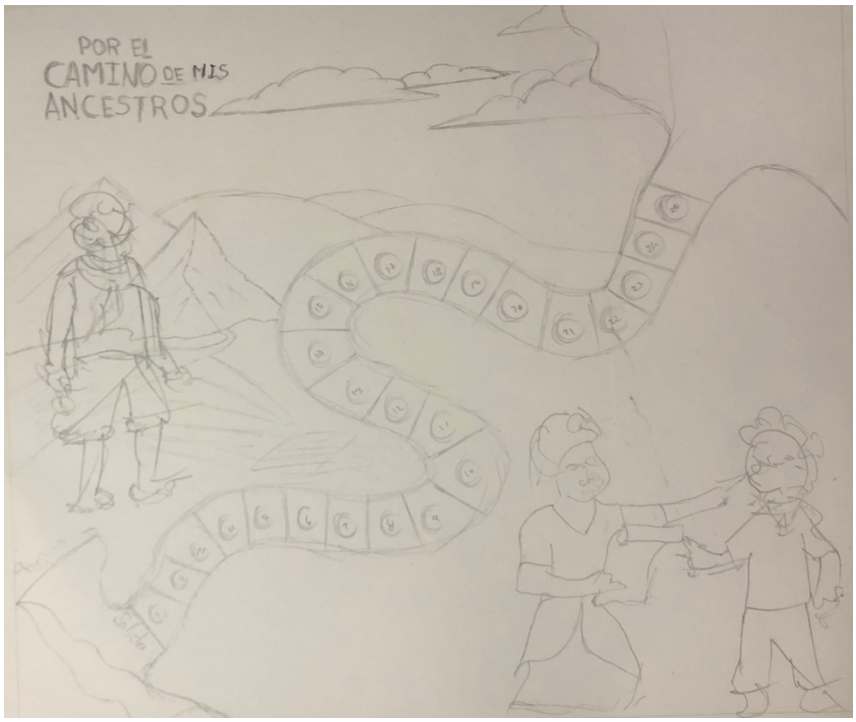


Ilustración 9. Boceto de instrumento Bomba



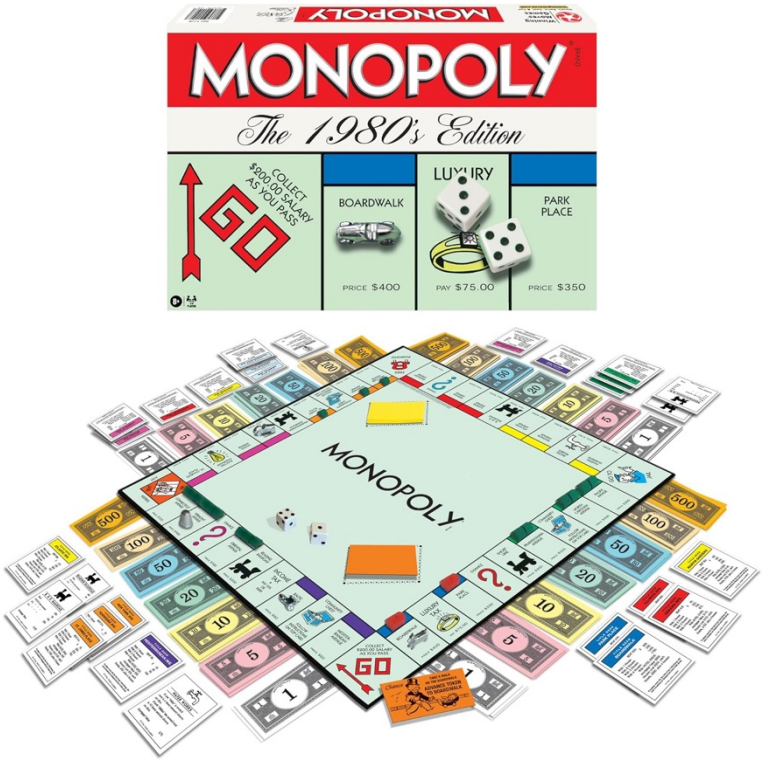
Ilustración 10. Boceto tablero de juego “Por el camino de mis ancestros”



4.7.2. Tamaño juego interactivo

Para diseñar el tablero del juego "Por el Camino de Mis Ancestros" se tomaron como referencia las medidas de un juego de mesa comercial de reconocido éxito, como Monopoly, cuyo formato estándar mide 53.5 cm x 47.5 cm. Se consideró que este tamaño permite identificar con facilidad las ilustraciones del tablero.

Ilustración 11. Referencia tamaño tablero



Nota. Tomado de corpues.kg

4.7.3. Cromática

Sobre la cromática dentro del diseño interactivo, Soto Flores (2020) sostiene que los colores elegidos en una interfaz tienen un gran impacto psicológico en la experiencia del usuario. La autora identifica asociaciones comunes a los colores cálidos que evocan energía y calidez; los fríos que transmiten calma y serenidad; y los neutros que aportan limpieza y sofisticación. Precisa, además, que la percepción del color depende del contexto y de su combinación con otros colores.

Estos principios son parte de la propuesta gráfica de este trabajo. En el contexto del Valle del Chota, dotar a las piezas del juego de estas características cromáticas constituye un componente

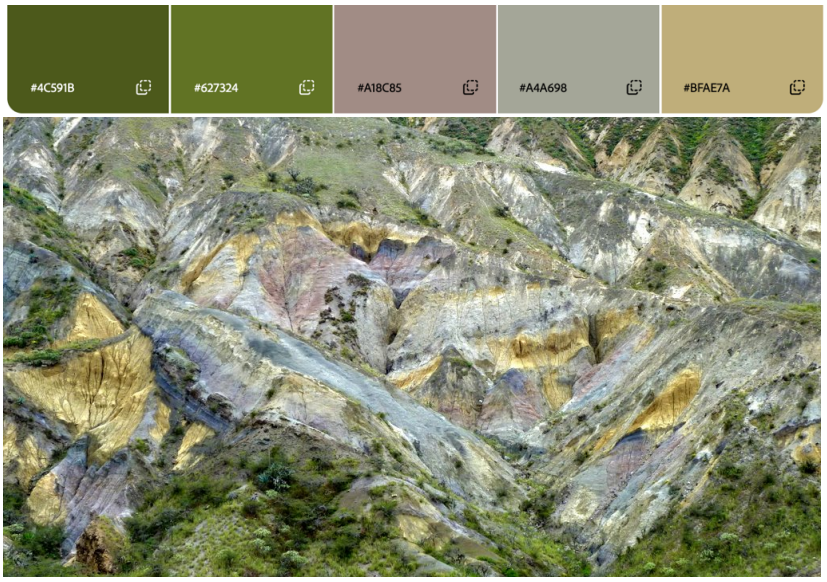
fundamental, ya que fortalece la identidad cultural representada y enriquece la experiencia lúdica de los infantes.

Ilustración 12. Influencia de los colores en niños.



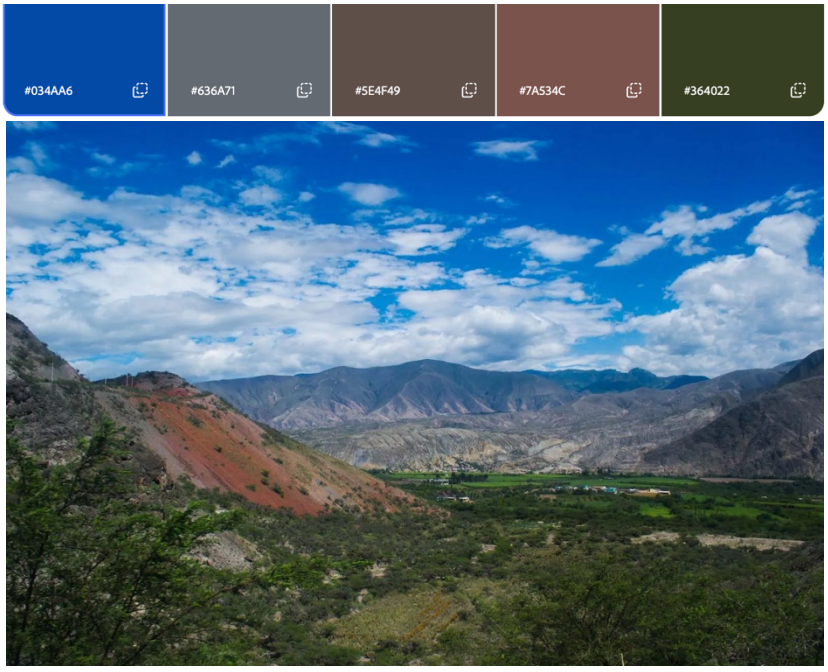
Nota. Recuperado de Guiainfantil.com

Ilustración 13. Paleta de colores #1



Nota. Paleta elaborada por el autor.

Ilustración 14. Paleta de color #2



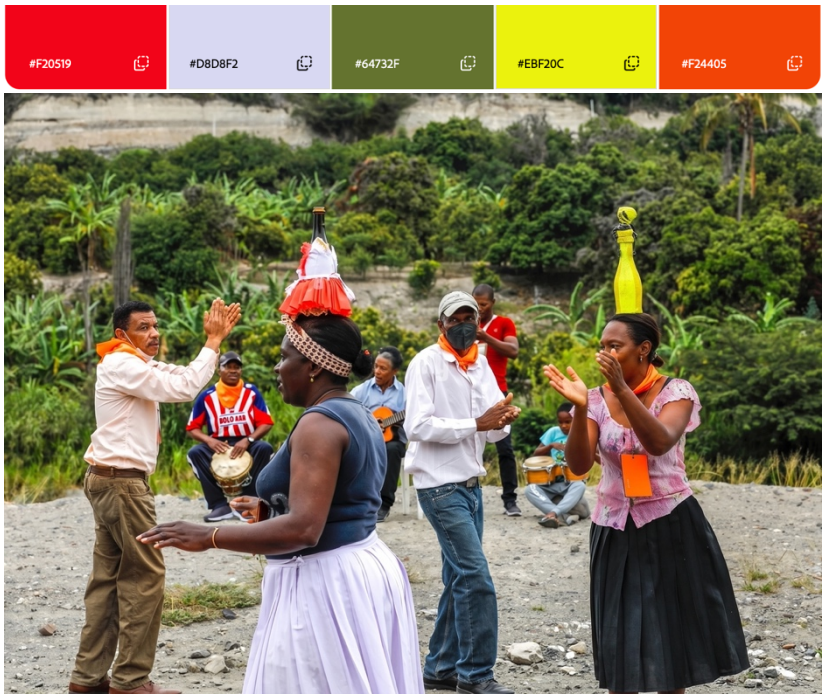
Nota. Paleta elaborada por el autor.

Ilustración 15. Paleta de color #3



Nota. Paleta elaborada por el autor.

Ilustración 16. Paleta de color #4



Nota. Paleta elaborada por el autor.

4.7.4. Estilo gráfico

Para el desarrollo del estilo gráfico del juego se adoptó el enfoque de la ilustración infantil, rama de la ilustración dirigida específicamente a niños, la cual se materializa en esta propuesta a través de la ilustración digital. De acuerdo con la Universidad Europea (2026), la ilustración infantil se caracteriza por la adecuación a la franja de edad del público lector, el protagonismo que adquiere la imagen dentro de la narrativa, el diseño expresivo de los personajes, el uso narrativo del color y la composición (paleta cromática, encuadres y distribución de los elementos), orientado a generar emociones y dirigir la atención del lector; y el equilibrio entre la estética y la funcionalidad didáctica de las piezas.

Estas características guían directamente las decisiones gráficas de "Por el Camino de Mis Ancestros": los personajes, el tablero y las tarjetas se diseñan con un lenguaje visual adaptado a niños de 5 a 6 años, priorizando la expresividad y la narrativa cromática por sobre el detalle técnico, sin perder de vista la función didáctica que cada elemento cumple dentro de la dinámica del juego.

4.7.5. Diseño Conceptual

Tablero. El tablero es un paisaje ilustrado que pone al jugador directamente en el territorio: de fondo se ve un poblado tradicional con casas de adobe y una iglesia, enmarcado por montañas áridas y árboles nativos. La ruta de juego es un sendero azul y sinuoso, inspirado en el cauce del río, dividido en casillas numeradas en blanco y en orden. Ese contraste entre el fondo azul y el texto blanco ayuda a ver mejor los números y estimula el conteo desde pequeños.

Tarjetas de Acción. Este mazo de cartas rojo intenso se reconoce fácilmente por la palabra "ACCIÓN" escrita en blanco, y en el reverso lleva dibujos de tambores tradicionales (bombas). Estas tarjetas traen los retos físicos, orales y de identificación cultural que los niños deben resolver durante la partida.

Fichas interactivas. Las piezas de juego son figuras troqueladas en material rígido, sostenidas por peanas plásticas o de madera. Representan a miembros de la comunidad afrodescendiente con un diseño amigable y cercano: un niño, un hombre joven y una mujer adulta, vistiendo atuendos tradicionales (faldas largas y turbantes). Este diseño tridimensional fomenta el animismo y permite que el niño se identifique visualmente con el actor social que representa.

Casillas especiales. A lo largo de la ruta azul numerada, el camino no es monótono: tiene casillas con dibujos especiales que ponen en marcha dinámicas culturales sin necesidad de leer instrucciones complejas:

- Casilla musical (tramo inicial): fondo rojo, con un dibujo de tambor.
- Casillas gastronómicas (tramo intermedio): con dibujos de ollas de barro tradicionales.
- Casilla de vestimenta e identidad (tramo final): con un dibujo de turbante típico de tela.

Instrucciones del juego y mecánica (dado personalizado). Para avanzar, el juego no usa el dado numérico de siempre: en su lugar usa un dado de madera con símbolos, pensado para la etapa preoperacional de los niños. Sus caras tienen símbolos grabados: un tambor, una huella humana y un sol radiante. Los jugadores lanzan el dado y avanzan según la regla de cada símbolo, y así caen en casillas normales (azules) o en casillas especiales. Al caer en una casilla especial, o al sacar un símbolo determinado, el niño toma una tarjeta de acción y cumple el reto cultural que le toque.

Duración. Las partidas duran entre 15 y 20 minutos como máximo, un tiempo que responde a los estudios sobre atención sostenida en niños de primer año de básica, y así la inmersión se mantiene alta sin llegar a la fatiga.

Guía de uso para docentes. El juego se acompaña de un manual técnico-pedagógico dirigido al educador o facilitadores pedagogicos. Este documento explica cómo utilizar el recorrido "Por el Camino de Mis Ancestros" como herramienta de etnoeducación dentro del aula, detallando la correspondencia de cada ilustración la olla, el tambor, el turbante con el currículo nacional.

Tabla 7. Guia facilitador pedagógico

Momento	Descripción	Ejemplo de verbalización
Introducción	Como paso inicial, el educador introduce el material didáctico al grupo, detallando el propósito de la dinámica y motivando la curiosidad de los infantes.	"Niños, el día de hoy exploraremos nuestro territorio con el juego 'Por el Camino de Mis Ancestros'. En esta aventura descubriremos nuestras tradiciones, los bailes y los elementos de nuestra comunidad."
Repartición del material	El docente reparte el tablero sobre una mesa o el suelo, entrega los materiales como personajes, cartas y dado y explica las reglas básicas, dando ejemplos y el mecanismo de avance si fuera necesario.	"Acomodemos este mapa al centro para que todos puedan verlo. Tomen sus figuras y presten atención a este dado de símbolos: si sale la huella damos un pasito y si sale el sol, dos. Les mostraré cómo hacer el primer movimiento."

Organización de jugadores	El docente selecciona al grupo de jugadores (entre dos y cuatro estudiantes por partida) y organiza la secuencia de participación.	"Para esta primera ronda, invitaré a cuatro de ustedes a acercarse al tablero. Vamos a organizarnos para decidir a quién le toca iniciar el recorrido."
Mediación de la partida	A lo largo de la partida, el docente actúa como guía de la experiencia, lee los retos en voz alta y contextualiza brevemente las ilustraciones culturales que aparecen en la ruta.	"¡Qué suerte, llegaste al casillero de la olla de barro! Saquemos una carta roja para descubrir qué desafío de movimiento o conocimiento nos toca cumplir ahora."
Consolidación y cierre	Al alcanzar la última casilla el docente da por terminada la sesión lúdica y formula interrogantes abiertas para consolidar los saberes compartidos.	"¿Qué fue lo más divertido de nuestro viaje por el tablero? ¿Cuál fue el dibujo o personaje que más llamó su atención? ¿Quién recuerda para qué servía el tambor o la olla que vimos? ¿Quisieran emprender este recorrido otra vez?"

Nota. Elaborado por el autor (2026).

4.7.6. Ilustraciones

Para la conceptualización y materialización gráfica del tablero se empleó el software Adobe Illustrator como herramienta principal de dibujo vectorial. La propuesta visual se desarrolló bajo los principios del *flat design* (diseño plano), aplicando tintas planas y una síntesis formal que prescinde de volúmenes complejos, sombras realistas o degradados excesivos. Esta decisión

estética no es arbitraria, sino que responde directamente a las necesidades perceptivas del usuario final: al evitar el "ruido visual" y la sobrecarga cognitiva, se garantiza que las ilustraciones sean nítidas, directas y fáciles de decodificar para los niños de 1.º año de EGB. De esta manera, el diseño resulta funcional, amigable e intuitivo dentro del entorno educativo.

Para alcanzar este resultado visual y estructurar el recorrido, se siguieron los siguientes pasos:

- **Diseño de portada del packaging**

Se creó el diseño de "Por el camino de mis ancestros" para fomentar la cultura del Valle del Chota en niños de primer año de educación básica. Es indispensable proporcionar y dotar de este tipo de herramientas de aula por la escasez y falta de material didáctico dirigido a estas edades. Sin duda, con este material el juego y el aprendizaje fortalecen el reconocimiento de nuestra identidad, con aportes en el diseño tales como la teoría del color y la ergonomía visual.

Ilustración 17. Diseño de pakaging

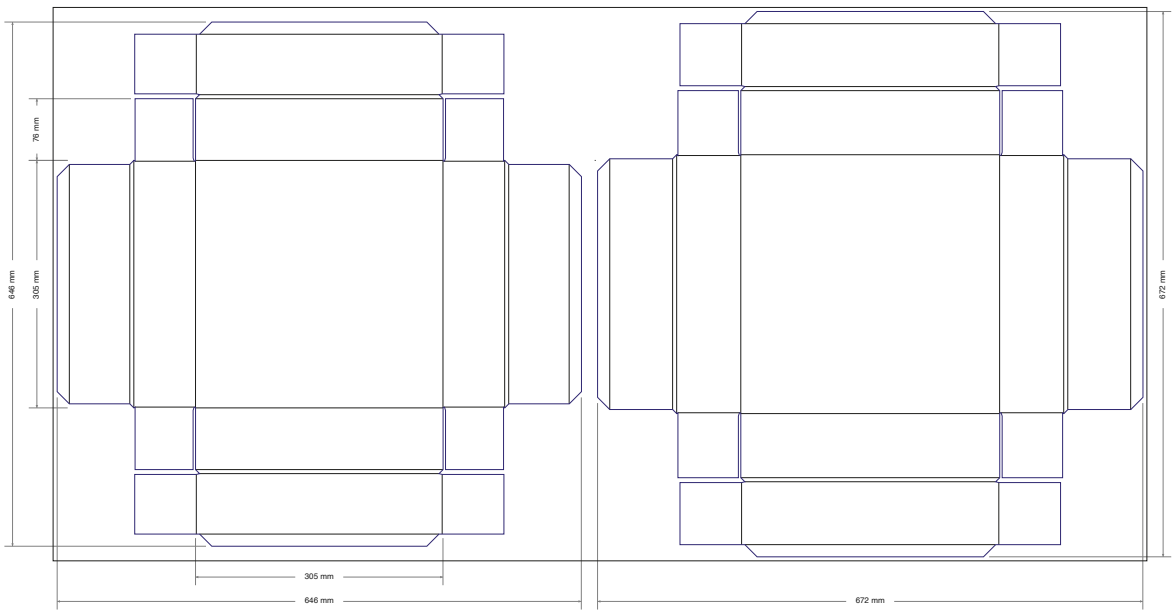


Ilustración 18. Diseño de pakagin aplicado.



Ilustración 19. Diseño de portada



Nota. Elaborada por el autor (2026).

Ilustración 20. Referencia de Ambrosio Mondongo



Nota. Recuperado de canal de YouTube de (Cl@ss Click-UEFEA, 2023) UEFEA, personaje creado con IA además partí desde aquí por la contextura de las personas afro.

Ilustración 21. Ilustración de Ambrosio Mondongo



Ilustración 22. Fotografía referencia de Martina carrillo



Nota. Recuperado de (Hernández & Hernández, n.d.) fotos referencia de Martina carrillo, además martina es reconocida por su historia de lucha del pueblo afro, como lideresa para denunciar abuso por parte del administrador de la hacienda la Concepción.

Ilustración 23. Ilustración de Martina Carrillo



Ilustración 24. Referencia del personaje de Pedro Lucumí



Familia afrodescendiente del Valle del Chota, 1910

Nota. Tomado de (Menédez , 2011) Se toma como referencia a un morador del valle del Chota de 1910, con la vestimenta tradicional y sin zapatos haciendo referencia a la esclavización.

Ilustración 25. Ilustración de Pedro Lucumí



Ilustración 26. Instrumento de la bomba



Nota. Foto del autor, Para ilustrar el intruemnto de la Bomba se parte desde la experiencia con el intrumento, con lo que tiene como caracteristicas y recursos del medio.

Ilustración 27. Imágenes complementarias



Nota. Elaborado por el autor. Instrumento Bomba, vasija de barro usada para cocinar y servir alimentos.

- **Ilustracion del tablero**

El desarrollo de la ilustración del tablero incorpora detalles visuales y una paleta cromática que representan fielmente los paisajes áridos del Valle del Chota. Este diseño cumple una función netamente educativa, ya que se acopla a los principios del aprendizaje significativo al permitir que el niño reconozca su propio entorno. Para su materialización, el tablero cuenta

con las siguientes dimensiones: 53.5 cm x 47.5 cm un tamaño adecuado para fomentar el aprendizaje.

Ilustración 28. Ilustración del tablero



Nota. Elaborado por el autor (2026).

Ilustración 29. QR Video explicativo del juego.

Nota. Video explicativo de como se juega. Link.

https://drive.google.com/drive/folders/1eo0Occ379tRfOwBTiLhhJ3D4JWMQPqJz?usp=sharing

- **Tarjetas de acciones**

El diseño de las tarjetas de desafío se estructura combinando ilustraciones representativas y los retos lúdicos que los estudiantes deben ejecutar. Además del componente visual dirigido al infante, cada tarjeta incorpora en su base una guía textual con la instrucción específica para el docente, quien actúa como mediador de la actividad. El énfasis pedagógico y la dinámica de cada carta variarán según la categoría temática a la que pertenezca, tal como se detalla a continuación en la Tabla 8, el tamaño de la carta es de 8,89 cm x 5,72 cm, las tarjetas seran del material couché por el tema de acabados brillantes. El material que acompaña a las cartas es un Packaging de 8,95 cm x 5,80 cm.

Tabla 8. Nomenclatura de tarjetas

Eje Temático y Color	Nombre del Reto	Ilustración del Anverso (Visual)	Texto de Mediación para el Docente

Expresión Corporal **(Rojo)**	La Botella	Mujer sonriente bailando con una botella sobre la cabeza.	"Pide al estudiante que dé 3 pasos imaginando que lleva una botella en la cabeza sin dejarla caer. ¡Equilibrio!"
Expresión Corporal **(Rojo)**	El Tamborero	Niño tocando un tambor tradicional (la Bomba) con las manos.	"El niño debe tocar un tambor imaginario en sus rodillas haciendo el sonido: ¡Tum-pa, tum-pa!"
Expresión Corporal **(Rojo)**	La Cosecha	Personaje agachado recolectando frutos de la tierra.	"Invita al niño a imitar cómo se agachan nuestros abuelos para recoger la cosecha de la tierra."
Saberes y Sabores **(Verde)**	El Rico Guandul	Olla de barro humeante acompañada de guandul y yuca.	"Muestra la tarjeta y pregunta: ¿Qué comida tradicional y deliciosa de nuestra tierra ves aquí?"
Saberes y Sabores **(Verde)**	El Turbante	Primer plano del rostro de una abuela luciendo un turbante colorido.	"Muestra la tarjeta y pregunta: ¿De qué color es el turbante que lleva la abuela en la cabeza?"
Saberes y Sabores **(Verde)**	La Casa de Adobe	Vivienda tradicional del Valle del Chota con techo de teja.	"¿De qué material están hechas las casitas tradicionales de nuestros abuelos?"

Tradición Oral (Azul)	El Duende Travieso	Sombrero grande asomándose detrás de un matorral.	"Lee al niño: 'El Duende es chiquito, usa un sombrero grande y le gusta esconder cosas'. Luego pregunta: ¿Qué le gusta hacer al Duende?"
Tradición Oral (Azul)	El Saludo al Abuelo	Niño saludando con respeto y afecto a un adulto mayor.	"En nuestra comunidad respetamos mucho a los mayores. Pide al niño que le dé un saludo respetuoso al compañero que tiene a su lado."
Tradición Oral (Azul)	El Cuento de la Noche	Luna brillante iluminando el paisaje y el río Chota.	"Pregunta al estudiante: ¿Qué historia o cuento te han contado tus papás o abuelos antes de dormir?"

Nota. Elaborado por el autor. Investigacion de sistema de aprendisaje.

Ilustración 30. Ilustración tarjeta de expresión corporal #1.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 31. Ilustración tarjeta de expresión corporal #2.



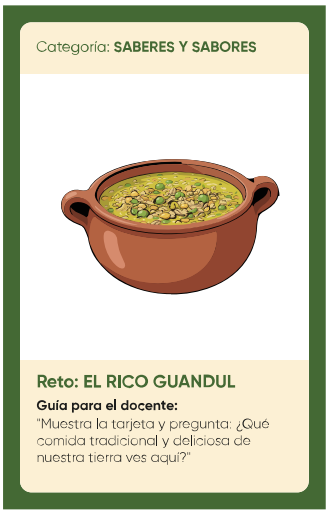
Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 32. Ilustración tarjeta de expresión corporal #3.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 33. Ilustración tarjeta de saberes y sabores #1.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 34. Ilustración tarjeta de saberes y sabores #2.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 35. Ilustración tarjeta de saberes y sabores #3.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 36. Ilustración tarjeta de tradición oral #1.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 37. Ilustración tarjeta de tradición oral #2.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 38. Tarjeta de tradición Oral #3



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 39. Ilustración de reverso de cartas acción.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 40. Reverso de carta cultura.



Nota. Elaborado por el autor.

Ilustración 41. Reverso de carta de historia.



Nota. Elaborado por el autor.

Actividades Centrales del Juego

Durante el desarrollo de "Por el Camino de Mis Ancestros", los estudiantes de primer año de EGB se involucran en una serie de actividades lúdico-educativas guiadas por el docente:

- **Identidad y Rol:** La primera actividad consiste en la selección del personaje. Esto fomenta el animismo y el sentido de pertenencia desde el inicio de la partida incluso autoidentificación.
- **Conteo y Desplazamiento:** A través del lanzamiento del dado los niños practican el conteo temprano al mover su ficha una o dos casillas sobre la ruta azul del tablero.
- **Reconocimiento Visual del Entorno:** Al caer en las casillas especiales, los niños participan en una actividad de diálogo corto donde identifican elementos del Valle del Chota.

- **Resolución de Retos (Tarjetas de Acción):** Es la actividad más dinámica. Al sacar el símbolo del "Tambor" en el dado, el infante debe tomar una carta y cumplir el desafío propuesto con la ayuda del grupo.

Clasificación de los Retos (Tarjetas de Acción)

Los retos están diseñados para ser resueltos en un tiempo breve (1 a 2 minutos) y se dividen en tres categorías cromáticas que estimulan diferentes áreas del desarrollo infantil.

1. Retos de Expresión Corporal y Motricidad (Tarjetas Rojas) Están enfocados en el desarrollo psicomotriz grueso, el equilibrio y la imitación de prácticas culturales.

- **Reto "La Botella" o Equilibrio:** El niño debe dar tres pasos en línea recta imaginando que lleva una botella sobre su cabeza, simulando el baile tradicional de la Bomba, sin dejarla caer.
- **Reto "*Bombero*" Coordinación rítmica:** El niño debe usar sus manos para golpear sus rodillas simulando tocar un tambor, siguiendo un ritmo básico de "Tum-pa, tum-pa" que el facilitador le marque.
- **Reto "La Cosecha" o Motricidad gruesa:** El niño debe agacharse y simular la recolección de frutos de la tierra, imitando el trabajo agrícola de los abuelos de la comunidad.
- **Reto "El Salto del Río":** El niño debe dar un salto con los pies juntos imaginando que cruza el río Chota para llegar a la orilla.

2. Retos de Saberes, Sabores y Entorno (Tarjetas Verdes) Se centran en la estimulación cognitiva, la memoria visual y el reconocimiento de la soberanía alimentaria y estética del territorio.

- **Reto "El Rico Guandul" o Identificación visual:** A partir de la ilustración de la tarjeta, el niño debe nombrar la comida tradicional como son guandul y yuca y mencionar si la ha probado en casa.
- **Reto "El Turbante" o Reconocimiento cromático:** El niño debe mirar la ilustración de la abuela y nombrar en voz alta los colores presentes en su turbante.
- **Reto "La Casa de Adobe" o Reconocimiento del entorno:** Al ver la imagen de la casa tradicional, el niño debe identificar el material del que está construida como tierra, adobe o el color de su techo o teja.

3. Retos de Tradición Oral y Valores Comunitarios (Tarjetas Azules) Buscan fortalecer la escucha activa, la atención sostenida, la empatía y la conexión intergeneracional.

- **Reto "El Duende Travieso" y la Comprensión oral:** El docente lee una breve descripción del Duende que es un personaje mitológico. El reto del niño es responder una pregunta de comprensión simple, como: "¿Qué objeto grande usa el Duende en su cabeza?".
- **Reto "El Saludo al Abuelo" tal como valores y convivencia:** Se fomenta el respeto hacia los mayores. El reto consiste en que el jugador debe darle un saludo afectuoso y respetuoso al compañero que se encuentre a su derecha.
- **Reto "Memoria Ancestral" y Expresión oral:** El niño debe nombrar o recordar un cuento, leyenda o historia corta que sus padres o abuelos le hayan contado antes de dormir. Si no recuerda uno, un compañero puede ayudarle.

- Pasos Detallados para el Arranque de la Partida

1. Adecuación del Espacio Lúdico El docente mediador debe preparar un espacio físico libre de distracciones. Se recomienda despejar una mesa amplia o acondicionar un área limpia en el suelo del aula. El objetivo es que los infantes puedan sentarse en círculo alrededor del juego, garantizando que todos tengan un alcance visual y motriz equitativo.

2. Despliegue del Material Se despliega el tablero ilustrado en el centro del círculo, asegurando que la ruta del río azul y las 40 casillas sean visibles para todos. A un costado del tablero, el docente debe barajar el mazo de "Tarjetas de Acción" y colocarlas boca abajo, al alcance exclusivo del educador para mantener el orden.

3. Selección de Personajes El docente presenta las cuatro fichas tridimensionales Cada infante (de 2 a 4 jugadores) elige la figura que más le guste o con la que se sienta identificado. Esta acción inicial fomenta el animismo infantil y el sentido de pertenencia. Todas las fichas seleccionadas se colocan fuera de la ruta, justo antes del casillero número.

4. Determinación del Turno Inicial Para decidir quién realiza el primer movimiento de manera justa y sin conflictos, el docente entrega el dado simbólico a cada niño para un lanzamiento de prueba. El estudiante que obtenga el símbolo del **Sol** será el primero en comenzar. Si hay un empate, vuelven a lanzar. El orden de los siguientes turnos continuará hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj).

5. El Primer Lanzamiento (Inicio del Recorrido) El jugador designado toma el dado simbólico de madera y lo lanza al centro del tablero. El docente guía el primer movimiento según el resultado:

- Si sale la **Huella**: El niño toma su personaje y lo mueve al casillero 1.
- Si sale el **Sol**: El niño avanza directamente al casillero 2.

- Si sale el **Tambor**: El niño se queda en la zona de inicio, pero levanta la primera Tarjeta de Acción para resolver su primer reto cultural junto con el grupo.

6. Integración del Grupo (El Rol del Mediador) Una vez realizado el primer movimiento, el docente cede el dado al siguiente jugador, recordando a los niños que el objetivo no es llegar primero corriendo, sino avanzar juntos superando los retos hasta llegar a la fiesta comunitaria en la casilla 40 donde tenemos la bomba como instrumento que conglomera toda esa sensación.

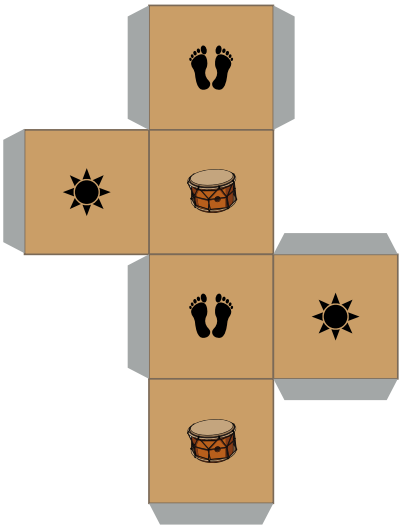
- **Fichas y accesorios**

Creación de fichas dados y accesorios que acompañan al juego el cual ayuda a mantener el interés del niño.

Ilustración 42. Fichas de participantes.



Ilustración 43. Dado de madera con sus respectivos pictogramas.



- **Guia docente**

Se ha desarrollado una guía dirigida al mediador pedagógico, diseñada para orientar la correcta ejecución de las dinámicas del tablero y facilitar la transmisión de conocimientos culturales. Este documento asiste al docente desde la fase previa organizando los materiales y adecuando el espacio de trabajo, y explica detalladamente el desarrollo metodológico de la partida mediante pasos secuenciales.

Ilustración 44. Vista previa Guía docente.



https://www.flipsnack.com/9A8AA799E8C/gu-a-facilitador

Ilustración 45. Guia para facilitador pedagógico.



Nota. Elaborado por el autor (2026).

POR EL CAMINO DE MIS ANCESTROS

MANUAL DEL MEDIADOR PEDAGÓGICO
Juego de Etnoeducación: "Por el Camino de Mis Ancestros"

Este documento constituye la guía metodológica y técnica para la correcta aplicación del recurso lúdico en el aula. Está diseñado específicamente para orientar al docente de primer año de Educación General Básica (EGB) en su rol de facilitador, garantizando que el juego cumpla sus objetivos de fortalecimiento identitario y desarrollo cognitivo.

01

Ficha Técnica del Recurso

POR EL CAMINO DE MIS ANCESTROS

1. Ficha Técnica del Recurso

Característica	Especificación
Público Objetivo	Infantes de 1er año de EGB (5 a 6 años - Estadio Preoperacional).
Tiempo Estimado	15 a 20 minutos por partida.
Modalidad de Juego	Grupal y Cooperativo (2 a 4 jugadores).
Ámbitos Curriculares	Comprensión del medio natural/cultural, Expresión corporal, Convivencia.

02

Componentes del Juego

2. Componentes del Juego

El material consta de piezas diseñadas bajo principios de ergonomía visual y síntesis gráfica (Flat Design), seguras e intuitivas para la primera infancia.

- 1 Tablero de Recorrido: Mapa ilustrado de 40 casillas secuenciales (ruta azul sobre fondo tierra) que representa el paisaje árido y la arquitectura tradicional del Valle del Chota.
- 4 Fichas Tridimensionales (Personajes): Troqueles con peana que representan a actores sociales de la comunidad: la bailarina, el músico, el agricultor y la abuela.
- 1 Dado Simbólico de Madera: Cubo sin números, con iconografía cultural grabada en sus caras (Huella, Sol, Tambor).
- Mazo de Tarjetas de Acción: Cartas estructuradas con un 70% de ilustración para el niño y un 30% de texto guía para el docente. Se dividen en tres ejes cromáticos: Rojo (Motricidad), Verde (Saberes y Sabores) y Azul (Tradición Oral).

03 Fase de Preparación

3. Fase de Preparación

El docente debe estructurar el espacio físico y mental antes de iniciar la dinámica.

1. Adecuación del Espacio Físico: Despejar una mesa amplia o disponer alfombras en el suelo del aula. Los estudiantes deben sentarse en círculo alrededor del tablero para asegurar un alcance motriz y visual equitativo.
2. Despliegue del Material: Ubicar el tablero en el centro. Las Tarjetas de Acción se barajan y se colocan boca abajo al lado del docente, quien las administrará para mantener el orden.
3. Selección de Personajes: El facilitador presenta las cuatro figuras. Cada niño elige la ficha con la que sienta mayor afinidad, fomentando el animismo y la autoidentificación. Las figuras se ubican en la zona de salida (antes de la casilla 1).
4. Asignación de Turnos: Cada jugador lanza el dado simbólico a modo de prueba. Quien obtenga el ícono del Sol será el primero en iniciar. Los turnos subsecuentes rotan hacia la derecha.

04 Mecánica de Avance y Uso del Dado

4. Mecánica de Avance y Uso del Dado

El avance no se basa en el conteo numérico tradicional abstracto, sino en la decodificación de símbolos culturales. En su turno, el estudiante lanza el dado y ejecuta la acción correspondiente:

- La Huella (Pie descalzo): El infante avanza su figura 1 casilla. Simboliza el paso a paso por el territorio ancestral.
- El Sol Radiante: El infante avanza su figura 2 casillas. Representa la calidez del clima local y el avance enérgico.
- El Tambor (La Bomba): El infante no avanza. Su ficha permanece en el lugar, y el docente debe tomar inmediatamente la primera carta del mazo de Tarjetas de Acción.

05

Resolución de Retos (Las Tarjetas de Acción)

5. Resolución de Retos (Las Tarjetas de Acción)

Cuando el dado marca el "Tambor", la mecánica de desplazamiento se pausa para dar paso a la interacción cultural. El docente lee el 30% inferior de la tarjeta y el infante, guiado por la ilustración superior, ejecuta el reto según el color:

- Tarjetas Rojas (Expresión Corporal y Motricidad): El docente instruye al niño a realizar movimientos físicos (ej. el salto del río, imitar el baile con la botella en la cabeza, simular el toque del tambor). Desarrolla la motricidad gruesa.
- Tarjetas Verdes (Saberes y Sabores): El docente formula la pregunta impresa en la carta. El niño debe observar el bodegón plano (ej. el plato de guandul, el turbante, la casa de adobe) y nombrar colores, formas o ingredientes. Estimula el reconocimiento visual y cognitivo.
- Tarjetas Azules (Tradición Oral): El docente lee un microcuento o situación. El niño debe responder a una dinámica de escucha activa (ej. preguntas sobre El Duende) o realizar una acción comunitaria (ej. dar un saludo respetuoso al compañero). Refuerza valores comunitarios y atención sostenida.

Nota para el mediador: Si el estudiante duda al ejecutar un reto, el docente debe invitar al resto del grupo a ayudarle a completarlo, reforzando la cooperación sobre la competencia.

06

Hitos del Recorrido (Pausas Pedagógicas)

6. Hitos del Recorrido (Pausas Pedagógicas)

Durante el tránsito por la ruta azul, las figuras aterrizarán esporádicamente en casillas que rompen la secuencia visual con ilustraciones específicas (ej. Casilla 8 con el tambor, Casillas 14 y 15 con la olla de barro, Casilla 21 con el turbante).

Cuando un estudiante caiga en uno de estos hitos, el docente realizará una breve intervención oral, explicando el uso, el material o la importancia comunitaria de dicho elemento, sin necesidad de sacar una tarjeta extra.

07

Llegada Comunitaria y Reflexión Final

7. Llegada Comunitaria y Reflexión Final

El recorrido culmina cuando todas las fichas atraviesan el casillero 40. La actividad no designa ganadores individuales, sino que representa una llegada colectiva a una festividad tradicional.

Para cerrar la sesión, el docente ejecutará una ronda de reflexión grupal (Evaluación Formativa) planteando interrogantes abiertas:

- ¿Qué elemento cultural llamó más su atención durante el camino?
- ¿Qué desafío físico o historia del Valle del Chota fue el más divertido?
- ¿Pudieron reconocer la vestimenta o la comida típica en las tarjetas?

Este diálogo final asienta el aprendizaje significativo y valida la retención de los saberes ancestrales transmitidos durante la partida..

Gracias

por contribuir con el pueblo afro y el territorio afro del Valle del Chota

4.8.Programas para desarrollar la propuesta

- Adobe Illustrator

Se uso este sofwares con el fin de desarrollar la propuesta grafica tanto del tablero como de los personajes, la gran mayoría de artes se trabajó dentro del programa incluyendo el naming.

- Adobe Photoshop

Se usó este software para dar detalles con sus pinceles, aumentando detalles y que sea más atractivo, llamativo y funcional.

- Adobe InDesign

Este programa se empleó para la diagramación del manual del facilitador pedagógico, aprovechando sus herramientas especializadas para la estructuración y maquetación de documentos editoriales.

4.9.Difusión

El proceso de difusión de este instrumento de fomento de la cultura se dio en la Unidad Educativa “Valle del Chota” en la parroquia de Ambuquí en el cantón Ibarra, se diseñado para niños de primer año de educación básica tomando en cuenta que están caracterizados por ser el público objetivo de esta investigación.

4.10. Desarrollo técnico

Se materializó visualmente el juego con uso de sofwares especializados en diseño tal como lo es Adobe Illustrator con el fin de dar coherencia, atractivo y llamativo para el público objetivo además de estar alineado con los estándares educativos.

- **Ilustración de personaje**

La ilustración de los personajes se fundamenta en el rescate de la memoria histórica del Valle del Chota. Como figura central se ha diseñado a Martina Carrillo, en homenaje a su historia de lucha ante los atropellos cometidos por el administrador de la Hacienda La Concepción. Se la representa como una mujer guerrera y defensora de los derechos de las personas esclavizadas que, con determinación, logró impulsar reformas para su comunidad.

Como figuras de acompañamiento se integran dos personajes más, ambos basados en compañeros reales de la travesía de Martina Carrillo hacia Quito. Pedro Lucumí, quien a su regreso a la hacienda recibió 300 latigazos por su papel en la delegación. Y Ambrosio Mondongo, personaje inspirado en Ambrosia Padilla, otra de las integrantes del grupo: para esta propuesta se adaptó su nombre a una versión masculina, dándole una identidad gráfica propia dentro del universo del juego.

La decisión de ilustrar a estos personajes responde al recorrido que Martina Carrillo y sus compañeros realizaron a pie desde la Hacienda La Concepción hasta Quito, cruzando montañas y comunidades en defensa de sus derechos. Por esta razón, era necesario que su travesía quedara plasmada gráficamente en el documento y en la mecánica del juego: el recorrido de las 40 casillas del tablero hace mención simbólica a los kilómetros recorridos en su camino hacia la justicia.

- **Diseño de tablero**

Desarrollo de la propuesta gráfica del espacio principal del juego, integrando escenarios, recorridos y elementos representativos del Valle del Chota.

- **Tarjetas de acción**

Diseño de recursos que plantean actividades y situaciones relacionadas con los conocimientos, tradiciones y manifestaciones culturales del territorio.

- **Fichas y accesorios**

Diseño de los materiales complementarios del juego que ayuda a la participación de los niños y facilitan el desarrollo de la dinámica lúdica.

- **Prototipos**

Desarrollo de una versión preliminar del juego de mesa que permite visualizar y poner a prueba la interacción entre el tablero, personajes, tarjetas, fichas y demás componentes antes de la elaboración de la propuesta final.

- **Evaluación**

Evaluación del juego con los niños del público objetivo para identificar su comprensión, interacción y aporte al fortalecimiento del conocimiento cultural del Valle del Chota.

4.11. Ejecución en la Unidad Educativa Valle del Chota

- **Inducción al juego**

Se desarrolla una reunión de inducción brindando una capacitación para facilitadores pedagógicos sobre el juego, su función y su objetivo. Se toma en consideración las necesidades que implica estar dentro de estos espacios realizando estas actividades que ayuden con el desarrollo étnico.

- **Juego en el aula**

El juego se desarrolla como actividad extracurricular dentro del aula reforzando Desarrollo de una versión preliminar del juego de mesa que permite visualizar y poner a prueba la interacción

entre el tablero, personajes, tarjetas, fichas y demás componentes antes de la elaboración de la propuesta final y adaptando lo expuesto por la ley como Unidad Educativa Guardiana de los Saberes Ancestrales, con esta adaptación de fomentar la cultura del Valle del Chota.

- **Seguimiento y Evaluación**

Se desarrolló el respectivo seguimiento con el fin de evaluar el desempeño del fomento de la cultura del Valle del Chota. Se recepta datos cualitativos con el fin de analizar el resultado del juego como herramienta de fomento educativo.

Este juego denominado "Por el Camino de Mis Ancestros" apunta con el fortalecimiento identitario que los niños reconozcan sus raíces, características del pueblo como elementos visuales y más, como elementos educativos que sean fundamentales con el desarrollo antes mencionado.

Capítulo 5

5.1. Conclusiones

Según los resultados, se concluye que en el Valle del Chota no existen materiales didácticos tal como un juego, pero sin duda la cultura se mantiene viva en la música, la danza, la gastronomía, la tradición oral, las festividades y la memoria colectiva del pueblo afrodescendiente. La investigación evidenció la necesidad de construir nuevos recursos educativos contextualizados que fortalezcan su reconocimiento desde los primeros años de escolaridad. El juego demostró ser una herramienta didáctica adecuada para ello: en niños de primer año de EGB, los recursos visuales y manipulables son especialmente útiles, pues en esta etapa la representación gráfica, la exploración y el juego son parte central de cómo aprenden.

La ilustración tradujo conocimientos culturales y conceptos ligados a la memoria, las tradiciones y la identidad afrochoteña en representaciones accesibles para el público objetivo: se priorizó la claridad visual, la expresividad de los personajes, un uso adecuado del color y la reducción de elementos que pudieran generar sobrecarga visual. Esto confirma que el Diseño Gráfico puede fortalecer procesos educativos y culturales cuando se desarrolla desde las características de un contexto específico: va más allá de lo estético y funciona como herramienta de comunicación y mediación cultural.

Finalmente, la observación de la comprensión de los elementos gráficos, la participación, el interés y la interacción durante el uso del juego permitió valorarlo como una alternativa válida para acercar contenidos culturales a los niños, y confirma que un juego de mesa basado en la ilustración es un medio pertinente para vincular el Diseño Gráfico con la educación y la preservación cultural.

5.2.Recomendaciones

Se recomienda a la Unidad Educativa Valle del Chota implementar recursos didácticos contextualizados que incorporen elementos propios de la cultura y la identidad del territorio. Materiales que transmitan conocimientos académicos y a la vez fortalezcan el reconocimiento de su historia, sus tradiciones, sus manifestaciones culturales y su sentido de pertenencia pueden enriquecer la educación de los niños.

Conviene seguir desarrollando y aplicando estrategias lúdicas dentro de los procesos educativos, en especial en los primeros años de Educación General Básica. Los juegos de mesa y otros recursos manipulables pueden complementar las metodologías tradicionales de enseñanza,

favoreciendo la participación, la interacción entre estudiantes y el aprendizaje mediante experiencias significativas.

Para futuras aplicaciones de la propuesta, se recomienda realizar nuevos procesos de validación con un mayor número de estudiantes y docentes. Esto permitiría recopilar distintas experiencias de uso y evaluar la comprensión de las mecánicas, la claridad de las ilustraciones, la interacción con los componentes y el interés generado durante el juego, con el fin de introducir mejoras progresivas en futuras versiones del producto.

Es importante mantener un diálogo permanente con portadores de saberes, gestores culturales, docentes y miembros de las comunidades del Valle del Chota. La participación de los actores del territorio garantiza que las representaciones gráficas y los contenidos culturales de futuros productos de diseño respondan de manera respetuosa y auténtica a la identidad afrochoteña.

También se recomienda ampliar el desarrollo de recursos gráficos y educativos sobre otras manifestaciones culturales del Valle del Chota. Futuras propuestas podrían abordar con mayor profundidad la tradición oral, la gastronomía ancestral, la música bomba, las festividades, los personajes históricos y los conocimientos transmitidos entre generaciones, ampliando el conjunto de materiales educativos contextualizados disponibles.

Desde el Diseño Gráfico, conviene seguir desarrollando proyectos que respondan a problemáticas sociales, educativas y culturales de los territorios. El diseñador gráfico puede mediar entre el conocimiento y los distintos públicos, usando la ilustración, la comunicación visual y el diseño de productos para preservar, comunicar y valorar el patrimonio cultural.

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS





Entrevista a docentes.


g # 54-55




ibro pág # 54


g# 54-55

Ficha de observación

Nombre: MCs. Marisela Coazapud.

Curso: 1er° año de EGB.

Asignatura / Ámbito: Identidad Cultural y Aprendizaje Lúdico

Fecha: 2026.

ESCALA DE CALIFICACIÓN				
E: Excelente	MB: Muy Bueno	B: Bueno	R: Regular	M: Malo

Objetivo. Evaluar el nivel de interés y la respuesta afectiva de los estudiantes de 1.° de EGB hacia el juego de mesa Etnoeducativo, determinando su grado de aceptación, motivación intrínseca y preferencia lúdica frente a otras alternativas de juego disponibles en el aula.

#	Aspecto observado	ESCALA DE CALIFICACIÓN				
		E	MB	B	R	M
Rol del Mediador Pedagógico						
1	El docente proporciona un ambiente organizado y lúdico para la implementación del juego.	X				
2	El docente utiliza el juego como recurso para mediar conceptos sobre la cultura y el territorio afrochoteño.		X			
3	El docente explica las instrucciones y asiste a los niños para facilitar la comprensión de las mecánicas.		X			
Usabilidad y ergonomía visual						
4	Los niños identifican claramente los elementos gráficos del tablero y las piezas, sin confundir las formas.	X				
5	Los niños manipulan con facilidad y precisión motriz los componentes físicos del juego (fichas tridimensionales, tarjetas y dado).		X			

6	Los niños mantienen la atención visual atraídos por la paleta de colores vivos y la expresividad de las ilustraciones.			X		
Engagement e identidad cultural						
7	Los niños reconocen verbal o gestualmente elementos propios del Valle del Chota (paisaje, gastronomía, bomba) en las ilustraciones.		X			
8	Los niños muestran interés y reacciones positivas ante los personajes que representan saberes y roles de su comunidad.			X		
9	Los niños comprenden y ejecutan con entusiasmo los retos planteados en las tarjetas de acción (expresión corporal, saberes visuales y tradición oral).	X				
Mecánicas de Juego y Preferencia Lúdica						
10	Los niños muestran actitudes de cooperación, apoyándose mutuamente para superar los retos, evidenciando una dinámica grupal no competitiva.		X			
11	Los niños expresan, verbal o gestualmente, su deseo de continuar la partida, mostrando mayor interés y preferencia por esta actividad frente a otros juegos habituales del aula.	X				
12	Los niños demuestran capacidad para tomar decisiones lógicas simples basadas en la narrativa visual del tablero.		X			

Ficha de observación 1

Nombre: Lic. Sandra Guadalupe Trejo Balarezo.

Curso: 1er. año de EGB

Asignatura / Ámbito: Identidad Cultural y Aprendizaje Lúdico

Fecha: 2026

ESCALA DE CALIFICACIÓN				
E: Excelente	MB: Muy Bueno	B: Bueno	R: Regular	M: Malo

Objetivo. Evaluar el nivel de interés y la respuesta afectiva de los estudiantes de 1.º de EGB hacia el juego de mesa Etnoeducativo, determinando su grado de aceptación, motivación intrínseca y preferencia lúdica frente a otras alternativas de juego disponibles en el aula.

#	Aspecto observado	ESCALA DE CALIFICACIÓN				
		E	MB	B	R	M
Rol del Mediador Pedagógico						
1	El docente proporciona un ambiente organizado y lúdico para la implementación del juego.	X				
2	El docente utiliza el juego como recurso para mediar conceptos sobre la cultura y el territorio afrochoteño.	X				
3	El docente explica las instrucciones y asiste a los niños para facilitar la comprensión de las mecánicas.		X			
Usabilidad y ergonomía visual						
4	Los niños identifican claramente los elementos gráficos del tablero y las piezas, sin confundir las formas.	X				
5	Los niños manipulan con facilidad y precisión motriz los componentes físicos del juego (fichas tridimensionales, tarjetas y dado).		X			

6	Los niños mantienen la atención visual atraídos por la paleta de colores vivos y la expresividad de las ilustraciones.			X		
Engagement e identidad cultural						
7	Los niños reconocen verbal o gestualmente elementos propios del Valle del Chota (paisaje, gastronomía, bomba) en las ilustraciones.	X				
8	Los niños muestran interés y reacciones positivas ante los personajes que representan saberes y roles de su comunidad.		X			
9	Los niños comprenden y ejecutan con entusiasmo los retos planteados en las tarjetas de acción (expresión corporal, saberes visuales y tradición oral).	X				
Mecánicas de Juego y Preferencia Lúdica						
10	Los niños muestran actitudes de cooperación, apoyándose mutuamente para superar los retos, evidenciando una dinámica grupal no competitiva.	X				
11	Los niños expresan, verbal o gestualmente, su deseo de continuar la partida, mostrando mayor interés y preferencia por esta actividad frente a otros juegos habituales del aula.	X				
12	Los niños demuestran capacidad para tomar decisiones lógicas simples basadas en la narrativa visual del tablero.		X			