

Desde la aparición del hombre han estado presentes muchos objetos, de los cuáles algunos de ellos han servido para entretenimiento, distracción y colección para niños jóvenes y adultos. Estos objetos se los conoce como juguetes los mismos que han sido trabajados de distintas maneras y en diferentes materiales donde ha estado inmersa siempre la tecnología, desde una simple rama de un árbol hasta una consola de videojuegos, lo que de a poco ha logrado que el trabajo artesanal sea menos rentable, y que la contaminación al medio ambiente sea más grave cada vez, es por esto que en mi proyecto doy un aporte para rescatar y favorecer al trabajo manual sobre la madera, utilizando materiales que no perjudiquen en gran formato al Eco Sistema.

Por otra parte mi tesina aborda también el tema de las leyendas urbanas existentes en nuestra ciudad que están en el mismo camino que el trabajo artesanal desapareciendo, ya que los jóvenes no nos interesamos por conocer sobre nuestras raíces, sino más bien nos preocupamos por otras culturas agrandándolas y enriqueciéndolas. Un claro ejemplo son los juguetes, gastamos cifras elevadas en el consumo de estos productos para poder obtener una colección completa de ellos, ¿No sería mejor coleccionar juguetes hechos en Cuenca?

La unión de estos temas se ven reflejadas en mi producto final, un juguete de colección, con materiales en su mayor parte naturales y sencillos de trabajarlos.

Índice y resumen	01
Portada	02
Título-Abstract	03
Agradecimientos	04
Dedicatoria	05
Objetivos	06
Antecedentes	07
Introducción	08
CAPITULO 1	10
1.1 Breve historia del juguete	12
1.2 Importancia de los juguetes en la formación de la personalidad	16
1.3 El hombre y sus juguetes de colección	18
1.4 Materiales tóxicos en los juguetes	20
1.5 La madera en los juguetes	22
CAPITULO 2	24
2.1 Leyendas urbanas de Cuenca	26
2.2 Experiencias, relatos y entrevistas	27
2.3 Leyenda seleccionada para prototipo	28
2.4 Madera, juguete y leyenda	29
CAPITULO 3	30
3.1 Homólogos para prototipo	32
3.2 Bocetos de ilustración para prototipo	33
3.3 Descripción prototipo	34
3.4 Bocetos de embalaje	36
3.5 Descripción embalaje	37
3.6 Bocetos de marca	38
3.7 Presentación de marca	40
3.9 Producto final	42
Extras	44
Bibliografía y referencias	50
Anexos	52
Conclusión	54



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes
Escuela de Diseño

Proyecto final de Curso de Graduación

título
DISEÑO DE JUGUETES EN BASE A
LEYENDAS CUENCANAS

autor
CHRISTIAN S. TORRES S.

tutor
ESTEBAN T. TORRES

Cuenca, Enero 2010



UNIVERSIDAD DE CUENCA



facultad de artes
universidad de cuenca



JUGÜETE
leyendas _ colecciones

Christian S. Torres S.

DISEÑO DE UN JUGUETE ARTESANAL EN BASE A UNA LEYENDA CUENCANA

Los juguetes han estado inmersos a lo largo de la historia, con una simple variable, la materialidad con los que estos son realizados, y un solo enfoque distraer al consumidor desde niños hasta adultos.

El único problema por llamarlo así es que la mayoría de estos juguetes son tóxicos perjudiciales para el medio ambiente, planeta y seres vivos.

Es por esto la idea de llegar al rescate artesanal y al rescate urbano perdido en estos días.

AGRADECIMIENTOS:

Agradezco infinitamente a todas las personas que de una u otra manera se han visto involucradas, no solo en el desarrollo de esta tesina sino de toda mi carrera como estudiante, especialmente a mis padres Santiago y Patricia quienes han sido ejemplo de superación y dedicación.

A todos gracias totales.



DEDICATORIA:

Este trabajo ha sido el resultado del esfuerzo de muchas personas, familiares, profesores, amigos y de Dios que si no fuera por todas las energías que él me ha entregado no hubiese sido posible todo esto.

PARA TODOS USTEDES GRACIAS



GENERAL

Reflexionar sobre los usos e influencia de los juguetes producidos industrialmente que llegan a nuestro medio, luego de un estudio de materiales, imágenes e imaginarios de los juguetes más vendidos. Para proponer una línea de juguetes artesanales de colección, pensado en una leyenda urbana de Cuenca.

ESPECÍFICOS

Para favorecer a la formación de las generaciones de la actualidad es necesario retomar cierta información, la que nos ayudará a encaminar nuestra investigación.

Se analizará exhaustivamente los datos obtenidos mediante encuestas y entrevistas, los mismos que nos ayudarán a generar la leyenda de la cual partiremos para nuestra primera colección de juguetes, a más de esto se compararán situaciones las mismas que reforzaran nuestro análisis.

Para poder atraer a las generaciones de nuestro medio se plantea realizar una línea de juguetes artesanales de madera, para lo cual se realizará un prototipo de este, con su respectivo embalaje, y llegar así al target específico al que me he planteado (18 – 23 años de edad).

La producción industrial de juguetes en el mundo, ha hecho que países como los nuestros tomen ciertas costumbres que son ajenas a nuestro entorno, en este caso la primacía de china una gran potencia, especialmente en la fabricación de un sin número de productos, de los cuales tomaré para estudio los juguetes de colección, materiales plásticos (perjudiciales para la salud) y la invasión de imágenes estereotipadas y tecnologizadas a nuestro contexto.

Cuenca una ciudad pequeña que puede llegar a ser una de las primeras fabricantes de juguetes diseñados exclusivamente en base a leyendas urbanas, que en estos tiempos están desapareciendo, aquí es donde surge la idea de rescatar estas historias y transportarlas a la contemporaneidad.

La invasión de culturas es grande, y muy difícil de para-
rla, pero debemos saber a dónde nos llevan.
Toda esta introducción de costumbres impropias de no-
sotros por medio de los juguetes a hecho que los niños
y jóvenes ya no vayan a la tiendita de barrio o a las
plazas, en donde se encontraban productos hechos en
nuestra ciudad, desde los dulces, como las melcochas,
hasta
los juguetes como era el trompo, la cuerda, las canicas,
juegos y juguetes que han sido reemplazados por los
productos extranjeros.

¿Qué nos espera para el futuro? Simplemente dejar que nos sigan manipulando estos “grandes países”, creo que no, está en cada uno de nosotros respetar y hacer respetar nuestra cultura y costumbres, de lo contrario, dentro de un tiempo seremos una sola nación de la manera en la que Lenin menciona el poder del grande sobre el pequeño en su libro “Acerca de la frase revolucionaria”: “Es increíble, inusitadamente penoso, firmar una paz desdichada, inmensamente dura e infinitamente humillante, cuando el fuerte pone el puñal al pecho del débil.”, es así como suceden las cosas, tal vez no tan drásticamente pero desde mi punto de vista da igual.

No se trata de llegar a una aculturización, ni a una hibridación cultural, saber de otras culturas y ampliar el campo del conocimiento es bueno pero hasta ahí. Con el siguiente ejemplo trato de dar a conocer los acuerdos y desacuerdos sobre el tema: En un hogar hay el jefe de la casa que junto con la otra cabeza de la familia plantean sus ideologías y es lo que enseñan a sus descendientes, ¡acaso esto no es cultura!, estamos hablando de costumbres impuestas por los fundadores del hogar, no hablamos de poder si no de enseñanza.



CAPITULO 1

1.1 Breve historia del juguete	12
1.2 Importancia de los juguetes en la formación de la personalidad	16
1.3 El hombre y sus juguetes de colección	18
1.4 Materiales tóxicos en los juguetes	20
1.5 La madera en los juguetes	22

1.1 BREVE HISTORIA DEL JUGUETE

Todos en el mundo tenemos un niño dentro, no importa edad, sexo, ni el estatus en el que vivimos, jugueteamos en cualquier momento sin darnos cuenta, por ejemplo cuando estamos con un lápiz en la mano, jugamos con él, la momento en que estamos moviéndolo, girando, incluso cuando lo mascamos, o cuando caminamos por el bosque sujetamos una rama y nos entretenemos con ello.

Antes de compenetrarme de lleno en cómo surgió el juguete quiero dar a conocer el concepto de juguete desde las páginas de un diccionario y posteriormente lo que representa para una persona.

“Juguete.- Objeto que sirve como entretenimiento y para juegos infantiles. *Chanza o burla. *Persona o cosa dominada por fuerza material o moral que la mueve a su arbitrario.”¹

“Juguete.- No es algo que necesariamente tenga que fabricarse, es algo con lo que puedo compartir sin necesidad de hablar, escuchar o sentir pero que puede transmitir una variedad de emociones.”²

Un juguete no siempre tiene que tener costos elevados, sino que debe representar la alegría del que lo posee. Estos artefactos denominados juguetes han estado presente casi desde la aparición misma de la humanidad, está deducción nace por el hecho de no existir pruebas contundentes que daten una fecha exacta de la aparición de los juguetes, pero los pocos restos arqueológicos han podido dar a conocer que más o menos están presentes e interactuando con la gente desde hace nos cinco milenios, “y es que si algo no ha cambiado a lo largo de los tiempos es que el juguete ha sido y será fiel reflejo de la realidad de cada época y de cada civilización.”³

En primeras instancias el juguete era conocido como tabas (especie de juego de dados), en los que se usaban huesos de animales.

En una época más adelante en Egipto estuvieron también presentes estos juegos, pero fueron evolucionando artesanalmente, se puede ya hablar de avances tecnológicos, se llegó a la primera fabricación de juguetes que implícitamente fueron ya los de colección como fueron las casa de las muñecas en miniatura, armas, algunas que ya les daban a conocer a los niños las tareas

1 Diccionario Océano Uno, Grupo Editorial Océano, Edición 1991

2 Entrevista a Eliana Faicán, Estudiante de Diseño, Universidad del Azuay.

3 <http://www.todopapas.com/ninos/juegosymanualidades/el-juguete-a-lo-largo-de-la-historia-811>, Artículo.- El Juguete a lo largo de la Historia.

que iban a tener en su futuro, eran elaborados con materiales naturales como era la madera, el marfil, piedras, arcilla, etc.

Como se sabe siempre y en todas las áreas está involucrado el poder del que más dinero tiene, y no es raro que en lo juguetes también se sienta esto, ya que los únicos niños que podían disfrutar de estos primeros juguetes eran los hijos de los reyes o autoridades de estos imperios, mientras que los niños de menos recursos se tenían que conformar con jugar con pelotas hechas de juncos, que no eran más que plantas esponjosas. En estos juguetes estaba involucrada ya la madera, al igual que otros materiales con los que se fabricaban diminutas cunas, cubitos, barreños, una vez mas estos juguetes eran solo para los de mejores recursos mientras que por el otro lado los niños de escasos recursos usaban caballitos de madera y muñecas de trapo o cartón.

El avance tecnológico no ha favorecido a todos por igual ya que muchos de los juguetes artesanales han ido desapareciendo poco a poco, como los que eran tallados a mano sobre madera que daban a conocer su lugar de procedencia.

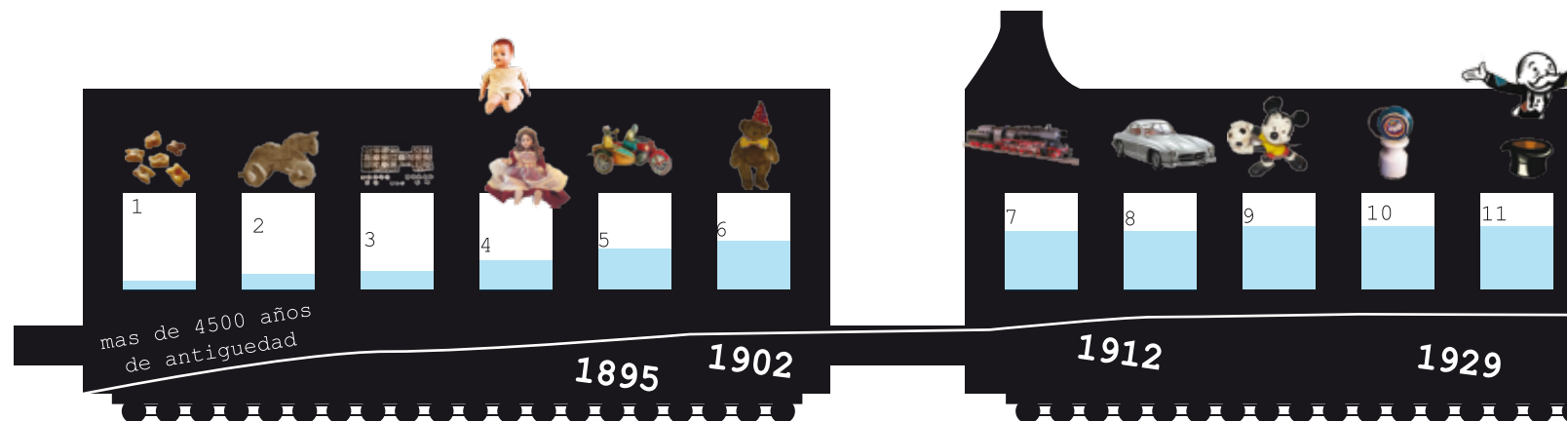
Si bien es cierto los bosques han estado inmersos en la fabricación de los juguetes, el gran problema es que muchos de estos bosques han sido talados y olvidados, lo que ha perjudicado en gran tamaño al medio ambiente. Pero está, en cada empresa que vive de esto, tomar muy en serio que se debe volver a sembrar para beneficiar al mundo y a ellos mismos.

La mayoría de empresas de juguetes han evolucionado inmensamente en la historia, dando a su mercado una gran variedad de donde escoger, tanto en tamaños, colores, ergonomía, gustos, etc...., pero en el fondo de todo esto los fabricantes lo que hacen es rescatar ideas, mostrar cultura, formas de vida; es también lo que hacían los tallistas en madera rescataban “leyendas populares que representaban con desenfado y humor”⁴ En si a lo largo de la historia los juguetes no han cambiado mucho, más bien se los ha simplificado como por ejemplo, los caballos con ruedas de los romanos hechos en madera existen en el medio pero de manera más estilizada, con materiales plásticos, hechos con tecnologías de punta, dando lugar a la pérdida del trabajo artesanal.

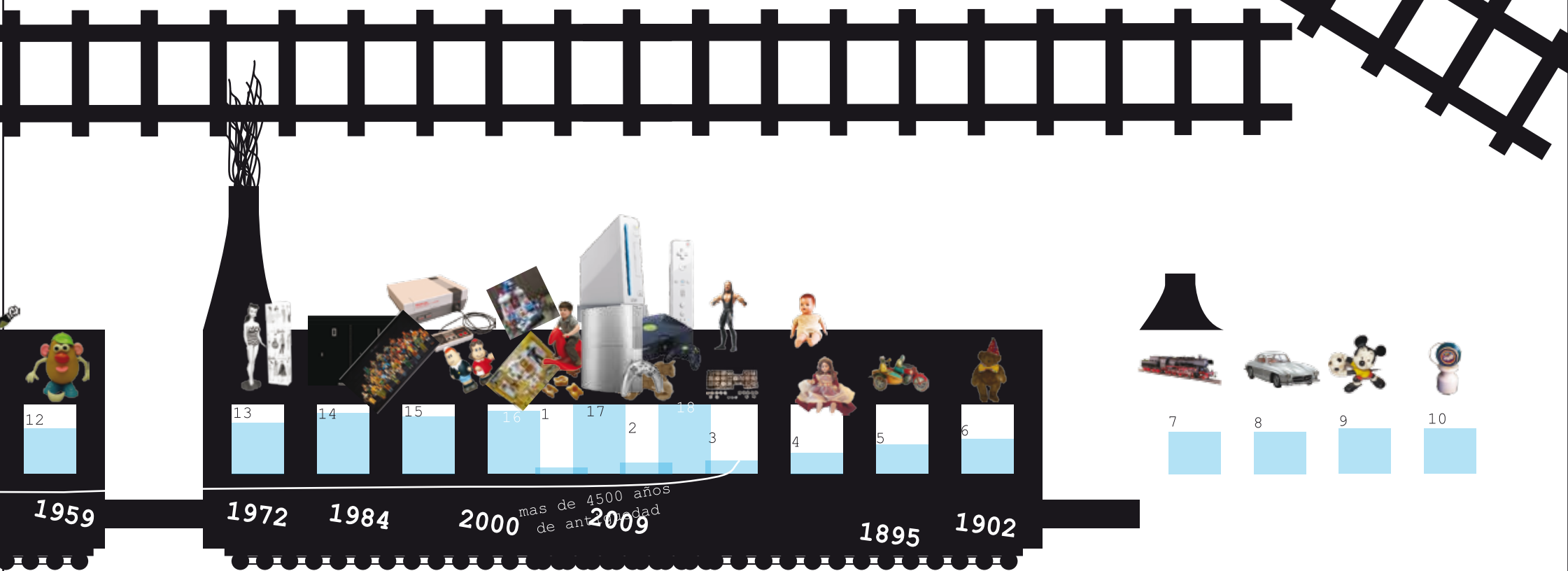
4 Andrew Baring y otros, La madera, Editorial, Blume, Barcelona, Pág.-93

1.1 BREVE HISTORIA DEL JUGUETE

- 1.-Tabas (especie de rayuela).
- 2.-Caballo Romano.
- 3.-Juego Real de Ur.
- 4.-Muñecos Artesanales utilizados por Reyes y primeros juguetes de colección.
- 5.-Muñecos Artesanales de Hojalata y de Colección. Theodor Wilhelm fundó la mayor compañía de juguetes de hojalata
- 6.-Primer Oso de felpa “Teddy Bear” en honor a su creador Theodore Roosevelt.
- 7.-El Tren a vapor, juguete de colección. La empresa Stevens’s Model Dockyard hacían los trenes mas demandados.
- 8.-Primer Auto Clásico miniatura de colección. La compañía Jouets especializada en vehículos de lujo.
- 9.-Primer Mickey Mouse, luego aparecerán el resto de la familia para la colección.
- 10.-Se populariza el “Yoyo”, fué el primer juguete en llegar al espacio exactamente en 1955.
- 11.-El Monopolio es rechazado por la complejidad para jugar pero reaparecería luego de unos años y se comercializaría.
- 12.-Sr. Cabeza de Papa en un inicio se usaba una papa de verdad luego se lo cambio por el plástico.
- 13 - 14.-Las estilizadas Barbies fabricadas por los esposos Handler. Elliot fué también co-fundador de carros "Hot Wheels". Primer juego de video llamado “Pong Atari”, Willy Higgimbothan fué el creador.
- 15.-La colección de muñecos G.I. Joe.
- 16.-Primera consola de videojuegos de 52 colores “Nintendo”.
- 17.-Se profundiza mas en los juguetes hechos en goma, caucho como los muñecos “Little Lulu y Toby”.



17.-Desde los 80 los juguetes han evolucionado en materialidad y tecnología como por ejemplo las consolas de videojuegos, estilización de figuras, fabricación de juguetes en masa, dando como resultado el desplazamiento radical al trabajo artesanal.



1.2 Importancia de los juguetes en la formación de la personalidad

los juguetes deben fomentar
“valores positivos en la personalidad”

José Gabriel Ruiz

Los juguetes desde el punto de vista psicológico influyen y dicen mucho de la personalidad de un consumidor, es por esto que el director de consumo, José Gabriel Ruiz dice que, los juguetes deben fomentar “valores positivos en la personalidad de un niño”⁵, estos deberían ser los cimientos para el desarrollo de un juguete, tomando en consideración aspectos como son la cromática, materialidad, forma y tamaño.

Dentro de la cromática.- juguetes que tienen colores rojos generan dinamismo e incitan al movimiento de los niños, los azules favorecen la relación y ayudan a dormir, amarillos mejoran la concentración y ayudan al desarrollo de la inteligencia, naranjas denotan alegría y fomentan actividad y los blancos promueven el descanso y la relajación.

“Los juguetes y los juegos son promotores para que los niños conozcan y den a conocer sus sentimientos, su creatividad, sus emociones, a través de los juguetes es como se establecen relaciones del niño con los adultos, según lo escrito en el artículo, “el color y los juguetes pueden influir en el temperamento y personalidad de los niños”⁶.

Los materiales, formas y tamaños también están inmersos en el desarrollo de un niño, ya que influyen en su manera de ver y sentir las cosas.

Es por esto que se debe tener claro, que se representa con los juguetes, ya que dan a conocer culturas y costumbres diferentes, como es el caso de grupos de música extranjeros que poseen prototipos coleccionables, lo que no sucede con los grupos o artistas nacionales existiendo un total desinterés por parte de las empresas fabricantes como del consumidor nacional.

Grandes invasiones culturales que enseñan a que no es bueno ser sensible y que debemos ser fuertes, los artistas también son parte de esto, hay o existen muchas formas de en que se llegan a perder estos sentidos, pero una forma de ayudar al estímulo de la sensibilidad es el juguete especialmente los musicales según el Doctor Castells.

5 <http://www.webdehogar.com/noticias/0406/22184232.htm> Artículo.- Consumo de los juguetes

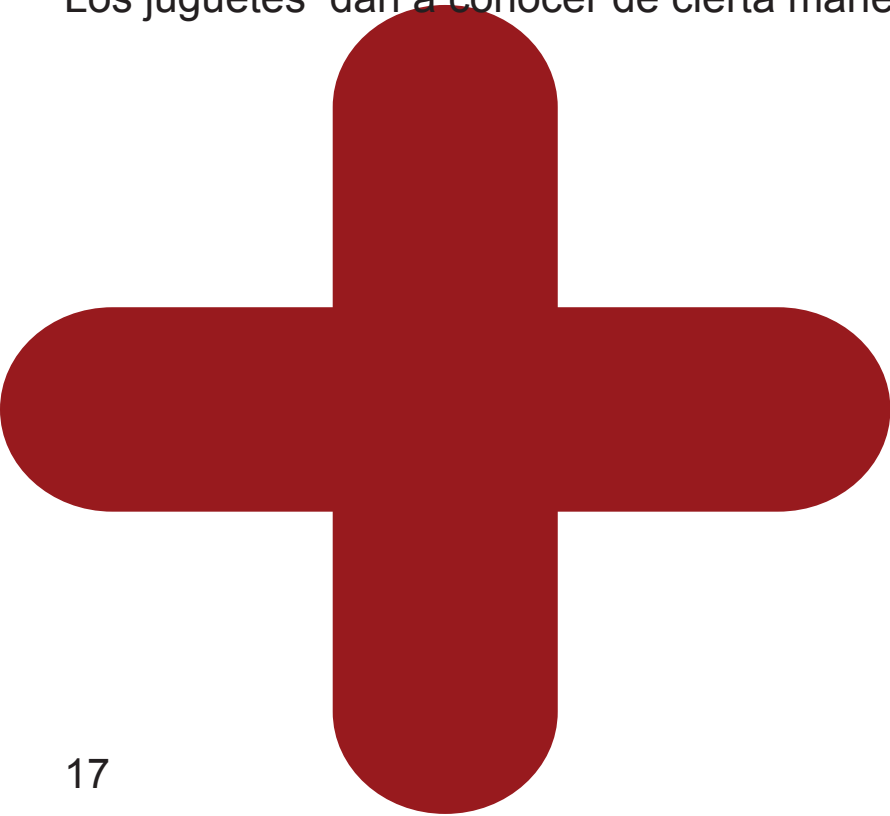
6 <http://www.webdehogar.com/noticias/0406/22184232.htm> Artículo.- Consumo de los juguetes

El joven necesita construir su propia identidad, nuevos estilos de vida claro que lejos de los parámetros establecidos, dando como resultado la exclusión de agrupaciones juveniles del sistema, los juguetes también te encierran en un mundo, pero más fantasioso, alegre y saludable en la mayoría de los casos.

Es por esto que se debe tener claro, que se representa con los juguetes, ya que dan a conocer culturas y costumbres diferentes, como es el caso de grupos de música extranjeros que poseen prototipos coleccionables, lo que no sucede con los grupos o artistas nacionales existiendo un total desinterés por parte las empresas fabricantes como del consumidor nacional.

La sensibilidad es algo que se ha perdido con el tiempo y que se ve afectado por las grandes invasiones culturales que enseñan a que no es bueno ser sensible y que debemos ser fuertes, los artistas también son parte de esto, hay o existen muchas formas de en qué se llegan a perder estos sentidos, pero una forma de ayudar al estímulo de la sensibilidad es el juguete especialmente los musicales según el Doctor Castells.

El joven siente la necesidad de construir su propia identidad, nuevos estilos de vida claro que lejos de los parámetros establecidos, lo que da como resultado la exclusión de agrupaciones juveniles del sistema, los juguetes también te encierran en un mundo, pero más fantasioso, alegre y saludable en la mayoría de los casos. Los juguetes dan a conocer de cierta manera la personalidad de cada individuo que los colecciona.



1.3 El hombre y sus juguetes de colección

A lo largo de la historia han existido todo tipo de coleccionistas y de colecciones, marcados siempre por la situación económica.

Desde la antigüedad han existido los coleccionistas aproximadamente desde hace unos 5000 A.C., en unos principios la afición de coleccionar era por tener el prestigio de exhibir los tesoros que poseían, según la psicóloga Mayra Beltrán dice que esta “es una actividad ligada al hombre”⁷, que los primeros coleccionistas fueron los reyes de cada nación quienes poseían numerosas cantidades de armas, utensilios de cocina todos estos elaborados a mano, con materiales naturales.

Los primeros juguetes que se coleccionaron fueron las casitas de muñecas, las cuales las poseían al comienzo como simples juguetes pero con el pasar del tiempo se convirtieron en adornos importantes para los dueños de estos juguetes.

Según Baudrillard “la colección puede llegar a sustituir a la religión para dar respuestas a los hombres frente a la angustia de la muerte y el tiempo”⁸, es decir que la gente colecciona por un simple temor hacia algo que en este caso Baudrillard lo hace relación con la religión.

Los coleccionistas de juguetes llegan a tener una relación con sus objetos, en los cuáles se pueden ver las situaciones emocionales o conductas de cada persona, pero lo que muchas de las veces los coleccionistas no se dan cuenta.

Cada persona tiene diferentes necesidades a cada momento y los satisface de diferentes maneras, si tenemos hambre comemos, si queremos vestirnos compramos ropa, pero en un coleccionista es diferente ya que sus necesidades son más exigentes y las tiene que satisfacer a plenitud.

Los coleccionistas tienen diferentes actitudes, pero que sin embargo todos van hacia un mismo punto que es la estimulación, este es el núcleo de un coleccionista.

Dentro de la personalidad de una persona que se dedica a la colección de juguetes hay tres tipos:

- Excesivo que es constante en satisfacer sus necesidades.
- Ideal que sencillamente satisface su necesidad.
- Deficiente que no intenta directamente satisfacer sus necesidades.

⁷ Mayra Beltrán, Psicología Clínica, Universidad Estatal de Cuenca

⁸ Jean Baudrillard citado en el artículo “El Coleccionista y su Tesoro: la Colección”, Coleccionistas PDF.

Las motivaciones que tienen son el resultado de la activación de un deseo en un estado de necesidad, mientras que los valores son el objetivo que esperan alcanzar para satisfacer un deseo.

Es por esto que el coleccionista se siente como un rey frente a su juguete u objeto de colección, siendo este el resultado de una relación de tensión entre el sujeto y el objeto. “Por qué coleccionan”

Como lo mencionó antes la psicóloga es una constante de la especie humana, con el fin de tener recuerdos de una historia o una vivencia en nuestras vidas.

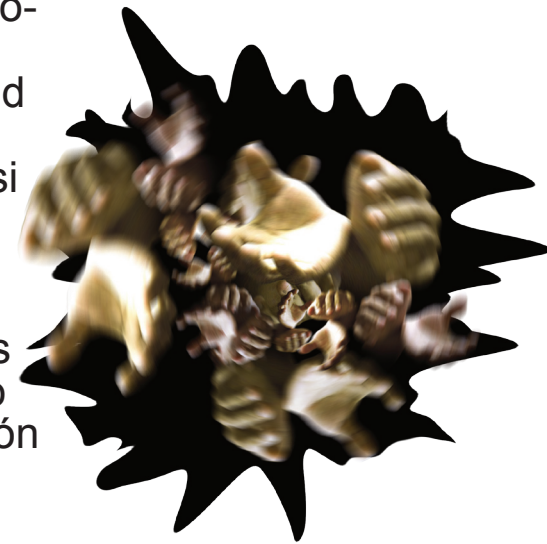
La colección de juguetes ayuda a la identificación del sujeto, y también se ve reflejado lo económico, social y lo tecnológico de las distintas épocas en las que se ve o vio involucrado el coleccionista.

Es lo que pude darme cuenta que no solo es teoría lo de los textos si no que en verdad se refleja en las personas como por ejemplo el coleccionista de muñecos de acción Xavier Ordoñez quien colecciona desde los 7 años de edad y no solamente juguetes si no también colecciona álbumes de los mundiales de fútbol, revistas de comics.

Los juguetes que colecciona son de material plástico de PVC, y decía también que era algo hereditario ya que su hermano mayor también colecciona juguetes, al igual que su padre, pero que Xavier era quien se había quedado con las colecciones de sus parientes y ahora los vende a precios variados en su local ubicado en la calle Benigno Malo en el centro comercial Gran Pasaje. “Sería interesante tener juguetes de colección basadas en historias de nuestra ciudad, pero siempre y cuando no sean demasiado caros...”⁹

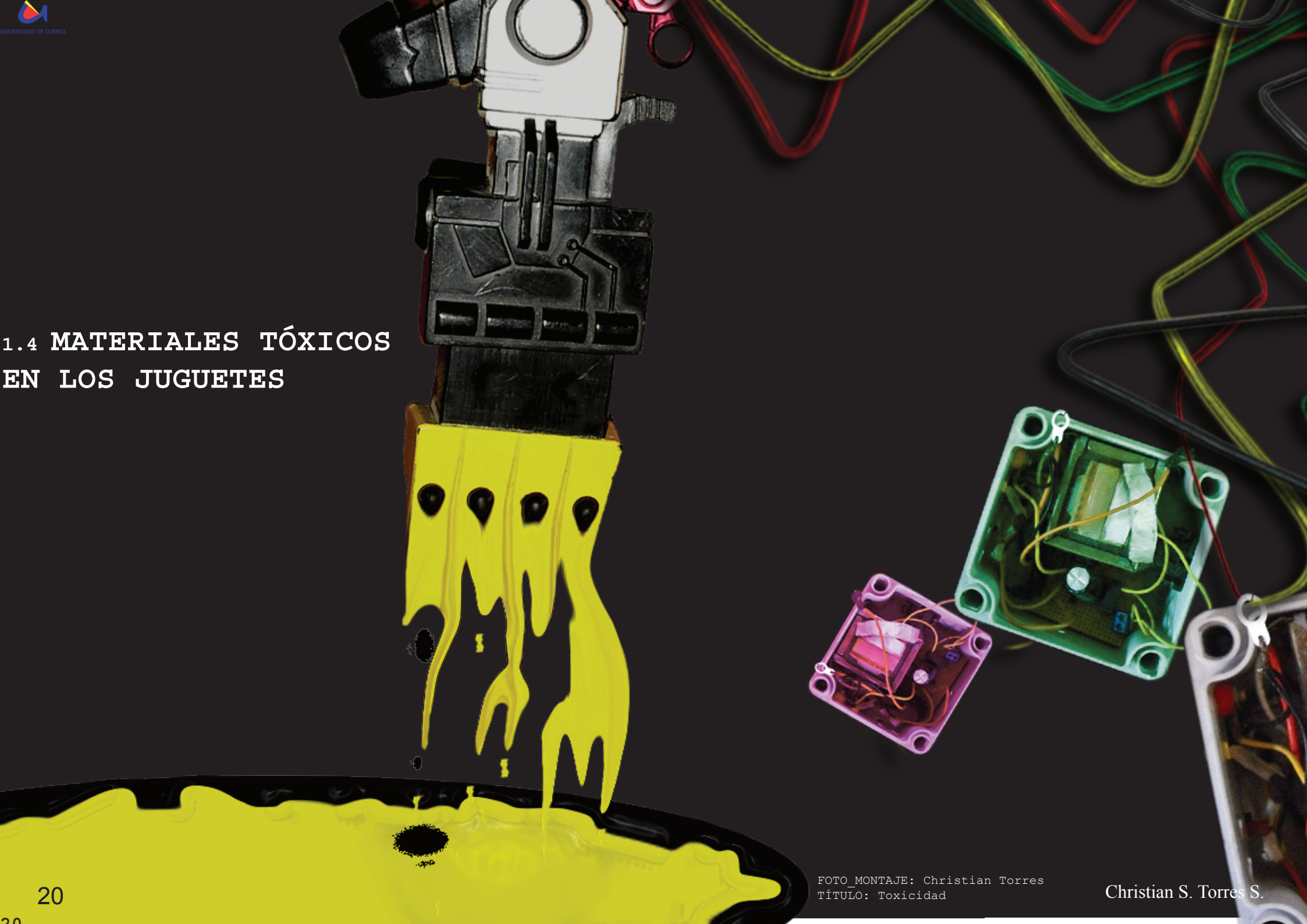
Hoy en día ya no existen solamente colecciones tangibles, si no también virtuales y una gran colección que se está pensando en hacer es en Cuenca es de aerografía sobre algún soporte que sea diferente a los ya existentes (idea de Carlos Vintimilla socio del Club V).

Otro punto importante es como se adquiere una figura de estas coleccionables, antes se las hacía por subastas, entre amigos pero gracias una vez más a la tecnología se las puede comprar por internet y una de las primeras páginas web de estas fue la de EBay.



⁹ Xavier Ordoñez, Propietario de Kapow (juguetes de colección) Centro Comercial Gran Pasaje

1.4 MATERIALES TÓXICOS EN LOS JUGUETES



1.4 Materiales tóxicos en los juguetes



Los primeros juguetes creados por el hombre eran trabajados artesanalmente, sobre materiales naturales como la piedra, la madera, la arcilla, que no dañaban al ecosistema, con herramientas manuales, con técnicas de tallado, xilografía, litografía, pero que todas estas maneras de trabajo han ido desapareciendo con el progreso tecnológico, que se ha vivido en la historia, que de cierta manera ha favorecido especialmente en los avances que ayudan para la salud del ser humano, pero que de igual manera otras personas lo usan para hacernos daño.

(A lo que hago referencia con esto es que si bien es cierto, la tecnología nos sirve para la fabricación de medicamentos, la detección de enfermedades, etc., y por otro lado han fabricado armas nucleares, para terminar con grupos de personas por motivos que desde mi punto de vista no tienen justificación.)

La tecnología y los juguetes van de la mano, y están involucrados dentro de lo que es el desarrollo y fabricación de los juguetes, que a su vez intervienen con la salud de los seres vivos ya que no solo perjudican al ser humano sino a todo el eco sistema.

Es el caso de la fábrica de juguetes de “Fisher Price”, que han trabajado con materiales tóxicos en la fabricación de sus artefactos, los cuáles han tenido que ser retirados del mercado desde el año 2002 con más de 1`500.000 juguetes por la carga excesiva de plomo que estos contienen. A primera vista es difícil saber que juguetes son tóxicos y cuáles no, dentro de los que son fabricados con materiales como el plástico, pinturas u otros, por eso es que como decía al comienzo los primeros juguetes artesanales usaban materiales que no perjudicaban al planeta, y no solamente juguetes si no también casas, muebles, transportes, pero que poco a poco están desapareciendo.

1.5 La madera en los juguetes

La madera ha estado inmersa en el tema de los juguetes, desde el inicio de la historia formando parte importante en el desarrollo de estos artefactos lúdicos, “la madera continua siendo el material más idóneo, y aun hoy acompaña al hombre desde la cuna hasta la tumba”¹⁰.

La madera está dentro de todo no solamente en los juguetes, también en casas, templos, utensilios, herramientas, esto se da por su gran posibilidad de trabajo, su multiplicidad de clases, su belleza y sobre todo por ser un material noble para el trabajo.

Los tallistas, ebanistas y carpinteros son las personas que en la primera mitad de la Edad Media fueron parte fundamental para el desarrollo de estos juguetes, a pesar de que su trabajo no era muy reconocido y que por lo general la mayor parte del año pasaban muy ocupados con la fabricación de los muebles, casas u otros objetos de mayor tamaño.

Muchos de estas personas que en aquella época se dedicaban a la fabricación de los juguetes los vendían dentro del lugar donde habitaban o andaban en ferias dando a conocer sus productos.

Lo que si se debe de tener claro es que no siempre se usaba un solo tipo de madera, por lo general se usaban maderas coníferas como el pino, cedro, por ser ligeras y blandas, además son de fácil adquisición y económicas, pero si se desea construir juguetes mucho más módicos se usan maderas conocidas como maderas de falso abeto, picea y para tallados maderas como el tejo, fresno y para juguetes que interactúan con el usuario como el triciclo se usan maderas como la de boj, (todas estas maderas están dentro de la familia de las coníferas).

Existen también maderas con las que se pueden trabajar pero que están dentro de la familia de las frondosas, como el nogal que es más duradera para la construcción, pero que son más duras para trabajarlas y son más pesadas que las coníferas.

En nuestro medio existe el Trupán (fabricado con el aserrín que sale de otras maderas), fácil para el trabajo, una madera suave y sobre todo se puede evitar el desperdicio in necesario de material.

Al igual que las leyendas urbanas de nuestra ciudad también existen leyendas sobre algunos tipos de madera como por ejemplo se dice que el sauce es uno de los mejores árboles sagrados, símbolo de amor no correspondido y



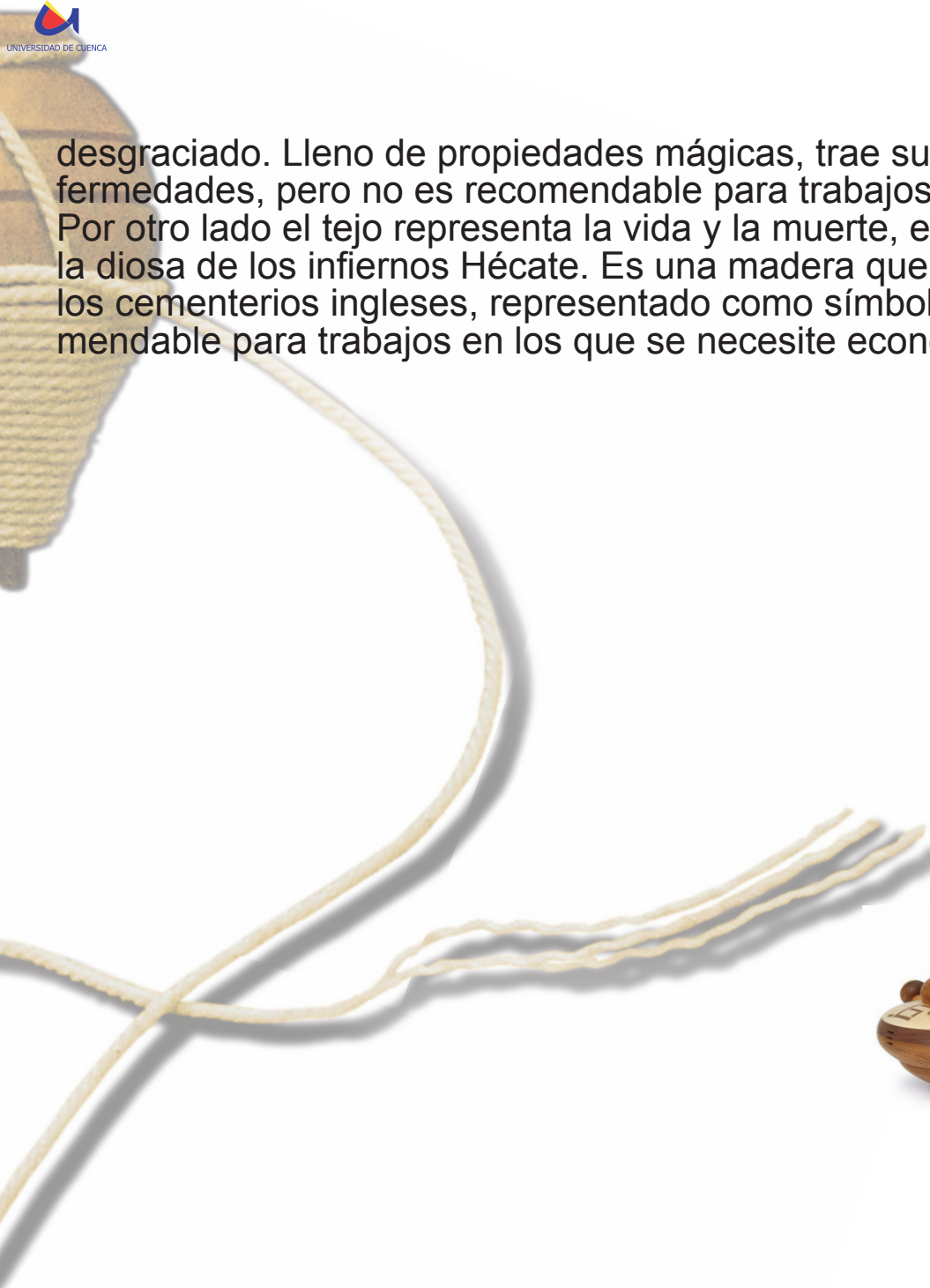
TÍTULO: Chozas de las regiones Montañas Libro.- La Madera

¹⁰ F. Spannagel, Ediciones G. Gili S.A. de C.V. México Naupalcan.

desgraciado. Lleno de propiedades mágicas, trae suerte en el parto y en las enfermedades, pero no es recomendable para trabajos por su poca durabilidad. Por otro lado el tejo representa la vida y la muerte, en otro tiempo consagrado a la diosa de los infiernos Hécate. Es una madera que se encuentra en casi todos los cementerios ingleses, representado como símbolo de la vida eterna. Recomendable para trabajos en los que se necesite economizar.



TÍTULO: Las cúpulas de
Khizi_Libro: La Madera



Imágen: Juguetes de Madera

2

CAPITULO 2

2.1 Leyendas urbanas de Cuenca	26
2.2 Experiencias, relatos y entrevistas	27
2.3 Leyenda seleccionada para prototipo	28
2.4 Madera, juguete y leyenda	29

2.1 Leyendas urbanas de Cuenca

Cuenca se ha caracterizado por ser una ciudad conservadora, llena de mitos, leyendas y costumbres, y que con el pasar del tiempo estas vivencias familiares se han ido perdiendo.

La mayoría de las familias se han dejado gobernar por costumbres ajenas a nuestra ciudad, incluso ajenas a nuestro país, nuestras costumbres que ayudaban de alguna forma a los jóvenes a guardar ciertas composturas ante distintas situaciones de la vida, pero hoy en día lo que ocurre es que los padres les facilitan todo a sus hijos y ellos sin necesidad de ningún esfuerzo pueden resolver sus problemas, lo que los ha hecho personas conformistas y facilistas.

Es poca la gente de Cuenca que tratan de mantener estas formas de vida (la gran mayoría son de avanzada edad), en la que los niños tienen que aprender por ellos mismos a ver las cosas, a manipularlas. Los juguetes son muy importantes para el desarrollo de estos tipos de acciones, y una empresa dedicada a la fabricación de material didáctico y juguetes es la fábrica llamada "Pato", usando materiales como la madera que ayudan a la formación de los niños según algunos psicólogos, y es por esto que nació la inspiración de ayudar a los niños a crecer valiéndose por ellos mismos.

Estos primeros párrafos fueron para tratar de hacer reflexionar sobre el estilo de vida que se está llevando en nuestra ciudad hoy en día.

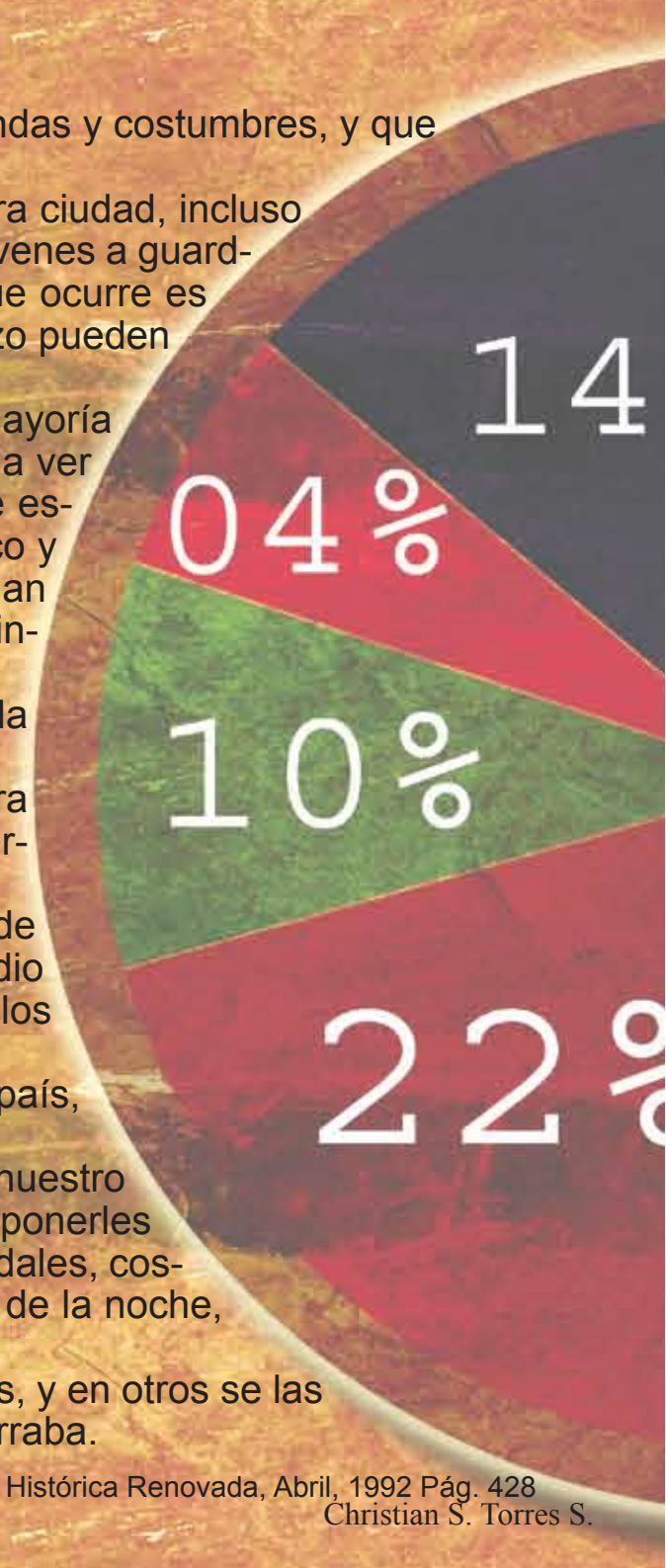
La idea es rescatar las leyendas que transitaban por las calles de esta ciudad para darlas a conocer de una manera más representativa en la que el usuario pueda interactuar con ellas y no solo queden escritas en un papel.

"Algunos estudiosos han analizado el modo como han nacido los mitos, tratando de diferenciarlos de las leyendas"¹¹, los mitos tienen algo pseudo científico de por medio y la mayoría de estos tienen algo religioso, en cambio las leyendas involucran más los sentimientos, es más humano y sobre todo tienen un tono fantasioso y picaresco.

Muchas de las leyendas están conectadas o relacionadas con ciudades de nuestro país, con ciudades que están dentro de la Región Andina.

Varias de las leyendas que han merodeado por las diferentes voces de la gente de nuestro entorno según lo contado por Don Vicente Méndez, dicen que se las contaba para imponerles miedo a los niños y jóvenes de estos tiempos, con el fin de que aprendan ciertos modales, costumbres y sobre todo para que no estuviesen fuera de sus casas a elevadas horas de la noche, cosa que en estos tiempos ya no importan.

Comentaba también que las leyendas eran propias de cada barrio, en algunos casos, y en otros se las apropiaban y distorsionaban su relato para beneficio propio de la persona que la narraba.



2.2 Experiencias, relatos y entrevistas

Esta parte de mi trabajo me ayudó no solamente en el desarrollo de este, si no también me ayudo a ver las cosas de una manera diferente ya que cada entrevista, cada relato, más que simple información fueron vivencias de cada una de las personas con las que converse, y para que fuesen más fuertes los mensajes converse con personas que trabajan día tras día en el “Parque Calderón”, pero no me refiero a los señores de traje formal con su corbata, sino más bien a las personas que viven cada momento nuevas experiencias, estoy hablando de las personas que limpian los zapatos (lustra botas), en la calle Benigno Malo, entre la Simón Bolívar y Sucre.

Tuve el placer de conversar con Don Julio César Pulla, persona muy educada y amable que me contaba cómo han cambiado mucho las cosas hoy en día, que se han perdido ciertas costumbres en las familias, pero que otras se mantenían todavía y no justamente las cosas buenas.

La leyenda que más se contaba hace unos sesenta años atrás cuando las calles de esta ciudad eran solo piedras y tierra, época en la que la naturaleza se podía ver por todas partes y el aire que se respiraba era puro, en el barrio de María Auxiliadora rondaba un curita que tenía uno que otro pecadito, que en las noches salía cubierto la cabeza para asustar a los mirones que estaban listos para ver qué era lo que él hacía en sus encuentros amorosos en la noche, de ahí nace la leyenda del “Cura sin cabeza”.

Pero lo que él afirmó es que no era más que eso una simple leyenda que se inventó para asustar a las conocidas “viejas chismosas”. Dijo también que muchas de estas historias se les decían a los jóvenes para que dejarán de asistir a lugares no recomendables ya que la gente adulta los usaban para encuentros amorosos, pero que ahora todas estas situaciones de la vida se han perdido y lo que él decía es “no tienen la culpa estos jóvenes si no, la culpa era de los padres por no enseñarles a conservar ciertas costumbres”¹², costumbres que se las hacían respetar de cierta manera con las leyendas.

Muchas de las costumbres que se viven hoy en día no son propias de nosotros, se han compenetrado en nuestro medio de diferentes maneras y una de ellas es con los juguetes, los cuáles tal vez en algunos casos los tenemos sin saber que hay por detrás de ellos, de esta manera agrandamos a otras culturas por esto es creo que es bueno tener juguetes propios de nuestra ciudad, y así dar a conocer nuestras leyendas a otros lugares tal como hace la empresa de juguetes ecuatoriana “Qoonas”, empresa dedicada a la fabricación de juguetes en base a mitos ecuatorianos y que para su primera línea de colección lanzaron los juguetes en base a las fiestas típicas del Ecuador.

Para el desarrollo de mi juguete realicé varias entrevistas y encuestas las mismas que me llevaron a tomar ciertas decisiones para este proyecto, entre las leyendas más conocidas y las más nombradas según el porcentaje de encuestas me dieron resultados directos a una primera opción.

12 Don Julio César Pulla, edad 72, oficio “Lustra Botas”.

2.3 Leyenda seleccionada para prototipo

Para el desarrollo de este trabajo como se mencionó anteriormente se elaboraron encuestas, entrevistas, y también investigaciones bibliográficas las mismas que nos han llevado a dar un resultado final para la elaboración del prototipo con el que se va a trabajar.

La leyenda con la que se partió para la elaboración del trabajo fue la del “Cura sin Cabeza”, siendo esta la más conocida, posteriormente evaluando los resultados nos dieron las siguientes leyendas que se van a tratar.


- 1.- El Cura sin Cabeza.
- 2.- El Farol de la Viuda.
- 3.- El Perro Encadenado.
- 4.- Los Gagones.

Se ha analizado la leyenda a fondo para conocer el sitio en donde se ha desarrollado esta historia del “Cura sin Cabeza”, cuál era el fin con el que se contaba.


1. “El Cura sin Cabeza”

Cuenta la leyenda que en el sector del barrio de San Roque, había un sacerdote que tenía relaciones inmorales con diferentes beatas de su comunidad, pero cuando este curita murió su cabeza fue cortada y fue llevada por los demonios. Desde aquella vez el alma del Cura sin Cabeza ronda por las calles de este barrio buscándola y a su vez haciendo asustar a las personas que se mantenían despiertas hasta altas horas de la noche, claro que esta historia se las contaban a los pequeños de ese entonces y a las personas a las que les encantaban inventar historias (viejas chismosas), para asustarlos, la realidad es que este curita ocultaba su cabeza para que la gente no se diera cuenta de las hazañas impúdicas que el realizaba por las noches.





Estamos dejando de lado algo asombroso como es el trabajo manual, convirtiéndonos en una sociedad facilista, donde nos gusta que ya todo venga hecho y listo para usarse sin saber de dónde proviene y como lo realizaron, cuantas personas han perdido y seguirán perdiendo trabajo por culpa de las máquinas.



Madera, juguete y leyenda es la última sección de la parte investigativa de mi tesina, antes de empezar con lo que es el diseño y las diferentes áreas que he abarcado para el desarrollo de mi producto final.

La fusión de estas tres palabras es fundamental en mi trabajo:

La madera por ser un material noble, sencillo de trabajarlo y de fácil adquisición.

Juguete por ser un objeto que está presente en la niñez de cada persona.

Leyenda por ser una historia que está desapareciendo.

El juguete de colección trabajado de manera artesanal sobre madera basado en una leyenda, es la idea para el siguiente capítulo...



3

CAPITULO 3

3.1 Homólogos para prototipo	32
3.2 Bocetos de ilustración para prototipo	33
3.3 Descripción prototipo	34
3.4 Bocetos de embalaje	36
3.5 Descripción embalaje	37
3.6 Bocetos de marca	38
3.7 Presentación de marca	40
3.9 Producto final	42

3.1 Homólogos para prototipo

Estas imágenes me sirvieron de referencia para saber qué tipo de ilustración es la que me serviría para mi juguete.

Son fotografías mezcladas de comics, vestimentas, juguetes amorfos, pero que a la final reforzarán la idea de la leyenda (las leyendas eran contadas con picardía y humor, exagerando los rasgos fisiológicos, de dicha persona o animal).

Casulla.- Manto Sagrado que se usa para celebrar la misa.

Imagen: Vestimenta para curas



Ilustración de la leyenda "El Cura sin Cabeza".

Libro: Cuenca ciudad histórica renovada.

3.2 Bocetos de ilustración para prototipo



Estos son algunos de los bocetos con los que empecé mi trabajo y que poco a poco fueron tomando forma hasta llegar a la idea final, rescatando ideas de un boceto para el otro.



La forma ideal del juguete es desproporcional pero fue realizado con intencionalidad, basándome en la investigación realizada previamente.

El rostro final del objeto coleccionable no tiene forma definida ya que en ninguna parte de la leyenda definen claramente el rostro, es por esto que cada figura es una pieza única (tallado en estilo



Christian S. Torres S.

3.3 Descripción prototipo



Nombre prototipo.- El Cura sin Cabeza
Materiales.- Madera (Trupán) fácil de trabajarlo, económico y es un material que está formado de aserrín.

Forma.- Amorfa en la parte superior, donde guarda su cabeza, se aplicó esta forma porque según lo investigado las leyendas tienden a exagerar rasgos, aprovechando este espacio, coloqué el mecanismo que permitirá levantar la cabeza del juguete reforzando la idea de la leyenda. El costo de esta forma es de 3.00usd.

Implementos:

Casulla: Manto que usan los curas para celebrar una eucaristía. Hecho de un material sintético conocido como "Carola".

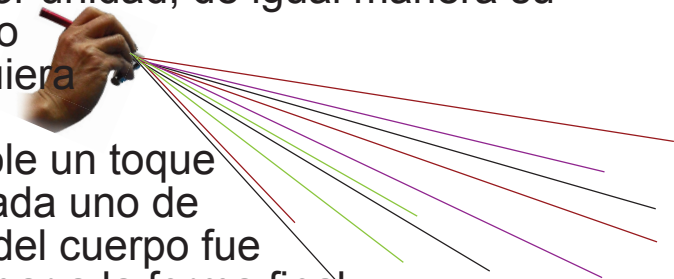
Abrigo: El que usaba el cura para sus noviazgos, considerado de material natural con el nombre de "Lino".

Sombrero: De la misma madera de donde sale la cabeza (Trupán)

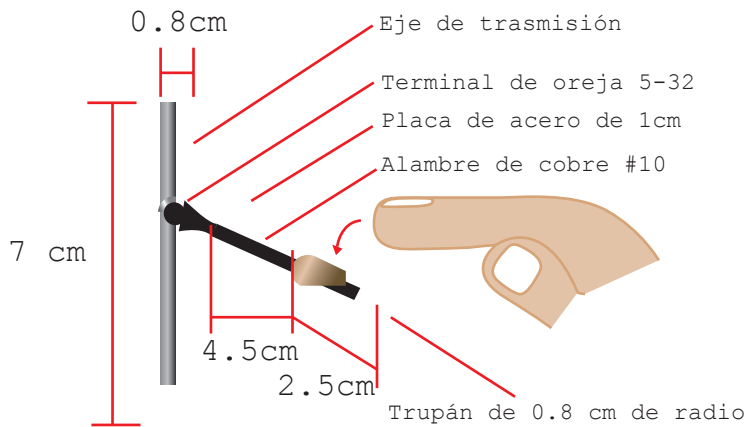
El costo de la vestimenta es de 5.00usd por muñeco, pero su precio cambiaría dependiendo de la cantidad que confeccionen.

Para pintar el juguete se utilizó la técnica de aerografía con un costo de 7,00usd por unidad, de igual manera su precio variaría dependiendo de la cantidad que se requiera

La técnica de tallado fue dada solo en la cara dándole un toque de no acabado para que cada uno de estos sea único. La forma del cuerpo fue trabajada a mano hasta llegar a la forma final.

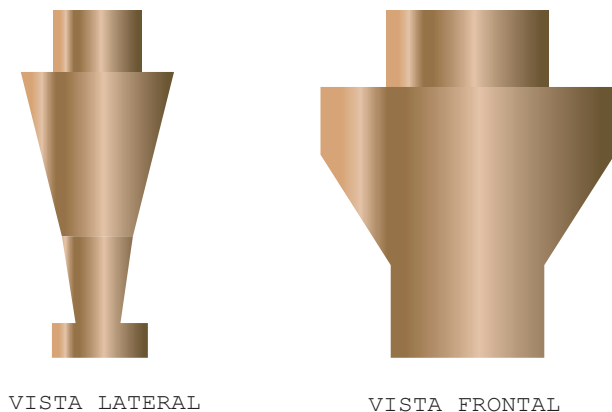


El juguete contiene un mecanismo que accionará la cabeza para que esta salga del cuerpo hasta un cierto límite, este sistema tiene un costo de 4,00 usd.



El empleo de este tipo de material en el juguete es por el desgaste que puede llegar a sufrir la madera con el tiempo.

La forma básica de la que partirán las colecciones será la que se muestra a continuación sin variar alturas ni espesores. :



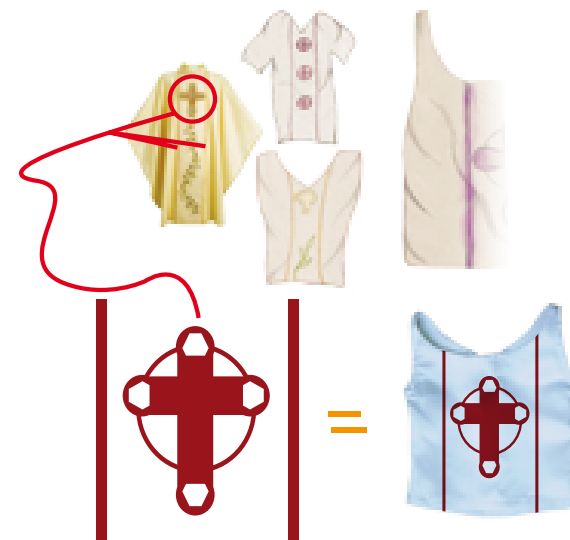
La cromática empleada será la misma que usaban los curas en esos tiempos, basados en los colores:

- Negros en abrigo, pantalón, sombrero y zapatos.
- Blancos en la casulla y para dar brillos sobre el juguete.
- Rojos para los símbolos que van impregnados en la vestimenta.
- Cafés para dar apariencia de piel.

La gráfica de el manto está basada en las partes fundamentales que tienen en la vida real la vestimenta sacerdotal, el color cambia según la liturgia. Los colores litúrgicos son verde, blanco, rojo, morado.

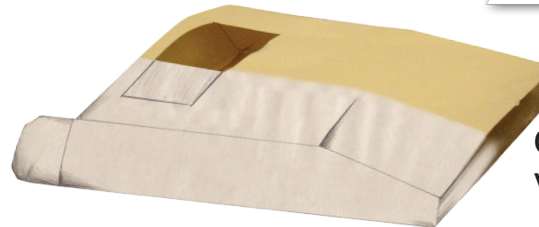
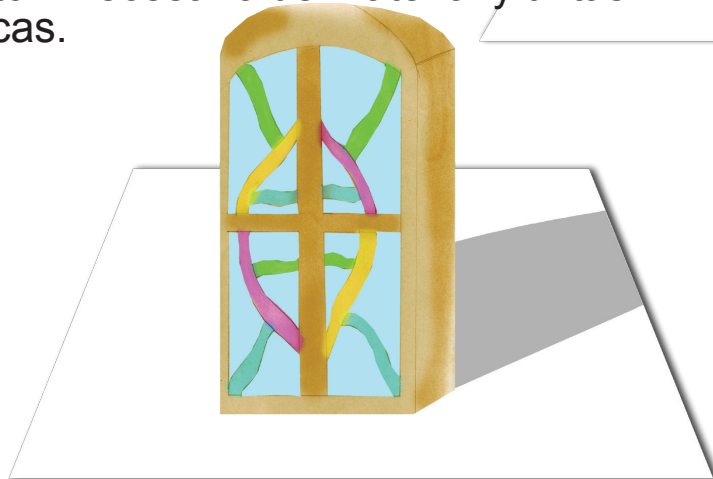
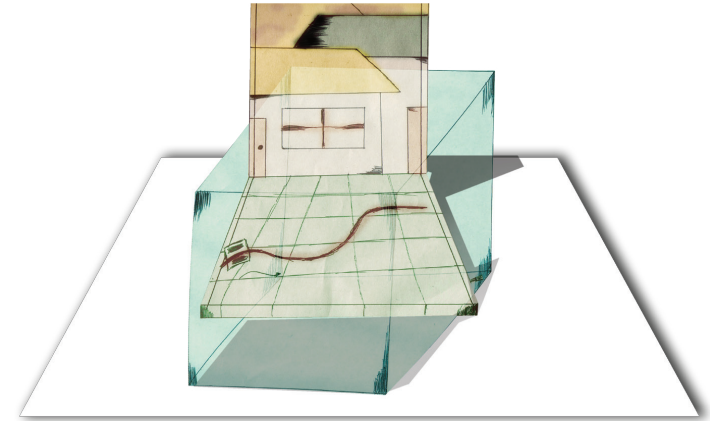
Simbolismo: el yugo de Cristo y significa caridad.

El color rojo signuifica Fiestas de Apóstoles y mártires.

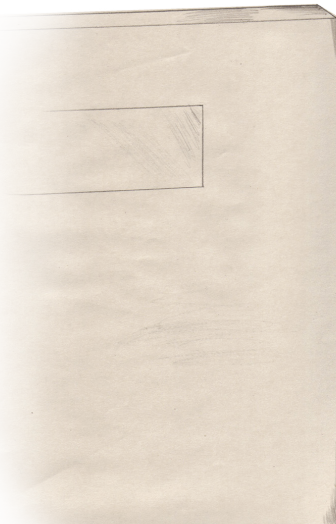
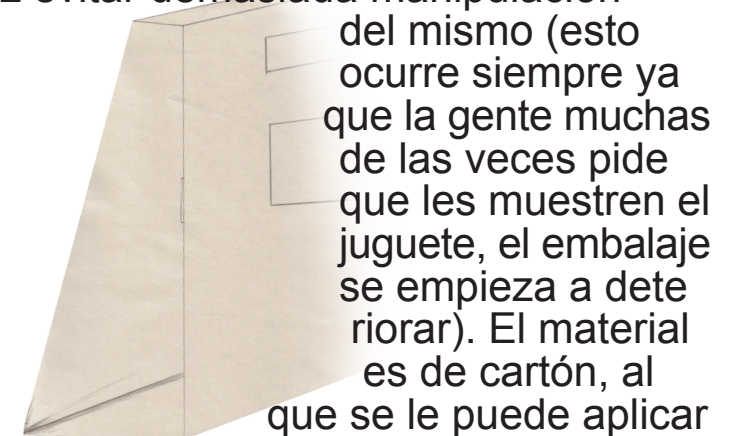


3.4 Bocetos de embalaje

En primeras instancias la idea del embalaje era demasiado trabajoso, y al momento de armar tomaba tiempo, por lo que opté en hacer un embalaje, sencillo, solo en serigrafía, y evitar el gasto innecesario de material y tintas tóxicas.



La forma del embalaje final es pensado en la facilidad de transportar y a la vez evitar demasiada manipulación del mismo (esto ocurre siempre ya que la gente muchas de las veces pide que les muestren el juguete, el embalaje se empieza a deteriorar). El material es de cartón, al que se le puede aplicar el troquel, no se usa uno de mayor espesor por motivos de troquelados y para que no se lo vea demasiado abultado con el juguete. El costo del embalaje para este juguete es de 2.50 usd



El costo del embalaje para este juguete es de 2.50 usd

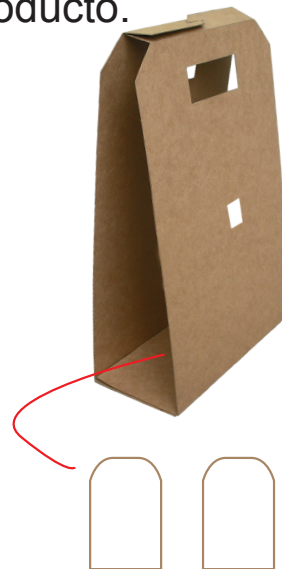
3.5 Descripción embalaje



En la parte frontal del embalaje tiene una ventana, por donde se podrá apreciar el juguete.

Dentro de lo que es la imagen gráfica se manejarán pequeños detalles dependiendo de la leyenda, que para este caso se usarán los colores vivos de los vitrales, y se colocará la marca del juguete.

Para evitar la exagerada contaminación visual en los embalajes, usaré el mismo fondo del cartón, colocando lo suficiente para dar a conocer lo necesario sobre el producto.



En la parte interna del embalaje existen dos troqueles en forma de la huella del muñeco, los mismos que servirán para ser sujetado.



En la parte posterior estará narrada la leyenda, símbolos de reciclaje, código de barras y el precio que el juguete tiene.

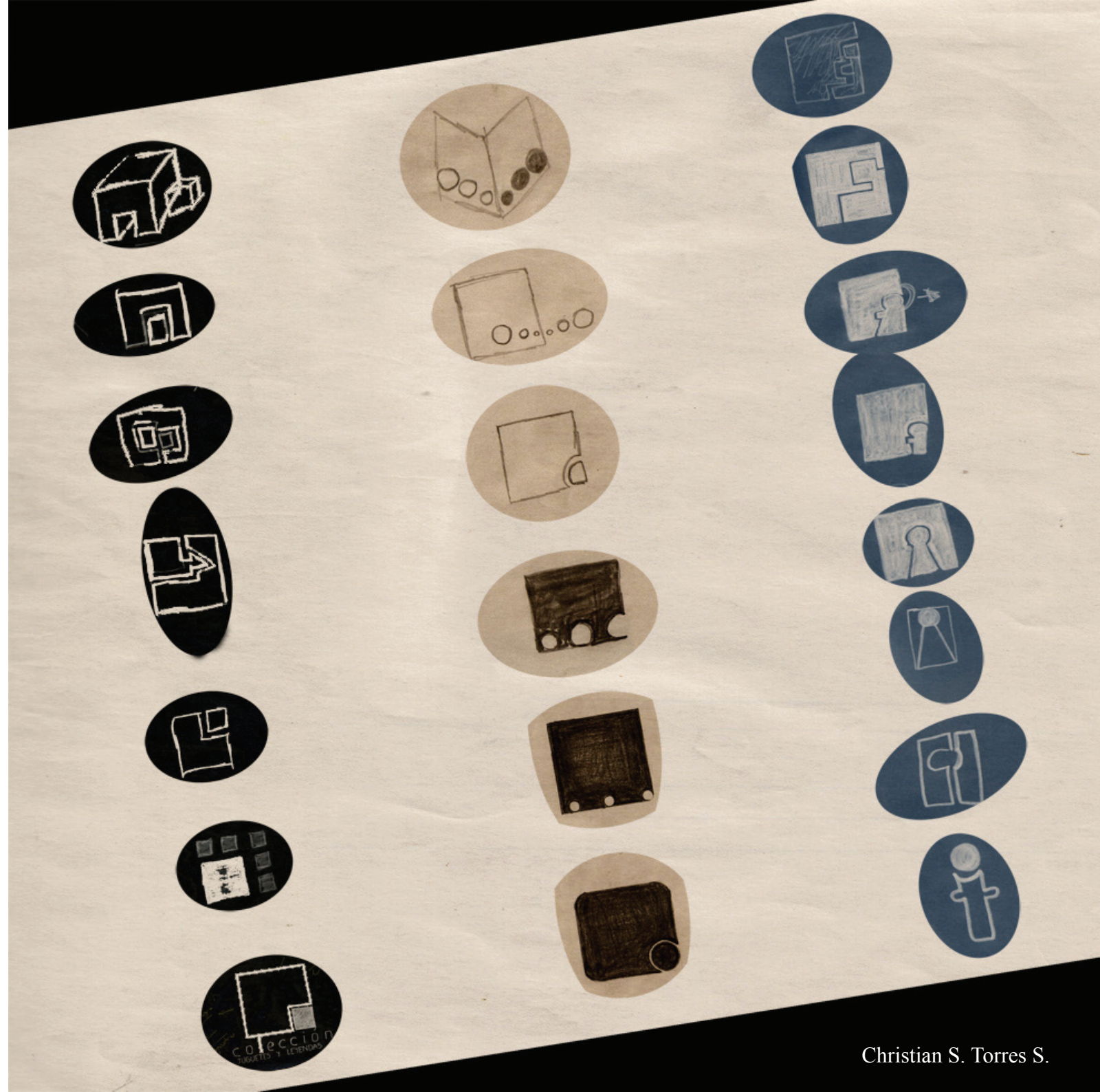
La ventana que podemos apreciar nos servirá para poder interactuar con el muñeco sin necesidad de sacarlo del embalaje, y evitar así la exagerada manipulación del mismo.

El prototipo final de caja fue pensada para la elaboración en serie, usando el mismo troquel para las figuras coleccionables.

El costo de troquel es de 0.15 ctvos de dólar por centímetro.

3.6 Bocetos de marca

Para el desarrollo de la marca se utilizó figuras estilizadas tomando el concepto de colección y juguete. En esta página son bocetos hechos a mano sobre papel, dado efectos en el ordenador para que no resulte monótono al momento de ser observados



3.7 Presentación de marca

DESCRIPCIÓN MARCA

La marca "Juguete, leyendas_colecciones", está formado por tres componentes, de manera que resulte insoluble e inseparable su composición.

- 1.-Se utilizó una figura principal la cuál es de donde partirán los juguetes a ser elaborados, estilizándolo de manera que no tenga demasiado detalle y que sea de fácil lectura gráfica.
- 2.-Se trabajó con diseño básico (traslación), que está ubicado detrás de la silueta del juguete matriz de donde partirán las leyendas, dando alusión a colección y a la vez como una especie sombra proyectada ganando realce en la figura principal.
- 3.-El nombre trabajado en base a la tipografía "Lithos", la misma que en "Juguete" ha sido modificada, haciendola tener dinamismo y movimiento, mientras que las palabras "leyendas_colecciones", no han sido modificadas para tener una óptima legibilidad por que van en menor proporción.



ÁREAS DE SEGURIDAD

El identificador se encuentra encerrado por una cuadrícula la cuál será un elemento estricto en cuanto a composición y espacios.



Para una óptima lectura, el identificador no puede estar invadido por textos ni imágenes, para esto se ha creado un cerco imaginario.



3.7 Presentación de marca

PANTONE Y EJE DIRECCIONAL

Impresiones en colores directos:

Pantone 231F20 

Pantone 971B1E 



Impresiones en CMYK.

C= 0 / M= 0 / Y= 0 / K= 100

C= 25 / M= 100 / Y= 100 / K= 25

APLICACIONES DE COLOR

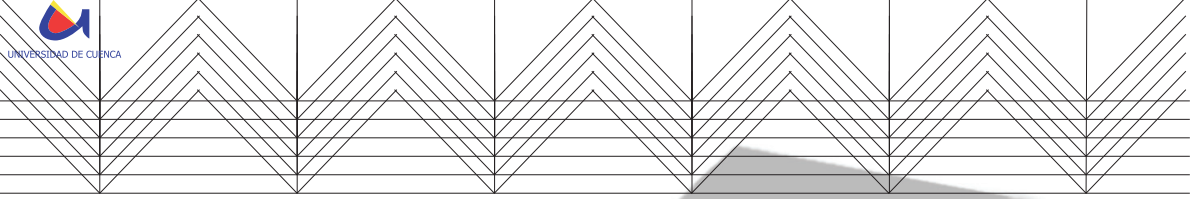


COLORES FONDO



Los Colores a usarse de fondo serán permitidos cuando estos no opaquen al identificador







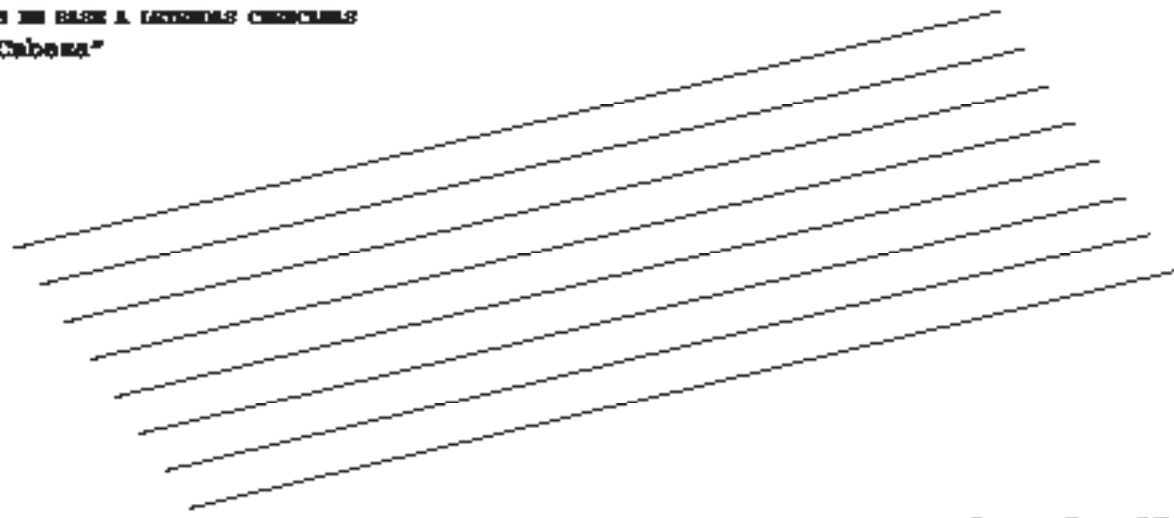


JUGUETE
leyendas...coleccion



JUGUETE
leyendas...coleccion

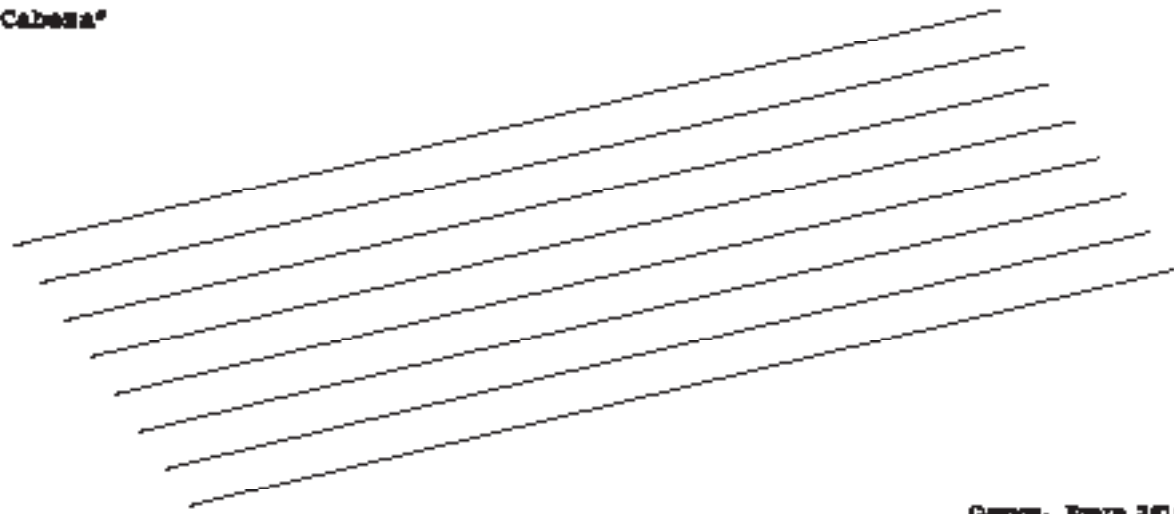
DISEÑO DE JUEGOS EN BASE A LECTURAS CURRICULARES
"El cura sin cabeza"



Cuenca, Enero 2016



DISEÑO DE JUEGOS EN BASE A LECTURAS CURRICULARES
"El cura sin cabeza"



Cuenca, Enero 2016





"El Cura sin Cabeza"

Cuenta la leyenda que en el sector del barrio de San Roque, había un sacerdote que vestía con un manto y un abrigo el mismo que cubría parte de su rostro mientras que en la parte superior un sombrero que posaba sobre su cabeza permitían tapar su rostro para asistir a sus relaciones inmorales con diferentes beatas de su comunidad, pero cuando este curita murió su cabeza fue cortada y fue llevada por los demonios. Desde aquella vez el alma del Cura sin Cabeza ronda por las calles de este barrio buscándola y a su vez haciendo asustar a las personas que se mantenían despiertas hasta altas horas de la noche.

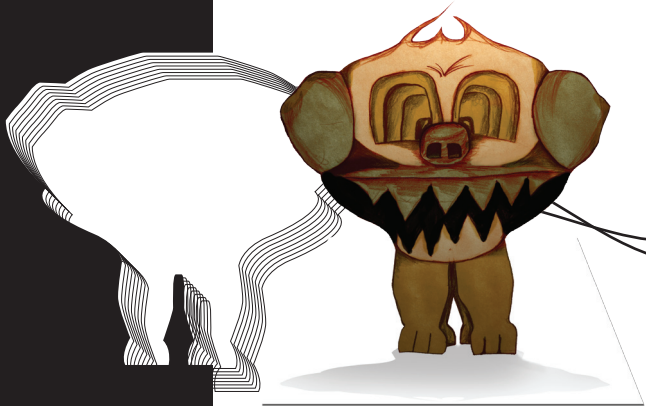
La realidad es que este curita ocultaba su cabeza para que la gente no se diera cuenta de las hazañas impúdicas que el realizaba por las noches con sus bellas doncellas.



7 5423 54 862 156



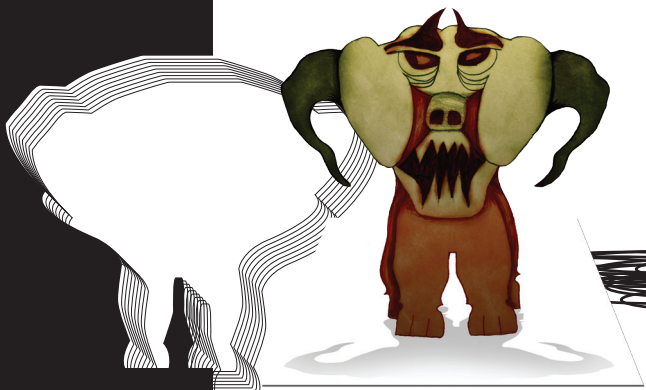
Ilustraciones para las siguientes leyendas



EL PERRO ENCADENADO



EL FAROL DE LA VIUDA



GAGONES

Bibliografía

- Gray Peter, Aprender a Dibujar, Editorial, Textcase Barcelona (España), 2007.
- Lenin V. I., Acerca de la frase revolucionaria, Editorial Progreso, Zúbovski bulvar, 21, Moscú, 1976.
- Geler Eva, Psicología del color, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- Stafford Cliff, Packaging - Diseños Especiales, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1993.
- Campos Cristian, Diseño de Productos, Editorial Maomao, Barcelona, 2006.
- Andrew Baring y otros, La Madera, Editorial Blume, Barcelona.
- Biblioteca Atrium de la Madera, Tomo 1 y Tomo 5.
- F. Spannagel, Manual Práctico de la Madera (carpintería y ebanistería), Editorial G. Gili S.A. de C.V. México.
- Smith Andy, Como dar dinamismo a tus comics, Editorial Martínez Roca, S.A. BARCELONA 2002.
- Schritter Istvan, La otra lectura, Editorial, S.A. Buenos Aires, Argentina, 2005.
- Diccionario Océano Uno, Grupo Editorial Océano, Edición 1991.
- Negroponte Nicholas, El Mundo Digital, Ediciones B, S.A. Bailén, Barcelona, 1995.
- Portela Carlos, El Coleccionista, PDF.
- Yachac, Revista de Etnografía N° 10, Ediciones del Banco Central del Ecuador, 2009
- Cordero Estrella Vicente, Cuenca Ciudad Histórica Renovada, Edición #2 Abril 1992.
- Cárdenas Espinosa Eliecer, Cuenca de los Andes, I.M.C, Casa de la cultura ecuatoriana, Núcleo del Azuay, 1998.

Bibliografía Web

- www.clarin.com ARTÍCULO _ arte y diseño: juguetes que son un cliché.
- www.todopapas.com ARTÍCULO _ el juguete a lo largo de la historia.
- www.jovenesdesdelasubjetividad.blogspot.com/ ARTÍCULO _ subjetividad en jóvenes.
- <http://www.isatita.com/> ARTÍCULO _ Juguetes minimalistas
- <http://oswaldolilly.blogcindario.com/2005/09/01036-historia-de-los-juguetes.html> ARTÍCULO _ Historia del juguete.
- <http://www.elblogsalmon.com/entorno/el-caso-mattel-y-los-productos-chinos> ARTÍCULO _ Caso mattel.
- <http://es.euronews.net/2007/08/02/juguetes-toxicos-hechos-en-china/> ARTÍCULO _ Juguetes tóxicos hechos en China.
- <http://www.juguetesdemadera.com/espanol/cavaller-sense-ros-tre.html> ARTÍCULO _ Juguetes de madera.
- <http://mayesticks.blogspot.com/2006/03/ilustracin-digital.html> ARTÍCULO _ Ilustración digital.
- http://vectoralia.com/manual/html/ilustracion_digital.html ARTÍCULO _ Ilustración digital.
- <http://www.edualter.org/material/juguete/> ARTÍCULO _ Que aprendemos con los juguetes.
- <http://www.universia.net.co/libro-abierto/humanidades-y-ciencias-religiosas/jovenes-heterogeneidad-y-desigualdad.html> ARTÍCULO _ Los jóvenes contemporáneos.
- <http://escenario-ludico.blogspot.com/2007/06/historia-del-juguete.html> ARTÍCULO _ Historia del juguete.
- <http://www.revistadearte.com/2008/12/29/juguetes-algo-mas-que-un-juego/> ARTÍCULO _ Juguetes de colección.
- <http://www.taringa.net/posts/imagenes/3186903/Juguetes-de-Colecci%C3%B3n---muy-bueno-mas-Recuerdos.html> ARTÍCULO _ Juguetes de colección.
- [http://www.consejos-e.com/Documentos/Psicologia-Sociedad-Ninos - Jovenes-Todos-los-publicos-Contenido-para-profesionales/El-color-de-los-juguetes-puede-influir-en-el-temperamento-y-personalidad-de-los-ninos-_2138.html](http://www.consejos-e.com/Documentos/Psicologia-Sociedad-Ninos-Jovenes-Todos-los-publicos-Contenido-para-profesionales/El-color-de-los-juguetes-puede-influir-en-el-temperamento-y-personalidad-de-los-ninos-_2138.html)
- www.notcot.org
- www.behance.net

CREDITELA

Liliana Heredia PROPIETARIA
 Vega Muñoz 8 – 50 y Benigno Malo
 Telf.: 072850759

Materiales:

Tela para Saco.- Lino

Es una tela considerada natural, ya que no produce ningún tipo de alergia, ni es tratada con químicos que contaminen excesivamente al medio ambiente.

Color.- Negro

Tela para Manteo.- Tela camiseta

De igual manera que el lino considerada natural.

Color.- Gris

COSTOS

1 saco.- \$ 5.00

100 sacos.- \$ 4.50

1000 sacos.- \$ 3.75

Desde los 5000 en adelante el mínimo que llegaría a costar cada saco es de \$ 2.00.

Desde los 5000 en adelante el mínimo que llegaría a costar cada manteo es de \$ 0.75.

1 manteo.- \$ 2.00

100 manteos.- \$ 1.25

1000 manteos.- \$ 1.00

J&F MECÁNICA INDUSTRIAL
 Nelson Cuesta PROPIETARIO
 Vargas Machuca y Muñoz Vernaza
 Telf.: 072834264

Materiales:

Eje de Trasmisión de 6cm x 0.8cm _ 1 metro \$ 1.00

Placa de acero de 1cm x 1cm x 0.1cm _ 1 Plancha de 1mt \$ 4.00

Alambre Galvanizado # 3 de 4cm _ 1 kilo 2.50

Terminal Eléctrico _ 1 terminal \$ 0.10

COSTOS

El mecanismo para un juguete cuesta \$ 4.00 con mano de obra incluida.

El mecanismo para 100 juguetes cuesta \$ 3.00 con mano de obra incluida.

El mecanismo para 1000 juguetes cuesta \$ 2.50 con maquinaria electrónica.

OFFSET E IMPRENTA

Iván Ulloa PROPIETARIO
 Pio Bravo 7 – 81 y Luis Cordero
 Telf.: 2839751

COSTOS

Cartón Corrugado \$ 0.80

Costo de Troquel \$ 0.12 por cada cm

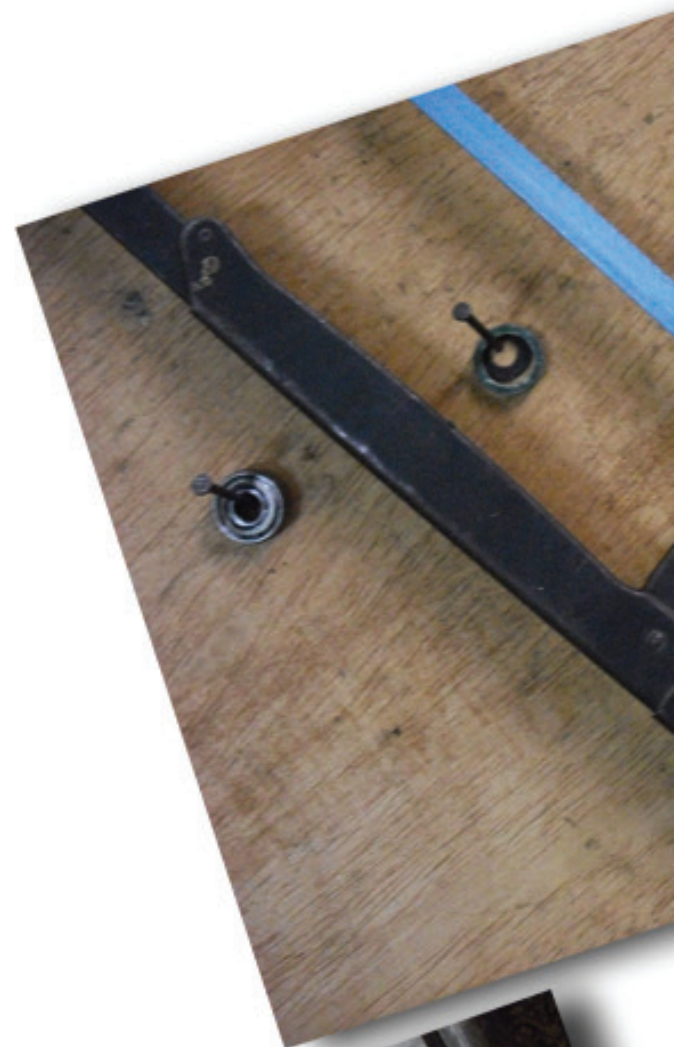
Dimensión Máxima para troquelar es de 75cm x 90cm

Caja 1.- total 1526cm \$ 183.12

Caja 2.- total 539cm \$ 64.00

Caja 3.- total 326.25 \$ 39.15





Conclusión

No es malo aprender sobre otras culturas sea la manera en la que sea, lo malo está en olvidar nuestras raíces, de donde somos y como vivimos, y no tratar de ser un estereotipo de persona que por lo general no son de aquí.

ÁBRETE A OTRAS CULTURAS SIN PERDER LA TUYA