



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**ESPECIALIDADES EMPRESARIALES
HOTELERÍA Y TURISMO**

TÍTULO:

**INGENIERO EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS TURÍSTICAS Y
HOTELERAS**

AUTORA

Vélez Tovar María Fernanda

PROPUESTA PARA RECREAR E IMPLEMENTAR JUEGOS
POPULARES EN EL PARQUE HISTÓRICO DE GUAYAQUIL UBICADO
EN SAMBORONDON CON EL OBJETIVO DE RESCATAR LA
IDENTIDAD NACIONAL EN EL TEMA DE JUEGOS DE NIÑOS Y
JOVENES

TUTOR:

Ing. Jacinto Gallardo Posligua, MAE

Guayaquil, Ecuador

2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**ESPECIALIDADES EMPRESARIALES
HOTELERÍA Y TURISMO**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **María Fernanda Vélez Tovar** como requerimiento parcial para la obtención del Título de INGENIERA EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS TURÍSTICAS Y HOTELERAS.

TUTOR

Ing. Jacinto Gallardo Posligua, MAE

REVISOR(ES)

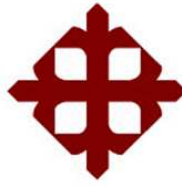
Ing. Fernando Moreno Brieva, Mgs

Lcdo. Alfonso Sánchez Macías, Mgs

DIRECTOR DE LA CARRERA

Ing. María Belén Salazar Raymond, MBA

Guayaquil, a los 31 del mes de Enero del año 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**ESPECIALIDADES EMPRESARIALES
HOTELERÍA Y TURISMO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **María Fernanda Vélez Tovar**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **PROPUESTA PARA RECREAR E IMPLEMENTAR JUEGOS POPULARES EN EL PARQUE HISTÓRICO DE GUAYAQUIL UBICADO EN SAMBORONDON CON EL OBJETIVO DE RESCATAR LA IDENTIDAD NACIONAL EN EL TEMA DE JUEGOS DE NIÑOS Y JOVENES** previa a la obtención del Título **de INGENIERA EN ADMINISTRACION DE EMPRESAS TURÍSTICAS Y HOTELERAS**, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 31 del mes de Enero del año 2014

AUTORA

María Fernanda Vélez Tovar



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**ESPECIALIDADES EMPRESARIALES
HOTELERÍA Y TURISMO**

AUTORIZACIÓN

Yo, **María Fernanda Vélez Tovar**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **PROPUESTA PARA RECREAR E IMPLEMENTAR JUEGOS POPULARES EN EL PARQUE HISTÓRICO DE GUAYAQUIL UBICADO EN SAMBORONDON CON EL OBJETIVO DE RESCATAR LA IDENTIDAD NACIONAL EN EL TEMA DE JUEGOS DE NIÑOS Y JOVENES** cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 31 del mes de Enero del año 2014

LA AUTORA:

María Fernanda Vélez Tovar

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme las fuerzas necesarias para la culminación de este trabajo. A mis padres que son el pilar fundamental para no dejarme vencer ante nada y a todas aquellas personas que por su dedicación forman parte de este proyecto .

María Fernanda Vélez Tovar

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres y familia por el apoyo incondicional que me han dado durante estos años de estudio, por sus consejos han hecho de mi una mujer excepcional y sobre todo dedicada y responsable a sus trabajo.

Especialmente a mi madre por confiar en mi en que podía terminar mi carrera, gracias por nunca dejar que me venza ningún obstáculo y que a pesar de mis errores siempre estas ahí ,por enseñarme a ser una buena madre y sobre todo dedicada .

También a mi esposo y a mi hijo que tal vez por este trabajo no le he dedicado mucho tiempo a ustedes pero quiero que sepan que estoy agradecida por su paciencia ,por su comprensión y cariño los amo con todo mi corazón .

María Fernanda Vélez Tovar

INDICE GENERAL

INTRODUCCION	16
CAPITULO 1	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
1.3. JUSTIFICACIÓN	19
1.4. ANTECEDENTES	24
1.4.1 El renacimiento de una ciudad	24
1.4.2. Atractivos Turísticos	26
1.4.2.1. Malecón 2000	26
1.4.2.2. Barrio las Peñas	27
1.4.2.3. Cerro Santa Ana	28
1.4.2.4. Parque Seminario	29
1.4.2.5. Skatepark de Guayaquil	30
1.4.2.6. Parque Histórico	30
1.5. OBJETIVOS	
1.6. OBJETIVO GENERAL	34
1.6.1. Objetivo Especifico	34
1.7. HIPÓTESIS	35
1.8. CONTRIBUCIÓN DEL ESTUDIO	35
CAPITULO 2	
2.1. MARCO TEÓRICO	36
2.1.1. Deterioro de los Juegos Tradicionales	36
2.2. MARCO CONCEPTUAL	37

2.2.1. Juegos	43
2.2.2 Juegos Populares	44
2.2.3. Actividad Lúdica	44
2.3. MARCO LEGAL	45
2.3.1. Plan del Buen Vivir 2009-2013	45
2.3.2. Política nacional de ciencia ,tecnología e innovación del ecuador 2007-2010	48
CAPITULO 3	
3.1.MARCO METODOLÓGICO	50
3.1.1. Investigación descriptiva	50
3.1.2. Tipo de estudio	51
3.1.3 Instrumento de Recolección de Datos	51
3.1.4. Entrevistas	51
3.1.5. Encuestas	51
3.1.6. Técnicas de Recolección de Datos	53
3.1.7 Tamaño de la Muestra	53
3.1.8. Tipo de Muestreo a Utilizar	54
3.2. PRESENTACIÓN Y ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS	54
3.3. Interpretación General de la Encuesta	60
3.4. ANÁLISIS MACRO Y MICRO ENTORNO	60
3.3.1. Análisis Pest	60
3.3.1.1. Político	60
3.3.1.2. Económico	63
3.3.1.3. Socio-Cultural	67
3.3.1.4. Tecnológico	70

3.5. ANÁLISIS PORTER	72
3.5.1 Nuevos competidores	72
3.5.2. Rivalidad en la Industria	72
3.5.3. Poder de Negociación Proveedores	73
3.5.4. Poder de Negociación Compradores	73
3.5.5. Productos Sustitutos	73
CAPITULO 4	
4.1. PLAN DE MARKETING	74
4.1.1. Análisis de Mercado	74
4.1.2. Análisis FODA	74
4.1.3. Análisis de la Competencia	75
4.1.4. Análisis De Impactos	75
4.1.4.1 Impacto Social	75
4.1.4.2. Impacto Psicológico	76
4.1.5. Productos y Servicios	76
4.1.5.1. Producto	76
4.1.5.2. Servicio	76
4.1.6. Calidad De Servicio	77
4.1.7. Seguridad	78
4.1.8. Imagen	78
4.2. ESTRATEGIAS DE MARKETING	79
4.2.1. Objetivos de marketing	79
4.2.2. Objetivos financieros	79
4.2.3. Mercado meta	79
4.2.4. Posicionamiento	80
4.3. ESTRATEGIAS DE MARKETING MIX	80

4.3.1 Producto	80
4.3.2. Precio	80
4.3.3. Plaza	81
4.3.4 Promoción	81
CAPITULO 5	
5.1. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO DEL PROYECTO	
5.1.1 Inversión Inicial	82
5.1.2 Fuente de Financiamiento	85
5.1.3 Depreciaciones y Amortizaciones	89
5.1.4 Balance Inicial	91
5.1.5. Sueldos	92
5.1.6 Presupuesto de gastos generales mensual	93
5.1.7 Presupuesto de gastos generales anuales	94
5.1.8 PROYECCIONES DE INGRESO	95
5.1.9. Flujo de Caja	96
5.2. CONCLUSIONES	97
5.3. RECOMENDACIONES	98
5.4. BIBLIOGRAFÍA	99
5.5. ANEXOS	103

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico No. 1	20
Gráfico No. 2	20
Gráfico No. 3	21
Gráfico No. 4	21
Gráfico No. 5	22
Gráfico No. 6	22
Gráfico No. 7	22
Gráfico No. 8	23
Gráfico No. 9	23
Gráfico No. 10	24
Gráfico No. 11	26
Gráfico No. 12	27
Gráfico No. 13	27
Gráfico No. 14	28
Gráfico No. 15	28
Gráfico No. 16	29
Gráfico No. 17	29
Gráfico No. 18	30
Gráfico No. 19	30
Gráfico No. 20	31
Gráfico No. 21	31
Gráfico No. 22	32
Gráfico No. 23	33
Gráfico No. 24	33
Gráfico No. 25	55
Gráfico No. 26	55

Gráfico No. 27	56
Gráfico No. 28	56
Gráfico No. 29	57
Gráfico No. 30	57
Gráfico No. 31	58
Gráfico No. 32	58
Gráfico No. 33	59
Gráfico No. 34	59
Gráfico No. 35	63
Gráfico No. 36	64
Gráfico No. 37	65
Gráfico No. 38	66
Gráfico No. 39	67
Gráfico No. 40	67
Gráfico No. 41	68
Gráfico No. 42	69
Gráfico No. 43	69
Gráfico No. 44	70
Gráfico No. 45	71
Gráfico No. 46	72
Gráfico No. 47	78
Gráfico No. 48	78
Gráfico No. 49	81

INDICE DE TABLAS

Tabla No. 1	74
Tabla No. 2	82
Tabla No. 3	83
Tabla No. 4	83
Tabla No. 5	84
Tabla No. 6	84
Tabla No. 7	84
Tabla No. 8	84
Tabla No. 9	85
Tabla No. 10	85
Tabla No. 11	88
Tabla No. 12	90
Tabla No. 13	90
Tabla No. 14	92
Tabla No. 15	93
Tabla No. 16	94
Tabla No. 17	95
Tabla No. 18	95
Tabla No. 19	96
Tabla No. 20	96

RESUMEN

El siguiente proyecto trata de sobre la importancia de los juegos populares en nuestra cultura y como ha ido desapareciendo por las diversas tecnologías que influyen mucho en la mente especialmente en los niños, para ello se lo desea implementar y dar a conocer.

El proyecto en general se trata de poder ser una influencia en los niños de manera sana y entretenida y especialmente que se integren con otros niños para que no puedan crear un ambiente solitario ya que esto afecta mucho en su personalidad .

Poder lograr que se mantengan por lo menos unos segundos o horas fuera de la tecnología y ciertos juegos donde se emplea la violencia y mas aún si no hay un padre de familia que este pendiente de los juegos en donde sus hijos se entretienen. Se lo desarrollara de manera creativa y con la seguridad del caso .

Palabras Claves: Juegos, Juegos Populares, Identidad Nacional, Tecnología,

ABSTRACT

The following project treats to indicate us the importance of the popular games in our culture and as it has gone disappearing by the diverse technologies that influence a lot in the mind especially in the boys, for this wishes it to him implement and give to know.

The project in general treats to be able to be an influence in the boys of healthy way and entertained and especially that they integrate with other boys so that they cannot create a solitary environment since this affects a lot in his personality.

Can attain that they keep at least some seconds or hours out of the technology and some games where employs the violence and but still if there is not a father of family that this earring of the games in where his children entertain. It developed it to him of creative way and with the security of the case.

Keywords: Games, Popular Games, National Identity, Technology,

INTRODUCCIÓN

Los juegos populares han formado parte de la cultura a nivel nacional desde años atrás los cuales nuestros padres de una manera tan simple lo disfrutaban sin necesitar de tanta tecnología como lo es ahora.

La necesidad de esta propuesta es poder rescatar esa cultura de antes e implementarla en la actualidad, con el único fin en especial de poder transmitir y transportar a esa época a los adultos de ahora para que puedan compartir con su familia y poder así interactuar con sus hijos y poder lograr la integración que en el tiempo de ahora se está perdiendo.

La tecnología y tantos métodos de entretenimiento son nuestro mayor problema no solo para nosotros sino para el mundo el general, estas maneras y formas de entretener a los niños causan diversas y diferentes conductas en ellos lo que los hace ser individuos solitarios en donde viven su propio mundo y no les interesa compartir con nadie inclusive la familia.

Los niños son nuestro principal objetivo, se busca conocer estos juegos y poder mantenerlos entretenidos de una forma más sana sin tecnología, es por eso que queremos crear un espacio en donde se diviertan no solo entre ellos sino que también sus padres, poder y lograr que haya un momento de integración en la familia lo cual actualmente se ve y se vive poco.

Para ello se ha escogido en la implementación de esta propuesta el Parque Histórico un lugar donde muchas personas, turistas y familias van a visitar , además por ser un sitio tranquilo en donde podrán disfrutar de esta propuesta y no solo eso sino que también cuenta con diversas zonas entre ellas esta la silvestre, urbana y arquitectónica .

Esta tesis cuenta con varios capítulos bien desarrollados cada uno en donde se podrá observar la metodología empleada, el estudio que realizamos a través de la encuesta y la entrevista realizadas en el Parque Histórico con el fin de demostrar que la propuesta es buena y será bien aceptada por las personas, lo mas importante es la calidad que se va ofrecer al cliente que en este caso son los niños y sus padres, la seguridad en cada uno de estos juegos, el marketing que se desea realizar y el presupuesto que se necesita para este proyecto.

CAPITULO I

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad tanto niños como jóvenes no le toman importancia a aquellos juegos de antaño, ya que la tecnología de hoy es mucho más avanzada y atrae la atención de ellos. Vivimos tiempo en que la tecnología ha influido en forma tal, que hasta nuestra forma de distraernos ha cambiado y dejamos de lado, el contacto con otros seres humanos, incluidos nuestros familiares.

Para ello se plantea esta propuesta como una alternativa válida, con lo cual se desea implementar estos juegos de una manera en que atraiga la atención total de los niños y jóvenes, ambientados en un lugar muy tradicional que nos remonta a épocas pasadas, como lo es el Parque Histórico, un lugar se puede estar inclusive en contacto con la naturaleza y donde la tecnología. No es lo principal.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La propuesta de recrear e implementar con juegos populares en el Parque Histórico de Guayaquil para ayudar a rescatar la identidad nacional.

1.3 JUSTIFICACIÓN

En la época pasada los juegos populares han llegado a formar parte de nuestros padres ya que tanto jóvenes como niños se divertían de manera saludable y en familia.

Es importante mencionar que la ciudad de Guayaquil considerada como la Perla del Pacífico es uno de los puntos más importantes y más visitados por turistas a nivel nacional e internacional, con una riqueza en cuanto a flora y fauna que la caracteriza y su espectacular gastronomía, pero posee pocos atractivos para actividades de recreación que permitan el entretenimiento de todos, especialmente los niños y jóvenes, para ello es la propuesta de este proyecto recordar, conocer y rescatar aquellos juegos que forman parte de la cultura nacional y que por su simplicidad divertían a aquellos niños que en la actualidad son padres, también para que el turista vea la importancia que le damos a estos temas tradicionales, conociendo su cultura y así para que justifiquen y extiendan su estadía ya que es una inversión más para el turismo de esta ciudad.

Esta propuesta es innovadora y muy recreativa para muchos niños, con el objeto de que interactúen con niños y jóvenes de su misma edad, para rescatar los juegos populares que aún perduran en la mente de nuestros mayores, y que forman parte de nuestra identidad nacional .

Entre los juegos populares que se implementarán en el parque histórico tenemos los siguientes:

La rayuela



La manera mas simple y común de jugarla es pintar sobre el piso un espacio de aproximadamente 75 centímetros por 150 centímetros, dividido en seis superficies iguales numeradas en orden del 1 al 6.

Grafico # 1

El juego comienza tirando una piedra en el cuadro número 1, empujándola con un solo pie al 2, luego al 3, evitando que la piedra salga de los cuadros o quede sobre la raya que los delimita. En el cuadro 3 se apoyan los dos pies, luego se pasa al 4, al 5, y por último al 6, cuadro denominado el mundo que finaliza el juego.

En lugar de números, se puede colocar en los cuadros los nombres de los jugadores, dibujos de animales, puntos como en los dados o letras. Se puede agregar o eliminar casilleros, y se recomienda limitar a cuatro el número de jugadores para evitar esperas prolongadas.

La bolilla conocida como Pepo y Trulo



El tingue o pepos, se lo realizaba entre dos personas, cada una de las cuales tenía que dirigir la bola con dirección hacia el contrario y toparla.

Grafico #2

La cuchara y el huevo



Grafico # 3

Cada uno de los partícipes se coloca en la línea de salida previamente demarcada. A cada uno de ellos se le entregara una cuchara con las mismas características en cuanto a tamaño y forma, más un huevo.

El participante debe mantener la cucharilla dentro de la boca y en la cucharilla colocar el huevo. Se le exigirá llevar las manos atadas atrás.

Cuando estén los partícipes preparados en la línea de partida se le darán las instrucciones; se les indicará el punto de llegada. En este juego resultará ganador el participante que haga el recorrido en el menor tiempo y con menores huevos partidos al terminar .

El yoyo



Grafico #4

maneja el disco mediante sacudidas hacia arriba y hacia abajo.

Palo encebado



Grafico # 5

Este tipo de juego se trata de un palo afirmado en el suelo, de 15 metros de altura, cubierto de manteca, aceite o grasa, con el fin de hacer más difícil la subida de los participantes.

El trompo



Grafico #6

Este juego consistía en dar vueltas al trompo, cogerlo con las manos y mientras bailaba golpear a una bola circular para que ésta ruede lo más lejos posible. Los trompos son elaborados por carpinteros, con una madera muy consistente que se encuentran en los páramos andinos ecuatorianos.

Los ensacados



Grafico# 7

Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saco o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

La cometa



Gráfico # 8

Juego tan simple que todavía se lo mantiene con gran actividad en varias ciudades y pueblos, especialmente en épocas de verano y vacaciones escolares. El material empleado Sigse o el carrizo para su armazón; El papel cometa, de empaque o papel periódico; Tiras de tela para hacer la cola y por último hilo grueso o piola para hacerlas volar.

La Gallinita ciega



Grafico# 9

la actualidad, se ha convertido en un juego común, al que todos hemos jugado alguna vez y que nos hecho pasar ratos muy divertidos.

En un espacio delimitado (no debe ser muy amplio), los participantes crean un círculo con uno de ellos, "la gallinita ciega", en el centro del mismo y con los ojos tapados con un pañuelo o trapo. Los participantes que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar a la gallinita ciega, esta intentará localizar, tocar e identificar a algún compañero, en caso de adivinarlo, este pasará a ocupar su lugar.

1.4 ANTECEDENTES

La historia de Guayaquil está relacionada con caídas y resurgimientos; de victorias y derrotas, pero sobre todo de una lucha diaria, tanto de hombres como de mujeres que de generación en generación han bregado por reconstruir una y otra vez esta ciudad azotada por incendios, pestes y piratas.

Desde entonces, la ciudad ha sufrido cambios llegando a dividirse en dos polos a los que se llamaría Ciudad Vieja y Ciudad Nueva, lo cual marcó un hito en su desarrollo evolutivo que perduraría por más de un siglo.

El crecimiento y progreso de Guayaquil fue más tangible a inicios del siglo XX, pues quedó destruida luego del Gran Incendio de 1896, todo lo que se veía en ella desde la calle Aguirre hacia el norte serían construcciones de nueva data.

1.4.1 El renacimiento de una ciudad



Gráfico# 10

El 10 de agosto de 1993 asumió la alcaldía el Ing. León Febres Cordero y ese mismo día se inició la reconstrucción y el resurgimiento de Guayaquil, que empezó a vivir una transformación destinada a proyectarla hacia el futuro.

Primero fue la reestructuración moral del Municipio, que comenzó por la eliminación de más de 3.000 personas que sin trabajar aparecían cada quincena para festinar los ingresos municipales cobrando por hacer nada; luego vino la remodelación del edificio y las oficinas municipales, que se cumplió al tiempo que se modernizaban los sistemas internos de trabajo, computarizando la mayoría de ellos para optimizar la eficiencia de los servicios y garantizar que los pagos de los impuestos se cumplan correctamente y que todos los dineros ingresen a las arcas municipales; actualizó el verdadero valor de los predios y observó que todos los guayaquileños, pobres y ricos, cumplan con sus obligaciones; finalmente, exigió y logró que el gobierno central entregue a la ciudad las asignaciones que le corresponden.

Pudo entonces empezar a cumplir con las metas de servir a la colectividad: por todas partes de la ciudad se empezaron a ver las obras municipales; calles intransitables que antes eran sartenejales y lodazales cambiaron su aspecto al ser reconstruidas desde sus bases con relleno sólido y pavimentadas con concreto; pasos a desnivel, puentes y distribuidores de tráfico se construyeron en sitios estratégicos para dar agilidad al movimiento vehicular; se inició el relleno y la construcción de calles y avenidas en los barrios más apartados; se acabó con la «dictadura» sindical de Aseo de Calles y se contrató con la empresa privada la recolección de basura y la limpieza de Guayaquil; reorganizó y modernizó el Museo y la Biblioteca Municipal; etc.

Desde el año 1992 se emprendió un titánico trabajo que resolvió muchos de los problemas más complejos que Guayaquil tenía. La urbe inicia un proceso de cambios que se hacen más drásticos y tangibles a partir del año 2000, en el que inicia su primera administración el abogado Jaime Nebot Saadi, trabajos que bajo el nombre de "Regeneración Urbana" y "Guayaquil Más Ciudad", se emprendieron en la forma de innumerables programas y proyectos que le confirieron un aspecto totalmente nuevo, más organizado y estructurado. Las edificaciones, plazas y parques, así como las arterias primarias y secundarias

cambiaron su fisonomía, dando a las edificaciones de su entorno una imagen renovada que se vio mejorada, más aún, con la decisión municipal de pintar todos y cada uno de los edificios de las áreas regeneradas.

1.4.2 Atractivos Turísticos

1.4.2.1 Malecón 2000:

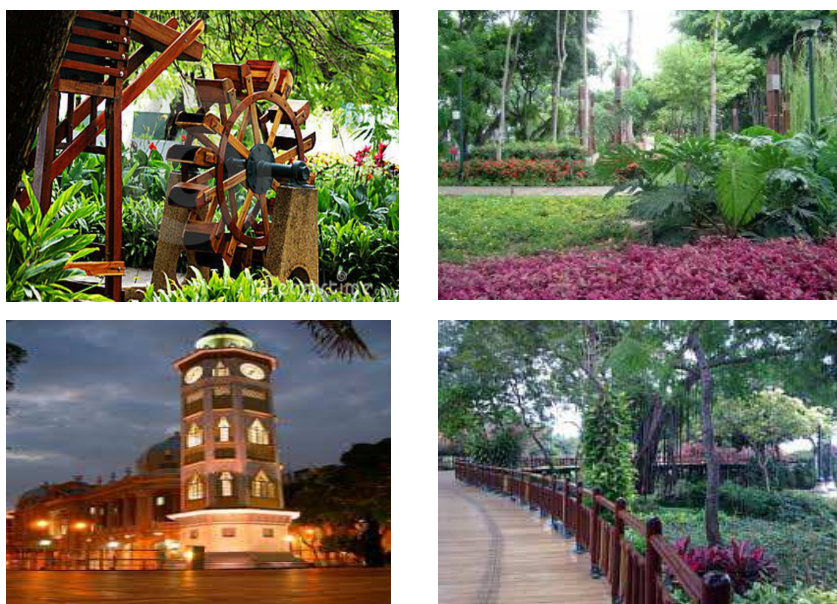


Gráfico # 11

Esta monumental obra fue construida en el año 1999 a orillas del río Guayas, siguiendo el trazado del viejo “Malecón” de la ciudad, pero con un estilo ultra moderno que se ha convertido en la actualidad en uno de los lugares más populares y concurridos para los propios guayaquileños y residentes así como para los visitantes del Ecuador y del extranjero. Es un moderno y futurista paseo costanero con hermosas piletas, fuentes, espacios verdes, juegos para niños, un pequeño jardín botánico y decenas de tiendas, negocios, cafés, bares y restaurantes que se extiende por varios kilómetros, desde el extremo sur donde el antiguo mercado se convirtió en el imponente “Palacio de Cristal”, frecuente sede de eventos sociales y culturales de nivel internacional; hasta el extremo

norte, aquel que colinda con el viejo y tradicional barrio de Las Peñas. Como parte del complejo del Malecón 2000 se encuentra la vieja Torre Morisca del Reloj, frente al Municipio de la ciudad así como el magnífico Hemiciclo de La Rotonda, el que conmemora el histórico encuentro en ese lugar, frente al río Guayas, de los Libertadores de América, Simón Bolívar y José de San Martín.

1.4.2.2 Barrio las Peñas:



Gráfico # 12



Gráfico # 13

Este es uno de los más pintorescos y antiguos rincones de la ciudad “vieja”. La sinuosa y angosta calle Numa Pompilio Llona tiene a sus costados viejas casas cuya arquitectura es de estilo costeño neo colonial. Muchas de esas casas son verdaderos museos habitados por ciudadanos comunes y otras se han convertido en galerías de arte donde los pintores, escultores y otros artistas tienen sus talleres y exponen su obra al público. Varias personalidades del mundo artístico viven en el barrio, que, con sus cafés y bares es el más clásico de los centros “bohémios” de la ciudad. Al extremo norte de Las Peñas se encuentra el recién inaugurado “Puerto Santa Ana” que, al igual que la parte tradicional de Las Peñas, disfruta de espectaculares vistas del Río Guayas.

1.4.2.3 Cerro Santa Ana:



Gráfico # 14



Gráfico # 15

El meticulosamente regenerado barrio del Cerro Santa Ana es en la actualidad uno de los más visitados atractivos turísticos de la ciudad. En la empinada colina en la que fuera originalmente fundada la ciudad española, se asientan centenares de casas multicolores que flanquean una escalinata peatonal de 444 gradas hasta alcanzar la cima del cerro. Estas casas son igualmente de las más antiguas de la ciudad y a través de su regeneración y cuidado se han convertido en uno de los mayores patrimonios de la ciudad. La mayoría de estas casas albergan pequeños y pintorescos cafés y bares con sabor muy local, que son un deleite para los visitantes. Cerca de la cima, un museo militar guarda reliquias de lo que fue el “Fortín” de Santa Ana en la época de colonia, incluyendo algunos de los cañones que resguardaban la ciudad desde su elevada posición, mirando a la vez el río Guayas así como las planicies del norte, sur y occidente de la ciudad. En la cumbre del cerro está el viejo Faro que servía de guía a los navegantes del río y una pequeña capilla religiosa.

Centro Administrativo: En el centro del Malecón, frente al río Guayas se encuentran dos imponentes edificaciones de estilo republicano que son: La Municipalidad de Guayaquil y la Gobernación del Guayas, históricos edificios que hasta el día de hoy son el epicentro de la actividad política y administrativa de la ciudad. Estas edificaciones tienen sobrios y espléndidos salones adornados con pinturas de gran valor

histórico, enormes lámparas colgantes, columnas y escalinatas de piedra que les dan un aspecto de grandiosidad. La hermosa plaza de la Administración con sus esculturas en piedra, piletas y jardines complementan el complejo junto con las regeneradas casonas que se encuentran en las calles y en las cuadras adyacentes.

1.4.2.4 Parque Seminario



Gráfico # 16



Gráfico # 17

El parque Seminario, también conocido como parque Bolívar o parque de las Iguanas, es uno de los más antiguos de Guayaquil, mantiene una atmósfera colonial ya que se encontraba en el antiguo centro de Guayaquil. En sus pequeños y muy bien ornamentados jardines viven las iguanas que dan una visión prehistórica, miden hasta 1 metro de largo y son el atractivo principal del parque. Está ubicado al frente de la Catedral Metropolitana, entre las calles Chile, Chimborazo, Clemente Ballén y 10 de Agosto.

1.4.2.5 Skatepark de Guayaquil



Gráfico # 18



Gráfico # 19

Fue inaugurado el 26 de Noviembre del 2006 por el mismísimo alcalde Jaime Nebot y fue construido en los bajos del paso a desnivel de las avenidas Francisco de Orellana y Juan Tanca Marengo, diagonal al Mall del Sol.

Cuenta con 2 hectáreas de construcción y con rampas hechas a diferentes grados de inclinación, muros, funbox, pasamanos y verts, puede ser utilizado por skaters, rollers y bikers.

1.4.2.6 Parque Histórico

El Parque Histórico de Guayaquil es uno de los sitios más importantes de la ciudad, un refugio de vida e historia. Aquí podrá aprender más de la edad de oro del Puerto Principal del Ecuador. Está ubicado en las afueras de la ciudad, alejado del bullicio y la actividad comercial. En sus instalaciones se encuentra recreada la arquitectura de la vida urbana de Guayaquil de los siglos XIX y finales del siglo XX, fundida con un hermoso parque natural lleno de variada vegetación de la zona. Cada una de las 8 hectáreas de extensión que conforman el Parque Histórico están cuidadosamente pensadas con un fin educativo, cultural y medio ambiental, además de recreativo y turístico.

Información del Parque Histórico

El Parque Histórico de Guayaquil, también conocido como Malecón 1900, fue creado gracias a la iniciativa del Banco Central del Ecuador, y tiene como finalidad preservar para las futuras generaciones lo mejor de la vida silvestre, de las tradiciones y de la antigua arquitectura urbana de esta ciudad costera.

El Parque Histórico se divide en tres secciones:

Zona de Vida Silvestre



Gráfico # 20



Gráfico # 21

Esta área del parque tiene como objetivo recrear el ambiente natural de las especies que están en peligro de extinción en estado silvestre.

Aproximadamente cuatro hectáreas de terreno acogen más de 50 especies entre aves, mamíferos, peces y otros animales que hicieron del bosque su hábitat natural.

La zona de vida silvestre puede ser fácilmente recorrida a través de un sendero elevado que permite el contacto real con el ecosistema sin que se incomode ni al visitante ni a los animales. Brinda 23 paradas temáticas que permiten contemplar en forma individualizada cada especie.

Zona Urbano Arquitectónica



Gráfico # 22

La zona de Arquitectura Urbana recrea una época de riqueza en la ciudad de Guayaquil, cuando el cacao de exportación trajo prosperidad a la ciudad y las haciendas circundantes. Durante los fines de semana, también se puede observar la vida cotidiana de Guayaquil, personas vestidas a la moda francesa, muy popular en la época, y vendedores ambulantes de golosinas y tabacos. También es recreado el tranvía eléctrico que fue tirado por mulas.

Tras el gran incendio de 1896 que prácticamente destruyó por completo Guayaquil, la ciudad fue reconstruida y modernizada con las casas que se pueden ver expuestas, como la casa de Julián Coronel, el Banco Territorial, Casa Lavayen Paredes (La Casa Verde) y el Hospicio Corazón de Jesús, que fueron rescatados como patrimonio cultural, y hoy sirven para que el turista conozca la vida urbana del Guayaquil de antaño.

El Banco Territorial construido en 1886, tiene una estructura de madera y zinc.

El hospicio del Corazón de Jesús fue construido en 1892 para la asistencia social. Este edificio de madera y mampostería en la parte baja es uno de los que despierta mayor admiración entre los visitantes por sus proporciones y belleza.

Construida en 1896, "La Casa Verde", fue utilizada como residencia, en la actualidad será destinado a servir como local para talleres de oficios tradicionales y área de exposición con la historia del edificio incluido su rescate y restauración.

La casa de Julián Coronel fue construida durante 1899 y 1900, la segunda planta fue utilizada para fines residenciales, mientras que la primera planta se utiliza para los establecimientos comerciales.

Zona de Tradiciones



Gráfico # 23



Gráfico # 24

La zona de tradiciones es donde puede conocer el pasado y observar la vida en el medio rural. En el siglo XIX y principios del siglo XX la economía ecuatoriana tuvo un importante resurgimiento gracias a la producción de cacao, especie conocida por aquella época como "La Pepa de Oro". Los visitantes son guiados a través de una hacienda de productores de cacao para ver todo el proceso de las plantas de producción de chocolate.

Huertos de los principales productos de la costa, casa de hacienda, centro artesanal, arquitectura campesina, serán entre otros los espacios que le permitirán conocer y valorar un estilo de vida que ha sido fundamental en el desarrollo de nuestro país.

Gastronomía:

La comida guayaquileña y regional (al igual que en todo el Ecuador) se resume en dos palabras: variada y deliciosa. Cada ciudad o región tiene sus especialidades y Guayaquil, desde luego, es uno de los centros gastronómicos más ricos del país. La cocina típica local incluye exquisitos ceviches, los populares “sangos” de plátano verde con camarón; las menestras de fréjol o lenteja con carne asada y los “patacones” de verde; los “caldos de bola”; los “encebollados” de pescado; “sancochos” con plátano verde, yuca y pedazos de choclo; “muchines” de yuca; la tradicional “guatita” y un sin fin de delicias que tienen como componentes importantes el pescado, los frutos del mar y el plátano verde y la yuca. La compañía perfecta para las comidas típicas guayaquileñas y costeñas en general es la cerveza, bien helada. La cerveza ecuatoriana tiene reputación de ser una de las más ricas en sabor en el mundo.

1.5 OBJETIVOS

1.6 OBJETIVO GENERAL

Elaborar una propuesta para recrear e implementar los juegos populares en el Parque Histórico para fortalecer la identidad nacional .

1.6.1 OBJETIVO ESPECÍFICOS

- ✓ Desarrollar la propuesta de la tesis “Propuesta para recrear e implementar juegos populares en el parque histórico de Guayaquil ubicado en Samborondón con el objetivo de rescatar la identidad nacional en el tema de juegos de niños y jóvenes”
- ✓ Rescatar la identidad local e integración familiar con la implementación de juegos populares.

- ✓ Conseguir información y realizar un diagnóstico en el parque histórico sobre la conveniencia de implementar la propuesta de tesis a través de encuestas y estadísticas.
- ✓ Implementar estrategias de marketing .
- ✓ Analizar impactos para la elaboración de este proyecto .
- ✓ Definir la Evaluación económica- financiera de los gastos .

1.7 HIPÓTESIS

Contribuir la implementación de juegos populares en el Parque Histórico y influir positivamente en el desarrollo de niños y jóvenes para el rescate de la identidad nacional.

1.8 CONTRIBUCIÓN POTENCIAL DE ESTUDIO

Lo que se pretende en este proyecto es lograr rescatar esa cultura ya que a medida que pasa el tiempo las personas se van olvidando de la esencia que tenía aquellos juegos, e incluso daría a conocer de manera recreativa cuáles fueron sus orígenes por lo que contribuiría también a que el turismo crezca ya que si se lo promocionará de tal manera que capte la atención del turista extranjero.

CAPÍTULO II

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 El deterioro de los juegos tradicionales

La propuesta de este proyecto, deja claro lo tan necesario que resulta en nuestro mundo agredido, un activo proceso de rescate de las mejores tradiciones, consideradas actualmente como muestras palpables de los valores culturales autóctonos de las diferentes sociedades. Dichas tradiciones obedecen a la experiencia, al brío, a la virtud y al esfuerzo de otros hombres, durante estas y otras épocas y pueden representarse con formas disímiles, aparejadas todas ellas a las diferentes formas del pensamiento humano.

Un ejemplo de tales formas lo constituyen los juegos, representantes de las más antiguas expresiones lúdicas de los grupos humanos, practicados por diferentes generaciones.

Según criterio de Pérez Sánchez (1997), en realidad "el juego constituye una excelente herencia recreativa que nos viene desde los tiempos remotos, al principio el hombre jugaba con instrumentos muy simples, después comenzó a experimentar la necesidad de ampliar éstos y llevarlos a actividades más complejas, con el pasar de los años los juegos fueron perfeccionándose, hasta llegar a ser parte importante de las formas recreativas de las diferentes épocas."

Este mismo autor ofrece opiniones que confirman el criterio de que el juego es una actividad fundamental que se apoya en la necesidad de movimiento del hombre, en sus intereses y estados de ánimo, y que se manifiesta de manera espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones, a la par que además de constituir acciones recreativas coadyuva a la formación de hábitos y habilidades y también de destrezas. Todo ello obliga a reconocer las formas de juego, como un pilar importante en la educación de las diferentes generaciones.

En los niños el juego resulta indispensable y a través de él alcanza un evidente desarrollo, a expensas de los potenciales educativos y formativos de la actividad lúdica, con lo que acceden a ser mejores hombres en el futuro.

Mucho podría añadirse en relación a la influencia que tienen tales prácticas en la preparación física general, así como en el estado de salud de las personas y esos efectos beneficiosos, muy bien pudieran ser comparados con la práctica deportiva. En realidad la generalidad de los juegos, por realizarse al aire libre y requerir de determinados esfuerzos físicos, es considerada otra forma de realización de la Cultura física.

Según Parlebas (1997) "...a los juegos se le concede una mayor posibilidad lúdico motriz que a los deportes y se ha demostrado experimentalmente que debido a los cambios súbitos de conducta, que implican una mayor riqueza de relaciones entre los jugadores, las sesiones de juegos tradicionales llevan a relaciones socio afectivas mucho más ricas".

En este sentido, Paredes Ortiz (2003), agrega que "a partir de la corporeidad aparece la motricidad, surge el movimiento humano que alimenta la creatividad de formas lúdicas para poder expresarse y comunicarse. Podemos afirmar que el juego es la epifanía de la motricidad".

Esta posibilidad de alcanzar una relación afectiva más amplia en mucho aparece influenciada por la comunicación que genera el propio juego, donde los signos verbales se acompañan de los gestuales y el individuo accede a la aceptación del otro, muchas veces con un simple intercambio mímico o corporal.

En realidad, en opinión del autor, en un primer plano debe aceptarse que los juegos son un producto de la vida en sociedad y han formado parte de un proceso histórico de evolución, muy aparejado

también al fomento de la conciencia del individuo. Sin esa experiencia los juegos de los humanos carecerían con toda seguridad de sus verdaderos valores culturales, sólo comparables de esa manera, a los irreflexivos y ancestrales movimientos lúdicos de los animales.

Al caracterizar los juegos se advierte la posibilidad de acceder a un grupo significativo de propuestas garantes, mediante las cuales se contribuye de manera especial al enriquecimiento de la personalidad humana y al desarrollo pleno de su calidad de vida.

Los juegos en sentido general obedecen a determinadas caracterizaciones, las que de manera convencional se reiteran en todos ellos. Entre las características más significativas de los juegos, que aparecen contenidas en las Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección Nacional de Recreación en Cuba, se describen las siguientes:

Placentero: el juego está concebido para producir placer entre sus practicantes y por ningún motivo debe ser causa de frustración.

Natural y motivador: debe ser siempre alentado por la motivación, de manera que las personas accedan al mismo de forma natural.

Voluntario: como actividad recreativa no admite ser compulsado y las personas que lo practiquen deben hacerlo de manera totalmente voluntaria.

Mundo aparte: con la práctica del juego se logra trasladar al individuo a un mundo de fantasías o de ficción, logrando satisfacciones no atribuibles a la vida real.

Creador: permiten a través de su propio desarrollo el alcance de una mayor creatividad en las personas, favoreciendo un adecuado equilibrio en su formación.

Expresivo: a través de tan importante actividad se ve favorecida la exteriorización de aquellos sentimientos humanos, normalmente reprimidos.

Socializador: se encuentra entre sus principales características, pues a través de su realización es posible el alcance de hábitos de caracterizaciones, las que de manera convencional se reiteran en todos ellos. Entre las características más significativas de los juegos, que aparecen contenidas en las Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección Nacional de Recreación en Cuba, se describen las siguientes: Cooperación, convivencia y labor de equipos. (INDER, S/A).

Integración: se trata de juegos en donde se desea implementar la interacción y compartir ya sea en familia o con otras personas.

El héroe nacional de Cuba, José Martí, en 1889, al referirse al tema de los juegos, en una publicación infantil en pleno siglo XIX, expresó: "...los niños de ahora juegan lo mismo que los niños de antes; la gente de los pueblos que no se han visto nunca, juegan a las mismas cosas. Se habla mucho de los griegos y de los romanos, que vivieron hace dos mil años; pero los niños romanos jugaban a las bolas, lo mismo que nosotros y las niñas griegas tenían muñecas con pelo de verdad, como las niñas de ahora."

En el caso de los juegos tradicionales, donde las anteriores consideraciones son perfectamente reconocidas, se pudiera hacer alusión sobre todo a su extraordinario potencial desarrollador, ya que permite el reconocimiento de un grupo importante de riquezas espirituales precedentes de la sociedad y su incorporación al acervo cultural de las nuevas generaciones, solo que no siempre se le conceden tales atributos, ni se explotan sus potencialidades.

De la misma manera que el paisaje y la naturaleza en su conjunto sufren la acción no controlada de los hombres, los juegos y otras formas culturales están siendo sometidos a un proceso de constante deterioro.

A juicio de algunos autores tales juegos, corren el peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y otras formas de vida actuales (Trigo, 1989). Hoy se sabe que las vivencias actuales son una muestra de cómo el desarrollo de la humanidad, constituye una amenaza para la existencia de esas extraordinarias riquezas espirituales, precisamente por la generalización de las diversas generaciones de juegos, alentados por una cada vez más pujante tecnología.

Una amplia generación de juegos electrónicos de todo tipo invade cientos de hogares, contribuyendo al agotar el tiempo de recreación de las personas, a su alejamiento de las formas tradicionales de juegos.

La amplia diversidad de nuevos videojuegos, la búsqueda prolífera de imágenes lúdicas en INTERNET y la existencia de juegos mecánicos en parques y otros sitios infantiles y recreativos, constituyen por su práctica intensiva, elementos que deterioran considerablemente los valores culturales de las personas, sin considerar los mensajes implícitos en muchas de esas formas recreativas, dados a resaltar valores o patrones muchas veces cuestionables.

Mucho tiene que ver en esta degradación el crecimiento acelerado del Turismo Internacional, sobre todo en lo referido a su impacto en las sociedades y el medio ambiente. Se plantea al respecto que el turismo es una actividad ambivalente, pues por una parte, aporta grandes ventajas socio económicas mientras que al mismo tiempo contribuye a la degradación medioambiental, así como a la pérdida de la identidad local. Este deterioro ocurre sobre todo a expensas del proceso de globalización que implica la existencia de formas culturales convencionales, en detrimento de los valores culturales autóctonos de una región o país.

Los juegos como factor integrante de la cultura popular han sido víctimas de todo ese proceso, también por la práctica asociada a las formas actuales de la animación turística. La pérdida de valores que acompaña al convencionalismo recreativo, no constituye en modo alguno un precepto que revolucione la sociedad con sus formas lúdicas reiteradas y participativas, sino un freno para la amplificación de los verdaderos valores culturales.

Las nuevas formas de vida de la población asociadas a un proceso continuado de urbanización, han sido motivo para que desaparezcan ciertas expresiones lúdicas que antaño caracterizaron determinadas regiones.

En realidad algunos juegos recreativos tradicionales son escasamente practicados en la actualidad, lo que hace peligrar su futura realización, al comprometerse el mecanismo de transmisión de esas experiencias culturales de una generación a otra.

Se habla también de los mermados esfuerzos por rescatar tales manifestaciones lúdicas, aunque se refiere que las mismos aparecen con cierta intermitencia, más sujetas a los cambios de la moda que a serias aspiraciones humanas, las que tienen un lugar más encumbrado en la realización de eventos o en publicaciones (Ofele, 2006). Tal afirmación además de corroborarse en los tiempos actuales, constituye una preocupación de profesores de Educación Física y otros especialistas, comprometidos con la recreación popular y especialmente la infantil.

En medio de este desamparo de la sostenibilidad de los juegos tradicionales hay que destacar el asidero (para el caso de Cuba) que constituye la obra de Rolando Alfaro Torres (2002), que constituye un excelente aporte al rescate de este tipo de juegos, no sólo por el mérito indiscutible de coleccionar en un texto una cantidad considerable de formas lúdicas practicadas por los niños cubanos, debidamente clasificadas atendiendo a sus características, sino también por haber tenido como

iniciativa la conformación de ludotecas en diferentes regiones del país. Con este trabajo se favorece la labor de los profesores de Educación Física, al disponer de una guía única, de reconocido valor científico.

La experiencia humana admite que a través del juego es posible ejercitar aquellas mismas aptitudes que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto (de aquí que la inclusión de diferentes variantes de juegos, (fundamentalmente tradicionales) en los programas de Educación Física, así como en la programación recreativa dirigida a personas de diferentes edades, puede favorecer significativamente sus experiencias cognoscitivas, a la par que contribuir activamente al rescate de los valores autóctonos de sus respectivas comunidades humanas.

Según el profesor Aldo Pérez, en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que muchos de esos juegos alentados de esa manera, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos tradicionales. (Pérez, 1997).

2.2 MARCO CONCEPTUAL

2.2.1 JUEGOS

Antes de entrar de lleno a analizar el término juego que ahora nos ocupa es importante que procedamos previamente a establecer el origen etimológico del mismo. En este sentido podemos determinar que se encuentra en el latín y más exactamente en la palabra *iocus* que es sinónimo de broma.

La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores.

Existen numerosos tipos de juegos:

ROL: donde el participante asume un determinado papel o personalidad concreta)

ESTRATEGIA: entretenimientos que requieren de inteligencia y de planificación, como el ajedrez o las damas

MESA: como su nombre lo indica, necesitan de un soporte para que las personas jueguen naipes (poker, blackjack) .

VIDEOJUEGOS: programas informáticos que necesitan de una aparato electrónico.

2.2.2 JUEGOS POPULARES

Son aquellos juegos que se encuentran muy vinculados a las actividades del pueblo llano y que a lo largo de los años y de las generaciones han ido transmitiéndose de padres a hijos. De la mayoría de los mismos no existe un origen concreto ya que han nacido de la necesidad del hombre a jugar, son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

En cuanto a las características que presentan los mismos, su reglamento suele ser variable pudiendo cambiar fácilmente de una zona geográfica a otra, hasta incluso suelen presentar distintos nombre aunque se trate del mismo juego.

2.2.3 ACTIVIDADES LÚDICAS

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

2.3 MARCO LEGAL

2.3.1 PLAN DEL BUEN VIVIR

2009-2013

Objetivo 7: Construir y fortalecer espacios públicos, interculturales y de encuentro común

La construcción de espacios de encuentro común es primordial en una sociedad democrática. Los espacios públicos potencian y otorgan a la ciudadanía un sentido de participación igualitaria y activa en la construcción de proyectos colectivos que involucran los intereses comunes. Para ello, es necesario garantizar a la población su acceso y disfrute sin discriminación alguna, de modo que se propicien presencias múltiples y diversas, en la perspectiva de superar el racismo, el sexismo, la xenofobia y otras prácticas discriminatorias, y de posibilitar la emergencia de espacios diferenciados de encuentro. Esto último, aunado con el fomento de la responsabilidad social y ciudadana, robustece los espacios de intercambio y deliberación.

Los espacios públicos contribuyen al conocimiento y al desarrollo de la cultura, las artes y la comunicación. Desde la garantía de derechos, éstos son entendidos como bienes públicos que impulsan diálogos, forman puentes y favorecen el mutuo reconocimiento entre las personas y grupos sociales diversos que conforman la sociedad ecuatoriana, lo que da lugar a la libre expresión de creencias, actitudes e identidades. El Estado debe asegurar la libre circulación en lo público y crear mecanismos de revitalización de memorias, identidades y tradiciones, así como de exposición de las creaciones culturales actuales.

La generación de espacios públicos sanos, alegres, seguros y solidarios promueve la valorización y el disfrute del uso no instrumental del tiempo. El uso del tiempo de ocio en actividades culturales, artísticas, físicas y recreativas para todos los grupos de edad, mejora las

condiciones de salud física y espiritual de los habitantes del país.

Es prioritario crear un sistema de comunicación pública que articule y potencie el trabajo de los medios públicos, y promueva el desarrollo de medios privados y comunitarios alternativos para que juntos contribuyan a crear y consolidar espacios de opinión pública diversa, inclusiva y deliberante. De esta manera, se establece una clara diferencia con la homogeneización que promueven los medios sometidos a corporaciones y grupos económicos privados y se fomenta la ciudadanía comunicativa de todas personas sin exclusiones.

Interpretación: El objetivo de este Plan de Buen vivir quiere decir que la construcción de nuevas aéreas en donde se pueda disfrutar de manera sana, fortalece la integración de toda clase social sobre todo en los niños donde ellos puedan compartir un minuto al aire libre y puedan interactuar con otros niños .

Objetivo 8: Afirmar y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad

Los sistemas de la cultura, históricamente condicionados, configuran en cada época, las formas que asume la vida social transmitida de generación en generación. Estas formas reciben el nombre de identidad, y son entendidas como un conjunto de caracteres que expresan las relaciones de las colectividades con sus condiciones de existencia histórica y social. Entre estos caracteres, es posible reconocer los de larga duración y los transitorios. Los primeros aseguran la continuidad de las sociedades en el tiempo y lo hacen bajo la forma de la tradición y la memoria histórica; los segundos corresponden a momentos del devenir social y humano.

La interconexión entre lo social y cultural implica que el Estado debe preservar y garantizar los derechos culturales (individuales y colectivos), como soporte básico de la reproducción de la vida humana.

La sociedad, por su parte, tiene el compromiso y la función de observar, vigilar y exigir que el Estado cumpla su papel. El Estado y la sociedad tienen responsabilidades compartidas, en la perspectiva de asegurar las condiciones de permanencia y reproducción de la cultura en sus múltiples expresiones.

Al asumir el mandato constitucional de reconocimiento y afirmación de la plurinacionalidad y de la interculturalidad de la sociedad ecuatoriana, el Estado adopta una concepción de cultura amplia e incluyente. Ésta acoge concepciones que dan cuenta de la multiplicidad de universos simbólicos, expresados en las diversas memorias históricas, así como las prácticas de vida de los pueblos y nacionalidades que viven en el país y, al mismo tiempo, reconoce las prácticas de grupos culturales que emergen como resultado de las transformaciones sociales contemporáneas.

Esta nueva perspectiva permite examinar otras formas de diversidad, tales como la diversidad regional, de género, generacional y, sobre todo, analizar la capacidad de cada una de ellas para contribuir y aportar a la construcción de relaciones de convivencia, equidad, diálogo y creatividad.

Entendida de ese modo, la interculturalidad aparece como una apuesta al futuro que, junto con el reconocimiento de la plurinacionalidad y el Buen Vivir, tiene la capacidad de lograr acuerdos entre los actores culturales, sociales, políticos e institucionales diferenciados. Su acción está encaminada a la construcción de una sociedad incluyente, solidaria, soberana y recíproca, capaz de fundamentar una propuesta de desarrollo a largo plazo, que permita enfrentar los desafíos de la globalización y sus contradicciones en la actual crisis mundial.

Interpretación: En este objetivo se refiere a la importancia de fortalecer la identidad nacional lo cual en nuestro proyecto se lo realiza de manera que las personas no olviden esos juegos que forman parte de nuestra cultura.

2.3.2 POLITICA NACIONAL DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN DEL ECUADOR 2007-2010

OBJETIVOS DEL DESARROLLO HUMANO DEL ECUADOR

Objetivo 1: Auspiciar la igualdad, cohesión e integración social.

Objetivo 2: Mejorar las capacidades de las y los ciudadanos

Interpretación: En cuanto a estos 2 objetivos los hemos tomado en cuenta porque tiene que ver mucho con este proyecto ya que esto es lo que se desea implementar en la sociedad como la integración y la mejora de las capacidades es decir para que no solo sean persona y tecnología sino que las personas interactúen con otras.

POLÍTICAS PRIORITARIAS

- **Manejo Ambiental par el Desarrollo**

Se dará prioridad a propuestas que involucren y se enmarquen en temas de conservación biológica, encaminadas hacia la protección, recuperación y el uso sustentable de la biodiversidad, manejo de estuarios y cuencas hidrográficas, al cual se suman sus recursos biológicos. Igualmente, se favorecerá iniciativas vinculadas al manejo forestal que incorpore la dimensión intersectorial e integre las actividades económicas y sociales, y a su vez desincentive la conversión de hábitat y apoye el manejo del bosque como un sistema ecológico.

Se fortalecerá la identidad y diversidad cultural garantizando la protección, recuperación y valoración de los conocimientos, innovaciones y prácticas tradicionales consustanciales para la conservación y uso sustentable de la biodiversidad, así como el mantenimiento de la riqueza cultural del país.

Interpretación: Se desea que las personas tengan conocimiento de cómo fortalecer la identidad a través de la cultura y de aquellos juegos que forman parte de nosotros para fortalecerlos.

CAPÍTULO 3

3.1 MARCO METODOLÓGICO

Este proyecto investigativo, recreativo e innovador se lleva a cabo bajo la investigación descriptiva.

3.1.1 INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA

La Metodología o Método Descriptivo busca describir determinado fenómeno (análisis de su estructura y asociaciones relativamente estables de sus características distintas) sobre la base de una observación sistemática del mismo, una vez producido. Método inductivo apropiado para la generación de hipótesis.

Según ciertos autores la denominación, “método descriptivo”, es la mas aceptada en nuestra comunidad científica e incluyen en ella los estudios de desarrollo, las distintas modalidades que puede desarrollar el método de encuesta, el estudio de casos y el método observacional.

Se fundamenta en la observación sistemática. Durante el proceso de investigación no se modifica la realidad, aunque conocer la realidad sirve para tomar decisiones de intervención.

El conocimiento de la realidad esta condicionado por el observador y los instrumentos que se aplican.

Tipos:

- Longitudinal
- Transversal
- De Tendencias
- De grupos

3.1.2 TIPO DE ESTUDIO

Para este proyecto se considera el estudio cuantitativo ya que este tipo de estudio nos ayudara para poder determinar el tamaño de mercado, las preferencias, opiniones y gustos de las personas lo cual nos ayudara con mayor precisión a saber si este proyecto les gusta a ellos.

3.1.3 INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

Se llevara a cabo 2 tipos de recolección de datos la entrevista y la encuesta:

3.1.4 ENTREVISTA

Según Acevedo y López (2000), en su antigüedad fue una técnica periodística y por tanto se le ha definido como la visita que se le hace a una persona para interrogarla sobre ciertos aspectos (para después, informar al público)

La entrevista es una técnica de investigación que se lo realiza de forma verbal para recopilar información específica necesaria de una o varias personas que trabajen dentro del lugar donde se desea implementar este proyecto.

Las preguntas que se utilizaran en esta entrevista serán varias y necesarias para lo que se desea saber.

3.1.5 ENCUESTAS

En todo proyecto se realiza este tipo de recolección de datos ya que ahí se sabrá la necesidad no solo de una persona principal sino la opinión del público o de las personas que visitan este parque lo cual es necesario para la evaluación de esta propuesta.

La encuesta la define el Prof. García Ferrado como “una técnica realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con intención de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población”

Población y Muestra

El concepto de población en estadística va más allá de lo que comúnmente se conoce como tal. Una población se precisa como un conjunto finito o infinito de personas u objetos que presentan características comunes.

Destacamos algunas definiciones:

"Una población es un conjunto de todos los elementos que estamos estudiando, acerca de los cuales intentamos sacar conclusiones". Levin & Rubin (1996).

La muestra es una representación significativa de las características de una población, que bajo, la asunción de un error (generalmente no superior al 5%) estudiamos las características de un conjunto poblacional mucho menor que la población global.

"Se llama muestra a un porcentaje de la población a estudiar que sirve para representarla". Murria R. Spiegel (1991).

"Una muestra es una recopilación de algunos elementos de la población, pero no de todos". Levin & Rubin (1996).

"Una muestra debe ser relacionada en base a la población determinada, y las conclusiones que se obtengan de dicha muestra solo podrán referirse a la población en referencia", Cadenas (1974).

3.1.6 Técnicas de Recolección de Datos

3.1.7 Tamaño de la muestra

La muestra es una herramienta para poder saber a cuantas personas se les debe hacer la encuesta es un método más sencillo y fácil para determinar dicho resultado.

La muestra escogida es para los visitantes del Parque Histórico, se ha tomado esta muestra ya que el proyecto es dirigido para ellos.

La fórmula para calcular es para el universo finito lo cual la realizamos a continuación siguiente:

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{(N - 1) E^2 + Z^2 P Q}$$

$$\frac{n = 1500 * 1.96^2 * 0.05 * 0.95}{0.05^2 (1500 - 1) + 1.96^2 * 0.05 * 0.95} = 306$$

N= Población (# habitantes)

n/c= nivel de confianza, seguridad

Z= Indicador de riesgos

P= individuos que poseen caract. Relacionadas =50%

Q= diferencia de "P" o 1-P = poseen caract. Diferentes=50

E=margen de error

n= resultado final, muestra

La fórmula finita aplica en esta investigación debido a que la población a estudiar es menor a 500.000.

Los visitantes del Parque Histórico mensual es de 1500 entre niños y adultos .Mientras más pequeña es la población menor es el nivel de confianza. □ Los valores para p y q serán de 0,5 en ambas, debido a que representan la proporción de la población que posee y no posee las características. El error muestral a utilizar será el 5% (0,05) debido al número de individuos que se encuentran en la población.

El resultado total de la muestra es el de 306, esto indica el número de encuestas a realizar en el Parque Histórico y nos ayudará a conocer de cuántas personas obtendremos la información para analizarla.

3.1.8 Tipo de muestreo a utilizar

EL Tipo de Muestreo a utilizar es el Estratificado el cual Consiste en dividir la población en subconjuntos o estratos cuyos elementos poseen características comunes ya sea por edad ,sexo y nivel socioeconómico. Así los estratos son homogéneos internamente.

3.2 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

Las encuestas fueron realizadas dentro del Parque histórico de Guayaquil vía Samborondón.

Objetivo: El objetivo de esta encuesta es poder conocer si esta propuesta es factible para este lugar y más que todo si para ellos les llama la atención el poder disfrutar de estos juegos que forman parte de nuestra cultura.

Presentación de los Resultados

1.-) Es su primera visita al parque

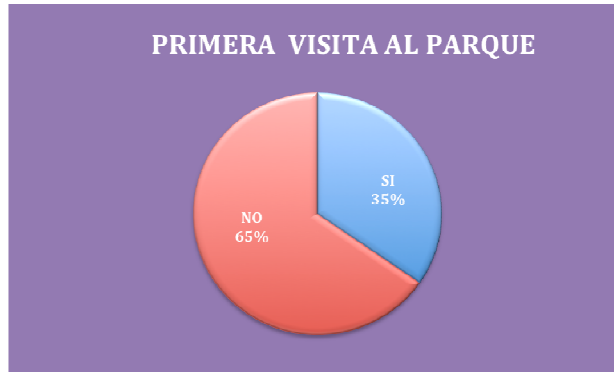


Gráfico # 25

Elaborado: M.F Vélez

Podemos observar en el gráfico que un porcentaje menor han visitado el parque por primera vez, lo cual nos da a entender que el porcentaje mayor corresponde a las personas que ya han visitado el parque

2.-) Parte del parque que le llama la atención



Gráfico # 26

Elaborado: M.F Vélez

En mayor porcentaje los visitantes les atrae mas la atención la parte de la Zona Silvestre ,en un porcentaje intermedio se encuentra la zona Tradicional y en menor rango la Zona urbana.

3.-) Volvería nuevamente al parque



Gráfico # 27 Elaborado: M.F Vélez

Podemos indicar que un 93% de las personas volverían a visitar el parque, y como porcentaje menor tenemos las que no volverían a visitar el parque.

4.-) Con quien vino al parque



Gráfico# 28 Elaborado: M.F Vélez

Al observar el gráfico nos indica que mayoritariamente las personas que visitan el parque están en familia, en menos grado tenemos con los amigos y en un porcentaje menor tenemos en pareja.

5.) Recuerda los juegos populares



Gráfico # 29

Elaborado: M.F Vélez

Todos los encuestados mayores de edad recuerdan los juegos populares.

6.-) El parque histórico necesita implementar estos juegos para el entretenimiento familiar



Gráfico # 30

Elaborado: M.F Vélez

En un 67% los encuestados confirman la necesidad de implementar juegos para el entretenimiento familiar dentro del Parque.

7.-) Los niños se interesarían en estos juegos



Gráfico # 31

Elaborado: M.F Vélez

De acuerdo a las respuestas de los padres tenemos un porcentaje mayor que sus hijos si se interesarían en estos juegos .

8.-) Que le parece esta propuesta



Gráfico # 32

Elaborado: M.F Vélez

Los visitantes del Parque Histórico consideran que nuestra propuesta es excelente de forma mayoritaria .

9.-) Participaría con los niños en esta propuesta



Gráfico # 33

Elaborado: M.F Vélez

Todos los encuestados si participarían con sus hijos en estos juegos.

10.-) El parque Histórico es un buen lugar para implementar esta propuesta



Gráfico # 34

Elaborado: M.F Vélez

Como ultima pregunta quisimos saber que tal les parece el lugar para implementar esta propuesta y como vemos es un buen lugar.

3.3 INTERPRETACIÓN GENERAL DE LA ENCUESTA

Al realizar esta encuesta daré cuenta de aceptación hacia este proyecto sobre todo en los padres de familia, porque ellos pueden disfrutar y compartir con sus hijos y en familia en general.

No solo hicimos preguntas referentes al proyecto sino que nos enfocamos en el lugar donde se lo va a realizar para ver si a ellos les parece bien que se lo implemente en el sitio escogido.

3.4 ANÁLISIS DEL MACRO ENTORNO

En esta propuesta determinaremos los diferentes factores que van de mano con el proyecto, tales como factores políticos, económicos, ambientales y socioculturales. Determinaremos también las amenazas y las oportunidades que conlleva con la elaboración de la propuesta.

3.4.1 ANÁLISIS PEST

Se realizará el siguiente análisis Pest para poder ver los diferentes factores que puedan afectar al proyecto y de que manera se puede lograr y desarrollar el entorno que nos rodea.

3.4.1.1 POLÍTICO

La República del Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia social, democrática, soberana, independiente, unitaria, intercultural plurinacional y laico. Se organiza en forma de República y se gobierna de manera descentralizada.

La República de Ecuador es un país que se encuentra situado al noroeste de Sudamérica, en la costa de Pacífico y sobre la línea del ecuador. Limita al sur y al este con Perú, al norte con Colombia, y al oeste con el océano Pacífico. Es un país andino con gran número de volcanes activos. Posee el archipiélago de las Galápagos, también llamado (archipiélago de

Colón) situado a unos 1.000 km al oeste del continente. Tiene una superficie de 283.520 km², sus costas miden 2.237 km, y sus fronteras 2.010 km. El idioma oficial es el español, además de los idiomas precolombinos quichua, shuar que son oficiales para sus respectivos pueblos indígenas. La moneda es el dólar estadounidense desde el 9 de septiembre del 2000, antes fue el sucre. El huso horario es UTC- 5. Su capital es Quito (San Francisco de Quito). Ecuador es un país con mucha riqueza cultural, natural y arqueológica. Ha tenido, durante el siglo XX, una historia convulsa, que ha condicionado su geografía. Tuvo una larga etapa de gobiernos liberales que no dejaron de ser inestables con continuos golpes de Estado y conflictos sociales. En 1941 se llegó a la guerra abierta con Perú, por una disputa territorial en la región amazónica, que concluyó con el Protocolo de Río de Janeiro, en 1942, con la pérdida de vastas extensiones en la Amazonía. Se abre, entonces, un período de relativa estabilidad, hasta que en la década de 1960 el intervencionismo de los Estados Unidos, provoca un golpe de Estado entre 1963 y 1966, y asume el gobierno una junta militar. Comienza, así, otro período de convulsión política y social, mucho más violento. En 1972 los militares vuelven a asumir el poder, por medio de un golpe de Estado que no precisó de la fuerza. La situación se estabilizó y en 1978 se celebró un referéndum para el retorno a la democracia con una nueva constitución. Desde entonces la política ecuatoriana se ha estabilizado, aunque persisten ciertos conflictos sociales.

El gobierno ha implementado el PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR , La elaboración de este Plan supuso enfrentar cuatro grandes desafíos: articular la planificación al nuevo marco constitucional, al reforzar la planificación por Objetivos Nacionales para el Buen Vivir; generar procesos de articulación y retroalimentación interestatal que integren la gestión por resultados; incorporar de manera efectiva la planificación y el ordenamiento territorial; e impulsar un proceso de participación social.

Funciones del Estado

El estado ecuatoriano A implementado dos nuevos pilares a las funciones del Estado, en la actualidad ya no son tres sino cinco.

1.-Función Ejecutiva

2.-Legislativa

3.-Judicial

4.- Electoral

5.- Transparencia y Control Social.

Son la función ELECTORAL y la de TRANSPARENCIA Y CONTROL SOCIAL las nuevas normativas que el estado ecuatoriano ha implementado como nuevas funciones del mismo. Lo importante de esta nueva Constitución es que los derechos que se encuentran en la Ley ahora son elevados constitucionalmente y por eso se diferencia de la Constitución de 1998 que era de Estado Social de Derecho y la actual la del 2008 es de Estado Constitucional de Derechos.

El derecho en el Ecuador tiene su sacudón Jurídico, tenemos una nueva estructura jurídica del Estado, donde se ha removido todo el sistema existente donde una u otra forma somos partícipes del mismo. Ya que la Asamblea Nacional, la Corte Constitucional, Funciones; Ejecutiva, Legislativa, Judicial, De Transparencia y Control Social, Consejo Nacional Electoral han elaborado nuevos pilares acordes con la constitucionalidad de otros Estados.

Ya que se han dado paso en este proceso de transición se van sentando las nuevas instituciones, hay nuevas reglas y las leyes obsoletas que tendrán que ser depuradas para darle más agilidad y estabilidad jurídica.

Esta Constitución se caracteriza por ser protectora de los derechos del ciudadano y de la naturaleza, en lo que tiene que ver con el medio ambiente defensora intrínseca.

3.4.1.2 ECONÓMICO

PIB

El PIB es el valor monetario de los bienes y servicios finales producidos por una economía en un período determinado. EL PIB es un indicador representativo que ayuda a medir el crecimiento o decrecimiento de la producción de bienes y servicios de las empresas de cada país, únicamente dentro de su territorio. Este indicador es un reflejo de la competitividad de las empresas.

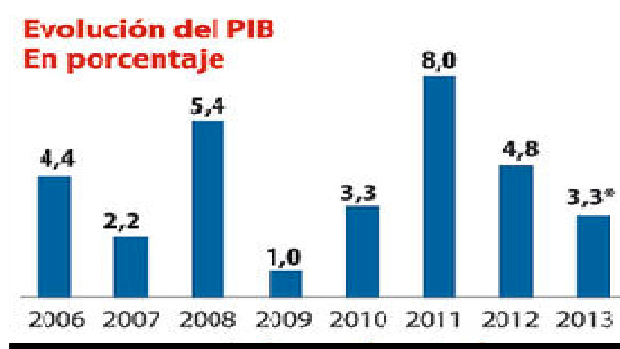


Grafico # 35

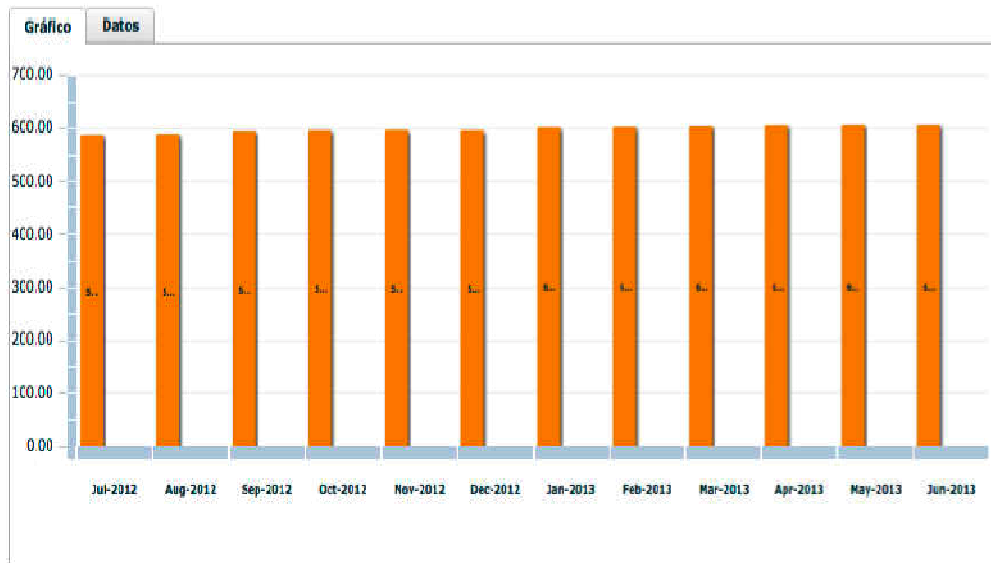
FUENTE: INEC

Canasta Básica Familiar

Canasta básica a aquel conjunto de alimentos que se presentan en una determinada cantidad que es la que se considera que satisface las necesidades de calorías y proteínas de lo que se conoce como hogar promedio: padre, madre y dos hijos.

CANASTA FAMILIAR

USD



Fuente: INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y CENSOS (INEC)

Guardar gráfico



Gráfico # 36

FUENTE: INEC

Según el último reporte del Índice de Precios al Consumidor (IPC), publicado ayer por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), la inflación se ubicó en 0,18% en abril de 2013 (la cifra fue del 0,16% en el cuarto mes de 2012).

SALARIO BÁSICO

Es el valor que cada empleado percibe de acuerdo a el trabajo que ejecuta y esto se lo recibe quincenal o mensual.



Gráfico # 37

FUENTE: INEC

"El incremento en el salario básico para el 2013 será de 8,81 por ciento, es decir 26 dólares y el nuevo salario básico unificado para trabajadores de la Patria será de 318 dólares". Además, durante el enlace, Correa indicó que el salario básico para los periodistas con título será de alrededor de 800 dólares. Los periodistas que no tengan título tendrían un sueldo de 600 o 700 dólares.

DESEMPLEO

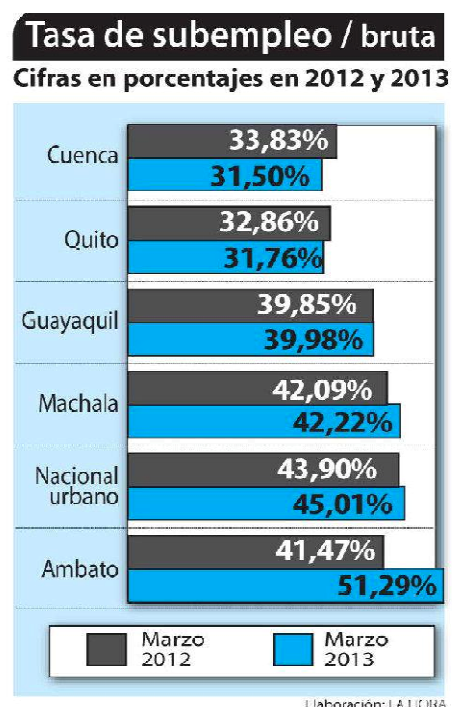
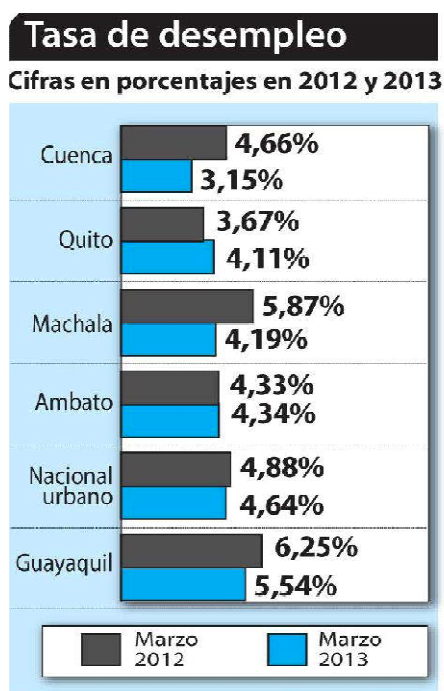


Gráfico # 38

FUENTE: INEC

Según el Instituto de Estadística y Censos (INEC), la ocupación plena en junio de este año tuvo una reducción del 2,85% con relación al mismo mes del 2012 y se ubicó en 38,35%.

A nivel urbano, este indicador sumó el 46,92% con relación al 50,11% en junio del año pasado.

3.4.1.3 SOCIALES

Demografía según en el año 2010

Según el Inec en el 2013 hay 15.800.433 habitantes en el Ecuador. Es importante para conocer las condiciones en que vive la comunidad a investigar, tipo de obra pública que tiene y que deberá contar en un futuro, la tasa de crecimiento poblacional, estudios de mercado etc.

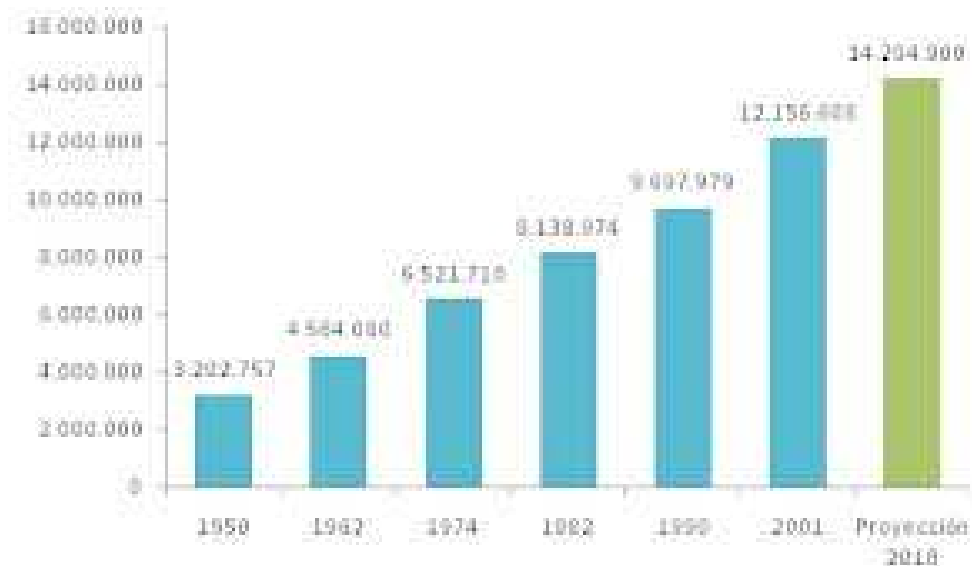


Gráfico # 39

FUENTE: INEC

Según el Inec en el 2013 hay 15.800.433 habitantes en el Ecuador. Es importante para conocer las condiciones en que vive la comunidad a investigar, tipo de obra pública que tiene y que deberá contar en un futuro, la tasa de crecimiento poblacional, estudios de mercado etc.

ENTRADAS Y SALIDAS DE EXTRANJEROS Y RESIDENTES AL PAÍS

Años	Ecuatorianos	
	Entradas	Salidas
2007	757.892	800.869
2008	767.469	817.981
2009	820.292	813.637
2010	893.408	898.885
2011	1.027.543	1.022.451
2012	1.025.310	1.022.205

Gráfico # 40

FUENTE: INEC

Años	Extranjeros	
	Entradas	Salidas
2007	937.487	898.012
2008	989.766	949.116
2009	968.499	928.974
2010	1.047.098	1.005.422
2011	1.141.037	1.086.116
2012	1.271.901	1.217.803

Gráfico # 41

FUENTE: INEC

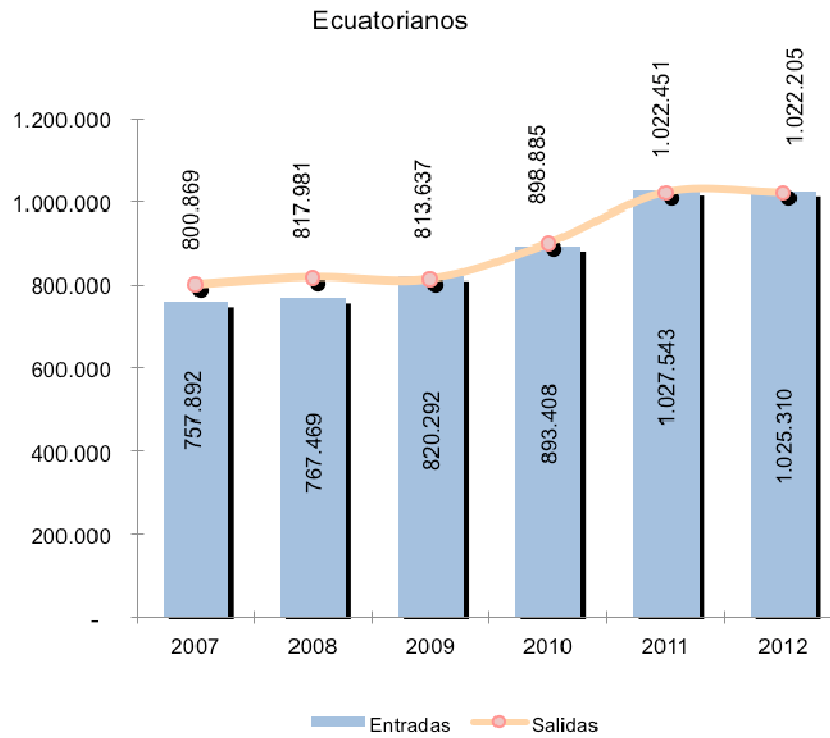


Gráfico # 42

FUENTE: INEC

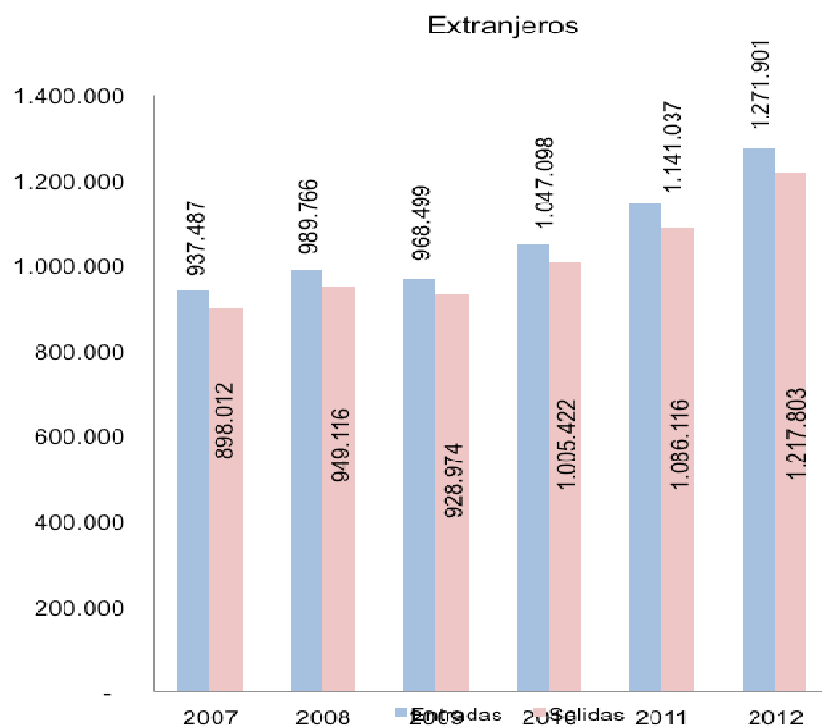


Gráfico # 43

FUENTE: INEC

3.4.1.4 TECNOLÓGICOS

USUARIOS DE INTERNET

El internet es una de las herramientas que en la actualidad es indispensable y necesaria ya sea a nivel personal, educativa y laboral. Cada año a nivel nacional en Ecuador se incrementa el número de personas que utilizan el internet y la importancia que es esta herramienta para ellos.

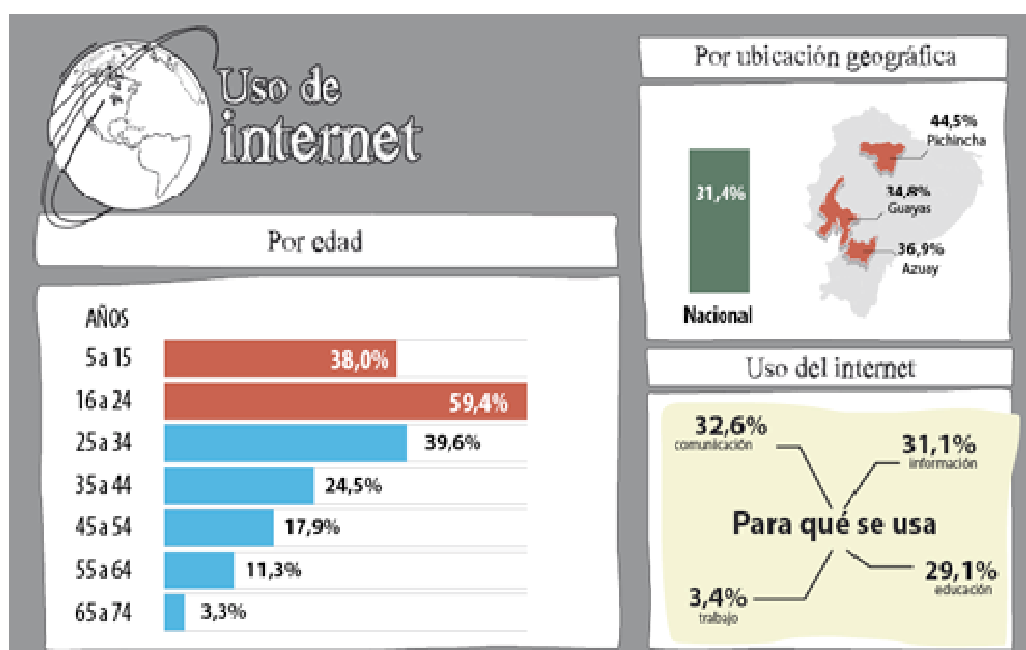


Gráfico # 44

FUENTE: INEC

PERSONAS QUE CUENTAN CON UNA COMPUTADORA

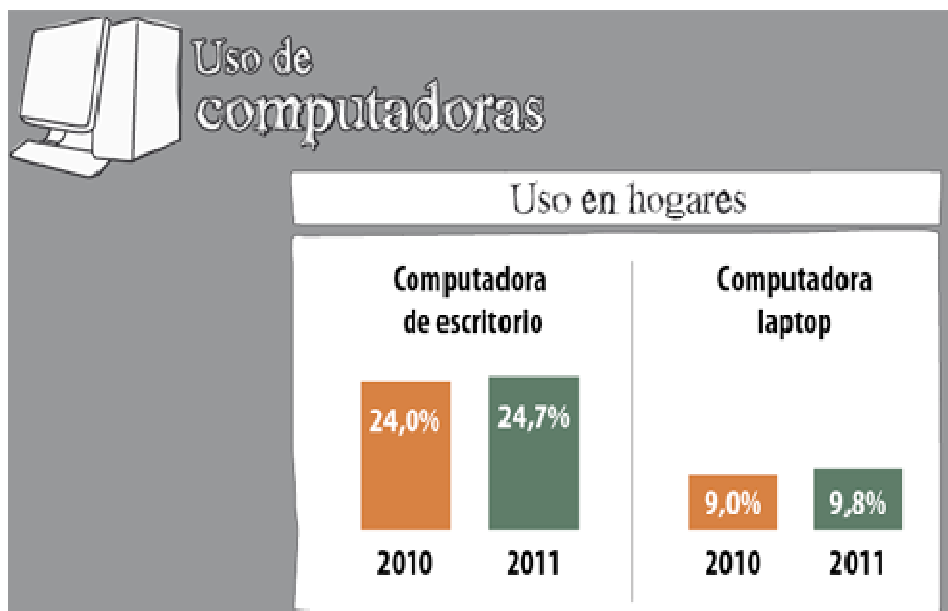


Gráfico # 45

FUENTE: INEC

Hoy en día las personas poseen una computadora en sus hogares ya que ven la importancia y el uso que se da a esta, en la actualidad el uso de la computadora es importantísima ya que en el ámbito educativo se realizan deberes e investigaciones de manera muy rápida, en el trabajo por medio de los diferentes programas de computación el personal es efectivo y ágil y a manera personal se lo utiliza para comunicarnos con nuestros seres queridos de otros países, etc.

USO DEL TELEFONO CELULAR

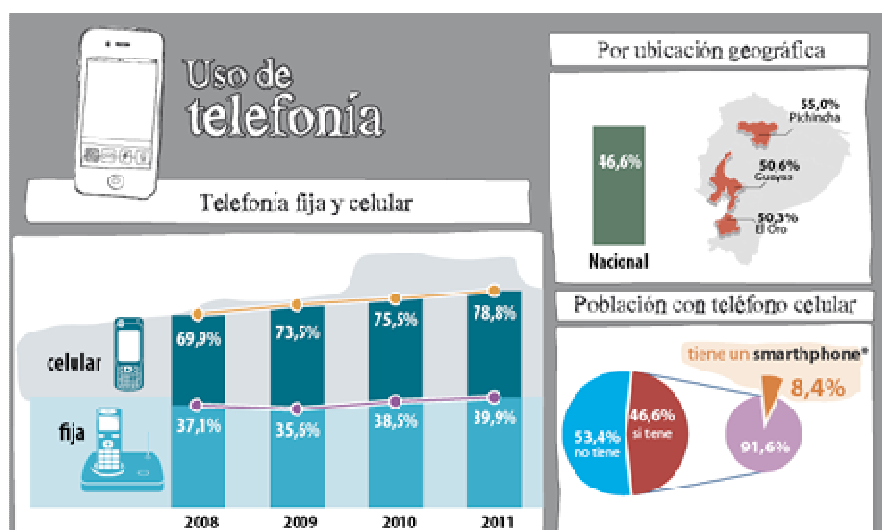


Gráfico # 46

FUENTE: INEC

Los celulares como lo es el internet son herramientas súper importantes y esenciales, el teléfono es una herramienta de comunicación, se podría decir que cada ecuatoriano necesita un celular ya que es de suma importancia tener uno.

3.5 ANÁLISIS PORTER

3.5.1 Nuevos competidores

En cuanto a Nuevos competidores, este proyecto es muy rentable y único en este mercado por lo que podría ser copiado utilizando las mismas estrategias de esta propuesta.

3.5.2 Rivalidad en la Industria

La competencia nuestra es indirecta ya que otros parques se manejan a través de juegos mecánicos y juegos acuáticos, lo que queremos es crear diferencia ya que nuestro objetivo será rescatar la

identidad nacional y ser un espacio en donde los niños se integren con otros.

3.5.3 Poder de Negociación Proveedores

En cuanto a proveedores tenemos diferentes sitios en donde se pueden comprar los materiales usados para estos juegos lo cual no será económicamente caro y fácil de hallar.

3.5.4 Poder de Negociación Compradores

Entre los compradores serán adultos, niños y jóvenes con un nivel socioeconómico medio, medio alto y bajo, aunque aquí no se diferencia el nivel sino el simple hecho que salgan satisfechos.

3.5.5 Productos Sustitutos

Tenemos los parques acuáticos, juegos mecánicos, y parques de naturaleza.

CAPÍTULO 4

4.1 PLAN DE MARKETING

4.1.1 Análisis de mercado

Esta investigación de mercado será dirigida específicamente para el Parque Histórico en donde se encuentran los visitantes, en donde por medio de ellos se conocerá la aceptación de este proyecto. El cual la propuesta es dirigida para el entretenimiento de los niños de forma mas sencilla y para que ellos puedan compartir un momento en conjunto con otros niños y puedan olvidarse de aquellos juegos tecnológicos que influyen en sus mentes.

Con este análisis de mercado se podrá saber el análisis de la competencia y si esta propuesta es factible o no. También nos ayuda mucho las encuestas y entrevista realizada específicamente dentro del lugar donde podemos constatar que las personas se identifican mucho con este proyecto y como no pues les recuerda lo que han jugado en sus épocas pasadas e incluso es una recreación para sus hijos.

4.1.2 ANÁLISIS FODA

Tabla # 1

FODA	
FORTALEZAS	<ul style="list-style-type: none">✓ Aceptación de las personas del Parque Histórico✓ Desarrollo de la integración familiar✓ Fácil localización del Parque Histórico
OPORTUNIDADES	<ul style="list-style-type: none">✓ Ubicación estratégica del Parque✓ Promoción de paquetes los fines de semana y feriados
DEBILIDADES	<ul style="list-style-type: none">✓ Poco interés de los niños✓ Competencia de juegos tecnológicos
AMENAZAS	<ul style="list-style-type: none">✓ Influencia de la tecnología

4.1.3 ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA

Este proyecto se trata recordar nuestra cultura en cuanto a los juegos populares que actualmente se ha perdido por las diversidad e influencia de los juegos mecánicos y juegos tecnológicos, lo cual tratamos de que los niños puedan disfrutar y compartir con otros niños de una forma sana y que sus mentes no se distorsionen por este tipo de juegos.

En cuanto a competencia tenemos la directa en donde podemos mencionar los parques con juegos mecánicos y tecnológicos, a diferencia de la competencia indirecta que tenemos los malecones y centros comerciales.

4.1.4 ANÁLISIS DE IMPACTOS

En nuestro estudio es indispensable mencionar 2 impactos que van con nuestra propuesta del proyecto, el impacto social (la familia) y el impacto psicológico (negativo).

4.1.4.1 Impacto Social

En la actualidad podemos observar de qué manera la tecnología ha cambiado la integración familiar manejando las mentes de los niños y jóvenes creando un ambiente en donde cada uno vive su mundo, en donde ya no se ve la integración de padres e hijos en momentos donde debe de haberla.

Es por eso que a través de este proyecto se desea implementar lo siguiente:

- ✓ Integración de padres e hijos con los diversos juegos
- ✓ Comunicación con otros niños

- ✓ Pasar por los menos unos momentos fuera del alcance de la tecnología.

4.1.4.2 Impacto Psicológico

Las investigaciones que se han dado en muchos países es como esta tecnología, los videojuegos, la televisión influyen y crean un ambiente en donde los jóvenes se sienten deprimidos y buscan opciones que no son las indicadas para llamar la atención como comportamientos agresivos, trastornos de afectividad como lo hemos oído .

- ✓ Mantener ocupados la mente de los niños con juegos al aire libre
- ✓ Evitar que ellos caigan en la dependencia es por eso que se trata de integrarlos con otros niños.

Los juegos ayudan a desarrollar la parte psicosocial de los jóvenes

4.1.5 PRODUCTOS Y SERVICIOS

4.1.5.1 Producto

El producto que ofrecemos es motivador ,único y entretenido para todas las edades y sobre todo se ofrece seguridad en los niños para que no haya ningún contratiempo , y lo mas importante que cada instrumento será reemplazado por otro cuando este ya este deteriorado ya que lo importante es brindar al cliente una buena imagen .

4.1.5.2 Servicio

Es el conjunto de actividades interrelacionadas que ofrece un suministrador con el fin de que el cliente obtenga el producto en el momento y lugar adecuado y se asegure un uso correcto del mismo.

El servicio será impecable ya que en cada juego estarán los guías que tengan experiencia con los niños y sobre todo la paciencia necesaria,

brindándoles seguridad y enseñándoles paso a paso como se juega cada uno de ellos.

4.2 Calidad De Servicio

La calidad de un producto o servicio no puede definirse fácilmente, por ser una apreciación subjetiva; sin embargo se puede decir que es la percepción que el cliente tiene del mismo. Es una fijación mental del consumidor que asume conformidad con un producto o servicio determinado, que sólo permanece hasta el punto de necesitar nuevas especificaciones.

La calidad es el medida de excelencia que la empresa ha escogido lograr para satisfacer a su clientela clave. Representa a su vez la medida en que se logra dicha calidad. (Horovitz,1991). Para el nombrado autor, cada nivel de excelencia debe responder a cierto valor que el cliente este dispuesto a pagar, en función de sus deseos y necesidades; este nivel de excelencia, debe mantenerse en todo momento y en todo lugar.

La conducta del cliente respecto a la calidad del servicio cambia a medida que se va conociendo mejor el producto y mejore su nivel de vida. En un principio, el cliente suele contentarse con el producto base, sin servicios, y por lo tanto, el más económico. Poco a poco, sus exigencias en cuanto a calidad aumentan para terminar esperando y deseando lo mejor. (Horovitz, 1991).

Este proyecto Les brindara al cliente la calidad necesaria como en cualquier negocio, se tomara en cuenta que cada juego cuente con la seguridad en cada juego y no solo eso también se vera que el Parque Histórico cuente con el aseo diario para evitar una mala imagen .

4.3 Seguridad



Gráfico # 47

En cuanto a seguridad cada niño tendrá supervisión de un guía en cada juego y en aquellos en donde se pueden caer contarán con las protecciones adecuadas para el cuerpo como los cascos, rodilleras, coderas y protección para la barbilla para evitar accidentes.

También contaremos con un cajetín de primeros auxilios que es indispensable cuando de niños se trata.

4.4 Imagen

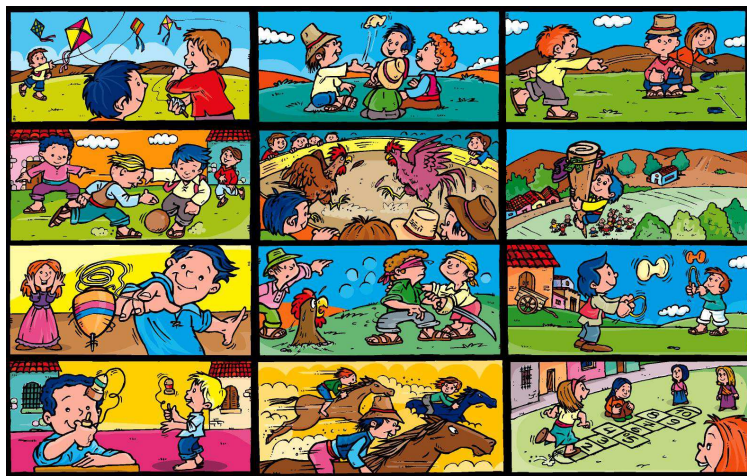


Gráfico # 48

Se elaboraran carteles dinámicos con colores para llamar la atención de los niños indicando los juegos que se ofrecen y estarán adornados con globos, además dependiendo de las edades de los niños

se los separara en grupos para evitar conglomeraciones entre los niños y así prevenir accidentes.

4.2 ESTRATEGIAS DE MARKETING

4.2.1 Objetivos de Marketing

El objetivo principal es aumentar el numero de visitas la Parque Histórico por lo menos en un 90% para así poder lograr el éxito de nuestro proyecto. Sin duda alguna lo haremos por medio de publicidad a través de la página del Parque Histórico, de boca en boca y por flyers ya que son las comunes para promocionar este sitio.

Lo más importante es poder llegar a 2 años ser conocidos y mencionados no solo a nivel nacional sino también atraer a los turistas

4.2.2 Objetivo Financieros

Al poder llegar aumentar el numero de visitas también llegaremos aumentar económicamente, y esto será para el mantenimiento diario del Parque, y a su vez recuperar la inversión inicial que por supuesto no será con precios altos sino que se tratara de manejar mucho este tema para que se a factible para la economía de las personas que visitan y no ser tan costosos.

4.2.3 Mercado meta

Este mercado esta dirigido para aquellas personas que mencionamos a continuación:

- ✓ Familia que necesitan un espacio donde integrarse
- ✓ Niños que necesitan un espacio de recreación para disfrutar con otros niños.

- ✓ Recordar y enseñar a sus hijos juegos de aquellas épocas.

4.2.4 Posicionamiento

Para poder llegar a estar en la mente de los consumidores y que este Proyecto este presente en cada uno de ellos es importante lograra atener una buena calidad de servicio ya que esto es lo que espera el cliente.

La calidad con los guías que su objetivo principal será la comunicación y agrado con los niños y la mas importante es la seguridad que se plantea a través de medidas de protección para aquellos juegos que lo ameriten, esto es muy importante ya que así podemos llegar a tener una excelente publicidad ya que esto será muy comentado por las personas. Nuestro objetivo principal es ser identificados como un lugar de Diversión, Interacción y Seguridad.

4.3 ESTRATEGIAS DEL MARKETING MIX

4.3.1 Producto

En cuanto producto ofrecemos una variedad de juegos con el cual los niños se identifiquen y se diviertan.

Contaremos diariamente con la revisión de los materiales y cambiarlos cuando amerite el caso par evitar accidentes y así poder también tener una buena imagen en el control del producto que ofrecemos.

4.3.2 Precio

El precio dependerá mucho del lugar donde se desea implementar esta propuesta, se cobrará un porcentaje por la ocupación de

un parque y eso será evaluado dependiendo de la economía que nos encontremos.

4.3.3 Plaza



Gráfico # 49

Estará ubicado en las instalaciones del Parque Histórico que se encuentra en la ciudad de Guayaquil Vía Samborombón, donde el acceso es favorable para los visitantes (locales, nacionales y extranjeros).

4.3.4 Promoción

Como mencionamos anteriormente en este proyecto la promoción es muy importante ya que con ello será favorable nuestro proyecto.

La publicidad mas común y estratégica que existe hoy en el mercado, lo haremos por medio de internet dentro de la pagina del parque histórico, flyers que serán repartidos por toda la ciudad y sobre todo en el aeropuerto en donde llegan muchos turistas, pero estas publicidad no será tan común como todas sino tendrán que ser que motiven a los niños a visitarnos ya que a ellos les gusta muchos los colores y les llama la atención.

CAPÍTULO 5

5.1 ANÁLISIS FINANCIERO

5.1.1 INVERSIÓN INICIAL

La inversión inicial indica la cuantía y la forma en que se estructura el capital para la puesta en marcha de la empresa y el desarrollo de la actividad empresarial hasta alcanzar el umbral de rentabilidad .

La inversión inicial para este proyecto es de **\$19.461,90**

RESUMEN INVERSIÓN INICAL

Estructura de los Activos

Tabla # 2

DETALLE DE CUENTAS	VALORES
<u>ACTIVOS CORRIENTES</u>	
CAJA-BANCOS	\$2.000,00
INVENTARIO	\$363,90
<u>ACTIVOS FIJOS</u>	
EQUIPOS Y ENSERES	\$1.398,00
TERRENO	\$12.500,00
<u>ACTIVOS DIFERIDOS</u>	
GASTOS PRE PAGADOS	\$1.500,00
GASTOS DE PRE OPERACIÓN	\$1.700,00
INVERSION INICIAL TOTAL	\$19.461,90

Tabla # 3

INVERSION EN INVENTARIOS POR SUMINISTROS VARIOS			
RUBRO	CANTIDAD	C. UNITARIO	C. TOTAL
SUMINISTRO DE LIMPIEZA			
ESCOBAS DE MADERA	2	\$2,00	\$4,00
FUNDAS DE BASURA x paq. de 100	2	\$1,50	\$3,00
RECOGEDORES DE BASURA	2	\$1,50	\$3,00
SUMINISTRO DE SEGURIDAD			
CAJETIN DE PRIMEROS AUXILIOS	1	\$1,50	\$1,50
CASCOS	5	\$25	\$125,00
RODILLERAS PARES	5	\$15	\$75,00
PROTECTORES DE BARBILLA	5	\$10	\$50,00
SUMINISTRO PARA DECORACIONES			
GLOBOS FDA DE 100	2	\$1,00	\$2,00
INFLADOR	2	\$2,00	\$4,00
CINTA DE EMBALAJE	2	\$0,75	\$1,50
PLANCHAS DE FÓMIX ESCARCHADO	30	\$1,50	\$45,00
PAPEL CREPÉ VARIOS COLORES	30	\$0,35	\$10,50
SUMINISTRO PARA JUEGOS			
PINTURA TARRO GRAnDE	1	\$8,00	\$8,00
BOLICHAS FUNDAS	2	\$2,00	\$4,00
CUCHARA	4	\$0,50	\$2,00
HUEVOS	4	\$0,15	\$0,60
YOYOS	4	\$1,00	\$4,00
PALOS DE MADERA	3	\$2,00	\$6,00
TROMPOS	3	\$2,00	\$6,00
SACOS	4	\$0,20	\$0,80
COMETAS	5	\$1,00	\$5,00
FRANELAS	3	\$1,00	\$3,00
TOTAL			\$363,90

Tabla # 4

MUEBLES Y ENSERES PARA OPERACIÓN			
RUBRO	CANTIDAD	C. UNITARIO	C.TOTAL
SILLAS	20	\$6,40	\$128,00
TOTAL			\$128,00

Tabla # 5

EQUIPOS DE OPERACIÓN			
RUBRO	CANTIDAD	C. UNITARIO	C.TOTAL
MICROFONOS INALAMBRICOS	2	\$35,00	\$70,00
PARLANTES	2	\$600,00	\$1.200,00
TOTAL			\$1.270,00
TOTAL D E EQUIPOS Y ENSERES			\$1.398,00

Tabla # 6

INVERSIÓN EN GASTOS PREPAGADOS			
RUBRO	CANTIDAD	C. UNITARIO	C.TOTAL
PUBLICIDAD PAGADA POR ANTICIPADO	1	\$1.500,00	\$1.500,00
TOTAL			\$1.500,00
TOTAL EN INVERSION PREPAGADOS			\$1.500,00

Tabla # 7

DETALLE	m2	PRECIO X m2	EN USD
TERRENO	250	\$50,00	\$12.500,00
TOTAL DE EDIFICACIONES			\$12.500,00

Tabla # 8

INVERSIÓN EN GASTOS DE PRE OPERACION			
RUBRO	CANTIDAD	C. UNITARIO	C.TOTAL
GASTOS LEGALES DE CONSTITUCION	1	\$1.000,00	\$1.000,00
ESTUDIOS Y DISEÑO ARQUITECTONICOS	1	\$700,00	\$700,00
TOTAL			\$1.700,00
TOTAL INVERSION EN PRE OPERACIÓN			\$1.700,00

5.1.2 FUENTE DE FINANCIAMIENTO

El financiamiento propio para este proyecto es del 30% y del 70% por medio del, préstamo a la BANCO DE FOMENTO a un plazo no mayor de 5 años, con una tasa anual del 11%. Las amortizaciones y depreciaciones se lo realiza a través del método francés.

El préstamo a realizar es de \$ 13.623,33

Tabla # 9

MONTO DEL CRÉDITO(70%)	\$ 13.623,33	
TASA INTERES ANUAL	11%	
TASA INTERES MENSUAL	0,92%	
PLAZO EN AÑOS	5	AÑOS
PLAZO EN MESES	60	MESES
CUOTA MENSUAL	\$ 296,20	
CUOTA ANUAL	\$ 3.686,07	

Tabla # 10

CUADRO DE AMORTIZACIÓN DEL PRESTAMO (CRÉDITO BNF)

PERIODO	PRINCIPAL	PAGO PRINCIPAL	INTERÉS	CUOTA MENSUAL	SALDO PRINCIPAL
1	13.623,33	171,32	124,88	\$ 296,20	13.452,01
2	13.452,01	172,89	123,31	\$ 296,20	13.279,11
3	13.279,11	174,48	121,73	\$ 296,20	13.104,63
4	13.104,63	176,08	120,13	\$ 296,20	12.928,55
5	12.928,55	177,69	118,51	\$ 296,20	12.750,86
6	12.750,86	179,32	116,88	\$ 296,20	12.571,54
7	12.571,54	180,97	115,24	\$ 296,20	12.390,58
8	12.390,58	182,62	113,58	\$ 296,20	12.207,95
9	12.207,95	184,30	111,91	\$ 296,20	8.619,03

10	12.023,65	185,99	110,22	\$ 296,20	8.401,83
11	11.837,67	187,69	108,51	\$ 296,20	11.649,97
12	11.649,97	189,41	106,79	\$ 296,20	11.460,56
13	11.460,56	191,15	105,06	\$ 296,20	11.269,41
14	11.269,41	192,90	103,30	\$ 296,20	11.076,51
15	11.076,51	194,67	101,53	\$ 296,20	10.881,84
16	10.881,84	196,45	99,75	\$ 296,20	10.685,39
17	10.685,39	198,25	97,95	\$ 296,20	10.487,13
18	10.487,13	200,07	96,13	\$ 296,20	10.287,06
19	10.287,06	201,91	94,30	\$ 296,20	10.085,15
20	10.085,15	203,76	92,45	\$ 296,20	9.881,40
21	9.881,40	205,62	90,58	\$ 296,20	9.675,77
22	9.675,77	207,51	88,69	\$ 296,20	9.468,26
23	9.468,26	209,41	86,79	\$ 296,20	9.258,85
24	9.258,85	211,33	84,87	\$ 296,20	9.047,52
25	9.047,52	213,27	82,94	\$ 296,20	8.834,25
26	8.834,25	215,22	80,98	\$ 296,20	8.619,03
27	8.619,03	217,20	79,01	\$ 296,20	8.401,83
28	8.401,83	219,19	77,02	\$ 296,20	8.182,64
29	8.182,64	221,20	75,01	\$ 296,20	7.961,45
30	7.961,45	223,22	72,98	\$ 296,20	7.738,22
31	7.738,22	225,27	70,93	\$ 296,20	7.512,95
32	7.512,95	227,34	68,87	\$ 296,20	7.285,62
33	7.285,62	229,42	66,78	\$ 296,20	7.056,20

34	7.056,20	231,52	64,68	\$ 296,20	6.824,68
35	6.824,68	233,64	62,56	\$ 296,20	6.591,03
36	6.591,03	235,79	60,42	\$ 296,20	6.355,24
37	6.355,24	237,95	58,26	\$ 296,20	6.117,30
38	6.117,30	240,13	56,08	\$ 296,20	5.877,17
39	5.877,17	242,33	53,87	\$ 296,20	5.634,84
40	5.634,84	244,55	51,65	\$ 296,20	5.390,29
41	5.390,29	246,79	49,41	\$ 296,20	5.143,49
42	5.143,49	249,06	47,15	\$ 296,20	4.894,44
43	4.894,44	251,34	44,87	\$ 296,20	4.643,10
44	4.643,10	253,64	42,56	\$ 296,20	4.389,46
45	4.389,46	255,97	40,24	\$ 296,20	4.133,49
46	4.133,49	258,31	37,89	\$ 296,20	3.875,17
47	3.875,17	260,68	35,52	\$ 296,20	3.614,49
48	3.614,49	263,07	33,13	\$ 296,20	3.351,42
49	3.351,42	265,48	30,72	\$ 296,20	3.085,94
50	3.085,94	267,92	28,29	\$ 296,20	2.818,02
51	2.818,02	270,37	25,83	\$ 296,20	2.547,65
52	2.547,65	272,85	23,35	\$ 296,20	2.274,80
53	2.274,80	275,35	20,85	\$ 296,20	1.999,45
54	1.999,45	277,88	18,33	\$ 296,20	1.721,57
55	1.721,57	280,42	15,78	\$ 296,20	1.441,15
56	1.441,15	282,99	13,21	\$ 296,20	1.158,15
57	1.158,15	285,59	10,62	\$ 296,20	872,57

58	872,57	288,21	8,00	\$ 296,20	584,36
59	584,36	290,85	5,36	\$ 296,20	293,51
60	293,51	293,51	2,69	\$ 296,20	(0,00)
		13.623,33	4.148,92		

Tabla# 11

CUADRO DE AMORTIZACIÓN DEL PRESTAMO (CRÉDITO BF)

PERIODO	PRINCIPAL	PAGO PRINCIPAL	INTERÉS	C.ANUAL	SALDO PRINCIPAL
1	13.623,33	2.187,50	1.498,57	\$ 3.686,07	11.435,83
2	11.435,83	2.428,13	1.257,94	\$ 3.686,07	9.007,70
3	9.007,70	2.695,22	990,85	\$ 3.686,07	6.312,48
4	6.312,48	2.991,70	694,37	\$ 3.686,07	3.320,78
5	3.320,78	3.320,78	365,29	\$ 3.686,07	-

5.1.3 DEPRECIACIÓN Y AMORTIZACIÓN

La depreciación, por concepto, consiste en reconocer de una manera racional y ordenada el valor de los bienes a lo largo de su vida útil estimada con anterioridad con el fin de obtener los recursos necesarios para la reposición de los bienes, de manera que se conserve la capacidad operativa o productiva del ente público. La distribución de dicho valor a lo largo de la vida, se establece mediante el estudio de la productividad y del tiempo mediante diferentes métodos.

Las amortizaciones son reducciones en el valor de los activos o pasivos para reflejar en el sistema de contabilidad cambios en el precio del mercado u otras reducciones de valor.

Con las amortizaciones, los costes de hacer una inversión se dividen entre todos los años de uso de esa inversión.

DEPRECIACIÓN Y AMORTIZACIÓN

Tabla # 12

CUADRO DE DEPRECIACIONES Y AMORTIZACIONES				D.M	DEPRECIACIONES ANUALES				
RUBROS	VALOR DEL BIEN	VALOR RESIDUAL	AÑOS DE VIDA UTIL	PRIMER AÑO	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Equipos y Enseres	\$ 1.996,64	10%	5	\$ 29,95	\$ 359,40	\$ 359,40	\$ 359,40	\$ 359,40	\$ 359,40
TOTAL DE DEPRECIACIONES				\$ 29,95	\$ 359,40	\$ 359,40	\$ 359,40	\$ 359,40	\$ 359,40

Tabla # 13

CUADRO DE AMORTIZACIONES DE GASTOS PREOPERACIONALES			A.M	AMORTIZACIONES ANUALES				
RUBROS	VALOR	AÑOS AMORTIZACIÓN	PRIMER AÑO	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Gastos Legales de Constitución	\$ 1.700,00	5	\$ 28,33	\$ 340,00	\$ 340,00	\$ 340,00	\$ 340,00	\$ 340,00
Estudios y Diseños Arquitectónicos	\$ 700,00	5	\$ 11,67	\$ 140,00	\$ 140,00	\$ 140,00	\$ 140,00	\$ 140,00
TOTAL DE AMORTIZACIONES			\$ 40,00	\$ 480,00	\$ 480,00	\$ 480,00	\$ 480,00	\$ 480,00

5.1.4 BALANCE INICIAL

El balance inicial es aquel balance que se hace al momento de iniciar una empresa o un negocio, en el cual se registran los activos, pasivos y patrimonio con que se constituye e inician operaciones.

BALANCE INICIAL
Al 01 dedel 20xx

ACTIVOS		PASIVOS	
<u>ACTIVOS CORRIENTES</u>		PASIVO DE LARGO PLAZO	
CAJA-BANCOS	2,000.00	PRESTAMO POR PAGAR	13.623,33
INVENTARIO	363,90		
		TOTAL PASIVOS	13.623,33
<u>ACTIVOS FIJOS</u>		PATRIMONIO	
EQUIPOS Y ENSERES	1.398,00	CAPITAL SOCIAL	5.838,57
TERRENO	12.500,00		
		TOTAL PATRIMONIO	5.838,57
<u>ACTIVOS DIFERIDOS</u>			
GASTOS PRE PAGADOS	1.500,00		
GASTOS DE PRE OPERACIÓN	1.700,00		
		TOTAL PASIVO Y PATRIMONIO	
TOTAL DE ACTIVOS	19.461,90	19.461,90	

5.1.5 SUELDOS

PROYECCIÓN DE SUELDOS											
CÁLCULO DE REMUNERACIONES		SUELDO Y BENEFICIOS ANUALES							COSTOS		
CARGO	CANT. DE PERSONAS	SUELDO BÁSICO	SUELDO BÁSICO ANUAL	DECIMO TERCERO	DECIMO CUARTO	VACACIONES	APORTE PATRONAL (12,15%)	FONDO DE RESERVA	COSTO TOTAL (USD\$) MENSUAL	COSTO TOTAL (USD\$) PRIMER AÑO	COSTO TOTAL (USD\$) SEGUNDO AÑO
Guías	5	\$ 300,00	\$ 3.600,00	\$ 1.500,00	\$ 1.590,00	\$ 750,00	\$ 437,40	\$ 1.500,00	\$ 656,45	\$ 7.877,40	\$ 9.377,40
Conserjería - Limpieza	3	\$ 300,00	\$ 3.600,00	\$ 900,00	\$ 954,00	\$ 450,00	\$ 437,40	\$ 900,00	\$ 528,45	\$ 6.341,40	\$ 7.241,40
COSTO TOTAL ANUAL		\$ 600,00							\$ 1.184,90	\$ 14.218,80	\$ 16.618,80

Tabla# 14

5.1.6 ANALISIS DE GASTOS

PROYECCION GENERAL DEL PRIMER AÑO DE GASTOS GENERALES													
DESCRIPCION	MES1	MES2	MES3	MES4	MES5	MES6	MES7	MES8	MES9	MES10	MES11	MES12	TOTAL
GASTOS DE ADMINISTRACION	\$2.472,09	\$1.895,09	\$2.472,09	\$1.895,09	\$2.472,09	\$1.895,09	\$2.472,09	\$1.895,09	\$2.409,09	\$1.895,09	\$2.472,09	\$1.895,09	\$50.780,06
Sueldos y Beneficios personal administrativo	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$1.585,35	\$19.024,20
materiales de limpieza	\$14,00	\$-	\$14,00	\$-	\$14,00	\$-	\$14,00	\$-	\$14,00	\$-	\$14,00	\$-	\$84,00
Limpieza y mantenimiento decoracion	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$5,00	\$26.140,03
patentes y permisos	\$63,00	\$-	\$63,00	\$-	\$63,00	\$-	\$63,00	\$-	\$63,00	\$-	\$63,00	\$-	\$60,00
Depreciaciones de Activos Fijos	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-	\$315,00
Amortización	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$14,97	\$-
GASTOS DE VENTAS	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$40,00	\$179,70
Publicidad y promoción	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$480,00
GASTOS FINANCIEROS	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$250,00	\$-	\$1.500,00
Gastos de intereses sobre el préstamo	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$1.498,57
TOTAL GASTOS GENERALES	\$2.846,97	\$2.019,97	\$2.846,97	\$2.019,97	\$2.846,97	\$2.019,97	\$2.846,97	\$2.019,97	\$2.783,97	\$2.019,97	\$2.846,97	\$2.019,97	\$52.758,63

Tabla# 15

5.1.7

INFLACION 5%					
PROYECCION ANUAL DE GASTOS GENERALES					
DESCRIPCION	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
GASTOS DE ADMINISTRACION	\$50.780,06	\$53.319,06	\$55.985,02	\$58.784,27	\$61.723,48
Sueldos y Beneficios personal administrativo	\$19.024,20	\$19.975,41	\$20.974,18	\$22.022,89	\$23.124,03
materiales de limpieza	\$84,00	\$88,20	\$92,61	\$97,24	\$102,10
Limpieza y mantenimiento	\$26.140,03	\$27.447,03	\$28.819,38	\$30.260,35	\$31.773,37
decoración	\$60,00	\$63,00	\$66,15	\$69,46	\$72,93
patentes y permisos	\$315,00	\$330,75	\$347,29	\$364,65	\$382,88
Depreciaciones de Activos Fijos	\$-	\$-	\$-	\$-	\$-
Amortización	\$179,70	\$188,68	\$198,12	\$208,02	\$218,42
GASTOS DE VENTAS	\$480,00	\$504,00	\$529,20	\$555,66	\$583,44
Publicidad y promoción	\$1.500,00	\$1.575,00	\$1.653,75	\$1.736,44	\$1.823,26
GASTOS FINANCIEROS	\$1.498,57	\$1.573,49	\$1.652,17	\$1.734,78	\$1.821,52
Gastos de intereses sobre el préstamo	\$1.498,57	\$1.573,49	\$1.652,17	\$1.734,78	\$1.821,52
TOTAL GASTOS GENERALES	\$52.758,63	\$55.396,56	\$58.166,39	\$61.074,71	\$64.128,44

Tabla # 16

5.1.8 PROYECCION DE INGRESOS

En este proyecto se realiza la proyección de ingresos con el cual se estima el numero de visitantes en el parque y también el gasto promedio .

Con estos datos fue posible establecer que el mercado objetivo serian 475 personas (1.000 personas x 95% realización actividades x 50% gasto promedio \$ 6100.00); adicionalmente, se planteó una meta de crecimiento de 5% anual sobre el número de turistas que acudirían a este parque:

Tabla #17

DESCRIPCION	MENSUAL	
CAPACIDAD MAXIMA DE VISITANTES	1000	PERSONAS
% REALIZACION DE ACTIVIDADES	95%	
GASTO PROMEDIO	\$100,00	
% PERSONAS GASTO PROMEDIO	50%	
MERCADO OBJETIVO	475	PERSONAS
% CRECIMIENTO ANUAL(META):	5%	

Se realiza a continuación los ingresos el cual se multiplica el numero de visitantes por el gasto promedio y el crecimiento anual se lo realiza a partir del segundo año consecutivamente.

Tabla # 18

PROYECCION DE INGRESOS	MENSUAL	AÑO1	AÑO2	AÑO3	AÑO4	AÑO5
Numero de visitantes	475	5700	5985	6284,25	6598,46	6928,39
Gasto Promedio	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00	\$100,00
TOTAL DE INGRESOS	\$47.500,00	\$570.000,00	\$598.500,00	\$628.425,00	\$659.846,25	\$692.838,56

5.1.9 FLUJO DE CAJA

Tabla # 19

	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ingresos estimados		\$570.000,00	\$598.500,00	\$628.425,00	\$659.846,25	\$692.838,56
<u>GASTOS OPERACIONALES</u>						
GASTOS ADMINISTRATIVOS		\$50.780,06	\$53.319,06	\$55.985,02	\$58.784,27	\$61.723,48
GASTOS DE VENTA		\$480,00	\$504,00	\$529,20	\$555,66	\$583,44
GASTOS FINANCIEROS		\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88	\$124,88
TOTAL GASTOS OPERACIONALES		\$51.384,94	\$53.947,94	\$56.639,10	\$59.464,81	\$62.431,80
Inversiones						
Inversión fija	\$13.898,00					
Inversión Diferida	\$3.200,00					
Inversión Corriente	\$2.363,90					
FLUJO NETO	\$-19.461,90	\$518.615,06	\$544.552,06	\$571.785,90	\$600.381,44	\$630.406,76

ANALISIS DE RENTABILIDAD

Tabla # 20

TMAR	12%
TIR	2669,77%
VAN	\$2.023.949,72
B/C	\$104,00

5.2 CONCLUSIONES

La propuesta de este proyecto es para fortalecer la identidad local a través de aquellos juegos que forman parte de nosotros de nuestra cultura, damos a conocer en el capítulo uno sobre la importancia de implementarlo y el problema que deseamos solucionar a través de esto, en el cuenta también el objetivo general y los objetivos específicos que se desea realizar en la elaboración del mismo.

En cuanto al marco teórico se explica a través de una investigación las causas del problema es decir lo que conlleva la tecnología en los niños y la independencia que influye en ellos, también explicamos un poco los objetivos del PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR que tienen que ver con este tema y las políticas prioritarias hacia este proyecto.

Al realizar el marco metodológico nos enfocamos mas a la parte de investigar de realizar estudios si va a ser aceptable para las personas, lo cual lo hacemos a través de la encuesta y la entrevista, y con el estudio apropiado escogido .

En la parte del Plan de marketing diseñamos la publicidad que queremos presentar al público en especial a los niños y jóvenes porque a través de esto vendemos nuestro proyecto, por supuesto que con la debida atención al cliente que es muy importante y claro esta que incluido esta la parte de seguridad e incluso analizamos los impactos que esto ocasionaría y que es lo que se desea solucionar.

En cuanto a la parte financiera solo se hace un análisis de los gastos en sí, ya que la propuestas es muy rentable y de gran impacto para la comunidad.

5.3 RECOMENDACIONES

Para este proyecto se recomienda y se necesita el apoyo de las autoridades y socializar el tema para que sea implementado en escuelas y colegios con el objetivo que interactúen entre ellos y no ser personas solitarias, deben ser comunicativas ya que como hemos visto en otros países este tipo de personas solitarias recaen en una crisis en donde creen que la solución es la violencia, también sería mucho mejor comunicar a los padres que estén atentos a los que sus hijos hacen y ven que mantengan una supervisión y sobre todo que se comuniquen con ellos .

En el marco teórico se debería investigar sobre las causas que implican los juegos modernos y lo que solucionaría implementar esta propuesta para el bienestar de todos.

En el marco metodológico se recomienda estudiar lo que implica o lo que influye la tecnología en los niños y lo que conlleva nuestro proyecto para el bienestar de ellos.

También se recomienda que se realice una publicidad atractiva especialmente para los niños dándoles indicar también que estos juegos sencillos son parte de nosotros y deseamos que ellos se integren a ellos, al manejar una buena publicidad, coordinación y seguridad en estos juegos este proyecto será viable y muy bueno.

En cuanto a la parte financiera se recomienda analizar bien si se va cobrar por este servicio o no, aunque esta propuesta depende de las autoridades que deseen implementarla .

5.4 BIBLIOGRAFIA

- MUNICIPALIDAD DE GUAYAQUIL .*Renacimiento de una Ciudad*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de http://www.museodeguayaquil.com/index.php?option=com_content&view=article&id=116&Itemid=162
-
- WIKIPEDIA . *Guayaquil* . Recuperado el 30 de julio de 2013, de <http://es.wikipedia.org/wiki/Guayaquil>
- VISITA ECUADOR. *Atractivos Turísticos*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de <http://www.visitecuador.travel/contenidos.php?menu=4&submenu1=14&id=148&tipo=1&idiom=1>
- WIKIPEDIA. *Política del Ecuador*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de http://es.wikipedia.org/wiki/Pol%C3%ADtica_de_Ecuador
- CLUB PLANETA. *Producto Interno Bruto*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de http://www.economia.com.mx/producto_interno_bruto.htm
- ECOS TRAVEL. *Parque Histórico Guayaquil* . Recuperado el 30 de julio de 2013, de <http://www.ecostravel.com/ecuador/ciudades-destinos/parque-historico-guayaquil.php>
- JUEGOS POPULARES. *La gallinita ciega*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de http://www.juegospopulares.org/index.php?option=com_k2&view=item&id=37:la-gallinita-ciega&Itemid=10&lang=es

- Jesus Antigua,H.(2007) *El Deterioro de los Juegos Populares*. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- <http://www.definicionabc.com/social/juegos-populares.php>
- DEFINICION ABC. *Definición de Juegos Populares* . Recuperado el 30 de julio de 2013, de <http://definicion.de/juego/>
- WIKIPEDIA. *Investigación descriptiva*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de http://es.wikipedia.org/wiki/Investigación_descriptiva.
- UNIVERSIDAD DE VENEZUELA. *Estructura del Proyecto*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de http://www.une.edu.ve/postgrado/intranet/investigacion_virtual/estructura_proyecto.htm
- ENCICLOPEDIA DEL ECUADOR. *Febres Cordero Rivadeneira*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de <http://www.encyclopediadelecuador.com/temasOpt.php?Ind=851&Let=>
- SCRIBD. *Actividades Lúdicas*. Recuperado el 30 de julio de 2013, de <http://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>
- <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AR1459.pdf>
- DEPRECIACION. *Definición de Depreciación*. Recuperado el 29 de octubre del 2013, de <http://www.depreciacion.net/concepto-definicion.html>

- E-ECONOMIC. *Definición de Amortización*. Recuperado el 29 de octubre del 2013, de <http://www.e-economic.es/programa/glosario/definicion-amortizacion>
- Gerencie.com. *Balance Inicial*. Recuperado el 29 de octubre del 2013, de <http://www.gerencie.com/balance-inicial.html>
- DEFINICION. *Definición de Gasto*. Recuperado el 29 de octubre del 2013, de <http://definicion.de/gasto/#ixzz2j9NI6dPn>
- Alfaro Torres. Rolando. *Juegos cubanos*. Casa Editorial Abril. Ciudad de La Habana. 2002. 182p.
- INDER. *Orientaciones técnicas metodológicas de la Dirección Nacional de recreación*. CD Universalización. Ciudad de la Habana. Cuba. 157 p.
- Ofele María Regina. *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm> 17/5/06
- Pérez, Aldo. 1997. *Recreación y fundamentos teóricos metodológicos*. México DF.
- Paredes Ortiz. Jesús. *Desde la corporeidad a la cultura*. Buenos Aires. 2003. <http://www.efdeportes.com/efd62/corpo.htm>
- RIGO AZA, E., (1989): *Juegos motores y creatividad*, Paidotribo, Barcelona. □(1989): *Juventud, tiempo libre y educación en Galicia*, tesis doctoral, UNED, Madrid. (1989): *De cara a una*

nova educación física un proceso de reforma, Xunta de Galicia, Santiago.

- Roger Caillois. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1958)

5.5 ANEXOS

FORMATO DE LA ENCUESTA



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

La presente encuesta forma parte de este proyecto para poder tener información para la propuesta de implementación de Juegos Populares en el Parque Histórico.

Instrucciones: Las siguientes preguntas son cerradas, se le recomienda marcar con una x la opción escogida Gracias .

1. ¿Es su primera visita al Parque?

SI _____ NO _____

2. ¿Qué parte del Parque le llama más la atención?

Zona Silvestre

Zona Tradicional

Zona Urbana

3. ¿Después de esta visita volvería nuevamente al parque?

SI _____ NO _____

4. ¿Con quien vino al Parque

Familia

Amigos

Pareja

5. ¿Recuerda usted los Juegos Populares?

SI_____ NO_____

6. ¿Cree usted que el Parque Histórico necesita implementar este tipo de juegos para el entretenimiento familiar?

SI_____ NO_____

7. ¿Si se implementa este tipo de juegos populares sus hijos se interesarían en ellos?

SI_____ NO_____

8. ¿Cree usted que esta propuesta es :

Excelente

Muy Buena

Buena

Mala

9. ¿Usted participaría con sus hijos en estos juegos?

SI_____ NO_____

10. ¿El parque histórico es un buen lugar para la implementación de estos juegos?

SI_____ NO_____

FORMATO DE LA ENTREVISTA



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

- Le Agradezco por su atención para esta entrevista
- Recuerde que esto será utilizado para elaboración de nuestro proyecto

Pregunta # 1 ¿ Quienes visitan más el Parque Histórico?

Buenos días empiezo primero agradeciendo por esta entrevista y a su vez voy a proceder a contestarle su pregunta, el Parque Histórico es un lugar en donde la familia puede disfrutar de una ambiente cómodo. Pues con respecto a esta pregunta tenemos numerosos visitantes entre ellos claro esta son extranjeros pero los mas numerosos son los que viven en esta ciudad.

Pregunta # 2 ¿Esta usted monitoreando el nivel de satisfacción de los clientes?

Pues si es una de las herramientas que tenemos para poder mejorar el parque según la opinión de cada uno de ellos lo cual es súper importante.

Pregunta # 3 ¿ En que nivel se encuentra actualmente?

Actualmente nos encontramos en un nivel alto ya que a la mayoría de las personas que nos visitan les parece muy acogedor donde pueden disfrutar al aire libre.

Pregunta # 4 ¿Le gustaría aumentar el nivel de satisfacción de los visitantes?

Claro que si e incluso siempre tratamos de promover este sitio con diversas propuestas y alternativas para que pueda estar al nivel de ellos.

Pregunta # 5 ¿Recuerda usted los juegos populares?

Por supuesto son Juegos que en mi opinión hacían sacar una sonrisa a cada uno de nosotros ya que en su actualidad no son tan recordados porque la época de hoy es mas tecnológica.

Pregunta # 6 ¿Cree que la idea de implementar estos juegos populares es buena?

Claro que si toda propuesta de implementación es buena y esta me parece una excelente idea en donde los niños podrán disfrutar y conocer mas acerca de estos juegos.

Pregunta # 7 ¿ Cree usted que fomentaría la convivencia entre padres e hijos?

Por supuesto esto mejora a que la convivencia sea mas fructífera ya que lamentablemente esa comunicación entre padres e hijos se ha perdido y es una buena propuesta para poder fomentarla d e nuevo.

Pregunta # 8 ¿ Aceptaría usted como entidad y parte de este Parque la idea de implementar este proyecto?

Como lo dije anteriormente es una propuesta motivadora y creo que implementándola aquí tendría una buena aceptación por parte nuestra y la de los visitantes.

