

El presente trabajo final de graduación *"Diseño gráfico para la promoción y puesta en valor del patrimonio cultural del cantón de San Ramón de Alajuela, para población infantil, en el Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente."* Se desarrolla con el objetivo de apoyar al Museo Regional de San Ramón en su labor educativa en torno a patrimonio cultural, a través de un plan piloto denominado: Ruta Patrimonial: San Ramón, diseñado desde sus bases para aplicarse a los demás cantones pertenecientes a la región de occidente de Costa Rica.

Ruta Patrimonial tiene como base una fuerte investigación bibliográfica y de campo, para comprender los elementos culturales y patrimoniales más relevantes para la comunidad ramonense, así como la historia y evolución de los mismos; investigación donde se busco escuchar a actores claves dentro de la comunidad de San Ramón para recopilar información valiosa y clasificar los elementos patrimoniales, para el desarrollo de los materiales didácticos del proyecto.

En este proyecto se desarrollan materiales físicos tales como: un libro ilustrado, un juego de mesa y una exposición museográfica que incluye a su vez: cinco paneles infográficos, una rayuela, un mapa y carteles que acompañan al espectador; y materiales digitales como: 6 google sites, exposición museográfica en 3D, 3 audiolibros, una experiencia de realidad virtual y un filtro de realidad aumentada. Todo el material anterior difundido a través de una campaña de publicidad y todos los materiales de implementación, también desarrollados por el trabajo final de graduación.

Miembros del Tribunal Examinador

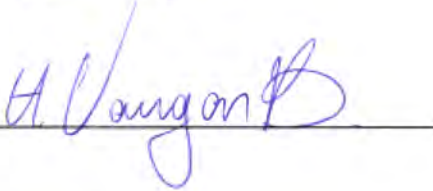
Máster Julio Blanco Bogantes: _____
Presidente



Lic. Juan Gabriel Madrigal Cubero: _____



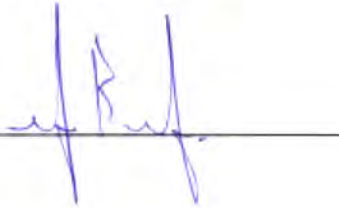
Dr. Henry Vargas Benavides: _____



Máster Laura Saborío Taylor: _____



Máster Andrés Badilla Agüero: _____



Postulantes

Stefany Chavarría Arroyo: _____



Massiel Varela Piñeiro: _____



Whinedt Natasha Rivas Rocha: _____



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA, SEDE DE OCCIDENTE
SEMINARIO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL GRADO DE
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Diseño gráfico para la promoción y puesta en valor del patrimonio cultural del cantón de San Ramón de Alajuela, para población infantil, en el Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente.

Sustentantes:

Natasha Rivas Rocha B35769

Stephannie Chavarría Arroyo B61889

Massiel Varela Piñeiro B67415

Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro San Ramón, 2020

Tabla de contenidos

Agradecimientos.....8

Dedicatorios..... 9

Capítulo I

Diseño de investigación

1.1 Tema10

1.2 Justificación10

1.3 Problema13

1.4 Objetivo general13

1.5 Objetivos específicos13

1.6 Estado de la cuestión14

1.6.1 Investigaciones sobre patrimonio cultural del cantón de San Ramón 15

1.6.2 Programas de difusión de patrimonio cultural 18

1.6.3 Diseño gráfico aplicado a patrimonio cultural22

1.7 Metodología proyectual24

1.7.1 Empatizar26

1.7.1.1 Análisis dimensional27

1.7.1.2 Entrevistas y encuestas 28

1.7.1.3 Investigación de referencias29

1.7.2 Estructura conceptual29

1.7.2.1 Clasificación30

1.7.2.2 Determinar conceptos e información por aplicar30

1.7.2.3 Establecer procesos tecnológicos30

1.7.3 Idear31

1.7.3.1 Lluvia de ideas31

1.7.3.2. Bocetos	31
1.7.4 Prototipar	32
1.7.4.1 Storyboard o guión gráfico	32
1.7.4.2 Prototipo en imagen	32
1.7.5 Validar	33
1.7.5.1 Prueba de usabilidad	33
1.7.5.2 Evaluación de la experiencia	33
1.8 Marco teórico	34
1.8.1 Museografía	34
1.8.1.1 Modelos contemporáneos de museografía	34
1.8.2 Comunicación visual	35
1.8.2.1 Ilustración	36
1.8.2.2 Identidad corporativa	36
1.8.2.3 Estrategia creativa	37
1.8.2.4 Estrategia de imagen	38
1.8.2.5 Estrategia de comunicación	39
1.8.3 Recursos gráficos	39
1.8.3.1 Identificador gráfico	39
1.8.3.2 Línea gráfica	40
1.8.3.3 Manual de uso de la línea gráfica	40
1.8.3.4 Modelo de identidad visual coordinada	41
1.8.3.5 Diseño editorial	41
1.8.4 Patrimonio Cultural	42
1.8.4.1 Sostenibilidad del patrimonio	42
1.8.4.2 Tradiciones y Costumbres	43
1.8.4.3 Identidad	44
1.8.5 Didáctica	45
1.8.5.1 Material lúdico	45

1.9 Marco conceptual	46
1.9.1 Patrimonio cultural	46
1.9.2 Patrimonio Tangible	47
1.9.3 Patrimonio Intangible	47
1.9.4 Contexto Cultural	47
1.10 Marco Legal	47

Capítulo II

Desarrollo de identidad

2.1 Concepto detrás de la marca	50
2.2 Identificador Gráfico	50
2.3 Línea Gráfica	51
2.3.1 Cuestionario de personalidad	52
2.3.2 Aspectos visuales	55
2.4 Manual de uso de la línea gráfica	60
2.5 Modelo de Identidad Visual Coordinada	63
2.6 Estrategia creativa	66
2.7 Estrategia de imagen	67
2.7.1 Identidad	67
2.7.2 Visualización	67
2.8 Estrategia de comunicación	68
2.8.1. Promoción audiovisual	68
2.9 Insumos gráficos	69
2.9.1 Ilustración	70

Capítulo III

Patrimonio cultural del cantón de San Ramón

3.1 Historia de San Ramón	73
3.2 La Entrada de los Santos	74
3.3 Flores a Lisímaco Chavarría	75
3.4 Historia de melcochas de María	76
3.5 Historia de los mitos y leyendas ramonenses	77
3.6 Museo Regional de San Ramón	79
3.6.1 Antecedentes del edificio	79
3.6.2 Historia del Museo Regional de San Ramón	81

Capítulo IV

Material didáctico y lúdico

4.1 Museografía

4.1.1 Análisis de espacios museográfico.....	83
4.1.1.1 Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales	83
4.1.1.1.1 Pared Oeste	85
4.1.1.1.2 Pared Norte	85
4.1.1.1.3 Pared Este.....	86
4.1.1.1.4 Pared Sur	87
4.1.1.1.5 Recursos	88
4.1.1.2 Sala de Literatura Infantil y Juvenil	90
4.1.2 Insumos gráficos	92
4.1.2.1 Personajes	92
4.1.2.1.1 El Músico	93

4.1.2.1.2 El Melcochas	94
4.1.2.1.3 El Poeta	96
4.1.2.1.4 El Explorador	97
4.1.2.2 Señalética	98
4.1.2.2.1 Rayuela	98
4.1.2.2.2 Carteles Globo	100
4.1.2.3 Infografías	101
4.1.2.4 Mapas	105
4.1.2.5 Recorrido virtual	107
4.2 Juegos	109
4.2.1 Didáctica infantil	108
4.2.1.1 Diseño de espacios didácticos	108
4.2.2 Juegos de mesa	109
4.2.2.1 Fichas	110
4.2.2.2 Tarjetas	112
4.2.2.3 Dado	114
4.2.2.4 Tablero	114
4.2.2.5 Embalaje	116
4.2.2.6 Instrucciones	118
4.3 Material Editorial	119
4.3.1 Libro Ilustrado	119
4.3.1.1 Ilustraciones	120
4.3.1.2 Diseño y Diagramación	121
4.4 Material Web	121
4.4.1 Diseño de google sites	122
4.4.2 Audiolibros	123
4.5 Tecnologías VR - AR	124

4.5.1 Recorrido en Realidad Virtual	124
4.5.2 Filtros de Realidad Aumentada	126

Capítulo V

Campaña de difusión del proyecto

5.1 Campaña de Difusión	127
5.1.1 Medios de comunicación	128
5.1.2 Calendarios de contenidos	128
5.1.3 Contenidos	130
Conclusiones	132
Recomendaciones.....	134
Referencias Bibliográficas	135
Anexos	141

Agradecimientos

Agradecemos de manera especial a todos los informantes que hicieron posible la recopilación de información sobre el patrimonio cultural del cantón de San Ramón; personas comprometidas con la comunidad y valiosas portadoras de la historia de San Ramón. Gracias a don Paul Brenes, doña Olga Echeverría Campos, Maria Isabel Ulate Cruz y Jorge Eduardo Jiménez Ulate.

Agradecemos al personal docente de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente; por acompañar y enriquecer el proceso de desarrollo del proyecto. Gracias al PhD. Henry Vargas Benavides, M.Sc. Laura Saborío Taylor, Lic. Juan Gabriel Madrigal Cubero y M.Sc. Julio Blanco Bogantes.

Finalmente agradecemos al personal del Museo Regional de San Ramón, por abrir las puertas de la institución para hacer posible el desarrollo y aplicación de este trabajo final de graduación. Gracias a M.Sc. Julio Blanco Bogantes director del Museo RSR, M.Sc. Manfred Araya Parra encargado de la sección de diseño y M.Sc. Elena Valverde Alfaro encargada de la sección de educación.

Dedicatorios

Este proyecto va dedicado a nuestros familiares, padres de familia y personas cercanas que fueron parte indirecta de este proceso; gracias a todos por su respaldo y apoyo incondicional para con cada una de nosotras.

Capítulo I

Diseño de investigación

1.1 Tema

Diseño gráfico para la promoción y puesta en valor del patrimonio cultural del cantón de San Ramón de Alajuela, para población infantil, en el Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente.

1.2 Justificación

Es el patrimonio, el registro de los procesos culturales y sociales de una región según la UNESCO. Por ende, corresponden a un caudal de información histórico-cultural que es vital que atraviese la barrera del tiempo y que se transmita del pasado a generaciones futuras, dado que este narra la riqueza identitaria de cada lugar. (UNESCO, 2014)

Magdalena Krebs y Klaus Schmidt-Hebbel mencionan haciendo referencia a la fragilidad del patrimonio cultural, en su artículo *Patrimonio Cultural: Aspectos Económicos y Políticos de Protección*: “Estos bienes son preservados porque individuos o la sociedad, a través de las organizaciones creadas para ello, le confieren algún significado especial, ya sea estético, documental, histórico, educativo o

científico.” (1999, p. 3). Lo anterior afirma la necesidad de proyectos y programas que atiendan de manera justa, el patrimonio cultural para preservarlo.

Existen diversos desafíos a los que el patrimonio cultural se enfrenta en la actualidad, la migración por desigualdad social, cambio climático, conflictos armados y políticos, generan un entorno hostil para la perduración de tradiciones y costumbres; “... El patrimonio cultural es “esencial para promover la paz y el desarrollo social, ambiental y económico sostenible” (UNESCO, 2014, p.132).

La conciencia sobre el valor del patrimonio cultural, fortalece las vías de desarrollo sostenible en las sociedades contemporáneas, enriquece el crecimiento con las experiencias e historia que le anteceden. Es por esto que el objetivo de este proyecto, es atender esta necesidad a través del diseño gráfico, al generar vías de difusión y puesta en valor para dar a conocer el patrimonio existente en San Ramón y contribuir con su permanencia.

El proyecto abordará cuatro elementos propios del patrimonio cultural del cantón: La Entrada de los Santos, Las melcochas de María, Flores a Lisímaco Chavarría y mitos y leyendas ramonenses. Las anteriores como un primer acercamiento. Sin embargo, el trabajo se construye de modo que se pueda seguir desarrollando y expandiendo con otros elementos patrimoniales de San Ramón.

En dicha estrategia de comunicación visual, se generan insumos gráficos a ser implementados en el Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente; una museografía conforme con una dinámica para el usuario. Se trata de fomentar la enseñanza de manera interactiva, a través de material lúdico y didáctico que conduzcan el aprendizaje de población infantil, sobre el patrimonio cultural más conocido del cantón de San Ramón.

En relación con la museografía, se plantea como una exposición itinerante, a instalarse en principio, en la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales; como un trabajo que implica dos modelos de inmersión museográfica, el experiencial y el interactivo. Ambos desarrollados con proyecciones, información y maquetas con el objetivo de involucrar al espectador de manera directa con la historia.

A partir del trabajo museográfico, se plantea de manera sincrónica, generar material didáctico y lúdico, en juegos de mesa y libros, útiles para la Sala de Literatura Infantil y la exposición itinerante, que narran e ilustran los distintos elementos del patrimonio cultural y su importancia para la sociedad. De manera que el aprendizaje no queda solamente en una sala de museo, sino que puede el mismo, trasladarse.

1.3 Problema

El presente Seminario de Graduación surge de la necesidad de generar material lúdico y didáctico, adecuado a la población infantil, para dar a conocer y demarcar la importancia del patrimonio cultural de la región, en el Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente. Dado que este cuenta con espacios y programas para atender niños. Esto, debido al escaso material de apoyo escaso desde la especialidad de Diseño Gráfico, que acompañe a la institución en su labor educativa y sus objetivos de conservación y divulgación del patrimonio cultural.

1.4 Objetivo general

Elaborar una estrategia de comunicación visual, desde la promoción y puesta en valor del patrimonio cultural del cantón de San Ramón de Alajuela, para la población infantil, en el Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente, por medio de materiales gráficos.

1.5 Objetivos específicos

- Diseñar identificador y línea gráfica, a partir de un estudio sobre el patrimonio cultural de la Región de Occidente, con el objetivo de dar imagen al proyecto Ruta Patrimonial.

- Clasificar los elementos patrimoniales de los siglos XX y XXI del cantón de San Ramón a través del trabajo de campo e investigaciones previas, para generar una base de datos útiles para el desarrollo de la estrategia de comunicación visual.
- Desarrollar la construcción de una museografía interactiva de una exposición itinerante para la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales del Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica Sede de Occidente, para difundir el patrimonio del cantón a los visitantes.
- Elaborar material lúdico y editorial para la población infantil, sobre el patrimonio cultural del cantón de San Ramón, con el fin de incentivar el interés por la preservación y la valoración de su importancia histórica.

1.6 Estado de la cuestión

Como parte de la construcción del presente documento se elabora el estado de la cuestión, el cual corresponde a una revisión bibliográfica de estudios relevantes, estrategias de comunicación y proyectos de diseño que se relacionan o atienden de manera directa el patrimonio cultural del cantón de San Ramón, así como aquellos en los que se vincula la comunicación visual con el patrimonio. Lo anterior, tanto a nivel local, nacional e internacional; con el objetivo de comprender a profundidad aquellos trabajos que anteceden el presente.

Esta búsqueda comprende el análisis de tesis, artículos, libros, pertenecientes a las áreas de Ciencias Sociales, Historia, Arte y Diseño Gráfico, los mismos elaborados en el siglo XX y XXI. La búsqueda se realizó mayoritariamente virtual y en la biblioteca Luis Arturo Agüero Chaves de la Universidad de Costa Rica, Sede Occidente. Las distintas fuentes fueron seleccionadas por su relevancia y cercanía con el tema del presente trabajo final de graduación, contemplando aquellos textos que aportaron y enriquecieron el proceso.

1.6.1 Investigaciones sobre elementos patrimoniales del cantón de San Ramón

Sobre el cantón de San Ramón de Alajuela, se han desarrollado una gran cantidad de investigaciones académicas, que atienden diversos elementos que forman parte de la identidad y el patrimonio cultural del lugar. Este apartado busca abordar el patrimonio cultural implícito en cuatro actividades relevantes en la historia e identidad del cantón: Las melcochas de María, La entrada de los santos, la tradición poética (Flores a Lisímaco Chavarría) y los mitos y las leyendas ramonenses.

El Museo Regional de San Ramón, institución para la cual se desarrolla el presente Seminario de Graduación, forma parte del patrimonio cultural del cantón de San Ramón. Flory Otárola en su artículo: *“El Museo de San Ramón y la comunidad”*, sobre la historia del edificio en el que se encuentra el museo, menciona: “... Se pretendió contar con un espacio para divulgar la historia y la cultura del

cantón de San Ramón, a la vez que se conservaba un inmueble de gran valor histórico, el cual había sido declarado patrimonio arquitectónico y cultural...“(Otárola, p.99, 2005).

Dentro de las actividades: Las melcochas de María y La entrada de los santos, existen elementos de patrimonio intangible vinculados a la producción de ciertos alimentos, como las melcochas y el licor, ambos productos derivados de la caña de azúcar.

Silvia Castro Sánchez, en su libro *“Trapiches en San Ramón: entre la nostalgia y la sobrevivencia”*. Ella desarrolla una investigación que sintetiza, el valor cultural e histórico vinculado a esta actividad, contextualizado en el poblado de la Paz del distrito Piedades Norte, zona del cantón en la que aún sobreviven algunos trapiches. El texto aborda diversas dinámicas sociales que se desarrollan alrededor de la actividad, dinámicas que a su vez hablan del modo de vida de las familias de esta zona, su modelo económico y tradiciones y que se asocian a actividades de riqueza patrimonial. (Castro, 2015)

Retomando la reconocida tradición La Entrada de los Santos, Yolanda Dachner la define como una actividad cívico-religiosa. En *“San Ramón: La entrada de los santos”*, el texto desarrolla a profundidad la historia de esta tradición y el simbolismo presente en la misma.

Dachner desarrolla los distintos cambios en la sociedad ramonense que han modificado la naturaleza de la tradición:

La misma “Entrada de los Santos” ha sufrido una serie de cambios. Entre ellos hemos tenido el desfile de los santos en carrozas bíblicas, la ubicación de juegos mecánicos en el atrio del templo que impiden el recorrido en procesión alrededor del parque, la utilización de camiones enormes para llevar los santos encerrados, los equipos de sonido que callan las voces de las guitarras y cantos de los fieles. (Dachner, p.5, 2012)

San Ramón es conocido como tierra de poetas, siendo la tradición literaria sumamente relevante en la identidad y el patrimonio del cantón, Trino Barrantes desarrolló una investigación en la cual analiza el origen de la fuerte tradición poética en el cantón y los factores que inciden.

... existe un objetivo muy subjetivo, el deseo de contribuir al conocimiento de la historia de un pueblo y compensar, en parte de ello, la deuda contraída al permitirnos la oportunidad de desarrollarnos personal y profesionalmente, en su propio espacio que define ya de por sí a los ramonenses como portadores de ser “poetas en potencia” (Barrantes, p.4, 2010)

La cita anterior, menciona como la tradición poética del cantón de San Ramón, es un elemento complejo que involucra aspectos socio-políticos y por ende forma parte relevante del patrimonio cultural. Además, en el cantón han nacido grandes poetas como Lisímaco Chavarría, José Joaquín Salas, Carlomagno Araya y Félix A.Salas.

1.6.2 Programas de difusión de patrimonio cultural

Este apartado se enfoca en analizar trabajos de investigación y programas desarrollados para preservar el patrimonio cultural en una región. Una vez que estos elementos patrimoniales son parte de la historia, es fundamental conservarlos en memorias colectivas, documentos, libros entre otros, que enseñen y muestren de alguna forma los procesos históricos que atrapan la importancia del patrimonio cultural social y para estimular a la sociedad al consumo de esta información, al establecer una identidad local.

Por lo que se recopilan y estudian algunas formas de difusión del patrimonio, no solo en el ámbito del diseño gráfico, si no también en cualquier área que genere un impacto.

ICOMOS presenta un libro en 1989 y diez años después en colaboración con Ministerio de Cultura, otro escrito e ilustrado por Hugo Díaz, que resulta de gran utilidad para la divulgación de preservar la memoria histórica de un país a través del

arte. Esto, con la intención de inculcar la prevención de la destrucción del patrimonio cultural arquitectónico existente.

Esta es una forma de hacerle llegar al público información formal como contenido de entretenimiento. Por ejemplo como se menciona en el libro, a manera de ilustración:

Cuántas veces no hemos echado de menos la casa familiar donde nacimos y crecimos rodeados de un sinnúmero de detalles que fueron parte de nuestra vida de niños a jóvenes! ... (Díaz, 2000. pág 5)



Figura 1. Hugo Díaz, 2000. Ilustración para:
El Patrimonio Arquitectónico de Costa Rica.

Así mismo, exaltar las formas de salvaguardar el patrimonio tangible aparte del arquitectónico; como el literario, el cual se encuentra en bibliotecas; o el

patrimonio musical, reflejado en partituras y distintas grabaciones, el patrimonio escultórico y pictórico en colecciones, museos y distintas instituciones.

Como ejemplo de trabajo, ICOMOS desarrolla un mapa de sitios históricos en la ciudad de San José, el cual contiene fotografías y la ubicación de 39 edificios protegidos por la Ley de patrimonio histórico; como guía y muestrario de colección de distintos edificios.



Figura 2. ICOMOS. Portada del mapa de sitios históricos en San José.



No solo de formas convencionales se puede abarcar la difusión de estos temas. Parafraseando a Colorado, A. (2003), quien menciona que la información no solo debe darse, sino que el medio también cambia y evoluciona con la sociedad contemporánea, principalmente porque cambia la economía, la tecnología, el acceso de información e incluso el proceso de aprendizaje. Aquí es donde entra un lenguaje

hipermedia, con muchas posibilidades de interactividad que impulsa a renovar la cultura poniéndola al alcance de todo el público de una manera más creativa.

Se hace referencia a las posibilidades que parten de un mismo lenguaje y de integración de medios. Si antes había el uso solamente del soporte off media, artículos, libros, documentos, con el pasar del tiempo aparecen nuevas posibilidades que se aprovechan para interactuar, aún más con la conservación de patrimonio. Esté, aunque sea un tema de ámbito antiguo, no quiere decir que la comunicación se tenga que quedar en el pasado, y en el museo tradicional donde su atención es dirigida a los objetos que alberga, sino también las experiencias tienen que trascender en un lenguaje creativo como la museología, donde el público es protagonista, a un soporte hipermedia integrado en el museo.

Si queremos superar esa frustración que existe en amplios sectores de la población ante el parcial incumplimiento de las promesas del hipermedia, debemos asumir las nuevas tecnologías de la información y del conocimiento, lejos de las actitudes tecnófobas o tecnólatras, con un sentido crítico y creativo que desarrolle amplia e intensivamente las posibilidades interactivas, narrativas y de creación de conocimiento del lenguaje hipermedia. (Colorado, 2003, p. 7).

La anterior cita desarrolla una comparación de un soporte impreso que contiene texto e información, el cuál facilita múltiple revisión para obtener información. Pero, la hipermedia como es la combinación de imagen y texto, o proyecciones digitales, maquetas entre otros, permite un rápido acceso y acercamiento al tema de patrimonio, una auténtica renovación en los conceptos tradicionales estéticos y narrativos para la comunicación.

1.6.3 Diseño gráfico aplicado a patrimonio cultural

En esta sección se analizan distintos proyectos, en los que se utiliza el diseño gráfico como herramienta para la puesta en valor y difusión del patrimonio cultural; en el desarrollo de investigación, materiales, museografía así como sistemas de comunicación.

El patrimonio corresponde a una herencia de la cultura, que brinda una identidad individual y a su vez también colectiva, que perdura en el tiempo por la transmisión de generación en generación; patrimonio que posee un gran valor cultural, social y estético, este último siendo propio y personalizado de acuerdo con la ubicación, costumbres y tradiciones. Por esto, lo estético y el diseño se convierten en parte de la identidad del patrimonio cultural.

Los investigadores Lourdes Pilay y Marco Neves, autores del artículo: *Diseño para la valoración del patrimonio cultural-gráfico de la ciudad*, exponen

aportes del diseño gráfico al ámbito cultural, en el cual se abordan las posibilidades, recursos importantes y estratégicas, en aquellas actividades patrimoniales que han perdido visibilidad e interés en la ciudad de Guayaquil, Ecuador.

... Las manifestaciones gráficas toman fuerza como un vehículo de transmisión de mensajes que están presentes en lo que observamos. Nos referimos a edificaciones, objetos, rótulos de gráfica popular, ornamentaciones en hierro, molduras en madera, patrones, entre otros elementos de notable trascendencia que son parte de la cotidianidad visual de una localidad. (Pilay, 2020, p. 57).

La identidad se forma a través de la similitudes en sus formas, en la paleta de colores, en los materiales, en las técnicas, entre otros elementos, con el objetivo de ser valorado y desarrollado a partir de los elementos del entorno de la sociedad y de lo que lo distingue y caracteriza de los demás, apropiándose de esta forma de los elementos culturales, como una herramienta de aprendizaje cultural.

Otro proyecto que involucra el diseño gráfico en entornos culturales, es la tesis: *Elaborar una propuesta desde el diseño gráfico para una colección de maletas didácticas como herramienta de educación y extensión de la Sala de Historia Regional (SaHiRe) del Museo Regional de San Ramón, Alajuela* (Aguilar, 2019). En ella se desarrollan una serie de materiales gráficos para apoyar al Museo Regional de

San Ramón en su labor educativa, en torno a historia regional, lo cual involucra patrimonio de la zona.

1.7 Metodología proyectual

Actualmente existe gran cantidad de metodologías para el desarrollo de un proyecto de investigación en el área del diseño. Por la naturaleza de este proyecto, los requerimientos y el plazo en que debe concretarse, se decide trabajar como metodología principal *Design Thinking*, acompañada de elementos la *Metodología para la construcción de una tecnología social en orientación*, que enriquezcan el proceso desde el punto de vista de implementación de tecnologías desde lo socio-cultural, que esta segunda parte posee.

En la plataforma *Web Dinngo* (2018), se menciona al *Design Thinking* como un método para generar ideas innovadoras que centran su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Esta proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como "Pensamiento de Diseño". El *Design Thinking* se empezó a desarrollar de forma teórica en la Universidad de Stanford en California, Estados Unidos, a partir de los años 70 (*Design Thinking en Español*, 2018)

Se selecciona *Design Thinking*, como metodología proyectual, dado que esta plantea la sensibilización del diseñador con el tema como punto clave en la

resolución del problema. A su vez esta metodología plantea un modelo de diseño cíclico en el que se permite una validación constante del trabajo que se va desarrollando.

Con respecto a la *Metodología para la Construcción de una Tecnología Social en Orientación*, su autora Aura Vitalia Añez (2009), plantea un proceso metodológico con un objetivo general, el cual se basa en construir un argumento teórico, mediante la “Tecnología psicoafectiva- sociocultural”. Esta metodología diseña una estrategia orientada a solucionar y dar una respuesta a la situación psicoafectiva del público meta y a su necesidad de atención, información y de orientación para integrarse al contexto socio-cultural que se desea aplicar e incorporar (Vitalia, 2009).

Mediante esta segunda metodología, se buscan herramientas para analizar y generar soluciones de cómo se debe aplicar la estrategia de diseño *Design Thinking* en un entorno socio-cultural y que esta brinde las estimulación necesaria, que permita cumplir de manera óptima su objetivo, en cuanto al aprendizaje, mediante el diseño gráfico.

Para la metodología del presente proyecto, se mantendrán los puntos del *Design Thinking*: empatizar, idear, elaborar prototipos y validar; siendo únicamente sustituido el punto “definir”, por el punto “estructura conceptual” tomado de

Metodología para la Construcción de una Tecnología Social en Orientación (2009), punto que cumple con los mismos principios de “definir”. Sin embargo, los amplía y lleva a un entorno social mucho más cercano a la realidad y objetivos del proyecto. Así mismo se conserva el modelo cíclico del Design Thinking, pues el mismo permite la constante revisión de los avances desde el diseño gráfico.

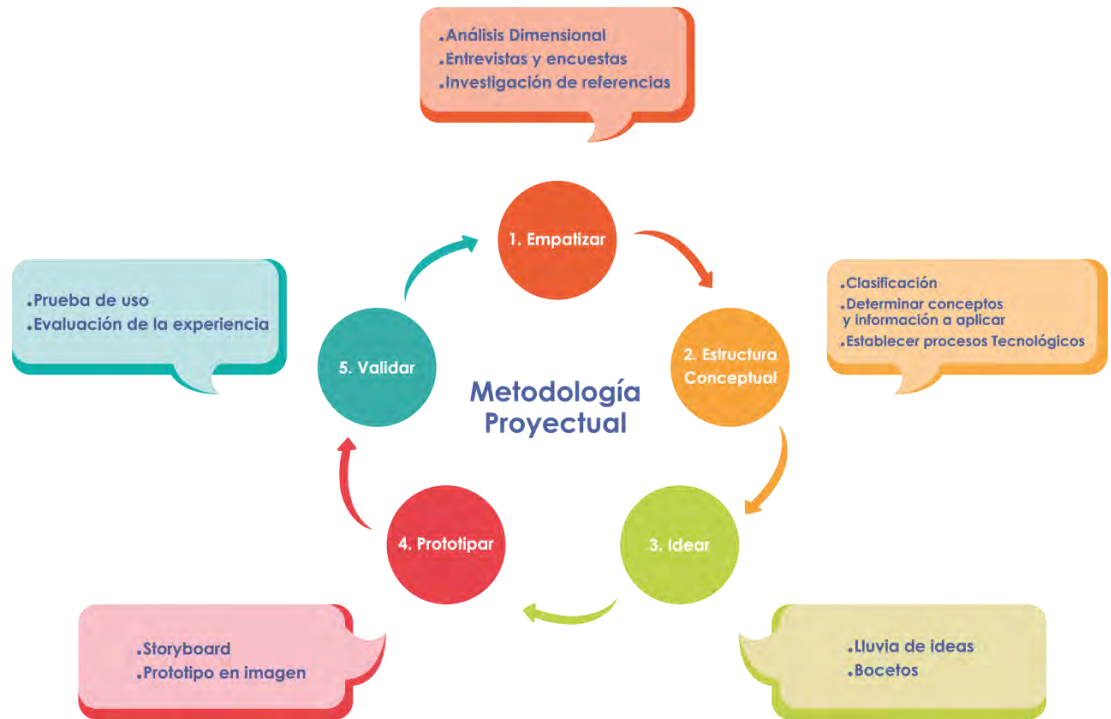


Figura 3. Proceso de la metodología proyectual. Creación propia.

1.7.1 Empatizar

Esta etapa de la metodología pretende una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados. En este caso, niños de la región de occidente, que son o pueden llegar a ser beneficiarios de los espacios que el Museo Regional de

San Ramón ofrece. Este proceso de comprensión de las necesidades y contexto se desarrolla a través de investigación bibliográfica e investigación de campo.

En primera instancia es importante entender el público meta, población infantil de la región de Occidente y que el cliente, en este caso, es el Museo Regional de San Ramón, dado que todo el material generado será para uso de esta institución. A partir de esto se establece la necesidad de investigar a fondo la historia del museo, así como un análisis detallado de los espacios específicos para los que se diseña.

De manera paralela se plantea empatizar con el público meta, mediante un estudio de mercado, entrevistas, proceso e investigación de análisis de datos. Por ende, se implementan las técnicas necesarias según Design Thinking en Español (2018), para el estudio y análisis de la información recaudada. A continuación se muestran ejemplos de los pasos y técnicas empleados.

1.7.1.1 Análisis dimensional

Como parte del proceso de empatizar se estudia a profundidad el contexto en el que el proyecto se va a desarrollar, conocido como análisis dimensional. Este consiste en analizar el problema, teniendo en cuenta diferentes aspectos o preguntas que se deben resolver, tales como: ¿Cuál es

el problema? ¿Quiénes están involucrados? ¿Para qué resolverlo? ¿Qué grado de relevancia tiene el problema? ¿En qué lugar ocurre el problema?.

1.7.1.2 Entrevistas y encuesta

El objetivo de este punto es tener un acercamiento con los profesionales en el tema, que vaya más lejos que la revisión bibliográfica, tener de primera mano, el punto de vista de personas involucradas en la historia y patrimonio del cantón de San Ramón.

Se plantean una serie de preguntas necesarias para el desarrollo de las entrevistas, estas con modalidad cualitativa para la recopilación de datos. Para este proyecto de Ruta Patrimonial se aplican tanto preguntas abiertas como focalizadas, sobre las actividades culturales más reconocidas del cantón de San Ramón. Entre ellos, historiadores, escritores y participantes como: Olga Echavarría Campos, Paul Brenes, Fernando González y Maria Isabel Ulate Cruz. De manera paralela se aplican encuestas a las personas ramonenses particulares, principalmente niños y adultos mayores para conocer su visión sobre el patrimonio del cantón.

1.7.1.3 Investigación de referencias

En este punto se aborda la investigación bibliográfica y recaudación de información relacionada con patrimonio cultural y la historia de San Ramón ya existente; como artículos académicos, libros, revistas e información recaudada en la web; con el objetivo de tomar referentes que van a ayudar en la toma de decisiones en las aplicaciones para los diseños por resolver.

1.7.2 Estructura conceptual

En esta, se recopila la información con lo que realmente aporte valor, para identificar los problemas y futuras soluciones en nuestro proyecto, según los datos recopilados en la fase de empatizar. En este punto se complementan ambas metodologías.

Se contemplan los principales temas de información por desarrollar, se establecen y se abordan las necesidades para el público meta. Además, de acuerdo con Aura Vitalia (2009), indica que la utilidad de un proceso productivo basado en la utilización de la tecnología, para ser integrada a un conjunto de recursos que promuevan el desarrollo creativo, metódico y que genere productos y soluciones. Estas pueden ser aplicables y útiles para resolver el problema o la necesidad que presenta el patrimonio cultural para ser contextualizado para un público meta, como los niños.

1.7.2.1 Clasificación

En este punto se clasifica la información con el objetivo de profundizar en el proceso y desarrollar un camino idóneo con los datos más relevantes. Así, se determinan cuáles aspectos son más importantes para el público meta y de qué forma se va a abordarlo.

1.7.2.2 Determinar conceptos e información a aplicar

Para el proyecto de ‘‘Rutas patrimoniales’’ se determinan conceptos que diferencian en segmentos el patrimonio’. A su vez se generan aspectos más puntuales sobre las actividades, anécdotas y tradiciones culturales más importantes del cantón, los cuales se van a aplicar desde una perspectiva más interactiva y diseñada para el público meta para un mejor desarrollo y procesamiento de la información.

1.7.2.3 Establecer procesos tecnológico

Se adapta la información para la utilidad de nuevas experiencias que pueden ser integradas a un nuevo contexto sociocultural, como el uso de tecnología como producción funcional en la creatividad. Y, un proceso de aprendizaje más intuitivo con el público meta para captar su atención como el uso de aplicaciones visuales en una museografía. Y la adaptación de un espacio como en la sala de exhibición del Museo Regional de San Ramón.

1.7.3 Idear

Este apartado de la metodología tiene como objetivo la contemplación de todas las posibilidades existentes, en torno a la generación de material gráfico. Las diferentes actividades en esta fase de idear, pretenden favorecer el pensamiento expansivo, con el objetivo de arrojar las soluciones que mejor cumplan con los objetivos del proyecto.

1.7.3.1. Lluvia de ideas

Esta actividad tiene como objetivo poner sobre la mesa todas las ideas en torno al proyecto. Permite en procesos grupales como este, tener diversas posibilidades de solución para un mismo problema. A través de esta dinámica se discuten y plantean todas las posibilidades tanto conceptuales como materiales.

1.7.3.2. Bocetos

Esta etapa de bocetos, se plantea posterior a la lluvia de ideas, dado que es aquí donde se elaboran los primeros acercamientos visuales, de las ideas planteadas anteriormente que se consideraron más acertadas. Se explora a nivel de boceto cómo visualmente se pueden resolver los planteamientos, a través de dibujos, esquemas, juegos de palabras, entre otros.

1.7.4 Prototipos

Es la fase de experimentación, en la que se vuelven tangibles las ideas y se elaboran los primeros modelos planteados en la etapa de bocetos, con el objetivo expreso de aprender sobre el material que se está generando. Se lleva a cabo un proceso de optimización de lo que se elabora.

1.7.4.1 Storyboard o guión gráfico

Esta actividad busca probar la funcionalidad de lo que se está generando a nivel del usuario, a partir de diversas herramientas visuales. “Consiste en definir las distintas actividades que debe desarrollar un usuario en el uso de la solución, y plasmarlas de forma gráfica mediante viñetas que ayudarán a entender y a evaluar la experiencia.” (*Design Thinking en Español*, 2018)

1.7.4.2 Prototipo en imagen

La fase de prototipo de imagen es el momento en el que se representa de manera visual y material, todo lo que anteriormente se ha concluido que es lo mejor. Así mismo, se busca la retroalimentación entre miembros del equipo y personas externas como posibles usuarios para depurar detalles y mejorar el diálogo que se pretende establecer a través del material generado.

1.7.5 Validar

En el proceso de validación se prueban los prototipos con los distintos usuarios implicados, en el planteamiento de la solución que se está desarrollando. Esta fase es crucial, pues la misma, ayuda a identificar aquellas mejoras que se puedan aplicar para resolver problemas que los prototipos presenten.

1.7.5.1 Prueba de uso

La prueba de uso se desarrolla directamente con una muestra de los usuarios finales, “Se le pedirá a una serie de usuarios que desarrollen tareas normales con los prototipos, para luego hacerles preguntas concretas sobre el uso justo en el momento de haber terminado dichas tareas” (*Design Thinking en Español*, 2018)

1.7.5.2 Evaluación de la experiencia

A través de una encuesta con el público meta, se determinará si a nivel experiencial se logró lo que se pretendía con el material. Desde el uso, se evalúa a nivel técnico, como a nivel emocional el impacto que genera en los niños y sus entornos más cercanos, además de la opinión de los funcionarios del Museo Regional de San Ramón que corresponda. En dicha encuesta se busca extraer los criterios de los distintos usuarios a detalle, con el objetivo de determinar el nivel de satisfacción.

1.8 Marco Teórico

En el presente apartado se abordan importantes referentes teóricos, para definir y comprender conceptos básicos en el campo del diseño gráfico, relacionados con el proceso de elaboración de recursos gráficos e identidad visual coordinada.

1.8.1 Museografía

1.8.1.1 Modelos contemporáneos de museografía

En el área de la museografía se han desarrollado diversas maneras de categorizar los tipos de métodos y léxicos utilizados como medio de interacción con el espectador. Para el desarrollo de la museografía de *Ruta Patrimonial: San Ramón*, se utilizan dos modelos de inmersión, el experiencial y el interactivo.

El modelo de inmersión experiencial, busca involucrar todos los sentidos del espectador. Por lo tanto esta se define como una experiencia sensorial, “... puede resultar altamente efectiva para estimular una conexión emocional entre éste y las sensaciones que percibe en el espacio expositivo, añadiendo un gran valor de memorización.” (EVE, 2018, párr.3).

Esta conexión emocional, resulta muy estimulante y corresponde con uno de los objetivos por cumplir en el desarrollo de la museografía del proyecto, vincular al

espectador con su historia, y generar un reconocimiento de la información expuesta con su propia identidad.

En relación con el modelo de inmersión interactiva, es este uno de los más amplios recursos a emplear y con mayor potencial. Dada la naturaleza del proyecto, la interactividad es clave para captar la atención de la población infantil y que desarrollen interés por la información expuesta.

Permiten un cambio sustancial en el rol del visitante, transformándolo de espectador pasivo a participante activo. Su uso, al igual que muchas otras opciones en tecnología, es incipiente. A medida que estas tecnologías evolucionen, permitirán niveles más significativos de participación y contribución de los visitantes a los museos. (EVE, 2018, párr.10)

1.8.2 Comunicación visual

Al ser el presente un proyecto desarrollado desde el área del diseño gráfico y está a su vez, es una rama de la comunicación visual, se establece la importancia de estudiar aquellos elementos del diseño y la comunicación por implementar en *Ruta Patrimonial: San Ramón*.

1.8.2.1 Ilustración

Se entiende como ilustración, de manera generalizada, como un lenguaje de comunicación que aporta o acompaña mensajes escritos, como gráficos, dibujos, pinturas que acompañan algún tipo de información. Es común verlos en libros, carteles o en contenido web. Jaime García precisa la función de la ilustración como: “sirve, esencialmente, para despertar el interés de ese receptor y, a la vez, para estimular y enriquecer su capacidad comprensiva en favor de un mejor y más completo acceso a la totalidad del mensaje contenido en una obra ilustrada.” (García, 2004, p.12)

1.8.2.2 Identidad corporativa

Para comprender el concepto de identificador gráfico, se debe mencionar que el mismo funge como la parte visual coordinada o la cara visible de una marca.

... identificador gráfico, hereda los atributos de la milenaria historia del acto de señalar, en cuyo derrotero acumula diversos planos de sentido que la asocian a la identidad de su usuario. El diseño de esos signos incrementa su calidad en la medida en que tales planos de sentido están presentes en la labor del diseñador; pues le permiten desdeñar los preconceptos que postulan falsas funciones de la marca y ceñirse a los requisitos de la función identificadora. (Chaves, 2015, p.2)

De lo mencionado anteriormente por el teórico de diseño, Norberto Chaves, se puede entender que el identificador gráfico debe ser síntesis de aquellos rasgos esenciales que conforman la marca, haciendo una referencia directa al servicio y producto que ofrece o a sus valores.

1.8.2.3 Estrategia creativa

García Uceda, menciona en su texto *Las claves de la publicidad*, que la estrategia creativa es un proceso que consiste en establecer cómo comunicar lo que se va a decir, determinando cuál será la forma más efectiva de hacer llegar el mensaje a los consumidores. Por esto, la "estrategia creativa", no solo define cómo se dice, sino también abarca la forma creativa de la proposición de compra, uso o participación adecuada a los medios seleccionados (público meta).

En este proceso se interviene por medio de la creatividad. Este buscará traducir el objetivo de comunicación en una expresión adecuada para que el público meta responda en los términos deseados, ya que la libertad que exige la creatividad, no se refiere al qué decir, sino al cómo decirlo, por medio de mensajes originales y persuasivos. (García, 2015, p.260)

1.8.2.4 Estrategia de imagen

Con base en el texto *Comunicación e imagen corporativa*, se determina la importancia del desarrollo de una estrategia de imagen y cómo influye en el posicionamiento de una marca, menciona:

... esta imagen está íntimamente relacionada con el posicionamiento, es utilizada en las estrategias de diferenciación de la marca y la competencia, esto debido a estar dentro de un entorno saturado de mensajes publicitarios de distintos (competidores), por lo cual el consumidor terminará por priorizar y seleccionar solo alguno de ellos, y parte importante de esa elección puede ser la imagen que tienen de determinada marca. (Aguilar, Salguero, Barriga, 2018, p.70)

Por esto se puede mencionar que el proceso de desarrollo de la estrategia de imagen corresponde según David Caldevilla a: "elecciones previas a la visualización, se encuentra en la fase de configuración de la imagen global. Aquí no trataremos el concepto de táctica por demasiado particular para nuestra reflexión. " (Caldevilla, 2019, p. 12)

Así es que la estrategia de imagen es la etapa de toma de decisiones de criterios visuales, elecciones de tipografías, elementos como potenciales íconos, paleta cromática, entre otros.

1.8.2.5 Estrategia de comunicación

La estrategia de comunicación, es el conjunto de decisiones y prioridades basadas en el análisis y el diagnóstico que definen tanto la tarea como el modo de cumplirla por parte de las herramientas de comunicación disponibles. La estrategia de comunicación es a la vez una decisión, una intención y una estratagema (López Flórez, 2018).

A partir de la definición anterior, se puede concluir que la estrategia de comunicación se debe desarrollar, una vez establecidos los objetivos que la misma pretende alcanzar; así mismo que la estrategia de comunicación debe implicar los medios de difusión idóneos para desarrollarse.

1.8.3 Recursos gráficos

1.8.3.1 Identificador gráfico

Para comprender el concepto de identificador gráfico, se debe mencionar que el mismo funge como la parte visual coordinada o la cara visible de una marca.

... identificador gráfico, hereda los atributos de la milenaria historia del acto de señalar, en cuyo derrotero acumula diversos planos de sentido que la asocian a la identidad de su usuario. El diseño de esos signos incrementa su calidad en la medida en que tales planos de sentido están presentes en la labor del diseñador; pues le permiten desdeñar los preconceptos que postulan falsas

funciones de la marca y ceñirse a los requisitos de la función identificadora.
(Chaves, 2015, p.2)

De lo mencionado anteriormente por el teórico de diseño, Norberto Chaves, se puede entender que el identificador gráfico debe ser síntesis de aquellos rasgos esenciales que conforman la marca, haciendo una referencia directa al servicio y producto que ofrece o a sus valores.

1.8.3.2 Línea gráfica

La línea gráfica se entiende como un conjunto de elementos adjuntos al identificador gráfico, Joan Costa en su texto *La marca: creación, diseño y gestión*, haciendo referencia a la línea gráfica que desarrolla el concepto de *territorio de la marca*, el cual lo define como el lugar de acción en el que se da la marca, en criterios y estrategias. (Costa, 2010)

1.8.3.3 Manual de uso de la línea gráfica

El manual de uso de línea gráfica, establece el modo ideal de implementar todo el contenido implícito en la línea gráfica. El mismo se desarrolla con el objetivo de unificar y controlar.

El manual de gestión de la marca tiene por objetivo asegurar que todos los dispositivos, criterios y modelos que intervienen en la implantación de la

imagen marcaría y su desarrollo en los distintos medios y mercados garantice una gestión eficaz y continua de una marca consistente y valorada. (Costa, 2010 p.135)

1.8.3.4 Modelo de identidad visual coordinada

En su aspecto formal la IVC surge como una de las ramas del diseño gráfico, sin que lo formal pueda desprenderse de sus cualidades funcionales, según los presupuestos de racionalidad y funcionalidad que hacen depender la forma de la función. (González, 2010, p.38)

Por esto, se puede entender el modelo de identidad visual coordinada corresponde a la estrategia de resolución de un proyecto, que contempla los diferentes aspectos, introductorios, materiales impresos digitales entre otros.

1.8.3.5 Diseño editorial

Se entiende de manera amplia, editorial, como aquel material que tradicionalmente ha sido de impresión, pero que actualmente se difunde de manera digital, también. "El diseño editorial es el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos." (Zanón, 2008, p.9).

1.8.4 Patrimonio Cultural

El concepto de patrimonio varía según el autor que lo desarrolla, y el contexto en el que el mismo se analiza. Sin embargo, es universal la idea del patrimonio cultural como aquellos elementos cuya conservación es relevante, más allá de intereses individuales.

Llorenç Prats menciona como el concepto moderno de patrimonio cultural, es en esencia lo mismo, a los sistemas simbólicos que conforman las ideologías. La búsqueda de legitimación de aquellos elementos culturales, que tienen peso en la construcción de la identidad.(Prats, 1998). Siendo este vínculo con la identidad de un sector, el elemento determinante para considerar relevante, su conservación en el tiempo.

1.8.4.1 Sostenibilidad del patrimonio

El patrimonio cultural no está exento de correr riesgo ante las diferentes problemáticas sociales, el paso del tiempo y la explotación económica del mismo, dejándole expuesto a una transformación injusta o a su pérdida total.

La UNESCO en su más reciente artículo sobre la sostenibilidad del patrimonio cultural, amplía cómo hacer correcto uso de este “capital cultural” sin afectar su naturaleza, ni poner en riesgo su preservación; segmenta tres componentes

claves: 1. Registros e inscripciones, 2. Protección, salvaguardia y gestión 3. Transmisión y movilización de apoyos. (UNESCO, 2014)

El presente, al ser un proyecto desarrollado desde la comunicación visual y el diseño gráfico, aporta de manera directa al punto 3. Transmisión y movilización de apoyos, en el cual al hacer referencia a su objetivo, menciona:

... sensibilizar a las comunidades y ciudadanos y acrecentar su conocimiento sobre el valor y el sentido del patrimonio. Atiende también a las inversiones continuadas en promoción del patrimonio con la implicación del sector privado y de la sociedad civil, de manera que el mensaje de su valor e importancia se transmita a las generaciones futuras. (UNESCO, 2014, p. 3)

1.8.4.2 Tradiciones y costumbres

Las tradiciones y costumbres se transmiten en el tiempo y se aprenden en los distintos grupos sociales. A partir de lo estudiado anteriormente, sobre patrimonio, también se puede entender como parte de la identidad de un grupo determinado.

La cultura se presenta y transmite mediante una serie de tradiciones y costumbres. La tradición implica una cierta selección de la realidad social, por lo

cual se considera a la tradición como una construcción social que se elabora desde las costumbres del pasado al presente (Arévalo, 2003).

Estas tradiciones y costumbres también se pueden entender como parte esencial del legado cultural de una sociedad, a partir de lo que se menciona anteriormente, sobre la transmisión y realidad social que le envuelve.

Las costumbres poseen un carácter nacional, regional o comercial, donde su comportamiento asume a toda una comunidad o sociedad, y estas las distinguen entre ellas, tales como danzas, fiestas, comidas, leyendas, idiomas, artesanías, entre otros..., las costumbres se transmiten de una generación a otra ya sea de forma oral, representativa o institucional y con el pasar del tiempo dichas costumbres se convierten en tradiciones (Arévalo, 2003).

1.8.4.3 Identidad

Arévalo hace mención de la identidad como el resultado de un hecho objetivo, donde interviene el espacio geográfico, histórico, condiciones socioeconómicas y una construcción de la naturaleza subjetiva a los sentimientos y a los afectos propios de una experiencia vivencial. La conciencia de pertenencia a una identidad, o de otro nivel de integración sociocultural, tales como las tradiciones, el capital cultural y la específica topografía mental, representados a través de rituales, símbolos y valores, son aquellos que determinan y caracterizan a una identidad (Arévalo, 2003).

1.8.5 Didáctica

1.8.5.1 Material Lúdico

El material didáctico es usado para favorecer el desarrollo de las habilidades. En este caso se utilizará para mejoras en las actitudes relacionadas con el conocimiento, a través del lenguaje, tanto oral como escrito, la imaginación y la socialización. El propósito del uso de los materiales didácticos han ido cumpliendo una creciente importancia en la estimulación de los sentidos y la imaginación, dando paso al aprendizaje significativo.

Por medio de un conjunto de medios y materiales se interviene y facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, para despertar el interés y facilitar la actividad docente al servir de guía. Asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido.

La importancia de este material radica en los estímulos sensoriales. En otras palabras, se puede decir que son los medios o recursos que sirven para aplicar una técnica concreta en el ámbito de un método de aprendizaje determinado. Se entiende por método de aprendizaje, el modo, camino o conjuntos de reglas que se utiliza para obtener un cambio en el comportamiento de quien aprende, y de esta forma potencia o mejore su nivel de competencia a fin de desempeñar una función productiva y cognitiva (Morales, 2012)

...son todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de un contexto educativo global y sistemático, y estimula la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores” (Ogalde Careaga, 2011, p.17)

1.9 Marco conceptual

1.9.1 Patrimonio cultural

En el patrimonio cultural se hallan elementos muy diversos, desde construcciones, obras arquitectónicas, pinturas, literatura y escultura, entre otros... Estas son reconocidas por entidades internacionales como *La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. (Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, 2019)

El patrimonio cultural en su más amplio sentido es a la vez un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio. Es importante reconocer que abarca no sólo el patrimonio material, sino también el patrimonio natural e inmaterial. (UNESCO, 2014, p.1)

1.9.2 Patrimonio Tangible

“El patrimonio tangible es un acervo histórico fundamental para la identidad y memoria de la sociedad. La salvaguarda de estos valores y bienes culturales es esencial para garantizar la transmisión de costumbres y valores, promover la cohesión social, y enfrentar la homogeneización.” (Chaparro, 2018, p.1)

1.9.3 Patrimonio Intangible

“...Son aquellos usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas – junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes – que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural.” (UNESCO, 2014, p.4)

1.9.4 Contexto Cultural

“... El contexto cultural es todo aquello que forma parte del medio ambiente o entorno y resulta significativo en la formación y desarrollo de la cultura de un grupo humano específico.” (Austin, 2000, p.9)

1.10 Marco Legal

Actualmente en Costa Rica las leyes vigentes en torno a patrimonio cultural que competen al proyecto *Ruta Patrimonial: San Ramón son:* Ley N. 7555 Ley de Patrimonio Histórico Arquitectónico de Costa Rica, Ley Núm. 38325 Crea

Comisión Nacional de Patrimonio Cultural Inmaterial y Ley Num. 6703 Ley sobre Patrimonio Nacional Arqueológico.

La Ley Num. 7555 consta de 25 artículos en torno al manejo de bienes inmuebles en condición patrimonio cultural declarado en el país, “Artículo 1.- Objetivos. Los objetivos de la presente ley son la conservación, la protección y la preservación del patrimonio histórico-arquitectónico de Costa Rica” (Ley Num. 7555, 1995)

De igual manera la Ley Núm. 38325 decretada con el objetivo de crear una comisión que resguarde el patrimonio inmaterial, como lo señala su nombre, posee 21 artículos que son de vital importancia para el desarrollo del presente proyecto, tales como las entidades responsables y definiciones de conceptos claves.

Artículo 2º-Interés público. Toda actividad relacionada con la identificación, documentación, investigación, preservación, protección, gestión, promoción, valorización, transmisión (básicamente a través de la enseñanza formal y no formal) y revitalización en favor del patrimonio cultural inmaterial del país, es de interés público. (Ley Núm. 38325, 2018)

Por otro lado, la Ley Num. 6703, está enfocada en salvaguardar patrimonio arqueológico procedente de culturas autóctonas; por ende esta ley no se relaciona de

momento con el proyecto *Ruta Patrimonial: San Ramón*. Sin embargo, se estudia previendo que el proyecto llegue a expandirse y pueda necesitar esta información.

Artículo 1°.- Constituyen patrimonio nacional arqueológico, los muebles o inmuebles, producto de las culturas indígenas anteriores o contemporáneas al establecimiento de la cultura hispánica en el territorio nacional, así como los restos humanos, flora y fauna, relacionados con estas culturas” (Ley Num. 6703, 1982)

Capítulo II

Desarrollo de Identidad

En este apartado se desarrolla de manera ampliada el proceso de diseño que corresponde a la construcción de la identidad visual coordinada, elaborada para el proyecto, Ruta Patrimonial: San Ramón; todos aquellos aspectos relevantes para su uso y futura reproducción.

2.1 Concepto detrás de la marca

El identificador gráfico del presente Trabajo Final de Graduación, tiene como objetivo ser una metáfora visual del Museo Regional de San Ramón como un espacio vivo, que ofrece la experiencia de aprender jugando. Para esto, se genera un ícono del Museo Regional de San Ramón, institución para la que se desarrolla el proyecto y edificio patrimonial importante en la región; ícono que a su vez emula un juego tradicional de mesa.

2.2 Identificador Gráfico



Figura 4. Laberinto de bolas. Pista de carreras. Small foot. Recuperado de: Legler Online

El proceso de diseño del identificador gráfico, se genera utilizando como parámetros la identidad gráfica del Museo Regional de San Ramón y la identidad gráfica de la Universidad de Costa Rica; dado que el identificador generado debe de convivir de manera armónica con los anteriores. y el ancho proporcionado



Figura 5. Ruta Patrimonial: San Ramón (2020). Identificador gráfico. Imagen propia. Comparación con los identificadores del Museo y UCR.

2.3 Línea Gráfica

La línea gráfica del identificador de Ruta Patrimonial está asociada y establecida bajo los lineamientos del Museo Regional de San Ramón y de la Universidad de Costa Rica, ya que este es un elemento e insumo perteneciente a estas instituciones.

Se plantea un conjunto de puntos por considerar al inicio de todo identificador. Se elabora la personalidad de marca, como parte de las técnicas para la

construcción y formación de las marcas corporativas como un objetivo de recopilar datos necesarios para fortalecer sus bases.

Para este método, se analiza una serie de características que respeten la imagen del Museo Regional de San Ramón y la guía del profesor y diseñador gráfico Juan Gabriel Madrigal Cubero, que a continuación se destaca en una lluvia de ideas para la personalidad de marca:

2.3.1 Cuestionario de personalidad

- ¿Cuál es nuestro principal público meta?

Público infantil de 5 a 12 años

- ¿Qué valores o acciones queremos transmitir?

Descubrir, aprender, valorar, enseñar, jugar

- ¿Con qué personalidad nos identificamos?

Personalidad de amigo y de explorador. Es un amigo joven, puede guiar y enseñar, es entusiasta y alegre. Es capaz de comenzar una nueva aventura e involucrar a las personas, convive con los niños. Nos ofrece conocer la cultura patrimonial del cantón.

- ¿Qué formas nos pueden representar?

Formas lineales, orgánicas, como insinuación de caminos, rutas, guías o recorridos.

- ¿Cómo base de argumentación, qué formas, estructuras, figuras representan el patrimonio ?

Las formas arquitectónicas: arcos, formas orgánicas, recorridos, estructura del museo o de la iglesia. Por esto, se analizaron las estructuras con fotografías de referencia en la figura 5.



Figura 6. fotografías (2020). Detalles de la estructura del Museo Regional de San Ramón y la parroquia de San Ramón. Imágenes propias.

- ¿Qué categorías en el patrimonio se quieren representar?

Existen varias categorías destacadas, como el patrimonio natural, el patrimonio tangible que por lo general es arquitectónico, el patrimonio inmaterial o intangible

- ¿Cuáles son los elementos que pueden representar las categorías patrimoniales?

La UNESCO ha considerado “patrimonio cultural”: los monumentos, obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales; inscripciones, cavernas y grupos de elementos de carácter arqueológico, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia, así como los lugares construidos por la naturaleza.” (UNESCO, 2014).

De este modo, se determinan dos categorías principales, como la tangible que abarca el patrimonio arquitectónico. Este conforma cualquier estructura sólida, como edificios, casas, tumbas, atuendos, comidas, instrumentos y monumentos. El patrimonio intangible, como su palabra lo dice, todo aquello que no se puede tocar en sí, como el arte, un sentir o todo el concepto significativo y emocional detrás de las actividades tradicionales, poemas, literatura, música, cantos, bailes, mitologías, lenguas, plazas, festivales.

Además, se busca implementar iconografía que abarque estos dos conceptos, un ícono de la arquitectura y un ícono de un elemento u objeto emblemático con significado artístico para la región de San Ramón.

- ¿Cuáles son los posibles colores más representativos?

Café, verde, celeste, naranja, amarillo.

A partir de las respuestas anteriores se puede delimitar y establecer la personalidad de marca del TFG que está aliado al Museo Regional de San Ramón y

debe ir acorde con sus normas, el cual es una marca simpática, de compromiso, aventurera y con ganas de conocer la cultura. Este es un espacio que a la vez promueve las relaciones sanas, la familia, los valores y enseñanza para una buena convivencia que va de la mano y enfatiza con la promoción de Acción social del Museo Regional de San Ramón y la Universidad de Costa Rica.

2.3.2 Aspectos visuales

Tomando en cuenta las respuestas para la personalidad se plantean diferentes puntos por considerar como las formas, el ícono, los colores, las tipografías y principalmente el nombre para el imago tipo, adaptados y en función del público infantil. Se respetan, los lineamientos establecidos, que mantengan la armonía, que sea leíble, legible y adaptable a diferentes escalas según sea su medio, impreso o en pantalla. Deben mantener la simplicidad para que sea fácil de recordar. Debe ser atemporal: que dure en el tiempo, y evite caer en tendencias de moda. Finalmente, ser versátil para que funcione en diferentes medios de color y tonalidades, en blanco, negro y escala de grises.

Para esta parte, se implementa una serie de propuestas para las figuras y formas orgánicas destacadas que puedan representar el patrimonio de San Ramón, se toman en cuenta los colores, nombre de la colección y tipografías adecuadas.

Entre las propuestas para los nombres o utilización de metáforas para que funcione como guía o puente de comunicación para nuestro principal público meta, se crean conceptos como “Camino al Patrimonio”, “De Ruta Patrimonial”, “De Ride Cultural”, “Nuestro Ride Cultural” y “Recorrido Cultural”.

Parte del proceso anterior toma en cuenta la constancia de repeticiones de sinónimos de “caminos” por lo que se elige la palabra “Ruta” como principal conector en este imagotipo. Así que se establece el nombre “De Ruta Patrimonial: San Ramón”. En el proceso, este nombre tuvo cambios en su forma gramatical ya que para un imagotipo, usar “de” no corresponde a un buen uso de nombre para identidad. Finalmente se eligió el nombre de “Ruta Patrimonial San Ramón”. y a partir de ese nombre se contextualiza un recorrido o viaje por la cultura del pueblo.



Figura 7. Ruta Patrimonial: San Ramón (2020). Propuestas de tipografías y nombres para el imagotipo. Imagen propia

Inicialmente a partir de conceptos compartidos sobre patrimonio cultural universal, se generan múltiples propuestas, con el objetivo de explorar todas las posibilidades que gráficamente el proyecto pudiese arrojar. Se adjuntan algunas de ellas que fueron relevantes en el proceso.



Figura 8. *Ruta Patrimonial: San Ramón* (2020). Propuestas de identificador gráfico.

Imagen propia.

De las mismas se toman elementos que resultan visual y conceptualmente más fuertes y cercanos a cumplir con los objetivos del proyecto. Así mismo con el fin de armonizar la propuesta con la identidad del Museo Regional de San Ramón, se toman elementos que pertenecen a esta, a través de una paleta cromática cercana a los colores que se establecen en su manual de identidad corporativa.



Figura 9. Museo Regional de San Ramón (2020). Paleta de color. Imagen propia



Figura 10. Ruta Patrimonial: San Ramón (2020). Paleta de color. Imagen propia

A modo isotipo se genera un ícono a partir de la fachada principal del Museo Regional de San Ramón, ícono que a su vez emula un juego de mesa tradicional. En el proceso de construcción del mismo se evidencia una evolución luego de procesos de validación con un sector del público meta, que arroja como resultados la necesidad de terminaciones redondas y un mayor grosor de línea.



Figura 11. *Ruta Patrimonial: San Ramón* (2020). Propuestas iconográficas. Imagen propia

Como parte de la solución, en el proceso de diseño del identificador se considera ideal el uso de la tipografía *Trueno*, utilizada por el Museo Regional de San Ramón y la UCR, en diferentes medios, acompañada de una tipografía mucho más fluida, que genere un balance y a la vez establezca jerarquías en el texto. A continuación se adjunta el proceso de diseño y los diferentes cambios que sufrió, para llegar a la propuesta final.



Figura 12. *Ruta Patrimonial: San Ramón* (2020). Proceso de diseño del identificador gráfico. Imagen propia.

Una vez realizada una serie de procesos de validación, con el público meta como con los docentes, se determina el identificador adjunto. A continuación la imagen gráfica del proyecto.



Figura 13. *Ruta Patrimonial: San Ramón* (2020). Identificador gráfico. Imagen propia.

2.4 Manual de uso de la línea gráfica

Se construye un manual de uso de línea gráfica para el identificador del proyecto *Ruta Patrimonial: San Ramón*, en el cual se establecen parámetros y normas sobre el uso adecuado del identificador. Esto con el fin de garantizar su óptima reproducción, a través del establecimiento de ciertos parámetros y descripciones de sus características.

Se mencionan diferentes aspectos técnicos por considerar. Se describen características de la marca de acuerdo con el prisma de identidad de marca de Kapferer.



Figura 14. *Ruta Patrimonial: San Ramón* (2020). Sección del libro de marca que presenta puntualmente la personalidad. Imagen propia.

La construcción del imagotipo son parámetros establecidos para asegurar la proporción de los elementos que componen el identificador, y la zona de seguridad. Establece un área de protección blanca que deberá estar libre de otros elementos gráficos que puedan interferir con la lectura de la marca.



Figura 15. *Ruta Patrimonial: San Ramón* (2020). Sección del libro de marca: Área de Construcción y Zona de Seguridad. Imagen propia.

Se establecen las escalas mínimas, tanto en pantalla como en impresos, además los usos incorrectos del identificador, cómo evitar cambios del mismo imagotipo.



Figura 16. *Ruta Patrimonial: San Ramón* (2020). Sección del libro de marca: Escala mínima y usos incorrectos. Imagen propia.

Se definen e indican la paleta de colores en valores Pantone, CMYK, RGB, HTML escala de grises, además las diferentes versiones cromáticas para las diferentes aplicaciones en fondos.

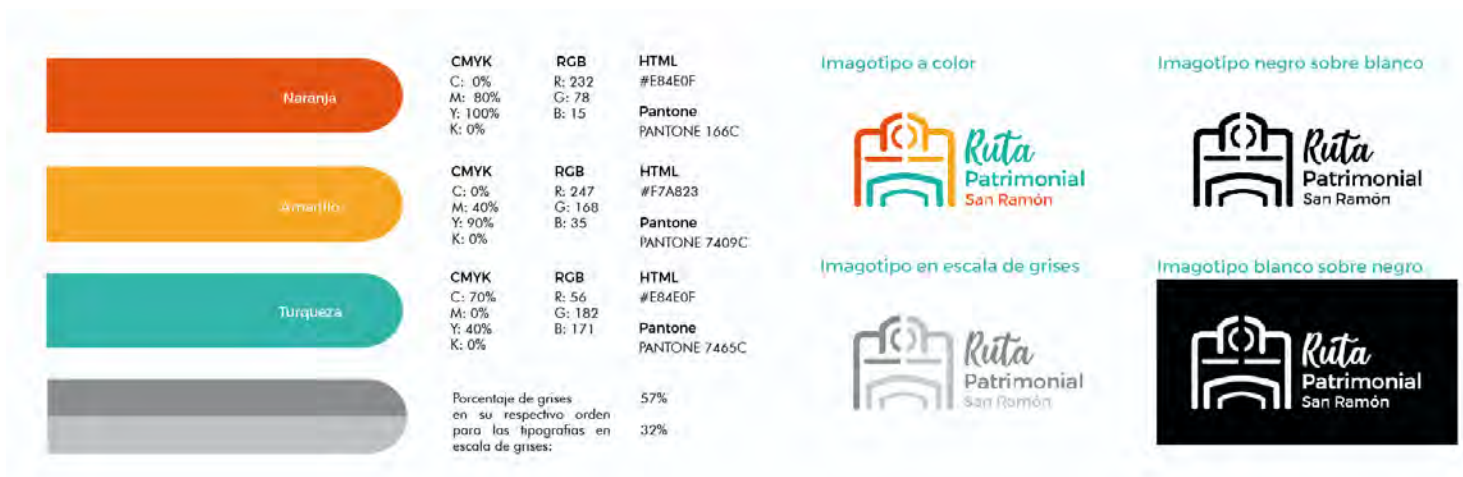


Figura 17. *Ruta Patrimonial: San Ramón* (2020). Sección del libro de marca: colores y pantones utilizados, logo en escala de grises, en negro sobre blanco, blanco sobre negro y en reducción. Imagen propia.

2.5 Modelo de identidad visual coordinada

A partir de los modelos planteados por Javier González Solas, en su libro: *Identidad Visual Corporativa: la imagen de nuestros tiempos*, se determina que el modelo 3 es el que más cumple con las necesidades del proyecto. Se seleccionan los siguientes puntos.

Apartado I. Introducción

1.1 Importancia y necesidad de la identidad visual corporativa

1.2 Finalidad e instrucciones de uso del manual de identidad corporativa

1.2 Terminología básica

Apartado 2. Elementos base de identidad

2.1 Presentación de los elementos base de identidad

2.2 Símbolo/versión en positivo

2.3 Construcción gráfica del símbolo

2.4 Símbolo/versión en negativo

2.5 Normativa de reproducción

2.6 Multiplicidad del símbolo/trama de seguridad

2.7 Construcción gráfica de multiplicidad

2.8 Logotipo/forma verbal corporativa

2.11 Combinaciones símbolo-logotipo/marca principal, versión en positivo

2.13 Marca principal, versiones de uso general/construcción dimensional

2.15 Marca principal (uso general) sistema de espacios y forma envolvente.

2.16 Marca principal (uso especial) sistemas de espacio y forma envolvente

2.17 Tipografías compatibles

2.18 Usos incorrecto

Apartado 3. Colores corporativos

3.1 Colores corporativos

Normativa general

3.2 Variaciones de color/símbolo

3.3 Variaciones de color. Marca principal

Apartado 4. Impresos de uso externo e interno

4.1 Normativa general/impresos de proyección exterior

4.2 Normativa general de maquetación

4.3 Carta alta dirección

4.4 Sobre alta dirección

4.5 Tarjeta alta dirección

4.6 Tarjeton

4.7 Carta y 2 hoja/uso general

4.8 Sobre americano/uso general

4.9 Tarjeta/uso general

4.11 Sobres/bolsas

4.12 Normativa general/impresos de proyección interior

4.13 Nota interna

4.17 Sello de caucho y antefirma

Apartado 5. Preseñalización y señalización

5.1 Normativa general

5.2 Espaciado de la marca principal

5.4 Sistema de codificación direccional

5.8 Distribución del rótulo de fachada

5.9 Adhesivo

5.10 Señalización interior

Apartado 8. Publicaciones generales

8.1 Introducción

8.2 Determinación de formatos

8.3 Sistema reticular/formato DIN

8.4 Áreas de texto e ilustraciones con 12 campos reticulares

8.6 Páginas interiores/folletos desplegados

Apartado 9. Publicidad y promoción

9.1 Introducción

9.4 Normativa de publicidad exterior

Apartado 10. Complementos técnicos

10.1 Complementos técnicos

2.6 Estrategia creativa

Como parte de la estrategia creativa. Se plantea la adaptación de los personajes del museo, caracterizados para representar el deseo por explorar el patrimonio, conocer lugares increíbles, probar los platos típicos más deliciosos, ser valiente para escuchar todos los mitos y leyendas; el desarrollo de una figura que inspire a los niños a valorar y conocer el patrimonio cultural de un modo divertido.

Así mismo dentro de esta estrategia, el desarrollo de museografía interactiva, que atienda de manera muy específica los intereses de los niños, con colores,

texturas, sonidos, imágenes y juegos. Se busca anular el típico “no ver y no tocar”, de estas salas, por un espacio en el que la clave es explorar y divertirse.

2.7 Estrategia de imagen

Como se mencionó anteriormente, una estrategia de imagen es aquella que conceptualiza una imagen para ser difundida de forma óptima por el público meta, en este proyecto, los niños. Se desarrollan los objetivos de promoción y divulgación, en esta estrategia de imagen. En ella se desarrolla la identidad unitaria, ya que esta es óptima para generar una imagen permanente y concreta, como lo es la meta de generar la divulgación continua y permanente del patrimonio cultural en el Museo Regional de Occidente. Por lo cual se puede describir que nuestra identidad unitaria se basa en las siguientes características con base a nuestro público meta:

2.7.1 Identidad

- **Identidad Unitaria:** Explorador, divertido.

Con base en la estrategia de imagen, se mencionan los conceptos de visualización del proyecto. Basados en la imagen visual se describen las siguientes cualidades y características:

2.7.2 Visualización

- **Imagen cerrada:** Icono universal de patrimonio, tipografías sin serifas.

- **Imagen abierta:** Adaptación del MRSR como icono de patrimonio, uno de pluma, guitarra, formas orgánicas. tipografías con y sin serifas

2.8 Estrategia de comunicación

La estrategia de comunicación para la promoción del proyecto pretende desarrollarse tanto en medios impresos como digitales, y la misma tiene como principal objetivo acercar a la población infantil de la región, al Museo Regional de San Ramón a conocer e implicarse con el patrimonio cultural del cantón.

A través de la publicidad se busca una interacción directa con el niño, para lo cual se analizan las plataformas digitales más utilizadas por los infantes que correspondan al público meta del proyecto. Así mismo, el proyecto intenta que los propios niños que participen se vuelvan portadores de la información, llevándola a sus entornos y atrayendo a otros niños, así como a instituciones interesadas.

2.8.1. Promoción audiovisual

La promoción de *Ruta Patrimonial: San Ramón*, se apega a la conceptualización desarrollada en la estrategia de comunicación. Para la promoción se utilizarán principalmente los medios digitales, ante la emergencia sanitaria que vive el mundo.

A través de pequeños videos y animaciones difundidos en las redes sociales del Museo Regional de San Ramón y otras plataformas disponibles de la Universidad de Costa Rica se dará a conocer el proyecto y todo lo que éste ofrece. Así mismo se direccionará información a las escuelas del cantón para atraer niños y poner al alcance de docentes material que pueda resultar útil para aprender sobre patrimonio de una manera alternativa.

2.9 Insumos gráficos

Los insumos gráficos del proyecto involucran, diseño editorial, publicitario, lúdico y museográfico, así como las adaptaciones web, la totalidad del material para el diseño, necesarios para el desarrollo del proyecto. Se adjunta un gráfico que segmenta el material y lo especifica.



Figura 18. Esquema de material de *Ruta Patrimonial: San Ramón*. Imagen propia.

2.9.1 Ilustración

Para el desarrollo de la totalidad del material ilustrativo, se emplearon criterios para unificar el trabajo elaborado por los diferentes miembros e integrar la estética de los elementos ilustrativos a la línea editorial del proyecto y del Museo Regional de San Ramón.

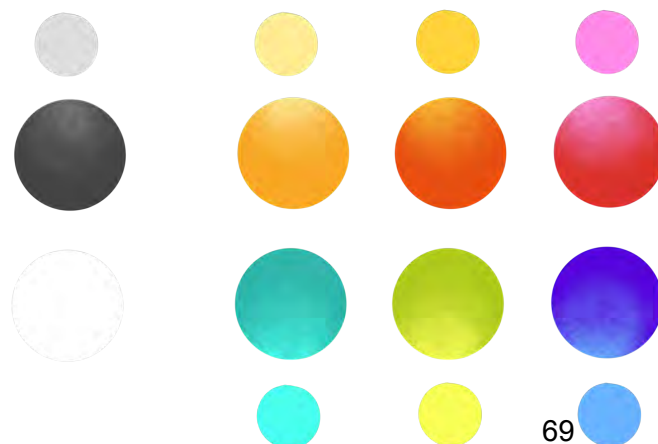


Figura 19. Paleta de color para ilustración y elementos gráficos de *Ruta Patrimonial*:

San Ramón. Imagen propia



Figura 20. Definición de textura para *Ruta Patrimonial*: *San Ramón*. Imagen propia

Se realiza una serie de ilustraciones de La Entrada de los Santos, Las melcochas de María, Las flores a Lisímaco Chavarría y tres mitos y leyendas más relevantes; así mismo personajes símbolos del proyecto (exploradores), ilustraciones de rutas, mapas, dispositivos y del museo. Cada una de las actividades involucra una ilustración grande y elementos que acompañan y complementan.

Adicional a la paleta y texturas, se definen finales redondeados, formas orgánicas y un método de trabajo que involucra a todos los integrantes, en la totalidad de las ilustraciones.

Capítulo III

Patrimonio Cultural del Cantón de San Ramón

3.1 Historia de San Ramón

San Ramón es conocida como ciudad de los presidentes y tierra de poetas, ya que posee una gran historia y legado. Dentro de las actividades culturales importantes en el cantón como lo destaca la poesía. Hay muchos representantes literarios y políticos muy importantes que nacieron y vivieron en este cantón, en Costa Rica.

Hacia 1840 un grupo de colonos se movía en un oleaje migratorio de este a oeste, a partir de San José en busca de tierras para cultivar. En el peregrinaje fueron dejando surcos y un rosario de pequeños poblados: Poás, Grecia, Sarchí, Naranjo, Palmares y allá, a la altura en que puede mirarse el Océano Pacífico, se detuvieron para fundar San Ramón.(Dachner, 2008. p.1)

Así mismo, en la Administración de José María Alfaro, Jefe de Estado de la joven República de Costa Rica, en 1844 se firmó el “Decreto XLII. Dicta providencias para la elección de una población con el nombre de “San Ramón”, en el sitio nombrado “Los Palmares”. (Quesada, s.f). Oficialmente San Ramón se forja a partir de asentamientos humanos que continúan con un patrón cultural influido por

San Ramón Nonato. Se crea una festividad en devoción a su Santo Patrono, nace una fiesta, una tradición.

3.2 La Entrada de los Santos

Es la celebración cívico-religiosa más importante de este cantón. Comenzó como una peregrinación en el pueblo de San Ramón Nonato, y adquirió un perfil local en 1886 donde se organizó oficialmente la fiesta del Día de San Ramón.

Cada nuevo poblado era ofrecido a un santo o santa para recibir de él o ella protección y bendiciones. Así como San Ramón protegía a la Villa que le honraba con su nombre, también cada distrito o barrio era ofrecido a un santo(a) protector(a). (Dachner, 2018, p.3)

En cada poblado la comunidad se encarga de adornar el santo que les corresponde por nombre local. Los preparan con flores, vestiduras coloridas, objetos representativos, música de cortejo y cantos. Estos finalmente llegan de visita hasta el sitio donde se encuentra su anfitrión, San Ramón Nonato. Después de los acompañantes, cantos, y los fieles, pasaban carretas con productos como maíz, ganado, frijoles como bienes producidos en sus fincas. Esta contribución recaudaba fondos para el mantenimiento de la iglesia parroquial.

Al llegar al centro de San Ramón, cada visitante proveniente de cada distrito espera la salida del gran San Ramón Nonato del Templo Parroquial con la mayor solemnidad y se encuentra con el resto de entidades protectoras del pueblo en medio de una celebración, bombas y bombetas.

Cada 30 de agosto desde 1851, 7 años después de la fundación del cantón, esta tradición se practica generación a generación en cada distrito correspondiente con su Santo, como San Isidro, Santiago, San Rafael, entre otros hasta llegar hoy en día a completar unas 70 imágenes que ingresan al templo. Aún con cambios sociales efectuados en el tiempo, esta tradición toma fuerza y se vuelve una celebración tan esperada que muchos habitantes del país llegan a presenciarla, con carrozas, música, cantos, juegos mecánicos, turnos de ranchos con comida típica que siguen nutriendo un sentido de identidad ramonense.

3.3 Flores a Lisímaco Chavarría

La tradición poética en el cantón de San Ramón y sus grandes exponentes son muy conocidas en todo el país; siendo el poeta Lisímaco Chavarría Palma probablemente el más reconocido a nivel local y nacional, y tras 107 años de su fallecimiento se conmemora su vida y su obra.

Después de su muerte, cada 27 de agosto se lleva a cabo la tradicional visita a la tumba del poeta, mejor conocida como Flores a Lisímaco Chavarría: “Desde 1913,

los alumnos de las escuelas desfilan a cubrir de rosas la tumba del poeta Lisímaco Chavarría el 27 de agosto de cada año, cumpliendo sus deseos expresados en “Anhelos Hondos.”(Quesada, 1995. p.128)

Como lo señala Ángela Quesada en la cita anterior, esta tradición nace de una petición del poeta en su poema de agonía, “...y que manos cariñosas me lleven a la huesa muchas rosas cortadas con amor”. (Cordero, 1981. p.10)

3.4 Historia de las melcochas de María

La tradición de las melcochas de María tiene su origen en tradiciones religiosas, pues hace referencia a la Virgen María reconocida dentro del catolicismo; esta tradición celebrada en San Ramón, se lleva a cabo cada 7 de diciembre por las calles del centro del cantón.

... Es una fiesta popular que se celebra cada año, desde hace aproximadamente 92 años. Miles y miles de niños de todas las edades corren por las calles de San Ramón, gritando vivas a la Virgen María, y buscando las casas en donde viven personas que llevan ese nombre, para que les regalen las deliciosas melcochas que dan un especial sabor a esta fiesta ramonense. (Brenes, s.f. párr. 2)

Familias de todos los distritos de San Ramón, se movilizan al centro porque a las 6:00pm en punto, recorren gritando por las calles del cantón. La actividad comúnmente, tiene como punto de partida la entrada principal de la Municipalidad y cada año se establece un ruta que los participantes siguen.

Al llegar la tradición al centro de San Ramón, como lo relata la profesora Ulate, eran celebraciones de barrios, con casas humildes con patios grandes casi compartidos, donde las madres cada 7 de diciembre llevaban a los hijos a casa de cada María a recoger melcochas. Las niñas por mientras esperaban en la puerta de la casa a los hermanitos que iban a correr por las melcochas. Es una fiesta acompañada de música y juegos. (M.I Ulate, entrevista telefónica, relato y vivencia Melcochas de María, 27 de abril del 2020)

3.5 Historia de los mitos y leyendas ramonenses

En el cantón de San Ramón se escuchan gran cantidad de mitos y leyendas, que formaron parte de la infancia de sus habitantes. Desde el temor infantil y la curiosidad, las narraciones que se han transmitido de generación en generación, han evolucionado en el tiempo y con distintas versiones de origen y crónica.

Entre las más conocidas destacan, El Árbol de Corcho, La Monja del Patriarca, La Novia, La Piedra de San Isidro, El Hotel de Timoteo y Las Musas. Algunas mayormente conocidas por personas adultas mayores.

La Piedra de San Isidro, este es un lugar real, que visitan muchos ramonenses por su majestuoso paisaje, ubicada en el cerro del distrito de San Isidro. Encierra una leyenda, que inicia con la aparición de un gallo dorado en el cerro:

Dicen que es el alma de un bravo guerrero que fue sacrificado en esa piedra hace muchos siglos atrás, y por coincidencia, ese día era un Viernes Santo. Por eso si quieres ver el gallito y llenarte de energía positiva, debes ir a la Piedra de San Isidro ese día, pero eso sí que sean las tres de la tarde. (Barrantes, s.f. párr.6).

Otra leyenda muy conocida es El árbol de corcho, ubicado en el parque de San Ramón. Cuentan que es capaz de perder personas. Doña Olga Echavarría ha visto la leyenda evolucionar. Hoy en día, los niños han incorporado la teoría de que se pierde quién da tres vueltas a este árbol y que esta leyenda se construyó tras el testimonio de muchos habitantes de San Ramón que aseguran que es real. (O. Echavarría, Entrevista telefónica sobre Mitos y Leyendas Ramonenses. 26 de abril del 2020).

3.6 Museo Regional de San Ramón

El presente apartado es sobre el estudio del espacio, de la institución para la que se trabaja el proyecto *Ruta Patrimonial: San Ramón*. En él se estudian los aspectos principales de la historia del Museo Regional de San Ramón para elaborar el diseño museográfico y material didáctico.

3.6.1 Antecedentes del edificio

El edificio que alberga el Museo Regional de San Ramón de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente, tuvo sus orígenes en el año 1878. En ese entonces era el Palacio Municipal del Cantón de San Ramón. La Universidad de Costa Rica en su página web oficial menciona: “... un Palacio Municipal de grandes proporciones en comparación con el resto de la región de Occidente... “ (UCR, s.f). Las fotografías evidencian un edificio grande de dos pisos, con un amplio patio interior y de estética neoclásica.



Figura. 21. Fotografía del antiguo Palacio Municipal. Recuperada de: Revista Herencia Vol. 18.

... albergó a diferentes entidades de la comunidad como el Mercado Municipal, la Biblioteca Pública, la Oficina de Correos y Telégrafos, la Central Telefónica de San Ramón, la Filarmonía, Bomberos y otras más. Igualmente, sirvió para muchos propósitos como ferias, exposiciones y actividades educativas... (Otárola, pág. 1, 2005).

Como es mencionado por Flory Otárola, el edificio cumplió con múltiples funciones en el cantón de San Ramón, albergando instituciones vitales para el desarrollo social, cultural y económico de la zona de occidente.

3.6.2 Historia del Museo Regional de San Ramón

La Municipalidad de San Ramón dona el edificio que había fungido como municipalidad, correo, biblioteca, entre otros para la Universidad de Costa Rica, que creaba su primera sede, fuera de San José. El transformar dicho edificio en museo, se fue gestando con algunos miembros de la comunidad.

En 1983, con el traslado de la Sede Regional a su actual ciudad universitaria, se dan nuevas proposiciones para aprovechar el inmueble y el debate comienza. Finalmente, en 1986 nace el Museo con el apoyo de un proyecto de Trabajo Comunal Universitario. (Otárola, pág.2, 2005).

Este edificio declarado patrimonio cultural, actualmente alberga múltiples exposiciones, que responden a la cultura e historia de la región de occidente. El mismo se encuentra abierto a la comunidad, para el desarrollo de talleres, exposiciones, conciertos, charlas, entre otros.



Figura. 22. Fotografía del Museo Regional de San Ramón. (2008). Recuperada de: [Fiesta de reapertura del Museo Regional de San Ramón \(ucr.ac.cr\)](http://www.ucr.ac.cr)

El Museo Regional de San Ramón se encuentra ubicado al costado norte del Parque Alberto Manuel Brenes (parque central del cantón de San Ramón) Este cuenta actualmente con los siguientes espacio: Sala de Exposiciones Temporales (SET), Sala de Historia Regional (SaHiRe), Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales, Sala de Historia Natural (SaHiNa), Centro de Documentación, Centro de Literatura Infantil y Juvenil, Galería 1930, Sala Multiusos y Miniauditorio.

Capítulo IV

Material lúdico y didáctico

4.2 Museografía

4.1. Museografía

4.1.1 Análisis de espacios museográficos

En el presente apartado se analizan los distintos espacios dentro del Museo Regional de San Ramón, para los cuales el proyecto Ruta Patrimonial: San Ramón, desarrolla material museográfico.

La Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales, es el principal espacio del cual el proyecto se apropia, para el desarrollo de una museografía interactiva. Por otra parte, los pasillos que llevan a dicha sala son contemplados como espacios secundarios, al igual que la *Sala de Literatura Infantil y Juvenil*.

4.1.1.1 Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales

La Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales, es un espacio para la difusión del patrimonio cultural de la región, a través de distintas muestras museográficas y exposiciones. Todas, de manera itinerante.

Los objetivos que cumple este espacio dentro del Museo Regional de San Ramón y las características de uso, son las que determinan el mismo, como el espacio principal para que el proyecto *Ruta Patrimonial: San Ramón*, desarrolle una museografía interactiva e itinerante.

Esta sala está compuesta por cuatro paredes, dos de 7 metros y dos de 6.7 metros de largo, todas con una altura de 3.90 metros. Para la descripción detallada de este espacio se nombran las paredes por los puntos cardinales, pared oeste, pared norte, pared este y pared sur. Así mismo las paredes poseen distintas texturas, producto de las intervenciones que ha sufrido por el paso del tiempo y la humedad. Se adjunta evidencia fotográfica de lo que se señala.

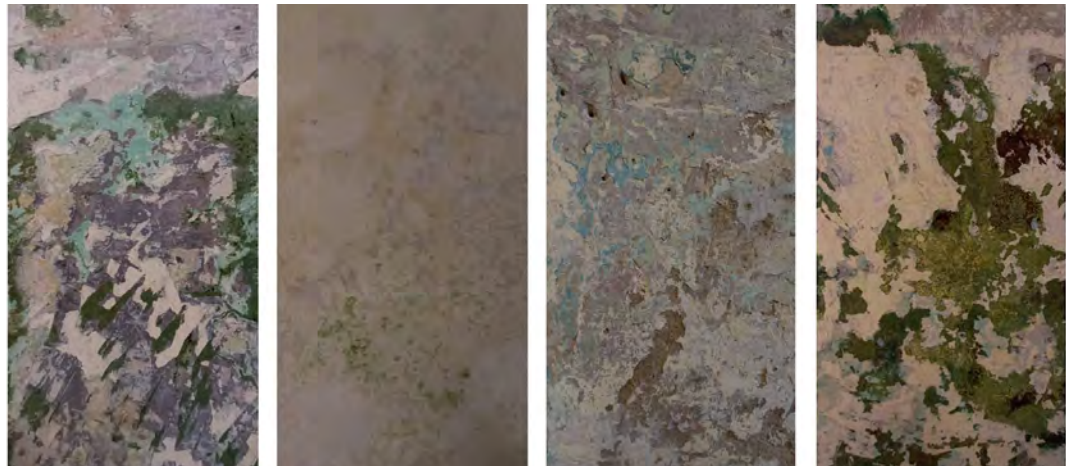


Figura 23. Recuadro de fotografías, texturas de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales . Fotografía propia.

4.1.1.1.1 Pared oeste

En este costado de la sala se encuentra la puerta de ingreso, la cual tiene un ancho total de 2.1 metros. La misma segmenta la pared dejando al costado izquierdo 90 centímetros y al costado derecho 4 metros de pared. La totalidad de la pared posee 7 metros de ancho por 3.9 metros de alto.



Figura 24. Fotografía pared oeste de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales. Fotografía propia.

4.1.1.1.2 Pared norte

Esta pared presenta un bajo relieve de 1.9 metros de ancho. Antiguamente era una puerta y la misma se selló, siendo este elemento un factor a considerar en el

diseño, dado que divide la pared por la mitad. Deja a cada costado 2.4 metros. La totalidad de la pared posee 6.7 metros de ancho por 3.9 metros de alto.



Figura 25. Fotografía pared norte de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales. Fotografía propia..

4.1.1.1.3 Pared este

El costado este de la sala tiene dos ventanas, que segmentan el espacio en dos espacios libres y dos espacios con ventana en bajo relieve. Una de ellas bloqueada con un panel que mide 1.4 metros de ancho y otra que se encuentra libre y permite el ingreso de luz natural de 1.4 metros de ancho. La totalidad de la pared posee 7 metros de ancho por 3.9 metros de alto.

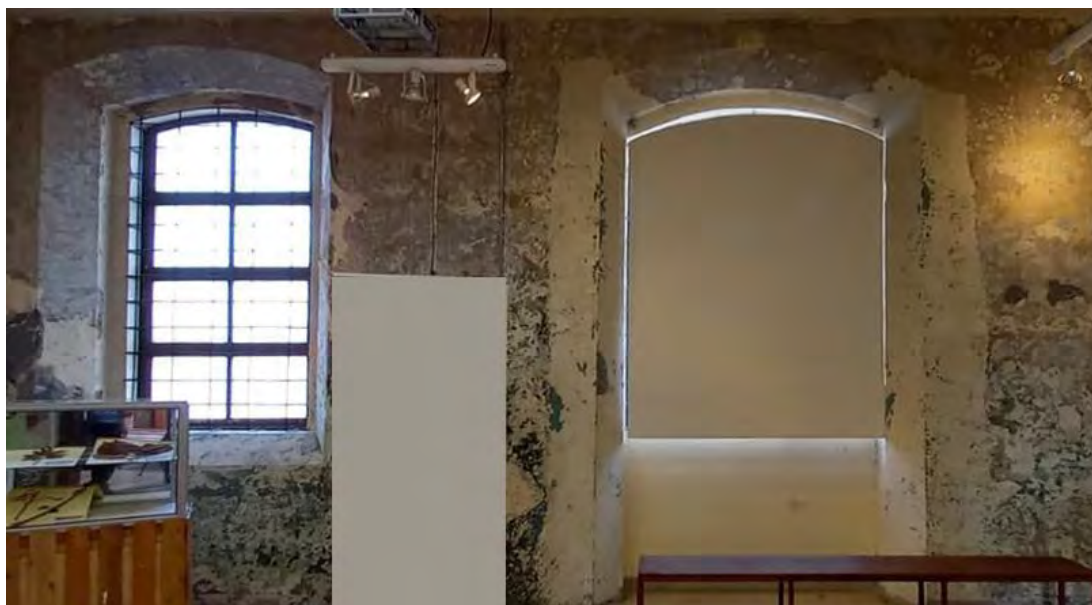


Figura 26. Fotografía pared este de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales. Fotografía propia.

4.1.1.1.4 Pared sur

Esta pared, se encuentra totalmente vacía, no posee relieve, puertas ni ventanas. Así mismo está preparada con todos los elementos necesarios para proyectar videos o imágenes, con videoprojector y pantalla de proyección instalada. A diferencia del resto de paredes que conforman la sala, está fue construida hace pocos años y de materiales distintos al resto. Por eso el acabado es totalmente liso y no se evidencia en ella, daños causados por el paso del tiempo. La totalidad de la pared posee 6.7 metros de ancho por 3.9 metros de alto.



Figura 27. Fotografía pared sur de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales. Fotografía propia.

4.1.1.1.5 Recursos

La Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales cuenta con una adecuada iluminación, tanto instalaciones que proveen luz artificial de manera uniforme en la sala, como por el ingreso de luz natural a través de las ventanas y puerta de vidrio.



Figura 28. Fotografías e iluminación de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales. Fotografía propia.

La sala también posee bases disponibles para la colocación de infografías, tanto para banner como para impreso de mediano y pequeño formato, como las que se adjuntan:



Figura 29. Fotografías de recursos de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales. Fotografía propia.

Como se mencionó en el apartado *Pared sur*, la sala cuenta con un videoprojector y su respectiva pantalla, disponible para el uso de la exposición de turno.



Figura 30. Fotografías del proyecto de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales. Fotografía propia.

4.1.1.2 Sala de Literatura Infantil y Juvenil

La Sala de Literatura Infantil y Juvenil, es uno de los espacios dentro de las instalaciones del *Museo Regional de San Ramón*, al que más concurre la población infantil que visita el museo, según estudio de campo y consulta popular.

En la página web oficial de la Universidad de Costa Rica, Sede de Occidente, se define *La Sala de Literatura Infantil y Juvenil* como:

Una estancia dedicada a fomentar la lectura y los juegos educativos tanto en la población infantil como juvenil. La sala cuenta con libros de cuentos, poemarios, juegos didácticos, disfraces y otros artículos que permiten estimular la creatividad y el interés por la lectura en sus visitantes.

(Universidad de Costa Rica)

Esta sala está compuesta por dos estancias. Ambos se encuentran dentro de la misma habitación. Sin embargo, una parte se dedica a trabajos manual por la presencia de mesas de trabajo y sillas. La otra, posee un mayor enfoque a la lectura, con una cómoda alfombra y está más distante de la entrada principal. Es un espacio con más privacidad y silencio. Se adjunta fotografía de los espacios que componen la sala.



Figura 31. Fotografías de La Sala de Literatura Infantil y Juvenil. Fotografía propia.

4.1.2 Insumos gráficos

En este apartado se abordan todos los insumos gráficos que se desarrollaron para la museográfica de la Sala de Colecciones Patrimoniales e Identidades Regionales del Museo Regional de San Ramón. En este se efectúan los procesos creativos, decisiones y material gráfico concluido.

4.1.2.1 Personajes

La creación de personajes, desde la concepción del tema por desarrollar, en este trabajo final de graduación, se consideró un elemento clave para conectar con el público meta, en este caso la población infantil de la zona de occidente. Como parte del proceso se planteó generar personajes propios del proyecto Ruta Patrimonial San Ramón, para conducir y acompañar al infante en su aprendizaje.

En el proceso de validación de los mismos, se consideró que dado que el Museo Regional de San Ramón posee personajes que el público ya reconoce como parte de la identidad de la institución, resulta más acertado para el proyecto hacer una inmersión de los personajes en el mundo de Ruta Patrimonial. Esto, a través de la incorporación de elementos de caracterización que respondan a cada uno de los ejes temáticos que el proyecto aborda.

4.1.2.1.1 El Músico

El Músico es la caracterización del *Moledor de Café*, y este personaje fue adaptado para conducir la experiencia del consumidor en todo lo relacionado a La Entrada de los Santos. Representa la fiesta, la alegría, el folklore, y los elementos patrimoniales no tangibles implícitos en esta tradición centenaria, como la música, la comida, el consumo de licor y el caminar acompañando al santo patrono. Es por este último aspecto que el personaje se encuentra en una posición que insinúa movimiento.

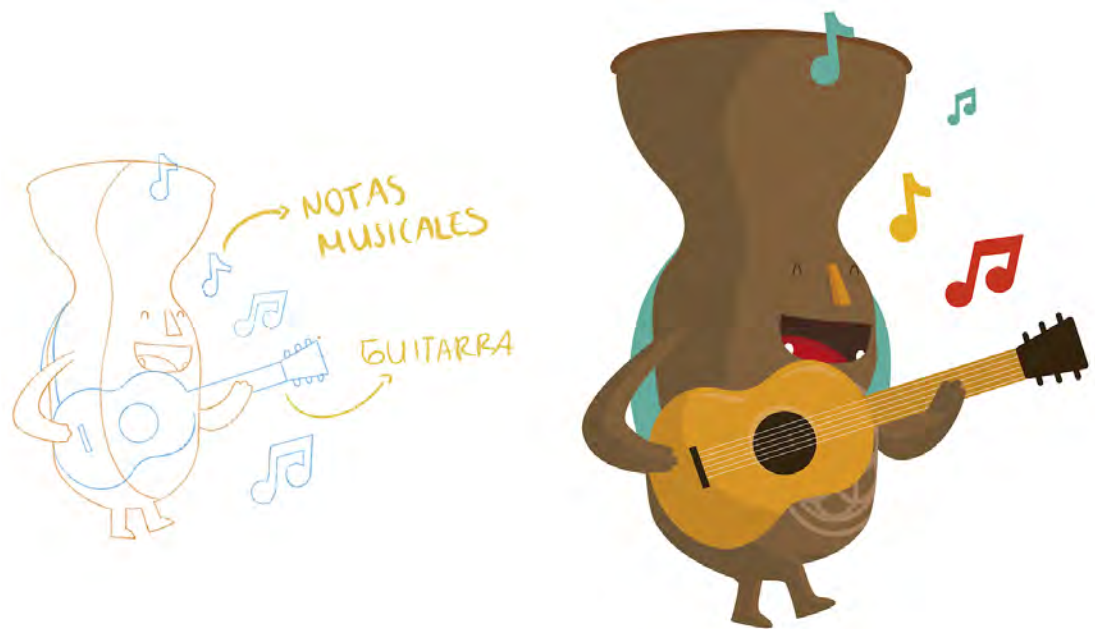


Figura 32 Personaje: *El Músico* del proyecto Ruta Patrimonial: San Ramón. Imagen propia.

Para la caracterización se incorporan elementos que insinúan ambiente festivo como la guitarra y las notas musicales. Así mismo, el personaje se coloca con los pies en movimiento para señalar la caminata y tanto su boca como sus ojos evidencian que el personaje va cantando. En el gráfico anterior se ve al lado izquierdo en el boceto, en líneas anaranjadas el personaje original y en color azul los elementos de caracterización que se incorporan. Así mismo al lado derecho se ve el personaje concluido.

4.1.2.1.2 El Melcochas

El Melcochas es la caracterización del *Moledor de Carne*. Es quien acompaña el aprendizaje en torno a la tradicional actividad las melcochas de María, fue pensado como un infante que representa la ilusión y la dulzura. Se posiciona el infante en una piñata, atento y dinámico.

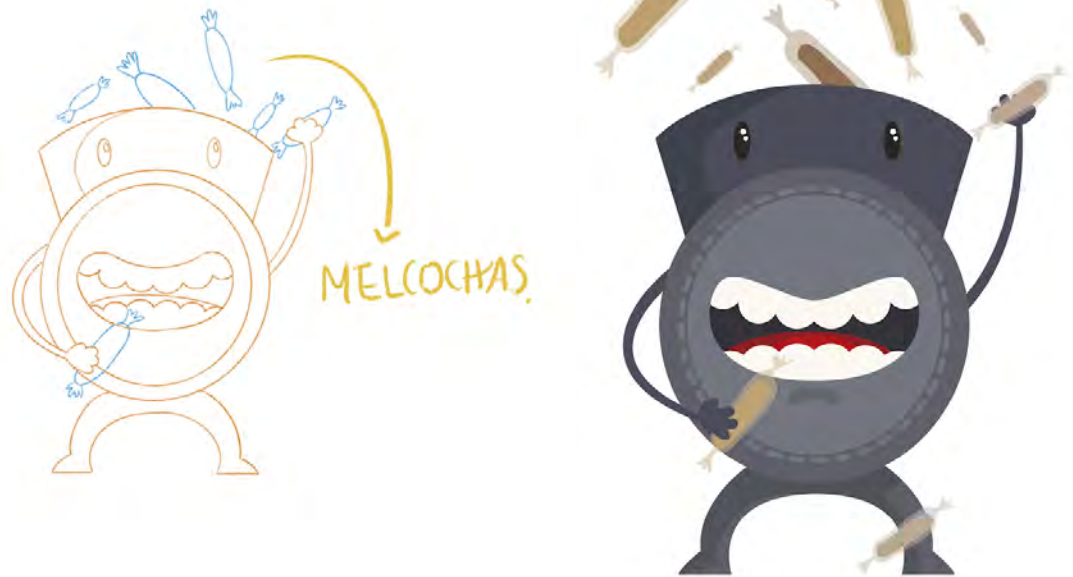


Fig. 33 Personaje: *El Melcochas* del proyecto Ruta Patrimonial: San Ramón. Imagen propia.

Esta caracterización se desarrolla únicamente modificando la posición del personaje e incorporando melcochas. Se respetan el los colores que las mismas tienen, distintos tonos de café, envueltas en papel transparente y de distintos tamaños, dependiendo de las manos que las realizaron. En el gráfico se aprecia en tono azul elementos que se agregaron y en tono naranja, el modelo original. Así mismo, a mano derecha, el personaje con la caracterización concluida.

4.1.2.1.3 El Poeta

El poeta es la caracterización realizada con *la plancha*. Se adicionaron elementos para hacer de este personaje, quien acompaña al infante a aprender sobre la amplia tradición poética ramonense. Se construye la personalidad de un adulto sabio que posee los saberes de los grandes poetas y se encuentra dispuesto a enseñar a todos los niños y niñas que le acompañen en la aventura.

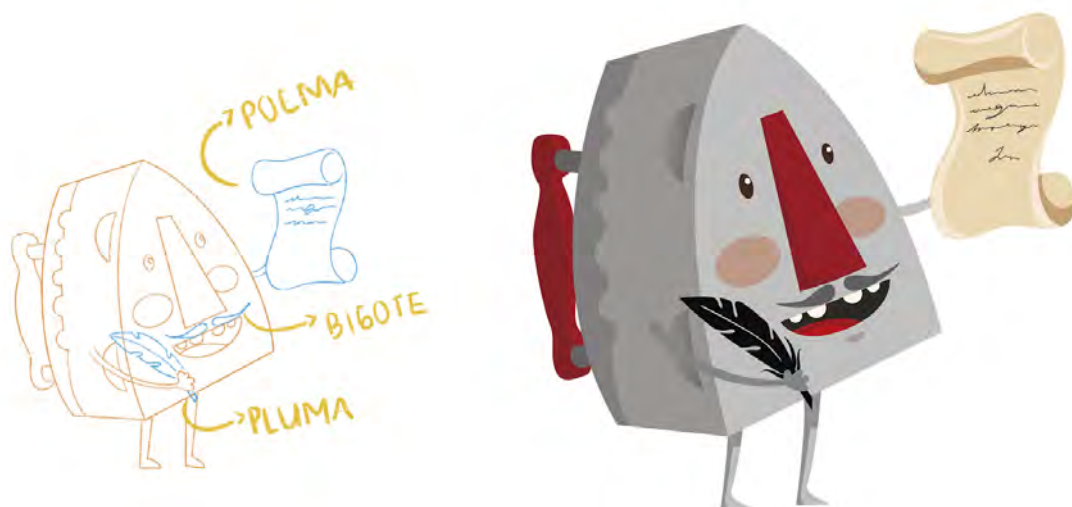


Fig. 34 Personaje: *El Poeta* del proyecto Ruta Patrimonial: San Ramón. Imagen propia.

Como parte de la caracterización se modifica la postura del personaje, de manera que el mismo se vea en la clásica posición de declamación. Así mismo, se agregan elementos claves y fáciles de identificar por cualquier usuario, como lo son: la pluma, el bigote y el poema. En el lado izquierdo del gráfico anterior se aprecia en

color naranja, el modelo original y los elementos adicionales en color azul; para tener a mano derecha, el personaje con la caracterización concluida.

4.1.2.1.4 El Explorador

El Explorador es la caracterización del personaje *El Radio Antigo*, es este personaje uno más del grupo, un amigo que planea junto con el infante y emprende la aventura; esta caracterización se desarrolló para invitar al consumidor a viajar por los lugares más recónditos y escuchar mitos y leyendas con valentía. El explorador es atrevido, enérgico y curioso.

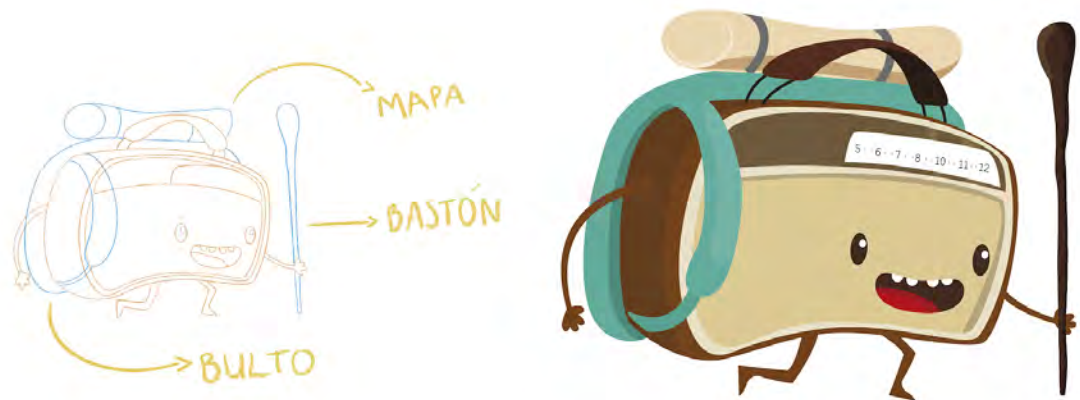


Fig. 35 Personaje: *El Explorador* del proyecto Ruta Patrimonial: San Ramón. Imagen propia.

Para la caracterización, se posiciona el personaje de manera que se insinúa el movimiento y se agregan elementos que para los infantes son fáciles de reconocer

como de un explorador. Por lo comunes que son en caricaturas, ilustraciones y material infantil. Hay elementos como el bulto, el mapa y un bastón; En el gráfico anterior a mano izquierda se señalan en color azul los mismos y en color naranja el modelo original. Quedaron a mano derecha, la caracterización finalizada de *el explorador*.

4.1.2.2 Señalética

En este apartado se desarrollan los elementos señaléticos dentro de la museografía: la rayuela y los carteles globo. Así mismo, se toma en cuenta que ante las medidas de protección sanitaria establecidas por la pandemia del COVID-19, la señalética de la museográfica se transforma en un elemento clave para la interactividad del proyecto.

4.1.2.2.1 Rayuela

Como elemento principal se establece la colocación de una rayuela que conduce al visitante por el recorrido deseable dentro de la sala, Esto lleva un orden lógico en el consumo de la información; así mismo. Esta rayuela se genera a partir del concepto “*rutas*”, fundamental en la construcción del proyecto.

Para su reproducción, cada cuadro de la rayuela es de 26 cm por 26 cm en vinil laminado para piso. Esto permite movilizarse según el espacio y distanciamiento necesario para las actividades recreativas.

4.3.2.2 Carteles Globo

Como anteriormente se explica, se realizó la caracterización de un personaje para cada tema patrimonial que aborda el proyecto. Los carteles globo se realizan para acompañar el recorrido de la rayuela en los espacios de la museografía que corresponda a cada uno, según el tema. Con preguntas generadoras o frases divertidas, invitan al visitante a continuar la aventura.



Fig. 37. Carteles Globo. Ruta Patrimonial San Ramón. Imagen propia.

La reproducción debe ser considerable para una óptima lectura de los usuarios en la museografía. Estos son impresos en PVC laminado con un ancho proporcionado a una altura de 30 cm cada cartel.

4.1.2.3 Infografías

Las infografías constituyen una de las fuentes de información más importante dentro de la museografía, siendo los demás elementos complementarios de estas y contribuyentes de la interactividad. La totalidad de las infografías se diseñan en gran formatos, compuestos por ilustración y texto.

Las infografías se distribuyen en la misma dirección de la rayuela. Se define una pared para cada eje temático que aborda el proyecto. La pared oeste es el espacio para La Entrada de los Santos, primer elemento patrimonial en el recorrido.

Esta sección se conforma de dos paneles infográficos de 1 metro x 1 metro. Funcionan como un conjunto, con texto en ambos y una gran ilustración que abarca los dos paneles. En está se representa dicha actividad patrimonial, con la Parroquia de San Ramón, personas, música y santos.



Fig. 38. Infografías: La Entrada de los Santos. Ruta Patrimonial San Ramón. Imagen propia.

La pared norte se asigna para abordar todo lo referente a las tradicionales melcochas de María, sobre dos paneles infográficos ambos de 1 metro por 1 metro, uno dedicado exclusivamente al texto ilustrado con algunos elementos pequeños y el segundo panel únicamente ilustrativo. En este segundo se puede ver la entrada con la Iglesia Parroquial, personas disfrutando de la actividad y miles de melcochas que vienen hacia ellos.



Fig. 39. Infografías: Las melcochas de María. Ruta Patrimonial San Ramón. Imagen propia.

La pared del costado este, pertenece a la actividad Flores a Lísimaco Chavarría. Por la naturaleza de este, como se evidencia en el análisis de espacio, posee dos ventanas que segmentan el espacio y reducen el espacio de pared libre para colocar material. Por dicha razón, esta sección la constituye una sola infografía más grande que la de las anteriores actividades, un panel de 1 metro x 1.5 metros.

En él se condensa el texto explicativo de la actividad, unas breves líneas del poema “Anhelos Hondos” de Lisímaco Chavarría y una ilustración de su tumba, lugar donde se desarrolla la actividad, con rosas. Y las montañas de San Ramón al fondo.



Fig. 40. Infografía: Flores a Lisímaco Chavarría. Ruta Patrimonial San Ramón. Imagen propia.

En la última pared del recorrido, la pared del costado sur, se ubica la sección de mitos y leyendas del cantón de San Ramón. En esta se ubican 3 paneles cada uno de 1 metro x 1.5 metros. Cada uno destinado a relatar y retratar una leyenda distinta. El árbol de corcho, La monja del Patriarca y La piedra de San Isidro. Con estas 3 infografías se da por concluido el recorrido dentro del espacio museográfico.



Fig. 41. Infografías: Leyendas Ramonenses. Ruta Patrimonial San Ramón. Imagen propia.

Todos los anteriores paneles infográficos pueden reproducirse en adhesivo sobre lámina de PVC o en lona, siendo la primera una alternativa viable para exposiciones dentro del Museo y la lona, la opción ideal para llevar a espacios fuera como centros educativos, bibliotecas, comunidades etc.

4.1.2.4 Mapas

Con el objetivo de incentivar la curiosidad y el deseo de aprendizaje de los infantes consumidores de la muestra museográfica, se elabora como material complementario un mapa, que invita a explorar y visitar los espacios que albergan los

mitos y leyendas ramonenses. Así mismo se señalan en un mapa del cantón, en el cual se ilustran y acompañan con frases que invitan a la aventura.

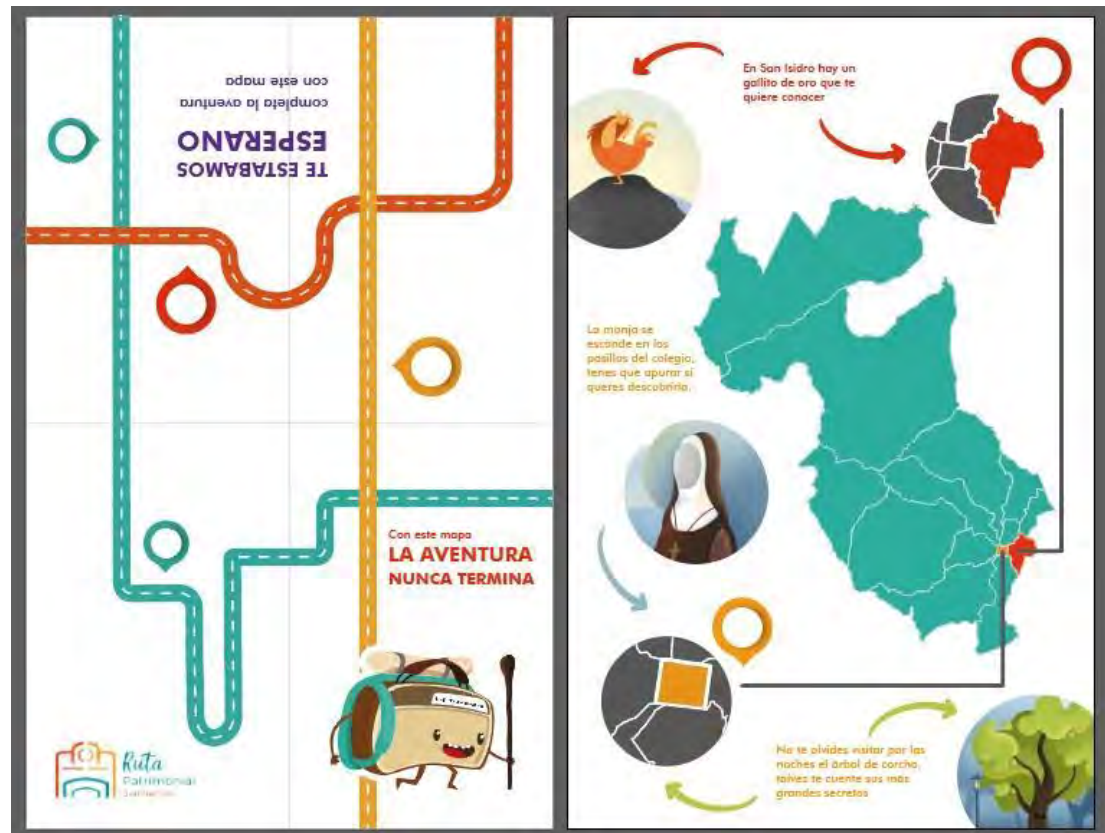


Fig. 42. Mapa. Ruta Patrimonial San Ramón. Imagen propia.

En la anterior imagen se muestra la gráfica del mapa, un pliego de 11x17 pulgadas impreso a tiro y retiro. En la imagen situada al lado izquierdo se muestran las caras del mapa que quedan en la parte externa, portada con el personaje, y contraportada con el identificador del proyecto. En la imagen del lado derecho se observa el interior, con el mapa del cantón, señalado e ilustrado. El diseño es funcional para impresión en CMYK y BN.

4.1.2.5 Recorrido virtual

Ante la situación sanitaria en la que se desarrolla este trabajo final de graduación entre los años 2020 y 2021, se plantea la necesidad de llevar esta exposición museográfica a entornos virtuales, de manera que la misma pueda ser vista desde cualquier lugar y llegar a la mayor cantidad de personas.

El recorrido virtual consta de un video con simulación en 3D por el espacio del Museo Regional de San Ramón, con todos los elementos museográficos diseñados instalados y funcionando. Este contenido se lleva a un video largo y varios cortos que pueden reproducirse y compartir en distintos medios y formatos.



Fig. 43. Simulación en 3D. Ruta Patrimonial San Ramón. Imagen propia.

4.2.1 Didáctica infantil

Este apartado tiene como fin, estudiar aspectos generales de didáctica infantil, a contemplar en el proceso de diseño del material gráfico, para optimizar su utilidad a nivel educativo. Se analizan aspectos tales como el diseño de los espacios educativos, el uso de las formas y colores para trabajar con población infantil.

4.2.1.1 Diseño de espacios didácticos

Dado que el material didáctico y lúdico que se elabora dentro del proyecto Ruta Patrimonial: San Ramón, se desarrolla para ser utilizado en los espacios físicos y virtuales que posee el Museo Regional de San Ramón y en centros educativos en que el mismo sea de interés; se toman en consideración métodos para el diseño de espacios didácticos.

Haciendo referencia sobre cómo hacer sentir al usuario de un espacio cómodo e integrado al mismo, Rodolfo Almeida menciona que a través de los elementos espaciales como las formas, los colores, materiales; se puede inspirar al usuario en este caso a los infantes y desde esta motivación involucrarse de manera directa con su entorno y su comunidad. (1999).

Lo anterior es aplicable tanto a los espacio físicos y virtuales, como al material editorial y lúdico, que a través de las experiencias y sensaciones que logre

generar en el usuario, le hagan sentirse cómodo y animado a explorar, todo lo referente a patrimonio cultural que expone el proyecto.

La educadora y pedagoga Alicia Vallejo en su texto *Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia*, habla sobre el aprendizaje del infante a través de generarle experiencias, expone lo que denomina como los procedimientos:

... manipulación, observación multisensorial, descubrimiento, exploración, experimentación, interacción con iguales y adultos cercanos, juego. Es difícil el desarrollo y el aprendizaje sin: motivación intrínseca, propósito, compromiso, libertad, espontaneidad, entrega, esfuerzo. (Vallejo, 2009, pág. 195-196)

De esto se pueden generar espacios y material interactivo. Es la clave para optimizar el proceso de aprendizaje, y llevarlo más allá de la memorización; acercarlo al usuario con el patrimonio cultural, el cuál habla de su historia y la de sus antepasados. Esto generó a través del material gráfico y su experiencia, miles de historias para compartir en sus espacios de socialización.

4.2.2 Juego de mesa

Se desarrolla un juego de mesa con una dinámica tradicional de tablero, en la que los jugadores lanzan dos dados y avanzan espacios. El camino que los jugadores recorren pasa por todos los elementos de interés patrimonial que aborda el proyecto. A la vez posee dinámicas que ayudan a los participantes a interiorizar las historias que conforman dicho patrimonio.

El objetivo central en este juego de mesa es que los jugadores puedan recorrer las rutas que los lleva a conocer el patrimonio cultural del cantón de San Ramón; y aprender sobre cultura, tradiciones, historia e identidad regional. El mismo incluye:

Mitos y leyendas: La Monja del Patriarca, El Árbol de Corcho y La Piedra de San Isidro. Actividades de interés patrimonial: Flores a Lisímaco Chavarría, Entrada de los Santos y Melcochas de María.



4.2.2.1 Fichas

Las fichas del juego corresponden a los mismos personajes centrales de los elementos patrimoniales, para un total de ocho (8) fichas con sus respectivas bases en madera, segmentadas en dos grupos distintos, que conforman los equipos de juego.



Fig. 44. Mockup de Ficha. Ruta Patrimonial. Imagen propia

En el equipo color celeste aparecen: El árbol de corcho, La monja, San Ramón y el gallito de oro. En el equipo color amarillo tenemos: El Poeta, El Músico, El Explorador y El Melcochas. Cada grupo de fichas cumplen diferentes movimientos a partir de dos (2) a ocho (8) jugadores, donde juegan equipos contrarios con su respectivo color. O bien, dos (2) jugadores pueden mover todas sus fichas del color elegido. Durante el juego solo debe moverse una ficha a la vez por jugador dentro de cada casilla, según el número que indique el dado o las tarjetas mágicas o incógnitas.

Estás deben reproducirse en vinil adhesivo laminado, impresión en cartón laminado o en PVC con cobertura laminada en troquel. Esto nos permite limpiar y desinfectar la superficie de las fichas sin dañarlas, con el fin de cumplir con la

seguridad del usuario en relación con los protocolos de limpieza debido a la pandemia COVID-19.

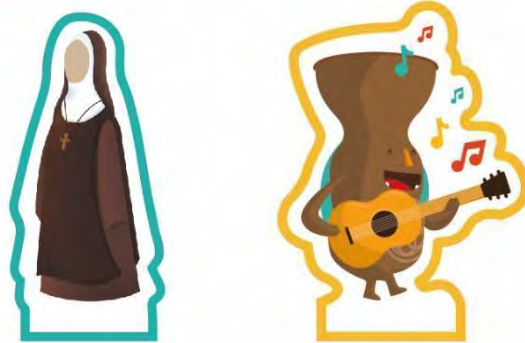


Fig. 45. Fichas representantes de equipos por color. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

4.2.2.2 Tarjetas

El juego contiene 30 tarjetas en total, quince (15) tarjetas de categoría “mágica” y quince (15) de categoría “incógnita” donde contienen acciones que los jugadores deben cumplir durante el juego para avanzar o retroceder. Las tarjetas mágicas de color morado poseen mensajes que representan a los personajes de las leyendas y las actividades patrimoniales, donde se debe ejecutar la acción que indiquen.

Las tarjetas incógnitas son de color naranja, y estas lanzan preguntas o intrigas sobre los temas que aborda el presente proyecto, para incentivar el aprendizaje del patrimonio de San Ramón de formas dinámicas y divertidas desde otra perspectiva. Por ejemplo con la leyenda de la monja para las tarjetas mágicas, ‘‘

¡Qué susto! -La aparición misteriosa de la monja del patriarca te deja inmóvil y pierdes un turno´. En las tarjetas incógnitas ponen a prueba el conocimiento del jugador, ´´ ¡María las melcochas!, - ¿En qué mes del año vamos a correr por melcochas? Si la respuesta es correcta avanza 12 espacios, si no pierdes un turno´´.

Para utilizar dichas tarjetas, el jugador debe caer en las casillas de color anaranjado o morado para tomar una. Una vez utilizada la tarjeta se debe colocar debajo de su respectiva baraja.

Cada tarjeta mide 6 cm por 9 cm. Deben reproducirse en tiro y retiro sobre material para etiquetas laminados en máquina de troquel. El laminado facilitará la limpieza de las tarjetas sin dañarlas. Esto para cumplir con los protocolos de limpieza y desinfección de superficies, además de proporcionar la confianza y seguridad de los usuarios en su aprendizaje.



Fig. 46. Tarjetas del Juego de Mesa. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

4.2.2.3 Dado

El juego contiene un solo dado, con el que se debería dar inicio al juego mover las fichas. Empieza el juego. El jugador que haya obtenido el número más alto al tirar el dado respecto a sus contrincantes. Además de las tarjetas, el dado es el indicador de avances de casillas en el tablero. Para la reproducción del juego se puede utilizar cualquier dado tradicional de 6 caras.

4.2.2.4 Tablero

El tablero de Ruta Patrimonial: San Ramón, es una emulación del recorrido por los elementos patrimoniales de interés que el proyecto aborda, Esta diseñado por sectores que representan cada conjunto de elementos (1.Mitos y Leyendas, 2. Entrada de los Santos, 3. Flores a Lisímaco Chavarría y 4. Melcochas de María) donde también se encuentran trampas y obstáculos a los que el jugador debe enfrentarse en el camino.

El juego posee dos maneras de concluir, un jugador debe llegar a la meta con todas las fichas que haya elegido del mismo color, así se obtiene un equipo ganador. O bien corre el tiempo en el tablero, por lo que se debe recorrer por completo bajo la frase "Antes de que anochezca", al completar la línea del tiempo con cuatro tarjetas de "tiempo" dentro de las barajas.



Fig. 47. Tablero del Juego. Ruta Patrimonial Imagen propia

El tablero cuenta con cuatro subdivisiones para guardarlo dentro del empaque. Al desplegarlo tiene un tamaño de 50 cm por 50 cm, al doblarlo es de 25 cm por 25 cm. La reproducción del tablero debe ser sobre cartón troquelado recubierto con laminado, con semicortes para sus dobleces. El laminado permite con facilidad la limpieza del tablero después de su uso y así cumplir con los protocolos de desinfección de superficies y protección del usuario o jugador.

A continuación, la forma de doblarlo correctamente es de izquierda a derecha con la esquina de inicio al frente, por último la mitad se dobla a la dirección contraria del corte del cartón.

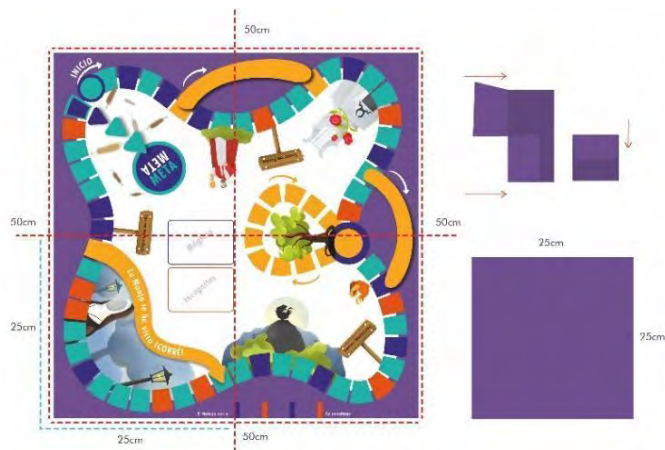


Fig. 48. Instrucciones de plegado del tablero . Ruta Patrimonial Imagen propia.

4.2.2.5 Embalaje

La caja para guardar y transportar los elementos que componen el juego son de formato rectangular. La tapa superior posee la presentación del juego y la tapa inferior los objetivos del juego. Como está diseñado para niños debe ser práctico a la hora de utilizarlo. Además, en su interior se guardan las ocho fichas y bases de madera, un tablero, un dado y treinta cartas como principales elementos y materiales gráficos con las instrucciones.



Fig. 49. Caja del juego. Ruta Patrimonial. Imagen propia

Este debe reproducirse en cartón troquelado con una cobertura de laminado para la protección de la caja. Cuenta con dos impresiones para armarla, la tapa superior y la tapa inferior. Ambas poseen sus dobleces para armarla y ponerla desde sus pestañas internas, sin recurrir a recortes a mano.

Medidas de la tapa superior 40.3 cm por 26.8 cm con pestañas de doblez para crear la tapa de 7 cm de ancho. Medidas de la tapa inferior es de 39.5 cm por 26.5cm con pestañas de doblez de 7cm de ancho para crear el cajón del empaque.

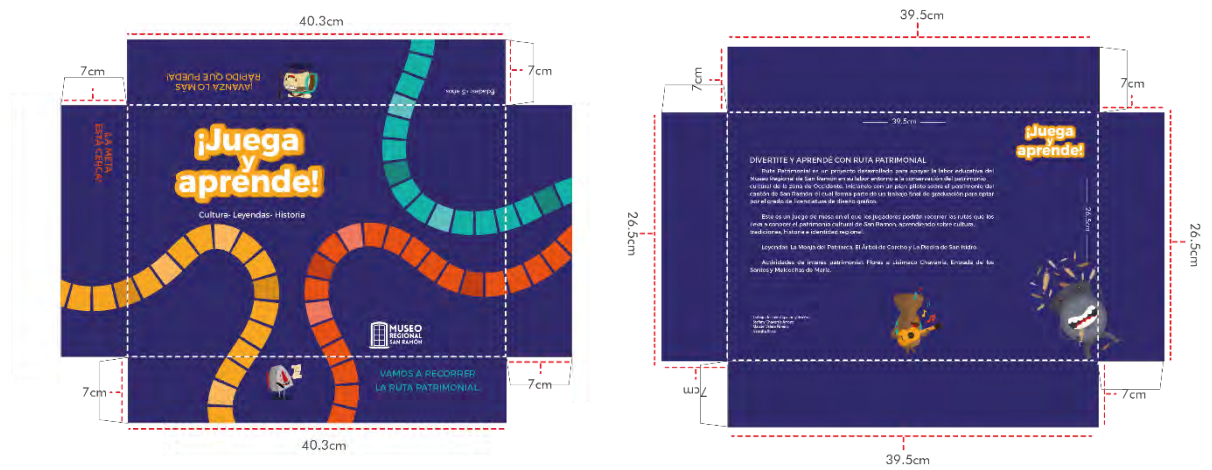


Fig. 50. Molde de Embalaje del tablero. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

4.2.2.6 Instrucciones

Cada jugador inicia el juego tirando del dado. Cada uno puede tener una o dos fichas de personaje del mismo color, pero solo pueden mover una por turno. Si caen en una casilla morada o anaranjada, toman la tarjeta del color que corresponde y siguen las indicaciones de la tarjeta.

Encontrarás dos grupos de tarjetas, las mágicas (M) y las incógnitas (I). Estas representan los atajos y obstáculos para moverte en el tablero, pueden hacerte retroceder o cambiar de lugar, en cualquier momento.

No te confíes, en el tablero hay trampas. Puedes caer en un puente que te ayude a avanzar o retroceder. Ten cuidado con el Árbol de Corcho, si caes en el círculo amarillo donde el árbol se posiciona, debes darle la vuelta. Si lo haces tres veces desapareces y pierdes el juego.

Deben llegar a tiempo a la meta antes de que anochezca, si no, se acaba el juego. Los grupos de tarjetas tienen cuatro cartas de TIEMPO, al salir cada una se colocan en la línea temporal del tablero.





Fig. 51. Instrucciones del juego en reverso de la caja. Ruta Patrimonial. Imagen Propia.

4.3. Material Editorial

4.3.1 Libro Ilustrado

Dentro del material editorial se desarrolla un libro ilustrado que aborda los temas de interés patrimonial que trata el presente proyecto. Este material tiene como principal objetivo servir de apoyo a docentes y personal del museo en su labor educativa en torno a patrimonio cultural; el cuál pasa por breves explicaciones de los eventos, tradiciones, mitos y leyendas que van acompañados de ilustraciones de las mismas.

Se proponen dos modos de reproducción del libro, uno en el que las ilustraciones son en 2D y otro, en el que las ilustraciones son en POP UP. Lo anterior para no limitar la reproducción del libro, a las posibilidades que el museo o los centros de impresión de la zona tengan.

4.3.2.1 Ilustraciones

Las ilustraciones se exponen como el punto focal del material. Son claves para el entendimiento de los niños. Son las mismas que se implementan en la museográfica desarrollada para este mismo proyecto y generando una narrativa continua entre lo que los visitantes pueden ver en la exposición y el material didáctico.

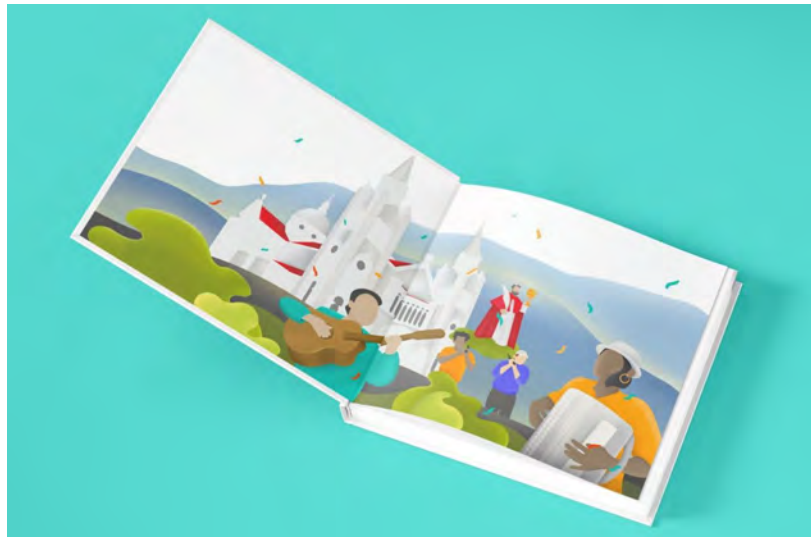


Fig. 52. Libro Ilustrado. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

4.3.2.2 Diseño y diagramación

El libro ilustrado posee 38 páginas cuadradas. Para la diagramación del mismo aplica una retícula de 2 columnas, con márgenes superior e inferior de 1 in y márgenes laterales de 1.5 in. Se adjunta una muestra del tipo de diagramación.



Fig. 53. Diagramación libro ilustrado. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

Se utiliza la tipografía *Futura Md BT Bold* para los títulos de capítulo y textos relevantes, en 33 pt. Para los cuerpos de texto se utiliza *Futura Md BT Medium* en 12 pt. Los textos se aplican en blanco sobre fondos de color y en negro sobre fondos blancos.

4.4. Material Web

Se establece como prioridad llevar el proyecto *Ruta Patrimonial* a medios digitales, por 2 motivos fundamentales: El público meta del proyecto son niños nativos digitales y ante la pandemia de COVID-19 de los años 2020-2021 en los que

se desarrolla este trabajo final de graduación, se da un creciente uso de medios digitales para entretenimiento, trabajo y aprendizaje.

4.4.1 Diseño de google sites

Inicialmente, se plantea el desarrollo de un sitio web para el proyecto, sin embargo, para no prolongar el uso de los materiales y optimizar su aprovechamiento, se decide de la mano del Museo Regional de San Ramón llevar dicho contenido a google sites.

Estos se elaboran 1 por cada actividad y leyenda patrimonial de interés que aborda el proyecto de manera que se desarrolla google site para: Entrada de los santos, Las melcochas de María, Flores a Lisímaco Chavarría, La piedra de San Isidro, El árbol de corcho y La monja del Patriarca. Se elaboran de manera individualizada con el objetivo de que su difusión al público y uso docente se pueda utilizar en el momento del año al que cada uno corresponde.

Todos los sitios poseen la misma estructura, en la que uno de los personajes del proyecto da la bienvenida a la aventura, datos fundamentales acompañados de preguntas generadoras de interacción, ilustraciones del elemento patrimonial y una actividad lúdico-didáctica para dar cierre.

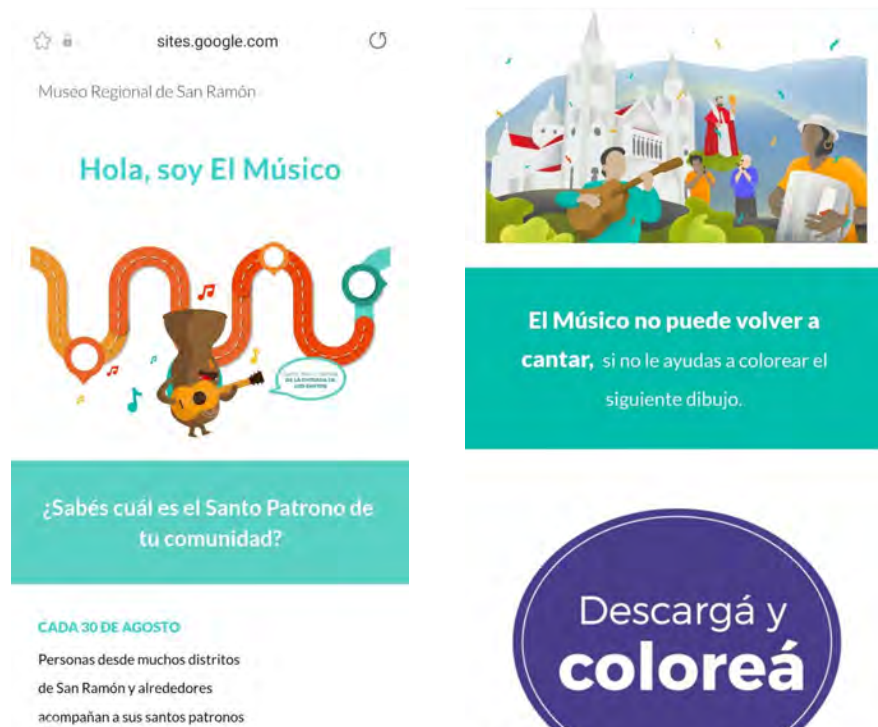


Fig. 54. Imágenes de Google Site. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

4.4.2 Audiolibros

De manera complementaria al material digital se elaboran audiolibros de los mitos y leyendas: El Árbol de Corcho, La Monja del Colegio y La Piedra de San Isidro. En ellos se narra de manera breve el mito o la leyenda, acompañada de ilustración animada y subtítulos, para hacerlo mucho más accesible.



Fig. 55. Captura audiolibro árbol de corcho. Ruta Patrimonial. Imagen Propia.

4.5. Tecnologías VR - AR

Como parte de lograr un mejor acercamiento con el público meta, niños nativos digitales, se implementa el uso de tecnologías de realidad aumentada y realidad virtual, que acerque a la población infantil al Museo Regional de San Ramón y mejore la interacción a través de medios digitales con la institución.

4.5.1 Recorrido en Realidad Virtual

En alianza con la primera empresa de producción de realidad virtual de Latinoamérica: Smart Rabbit, se produce un recorrido en realidad virtual por el Museo Regional de San Ramón. Desarrolla un material que va más allá de las fotografías en 360 grados que muchos museos alrededor del mundo poseen, se produce una experiencia completamente inmersiva.

En el video en realidad virtual que se produjo, se implementa audio, narración y señalética. También se construye un guión que aborda todos los espacios de uso público que posee en Museo Regional de San Ramón y contextualiza al espectador con secuencias que muestran la ubicación de esta institución y el cantón al que pertenece.



Fig. 56. Captura de video de realidad virtual. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

La postproducción del video, incluye proceso de ensamblaje de los márgenes del video, para poder garantizar una vista 360 grados perfecta; eliminación de herramientas como drones y trípodes e inserción de elementos gráficos complementarios.

Con el objetivo de hacer mucho más accesible el contenido de realidad virtual, se personaliza un visor de realidad virtual (cardboard) para que la institución lo pueda utilizar, tanto con los visitantes del museo como con las visitas que el

museo realiza a centros educativos, comunidades, entre otros: Así se garantiza, que el contenido de realidad virtual que se ha producido sea de mayor utilidad.



Fig. 57. Cardboard de realidad virtual. Ruta Patrimonial. Imagen propia

4.5.2 Filtros de realidad aumentada

Para incentivar la participación del público meta en el proyecto y lograr un mayor acercamiento, a través de tecnologías con las cuales los mismos están más interesados, se desarrolla un filtro de realidad aumentada, el cual puede utilizarse en medios como Instagram, Facebook y Tiktok, diseñado y programado a través de la plataforma Spark AR.

Dicho filtro funciona a través de reconocimiento facial, con una máscara que altera la imagen de las personas con elementos decorativos relacionados directamente con el proyecto Ruta Patrimonial: San Ramón.

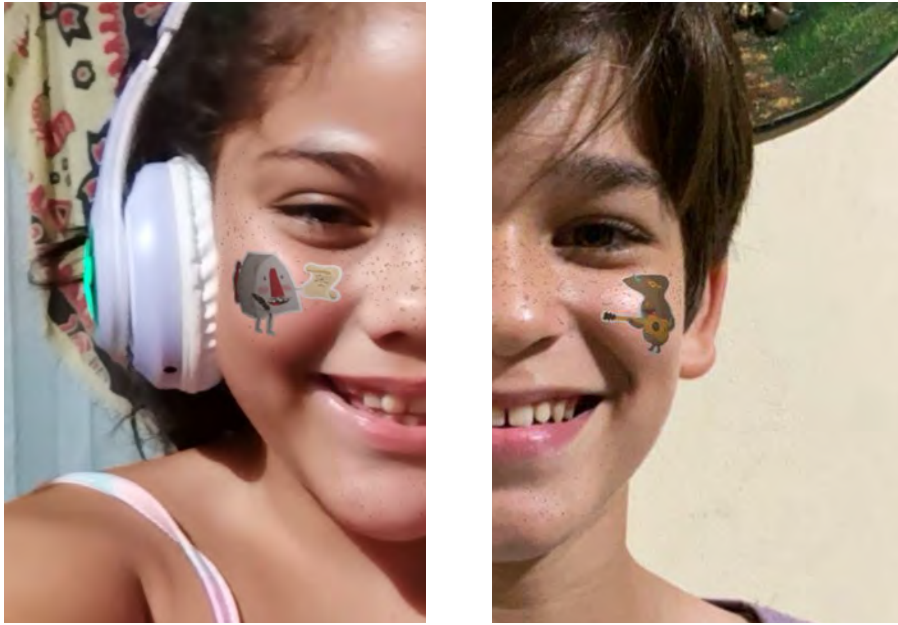


Fig. 58. Fotografías de niños utilizando el filtro de AR. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

Capítulo V

Campaña de difusión del proyecto

5.1 Campaña de difusión

Para dar a conocer el proyecto Ruta Patrimonial: San Ramón y aportar en la labor de difusión del Museo Regional de San Ramón, se desarrolla un plan de medios de comunicación, con todos los insumos para llevar el mismo a cabo.

Campaña de comunicación cuyo objetivo principal es lograr un acercamiento de la población infantil del cantón de San Ramón a su propia historia y patrimonio cultural, al generar interés desde elementos y medios cercanos a ellos.

5.1.1 Medios de comunicación

Se establecen los medios de comunicación a través de los cuales se va a difundir el proyecto, a partir de las posibilidades de la institución. Tomando en cuenta redes sociales como Instagram, Facebook, Youtube, y medios de instituciones aliadas que funcionen como eco de actividades y materiales claves.

Así mismo se sugiere la implementación de medios más cercanos a la población infantil y en tendencia al momento en el que se desarrolla el presente trabajo final de graduación, como Tik Tok.

5.1.2 Calendarios de contenidos

Se desarrolla una campaña publicitaria conocida como Social Selling, con el objetivo de dar a conocer el proyecto e interactuar con los usuarios a través de redes sociales como Facebook e Instagram, para generar tráfico y una mayor cercanía a la población meta.

La campaña aborda diferentes temas patrimoniales o de tradición los cuales están sujetos a fechas fijas, por lo que se crea un calendario que funciona como guía para las publicaciones diseñadas. Estas abordan diferentes temáticas y son parte del aprendizaje del niño. Se establecen los temas con sus respectivas fechas como, 30 de agosto La Entrada de los Santos, 27 de agosto Flores a Lisímaco y 7 de diciembre Melcochas de María, las leyendas no tienen fecha establecida por lo que se distribuyen durante todo el calendario.

Todos los meses tienen programados tres objetivos diferentes de interactividad con el usuario en RRSS (redes sociales). Cada mes tiene enmarcado un

día con diferente color. Esta secuencia es muy importante respetarla para mantener el orden de comunicación y objetivos.



Fig, 59. Fotografías de niños utilizando el filtro de AR. Ruta Patrimonial. Imagen propia

5.1.3 Contenidos

Las publicaciones de color anaranjado dan introducción al tema, invita a estar atentos a las nuevas actividades recreativas para el mes. El color celeste es para explorar, lanza preguntas para interactuar con el usuario y el color amarillo tiene como objetivo el "Call to Action". Es una herramienta muy eficaz para generar tráfico y redirigir al público a otros sitios web. Como antes mencionados los Google

Sites con cada tema abordado, anuncian nuevas actividades presenciales en el Museo como visitas guiadas a museografías, para dar a conocer los audiolibros, ilustraciones para colorear, entre otros materiales gráficos.

En la siguiente imagen se visualiza el orden de las publicaciones, así mismo se visualizará en Instagram en formato 1080px por 1080px.



Fig. 60. Publicaciones de redes sociales. Ruta Patrimonial. Imagen propia



Fig. 59. Fotografías de niños utilizando el filtro de AR. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

Cada color segmentado posee tres adaptaciones, para un total de siete publicaciones al mes, en formato del museo para Facebook es de 1200px por 630px. El formato de Instagram funcional también para Facebook es de 1080 px por 1080px, y un formato en vertical para las historias de ambas redes sociales es de 1080 px por 1920px.



Fig. 61. Ejemplos adaptación de contenidos de redes sociales. Ruta Patrimonial. Imagen propia.

Conclusiones

El presente trabajo final de graduación ha tenido como base, apoyar a través del diseño gráfico al Museo Regional de San Ramón en su labor educativa en torno a patrimonio cultural en población infantil. Para esto se desarrolló el proyecto Ruta Patrimonial, con un plan piloto aplicado al cantón de San Ramón.

- Se logró el desarrollo de una identidad gráfica y proyectual completa para dar imagen a Ruta Patrimonial, imagen adaptable a los distintos cantones y que responda a las pautas institucionales, identidad del Museo Regional de San Ramón, así como al patrimonio cultural de la región. Identidad gráfica que contempla todos los parámetros establecidos por la Universidad de Costa Rica, para poder utilizarse.

- Se recomienda que este proyecto diseñado desde sus bases, podrá aplicarse a otros cantones de la región de occidente, que forman parte de la zona que aborda el Museo Regional de San Ramón. Siendo Ruta Patrimonial: San Ramón, el plan piloto de este proyecto.

- En el desarrollo del material de apoyo para la institución, se logró diseñar y elaborar una exposición museográfica completa, que involucra material didáctico, lúdico e interactivo; que conecta la experiencia presencial con una museografía digital. Así mismo se consigue la aplicación de los elementos patrimoniales de

interés en un juego de mesa infantil, que a su vez, se relaciona de manera directa con un libro ilustrado para que los padres de familia, encargados y docentes acompañen al infante en el proceso de aprendizaje. Se implementaron materiales digitales para poder llevar el proyecto a más lugares; entre estos sitios web con contenido y dinámicas de interacción, audiolibros y contenido audiovisual para la difusión de la totalidad de Ruta Patrimonial.

- Impulsado por la creciente digitalización de la educación ante la pandemia del COVID-19, se incorporan al proyecto tecnologías como realidad aumentada y realidad virtual, los cuales son materiales claves para un mayor alcance de Ruta Patrimonial entre las nuevas generaciones, a su vez, es una puerta para que cualquier persona alrededor del mundo pueda ver y conocer la labor que el Museo Regional de San Ramón realiza.

Se concluye que el material anteriormente mencionado y sus adaptaciones a entornos digitales; el proyecto aporta a la visibilización de la institución hacia la comunidad, en un momento histórico en el que la falta de interacción de la sociedad puso en riesgo la identidad regional, los elementos y actividades patrimoniales que nos identifican.

Recomendaciones

El proceso de retroalimentación en el desarrollo del presente trabajo final de graduación, se llevó a cabo con el personal del Museo Regional de San Ramón, docentes de la carrera de Diseño Gráfico y personas pertenecientes al público meta del proyecto.

- Dentro de los aportes que se hicieron al desarrollo, fue clave la adaptabilidad de todo el material tanto digital como físico, a la realidad sanitaria por COVID-19. Aquí es fundamental que todo el material permite utilizarse, mientras se aplican todos los protocolos de salud pública.

- Es recomendable una mayor digitalización de los materiales generados, acompañados de un sistema que conecte los entonces físicos con los entornos digitales del proyecto; de manera que se fortalezca la interacción del público con la institución.

Se muestra como recomendación el que hubo reducción de costos y simplificando

al reproducir ciertos materiales claves, para las visitas que realiza el Museo Regional de San Ramón a escuela de la zona. Así, de manera que se pueda hacer uso de los materiales de una manera óptima en espacios fuera de la institución.

Anexo

Anexo 1

Machote de entrevistas

Se realizaron entrevistas informales a diferentes personas dedicadas en la parte histórica de la zona de San Ramón con el fin de recopilar información sobre patrimonio, festejos y leyendas ramonenses. Entre ellas están, las melcochas de María, Rosas a Lisímaco Chavarría, la Entrada de Santos y leyendas.

Datos del entrevistado:

Nombre completo:

Rango académico:

Fecha exacta de la entrevista:

Duración:

Método de recopilación:

Tipo de entrevista:

Preguntas

1. ¿En qué tradiciones propias del cantón de San Ramón participa?
2. ¿Cuáles tradiciones considera usted que son de mayor importancia para el cantón de San Ramón?
3. ¿Cómo ha percibido la evolución de estas tradiciones en el tiempo?
4. ¿Según sus conocimientos y experiencia, cuál es la importancia de estas tradiciones en la historia?

5. ¿Qué aspectos dentro de esta tradición deben ser objeto de nuestra atención?
6. ¿Cuál considera usted que puede ser el futuro de estas tradiciones?
7. ¿Considera importante enseñar y transmitir la importancia del patrimonio cultural a la población infantil y por qué ?

Anexo 2

Entrevistas realizadas

Nombre completo: Maria Isabel Ulate Cruz c.c. Macha

Rango académico: Educadora de primaria(32 años de laborar)

Fecha exacta de la entrevista: 27/04/2020

Duración: 1:20:00 (una hora con veinte minutos)

Método de recopilación: telefónica (programas para grabar la entrevista)

Tipo de entrevista: Focalizada

¿En qué tradiciones propias del cantón de San Ramón participa?

Hace dos años tuvo que suspender la participación en estas actividades por enfermedad.

Participó por años en la Entrada de los Santos, directamente viajando y arreglando la imagen de la Virgen del Tremedal, la arreglaba y la alistaba para el

desfile. Además se involucra en la organización de todo lo relacionado con el Tremedal.

En la visita de las Rosas a Lisímaco, llevaba a los niños de la escuela del Laboratorio y la George Washington a que visitaran el monumento y llevarle flores. (en los años 60), participaban todos los grados académicos de la escuela. Cuenta que visitaban el monumento que se creó especialmente para Lisímaco, y no la bóveda donde lo enterraron al inicio donde él, antes de su muerte había pedido ser sepultado. La municipalidad decidió hacer el cambio del lugar con los restos de su cuerpo hacia el monumento, pensando en que era el mejor punto para visitarlo. Esta práctica se realiza desde su muerte el 27 de agosto de 1913, sólo vivió 35 años ya que se enfermó de tuberculosis.

Desde entonces en las escuelas no faltaba esta práctica. Las madres y los niños ya estaban muy conscientes de esta tradición. Relata toda una experiencia que ocurría durante la caminata al cementerio, habían niños que olvidaban sus rosas, y por traviesos en el camino las tomaban de los jardines cercanos a la calle.

Anhelos Hondos lo escribió cuando estaba enfermo, antes de morir decidió escoger su lugar de descanso, al sentirse muy mal escribió sentando en el cementerio, para que los niños le lleven flores, y lo recordarán en su memoria.

Versos destacados de Anhelos Hondos

“Allá en el camposanto

que esmaltan las auroras de amaranto
y las tardes de sándalo y carmín,
allá donde la hiedra
abraza con amor la cruz de piedra
anhelo ahora descansar al fin.
Allá donde los vientos juguetones
columpian los rosales en botones
y lloran al pasar,
allá donde los lúgubres cipreses
me esperan hace meses
anhelo descansar.”

En esta parte el menciona los cipreses porque cuando él escribió este poema en el cementerio había cipreses y no palmeras como las que se encuentran ahora.

¿Cuáles tradiciones considera usted que son de mayor importancia para el cantón de San Ramón?

Actualmente todas las tradiciones que tenemos son hermosísimas, a pesar de que la tradición de Lisímaco está actualmente suspendida, son de las más bellas, y lastimosamente han dejado de lado esta práctica, según quien lo está organizando, ya no le dan tanta importancia, seguramente porque no han estudiado la literatura completa y han visto la calidad de poeta tuvimos en San Ramón.

La entrada de los Santos es una tradición hermosísima, por allá de los años de 1886 cuando fueron decretados los primeros distritos de San Ramón y se decretó el primer templo parroquial de calicanto. Estas tradiciones han crecido mucho, ya viene gente de todo el país a verlas y a vivirla, de Heredia de Cartago, etc.

Las melcochas de María es otra tradición que no se va a morir así de fácil. En esta hay mucha desinformación, por lo general piensan que vienen de la Paz, pero son totalmente de San Ramón. La historia es que antes todas las personas se llamaban, Maria Isabel, Maria Cecilia, todas tenían el nombre de María. Cuando era niña, una tía me llevaba a pasear y caminar por esos lados, ahí camino a la universidad por la feria que se da actualmente, había unas casitas de campo, muy lindas y humildes, y al frente había unos grandes patios, ahí al frente vivían tres hermanas llamadas Marías, y un año se les ocurrió un 7 de diciembre en la víspera.

Estaban aburridas y decidieron hacer melcochas, llamaron a las mamás para que trajeran a los chiquitos y poner música y rondas, al pasar los años cada 7 de diciembre siguieron llegando las madres con los niños para la gran fiesta, y a comer melcochas, y así nacieron las melcochas de María, por la necesidad de divertirse un poco, antes la gente salía libre afuera de sus casas, y era una buena forma de compartir y pasar un rato alegre con otras personas.

“Cuando era pequeña eran los niños los que iban a la actividad e iban por las melcochas. En mi tiempo, eran los varones quienes salían a correr de casa en casa a que les dieran melcochas, mientras las hermanas esperábamos en la puerta de la casa, y todos comíamos melcochas.”

Otra tradición importante que ahora está perdida, era la retreta, es la banda municipal tocando en el quisco del parque todos los domingos a las 8:00 de la noche, era tocar música clásica, no charanga. Todos los padres de familia llevaban a los hijos mayores a ver la retreta, si había un bebé en la familia se quedaban con la mamá en la casa, los que ya caminamos solos íbamos siempre a escucharlos tocar. Yo iba bien abrigada a verlos...

Las dianas, de antes eran casualmente por la banda municipalidad y tocaban el día de San Ramón a las 5:00 de la mañana, se organizaban y comenzaban a recorrer las calles del pueblo, avisando las fiestas del día de San Ramón. Hoy día lo que hacen es montarse a un carro de carga y solo tocar tambores, más bien es un escándalo, y ya no es igual, antes hasta se tocaba música selecta.

Las serenatas eran muy comunes, en los matrimonios en la víspera tocaban serenatas, en los cumpleaños, día de la madre se llevaban y les cantaban a todas las mamás, eran afuera de la casa para que todos celebren y fueran parte del momento, no como ahora que es más privado dentro de la casa. Esta actividad ya no existe

como tal, se ha perdido y ha cambiado. Y las calles se han llenado de mucho maleante y no se puede estar tranquilo afuera como en aquellos tiempos.

Otra tradición, para las navidades eran los Pastorcitos, iban de casa en casa a cantar y les preparaban bocadillos, luego salían a otra casa y lo mismo, les daban bocadillos y así de casa en casa en cada navidad, eran los niños los que iban, vestidos de pastores, esto se hacía también para visitar el portal de cada casa a cantar villancicos.

¿Cómo ha percibido la evolución de estas tradiciones en el tiempo?

La educación ha cambiado mucho, parece que ya no son los mismos intereses por enseñar estas tradiciones, o las han dejado de lado sin importancia, la calidad en la educación ha cambiado.

La sociedad ha cambiado y en la calle no anda la misma gente, los gustos de los jóvenes cambiaron y creo que por eso tradiciones preciosas se han ido. El interés por preservar y mantener todas estas costumbres ya no son las mismas y las han dejado de lado.

Otro factor es que San Ramón fue un lugar bien atendido y selecto y teníamos una población seleccionada, pero llegó el momento que al entrar al pueblo mas colegios, la Universidad de Costa Rica, y por eso empezó a venir mucha gente de afuera a estudiar en San ramón, ya otras personas encontraron que San Ramón era

muy “divertido” y con eso se complicó ese elemento de salir a la calle tranquilos y practicar cada tradición o costumbre. Podía ser de madrugada como cuando uno iba a las velas, se devolvía a la casa a la 1:00 de la mañana y no había temor de nada, ya no había confianza de salir.

¿Según sus conocimientos y experiencia, cuál es la importancia de estas tradiciones en la historia?

Todas estas tradiciones en su tiempo fueron hermosas y educativas, porque si estaban escuchando un recital musical se estaban educando al mismo tiempo con la música selecta. Eran tradiciones donde todo el pueblo se involucra, no como ahora porque las costumbres y la educación ha cambiado

Se estaba educando, se escuchaba música selecta, se practicaban fiestas y actividades sanas, todos aprendíamos en una cultura rica en respeto, habian momentos y lugares muy concurridos por los jóvenes, adultos y niños. Además de que San Ramón era muy conocido por todas esas actividades y reuniones en el pueblo.

¿Qué aspectos dentro de esta tradición deben ser objeto de nuestra atención?

La lectura, los poemas, los cantos...

Poner atención a los elementos mínimos que no faltan en una tradición. El comportamiento de la gente, todo va cambiando, depende del comportamiento de las personas, por ejemplo en los cumpleaños, iban al cerro del tremedal con melcochas envueltas en hojas de naranja agria, y los vecinos y amigos del chiquito íbamos a celebrar su día, se involucran jóvenes, en ese cerro se llevaba una tabla para irse a resbalar en el bajo. Ahora ya no se puede ir ahí por la cantidad de gente que maltrataron el lugar a causa de la droga.

¿Cuál considera usted que puede ser el futuro de estas tradiciones?

Lastimosamente las Rosas a Lisímaco ya se ha estado desapareciendo, pero por ejemplo, las Melcochas de María, que la esperan los chiquitos y la esperan los adultos y jóvenes, mucha gente busca cómo conseguir las melcochas y repartirlas a los adultos mayores o a los niños. La iglesia y la municipalidad también preparan sus melcochas para tirarlas. Y eso no va a perecer...

La Entrada de los Santos eso dudo o al menos que pronto se vayan a perder, son tradiciones famosas donde más bien la gente las espera o vienen personas fuera de San Ramón a verlas y es toda una celebración nacional.

El día de San Ramón tampoco va a morir así de fácil, ya que es una conmemoración para todo el pueblo ramonense. Pero la sociedad como he dicho va

cambiando, y va evolucionando con las personas, por lo que es difícil que una tradición pequeña es difícil mantenerla, la gente no se comporta igual ante ella.

Además la educación en la escuela influye mucho porque ya casi no les enseñan las tradiciones, entonces cómo van a crecer amando eso...

¿Considera importante enseñar y transmitir la importancia del patrimonio cultural a la población infantil y por qué ?

Para las actividades como las Rosas a Lisímaco, en los años 60 donde se dedicó a inculcarles esa tradición, todos los años iban a visitar la tumba, y era toda una experiencia para ellos, les gustaba y relatan varios poemas en memoria a él, como el de “Anhelos Hondos”:

“En mi pueblo que doble la campana
bajo el oro del sol de la mañana
por este su nativo trovador;
en mi pueblo... y qué manos cariñosas
me lleven a la huesa muchas rosas
cortadas con amor.”

Estas costumbres que se practicaban cada año en esos tiempos, precisaban para inducir a los niños a apreciar algo muy bueno y tan grande como un poeta,

nacido en San Ramón de Costa Rica, muchos chiquitos y maestras cada 27 de agosto viajamos a dejarle las flores a Lisímaco.

Las Melcochas de María se hicieron especialmente para los niños y creo que de alguna forma hay que hacerlos más partícipes de esa actividad. Para la enseñanza de los niños es muy importante los cuentos, la lectura, que usen su imaginación sea la que crea esas imágenes o recorridos, que se haga un relato de tal forma que el chiquito capte y sienta aquella actividad en su pensamiento a través del cuento con datos históricos, por más pequeños que sean siempre retienen información y repetirlo una y otra vez, ellos aprenden con la repetición para que se acostumbren.

Analizar distintas actividades porque cada niño es diferente, hay algunos que son más dispersos y lentos con el aprendizaje, a otros más bien hay que darles mucho material porque todo lo hacen rápido y lo entienden al momento. Inculcarles la lectura, que lean y entiendan, evitar la repetición de signos solo por repetirlos, y no decirles que esto sirve a futuro, sino que ellos solos capten las ideas, que no someterse a que lean un párrafo sino confrontarlos para ver qué entendieron de lo que leyeron, inclusive que después lo puedan proyectar en el papel por medio de dibujos.

Ellos son muy abiertos a los temas, y más si se les enseña con amor, que sientan las tradiciones y se acuerden de ellas, que se identifiquen con el pueblo.

Anexo 3

Nombre completo: Olga Echeverría Campos

Dirección exacta de su domicilio o trabajo: 60 metros de la biblioteca pública del cantón de San Ramón.

Fecha exacta de la entrevista: 26/04/2020

Duración: 1:05:00 (una hora con cinco minutos)

Método de recopilación: telefónica (programas para grabar la entrevista)

Tipo de entrevista: Focalizada

1. ¿En qué tradiciones propias del cantón de San Ramón participa?

En todas las que conozco, desde que tengo uso de razón he participado en las principales actividades culturales del cantón de San Ramón. El patrimonio y la cultural del cantón son temas que me interesan mucho y en los que siempre he estado involucrada.

2. ¿Cuáles tradiciones considera usted que son de mayor importancia para el cantón de San Ramón?

Todas las tradiciones son importantes porque hablan de la historia de un pueblo, las que todos conocemos como la entrada de los santos, las melcochas de maría, la poesía con la tradición de llevar rosas a la tumba del maestro Lisímaco Chavarría Palma, todas son maravillosas. Después están todas las leyendas, como la

de las musas; en la comunidad de cataratas están unas cascadas hermosas que llevan por nombre las musas, y este nombre es dado por una leyenda que cuenta que los enamorados que visiten en luna llena las cataratas pueden ver las musas.

3. ¿Cómo ha percibido la evolución de estas tradiciones en el tiempo?

Yo escribí un libro sobre las leyendas de San Ramón y visité las escuelas de San Ramón, voy constantemente a la escuela Jorge Washington, ahí los niños me cuentan sus versiones de las tradiciones. Mira, antes la leyenda del árbol del corcho solo se contaba que si ibas al Parque Manuel Alberto Brenes de noche el árbol de corcho te desaparecía y generaciones más recientes agregaron lo de darle 3 vueltas; las tradiciones no se están perdiendo están evolucionando.

4. ¿Según sus conocimientos y experiencia, cuál es la importancia de estas tradiciones en la historia?

Todas son muy importantes, pero las que ya le he mencionado son las más relevantes por la cantidad de años de tradición y la cantidad de personas que participan en las mismas. Todo ramonense las conoce.

5. ¿Cuál considera usted que puede ser el futuro de estas tradiciones?

Yo espero que se conserven, pero bueno es trabajo de todos difundirlas, por ejemplo proyectos como este que ustedes están haciendo, hablar con los niños y los jóvenes, contarles nuestra historia, nuestras tradiciones.

6. ¿Considera importante enseñar y transmitir la importancia del patrimonio cultural a la población infantil y por qué ?

Claro, hablarle a los niños de la cultura y tradiciones ramonenses es muy importante porque son ellos los adultos del futuro, que van a participar de manera activa en las tradiciones haciéndolas posibles.

Anexo 4

Nombre completo: Paul Brenes Cambroner

Rango académico: Abogado e historiador

Dirección exacta de su domicilio o trabajo: Centro de San Ramón

Fecha exacta de la entrevista: 28/04/2020

Duración: 1:00:00 (una hora)

Método de recopilación: telefónica (programas para grabar la entrevista)

Tipo de entrevista: Focalizada

1. ¿En qué tradiciones propias del cantón de San Ramón participa?

En la mayoría de tradiciones propias de San Ramón he llegado a participar, desde muy joven me gustaba ese tipo de eventos ya que no solo era una forma cultural de reunir a los vecinos y a todos los habitantes de de San Ramón en un solo festejo lleno de alegría, comidas típicas, donde los niños también podían participar y ser parte de las actividades culturales que siempre me han llenado de orgullo, no solo por reunir a todos sino por ser tan propios de la esencia de lo que es San Ramón, por lo cual llegan a venir gente de otras partes del país que también disfrutan de estos eventos que son únicos de la región

2. ¿Cuáles tradiciones considera usted que son de mayor importancia para el cantón de San Ramón?

En lo personal la Entrada a los Santos es un evento importante para San Ramón, ya que no solo es un evento cultural sino también que nos permite adentrarnos en la los eventos religiosos propios de la región, lo cual fomenta y refuerza la unión de los habitantes sino también de transmitir el conocimiento a las nuevas generaciones a través de eventos llenos de alegría, festejo y en un ambiente familiar, así también la tradición de las Melcochas de María, se fomenta mucho entre los más jóvenes como una tradición sana que nos transmite esa esencia de ser Ramonense

3. ¿Cómo ha percibido la evolución de estas tradiciones en el tiempo?

Como cualquier tradición, algunos a través del tiempo han perdido esa chispa, sin embargo considero que en nuestra región hemos logrado mantener muchas de las tradiciones vivas y con una gran participación de la población en ellas, es importante inculcar estas tradiciones no solo en el entorno familiar, sino también en las escuelas y colegios donde los niños y adolescentes pueden crecer en entornos festivos y culturales que los haga partícipe de las tradiciones de tal forma que al crecer sean no solo parte de sus recuerdos sino también de buenos recuerdos que quieran seguir transmitiendo de generación en generación

4. ¿Según sus conocimientos y experiencia, cuál es la importancia de estas tradiciones en la historia?

La importancia de este tipo de tradiciones, es de que nos permite crear una esencia única, una identidad a nuestra comunidad, donde San Ramón llega a conocerse y ser popular por sus tradiciones y eventos culturales, esto nos permite un reconocimiento social y una identidad única, lo cual no solo nos enorgullece como Ramonenses sino también como Costarricenses

5. ¿Qué aspectos dentro de esta tradición deben ser objeto de nuestra atención?

No solo el festejo de las tradiciones y la unión de la comunidad debe ser objeto de nuestra atención, sino también lo que nos transmite y sobre todo nos enseña las tradiciones ya que cada una de ellas no solo nos inculca un sentimiento de alegría sino también nos permite aprender de nuestra historia, de nuestra cultura y de las características sociales que predominan en nuestra comunidad y nos hace únicos como Ramonenses, la historia no solo nos enseña sino también nos permite crecer y aprender de los errores y logros de nuestros antepasados

6. ¿Cuál considera usted que puede ser el futuro de estas tradiciones?

El futuro de nuestras tradiciones depende de cada uno de nosotros no solo de las nuevas generaciones sino también del as viejas, ya que aquellos que han participado de ellas deben inculcar estas actividades y transmitir las con cariño y añoranza a las nuevas generaciones

7. ¿Considera importante enseñar y transmitir la importancia del patrimonio cultural a la población infantil y por qué ?

Es importante enseñar y hacer partícipe a los niños y adolescentes de estas tradiciones por medio de actividades escolares o familiares para que no solo puedan conocer este tipo de maravillosos eventos sin también practicarlo con el mismo respeto, fervor y cariño que por tanto años se han caracterizado nuestras tradiciones; llenos de alegría, festejo y unión social

Anexo 5

Validación de prototipos

Público meta: niños de 5 a 12 años

Se recopila información para validar la experiencia de usuario lúdico, y uso de tecnologías a través de encuestas a niños y niñas, para el análisis del proceso de aprendizaje y entretenimiento. En el caso específico de este proyecto final de graduación, durante el proceso se trabaja con infantes, por lo tanto los datos de los mismos son protegidos para velar por su integridad.

Material lúdico y experiencia de usuario.

¿Tiene acceso a dispositivos móviles?

¿Le gustan los videos animados?

¿Le entretienen los cuentos largos o cortos ?

¿Qué juegos de mesa le llaman más la atención?

¿Qué colores le llaman más la atención de la paleta de color?

¿Le gustan los juegos al aire libre ?

¿Le gustaría ir al museo o tener una guía virtual como un videojuego?

¿ Sus familiares alguna vez le contaron historias o leyendas de San Ramón?

¿Le gustaría saber sobre historias y leyendas?

¿Cómo aprende mejor, jugando o leyendo ?

Bibliografía

Aguilar Murillo, Calderón López, Obregón Valverde, Quesada Smith, Valverde Serrano, B. (2019). *Elaborar una propuesta desde el diseño gráfico para una colección de maletas didácticas como herramienta de educación y extensión de la Sala de Historia Regional (SaHiRe) del Museo Regional de San Ramón, Alajuela*. Universidad de Costa Rica.

Arévalo, J. (2020). *La tradición, el patrimonio y la identidad*. Geopatrimonio/lectura 2. Recuperado de: <http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/mchecha/>

Aguilar, Salguero, Barriga, S. (2018). *Comunicación e Imagen Corporativa*.. Repositorio.utmachala.edu.ec. Recuperado de: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12502/1/Comunicacion-e-eImagenCorporativa.pdf>.

Almeida, R. (1999) *Tendencias y estrategias del diseño para establecimientos educacionales nuevos*. Boletín del proyecto Principal de Educación para América Latina y el Caribe. UNESCO, OREALC. Santiago, Chile.

Austin, T. (2000). *Para comprender el concepto de Cultura*. Universidad Arturo Prat, Sede Victoria. Chile.

Barrantes, T. (2010). *San Ramón Tierra de Poetas*. Universidad de Costa Rica. Revista Estudios, (23), 2010.

Brenes, P. (s.f.). *Las Melcochas de María*. Comunidad de San Ramón, Alajuela. Recuperado de: http://www.sanramoncr.com/?page_id=1748

Caldevilla, D. (2009) *La importancia de la identidad visual corporativa*. Universidad Complutense de Madrid. Revista de Comunicación Vivat Academia. n 103. Recuperada de: <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752966001.pdf>

Castro, S. (2015). *Trapiches en san Ramón: Entre nostalgia y la sobrevivencia*. San Ramón, Alajuela, Costa Rica: Editorial Alma Huetar.

Chaparro, M. (2018). *Patrimonio cultural tangible: retos y estrategias de gestión*. Universidad de Barcelona.

Chaves, N. (2015). *La marca: señal, nombre, identidad y blasón*. In *EME Experimental Illustration, Art & Design* (No. 3, pp. 40-49). Universitat Politècnica de València. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/76730/3432-11748-1-PB.pdf?sequence=1>

Chaves, N. (2015). *La marca: señal, nombre, identidad y blasón*. In *EME Experimental Illustration, Art & Design* (No. 3, pp. 40-49). Universitat Politècnica de València. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/76730/3432-11748-1-PB.pdf?sequence=1>

Colorado, A. (2003). *Nuevos lenguajes para la difusión del patrimonio cultural*. Recuperado de <http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/1628>

Cordero, A. (1981) *Dos poetas costarricenses al trasluz de la estilística: Lisímaco Chavarría y Jorge Debravo*. Universidad de Costa Rica.

Costa, J (2010) *La marca: creación, diseño y gestión*. Editorial Trillas. Ciudad de México, México.

Dachner, Y. (2012). *San Ramón: La entrada de los santos*. Recuperado de:
Repositorio Institucional de la Universidad de Costa Rica.

Design Thinking en Español (2020). Dinngo. Recuperado de:

<http://www.designthinking.es/inicio/>

Díaz, H. (2000). *El Patrimonio Arquitectónico de Costa Rica*. ICOMOS. 2da. ed. San José: García Hermanos. Recuperado de:

http://openarchive.icomos.org/1685/1/el_patrimonio_arquitectonico_de_Costa_Rica.pdf

Espacio Visual Europa (2018). *5 Modelos de Inmersión Museográfica*. EVE Museos e Innovación. Recuperado de:

<https://evemuseografia.com/2018/05/10/5-modelos-de-inmersion-museografica/>

García, J. (2004). *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha. Cuenca, España.

García, M. (2015). *Las claves de la publicidad*. ESIC editorial.

Schmidt-Hebbel, K. Krebs, M (1999). Patrimonio Cultural: Aspectos Económicos y Políticos de Protección. *Revista Perspectivas en Política, Economía y Gestión*, 2 (2).

Recuperado de:

<http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/mcheca/GEOPATRIMONIO/LECTURA2D.pdf>

González, J. (2010). *Identidad Visual Corporativa*. Editorial SÍNTESIS, S. A. Madrid, España. |

ICOMOS, s.f. *Mapa de sitios históricos en San José*. Recuperado de <http://www.icomoscr.org/content/index.php/publicaciones/75-mapa-edificios-historicos>

Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. (2019). *Qué es patrimonio cultural*. Consejería Cultural. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/11532/324807>

Ley Núm. 6703. Sistema Costarricense de Información Jurídica. Diario Oficial La Gaceta N° 19 de enero de 1982.

Ley Num. 7555. Sistema Costarricense de Información Jurídica. Diario Oficial La Gaceta N° 199 del 20 de octubre de 1995.

Ley Núm. 38325. Sistema Costarricense de Información Jurídica. Diario Oficial La Gaceta N° 117 del 29 de junio del 2018.

López, J. (2018). *¿Que es una Estrategia de comunicación?* Recuperado de: <https://medium.com/@julianlopez/que-es-una-estrategia-de-comunicación-210bf83c9e48>

Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Red Tercer Milenio S.C. Recuperado de: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/derecho_y_ciencias_sociales/Elaboracion_material_didactico.pdf

Ogalde Careaga, I. (2011, 23 septiembre). *Los materiales didácticos. Medios y recursos*. En *Los materiales didácticos. Medios y recursos* (1.a ed., Vol. 1, p. 17).

Trillas. Recuperado de:

<https://es.scribd.com/document/382118773/MATERIALES-DIDACTICOS-OGALD-E-ISABEL-pdf>

Otárola, F (2005). *El Museo Regional de San Ramón y la comunidad*. Revista Herencia Vol. 18 (2)

Pilay, L. Neves, M. (2020). *Diseño para la valoración del patrimonio cultural-gráfico de la ciudad*. *Gráfica*, 8(15), 56-61. Recuperado de: <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.171>

Pratz, L (1998). *El concepto de patrimonio cultural*. Universidad de Barcelona. *Política y Sociedad* 27 (pp. 63-76). Madrid.

Quesada, A. (1995). Recordando la historia de mi pueblo San Ramón. Editorial Universidad Estatal a Distancia.

Quesada, H. (s.f). *Colección de los decretos y órdenes que ha expedido la legislatura del estado ... Costa Rica. [San José] Imprenta nacional*. Recuperado de http://www.sanramoncr.com/wp-content/uploads/2019/04/1844_CreacionSanRamon.pdf

UNESCO. (2014) *Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo: Manual Metodológico*. París, Francia: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Vallejo, A. (2009) *Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia*. CEE Participación Educativa: Una mirada a la educación infantil. Volumen (Nº 12) pp. 194-206.

Vitalia, A. (2009). Metodología para la Construcción de una Tecnología Social en Orientación. Universidad de Zulia. Venezuela. Recuperado de:
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/17318/Documento_completo_.pdf?sequence=1

Zanón, D. (2008) *Introducción al Diseño Editorial*. Editorial Visión Net. Madrid, España.