

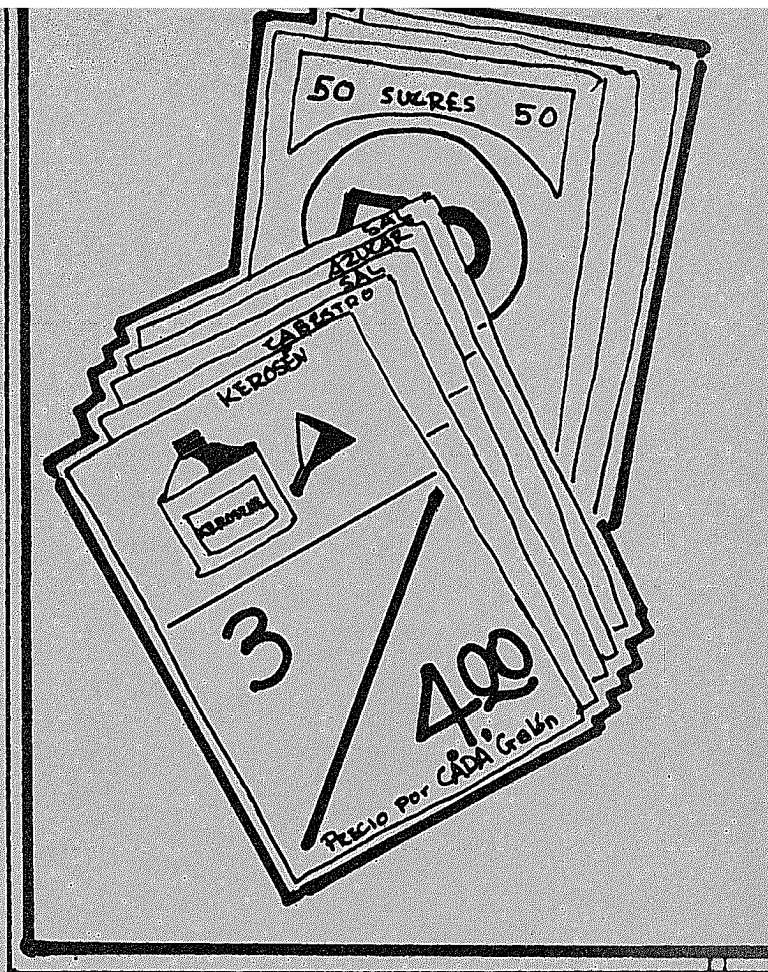


University of
Massachusetts
Amherst

Rumy de mercado

Item Type	article;article
Authors	Gunter, Jock;Smith, William A.;Burke, Patricia
Download date	2026-06-16 05:23:58
Link to Item	https://hdl.handle.net/20.500.14394/7982

El Proyecto de Educación Extra-Escolar en Ecuador es un proyecto del Ministerio de Educación del Ecuador y del Centro de Educación Internacional de la Universidad de Massachusetts, financiado bajo los auspicios de la Agencia de Desarrollo Internacional de los Estados Unidos.



NOTA TÉCNICA NO.

4

RUMY DE MERCADO

Nota Escrita por: Jock Gunter
Traducida por: Carla Clason
Juego Diseñado por: William A. Smith
Patricia Burke

RESUMEN: Este juego consiste en dos tipos de naipes: los naipes de productos que contienen dibujos, precios unitarios y un número de unidades de artículos de mercado y los Naipes de Dinero, representando billetes y monedas. Los jugadores tratan de juntar los naipes de dinero con los naipes de productos que equivalen al mismo valor. De esta manera se desarrollan las destrezas necesarias para participar en el intercambio de moneda en el mercado e internalizar los conceptos de precios unitarios.

Esta serie de Notas Técnicas ha sido producida por el personal del Proyecto de Educación No-Formal del Ecuador. Cada Nota enfoca un punto o una técnica particular que ha sido desarrollada y probada en el Ecuador. Las Notas contienen la información disponible al momento de ser escritas y ciertos comentarios analíticos basados en los datos evaluativos disponibles. Sin embargo, las Notas no son, de ninguna manera, una evaluación del Proyecto. Su propósito es el de compartir ideas e información sobre nuevas técnicas que se van desarrollando. El personal del Proyecto desea recibir comentarios y sugerencias de los lectores que hayan obtenido experiencia, con técnicas similares, en otros países.

El Proyecto está financiado por USAID, y es un esfuerzo conjunto del Ministerio de Educación del Ecuador y del Centro para Educación Internacional de la Universidad de Massachusetts. Las ideas y los materiales derivados de las ideas, fueron creados conjuntamente por el personal de Massachusetts y el personal del Ecuador. Todos los materiales han sufrido cambios considerables en el campo, cuando su uso, en situaciones específicas, así lo requería. En las Notas se da crédito a los creadores de cada técnica; sin embargo, en algunos casos, las ideas han sido modificadas por una gran variedad de personas y es muy difícil asignar el crédito. En muchos casos, varios miembros del personal han dado su aporte substancial a la versión final de los materiales.

Después de tres años de esfuerzos, son innumerables las personas de Ecuador y de los Estados Unidos que han hecho contribuciones sustanciales a este proyecto. En vez de tratar de resaltar las contribuciones particulares de cada una de ellas, nos gustaría más bien anotar aquí que éste ha sido un genuino esfuerzo bi-nacional.

Estas Notas Técnicas son informes del trabajo en proceso y se emitirán periódicamente, a medida que se vayan escribiendo. Se exigirá un dólar por copia, para cubrir parcialmente los costos de reproducción y franqueo. Las solicitudes tanto para la versión en castellano como para la inglesa, pueden hacerse a:

Center for International Education
Ecuador Project, Hills House South
University of Massachusetts
Amherst, Massachusetts 01002

David R. Evans

Series Editor & Principal Investigator

Technical Note #4 (Spanish)
Printed in the United States of America
ISBN 0-932288-11-1

EL MERCADO

LA NECESIDAD

El campesino reconoce que las habilidades básicas de la matemática son una necesidad educacional inmediata. Cada semana en el mercado, el campesino que no maneja estas destrezas paga un precio muy alto. Los comerciantes pueden cobrarle demasiado o engañarle en el vuelto, sin que descubra el error a tiempo.

Un vendedor puede ofrecer una bolsa de porotos a 15 sucres, mientras que otro ofrece cuatro libras a 10 sucres. ¿Cuál es la oferta más conveniente? La decisión debe ser rápida, pues hay gran competencia para las buenas ofertas.

Además, con 50 sucres en su bolsillo, el campesino tiene dificultad en saber qué combinación de porotos, arroz y fideos representa el mejor uso de su limitado presupuesto.

Cada uno de estos ejemplos requiere conocimiento y facilidad en el uso de las operaciones de matemáticas básicas. El primer ejemplo demuestra la necesidad de fluidez, por ejemplo tener conocimiento y habilidad para sumar y restar en el mercado. El segundo ejemplo requiere tener conocimiento del concepto de precio unitario y la habilidad de dividir rápidamente para poder comparar los precios unitarios relativos que ofrecen los diversos vendedores. El ejemplo final ilustra una situación bastante común donde la combinación de diferentes productos debe ser evaluada como manera de usar los recursos fijos. Aquí el comprador necesita destrezas en la multiplicación y la suma para obtener una de las varias combinaciones posibles de los precios unitarios.

El Mercado* está diseñado para proveer una simple y atractiva manera

*Nota: En términos del último ejemplo, el juego de mercado enseña la existencia de diferentes alternativas, en vez de escoger al azar la alternativa apropiada. Esta última función se enseña en el juego de la Comida, entre otros. Sólo cuando el campesino se da cuenta de la variedad de alternativas, le es importante la instrucción sobre el valor nutritivo de los varios alimentos.

para que las personas puedan obtener las habilidades necesarias para desenvolverse efectivamente en el tipo de situaciones que se establecieron anteriormente. La meta es obtener un aumento en la habilidad, y por consiguiente un logro de confianza, al tratar con los vendedores. Estas destrezas también son útiles cuando el campesino quiere vender sus propios productos o establecer un pequeño negocio de cualquier clase.

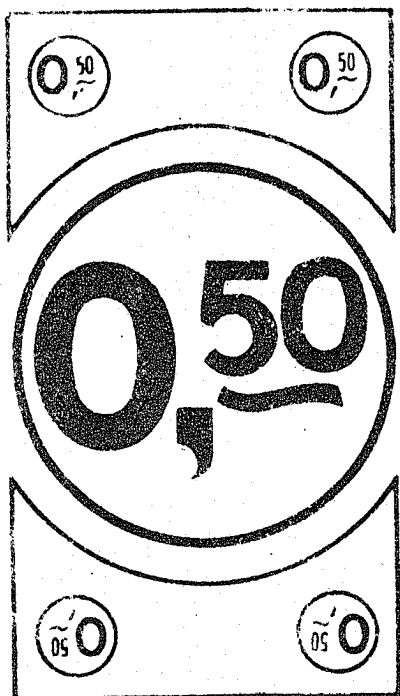
LOCALIZACION

El juego puede realizarse dondequiera que puedan sentarse de dos a cinco personas: en la cantina local, durante un largo viaje en bus, mientras esperan en el mercado, sentados en el patio detrás de la casa, antes o después de las reuniones de la cooperativa, etc. Actualmente, el juego es utilizado más a menudo en las reuniones de la comunidad, por las noches, donde se reúnen los adultos y los niños para obtener una educación básica. El juego ha sido introducido dentro de un proyecto que envuelve a facilitadores educacionales seleccionados por siete comunidades y entrenados por una organización privada de consultores. Los juegos como el mercado son usados por estos facilitadores para la enseñanza de las matemáticas básicas.

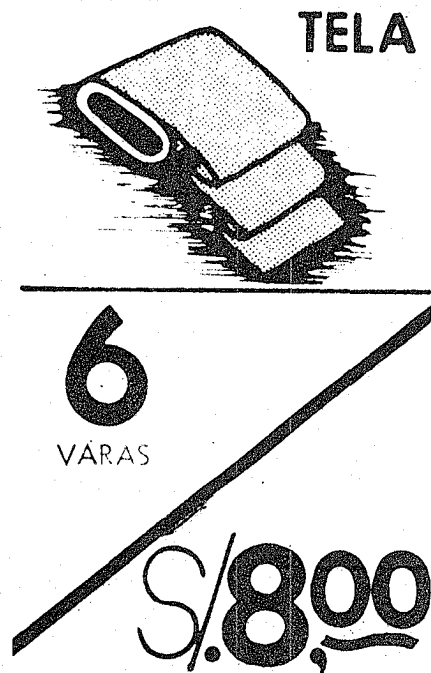
Diez cooperativas en la costa también están usando este juego como parte de su programa de educación. El autor también ha visto a campesinos jugando el mercado simplemente como entretenimiento.

METODO BASICO

Los materiales del juego consisten en dos juegos de naipes o barajas de dinero y otro de naipes de los productos comunmente encontrados en el mercado y adquiridos por las familias de campesinos. Los naipes o barajas de productos tienen o llevan el nombre y dibujo del producto, el precio unitario y el número de unidades que ese naipe tiene de valor. Por ejemplo, un naipe representa cuatro atados de madera a tres sures cada atado. Otra puede decir: un atado de madera a tres sures el atado.



Naipes de Dinero



Precio por CADA Vara

Naipes de Producto

La versión original del juego,* como la desarrolló el personal de la Universidad de Massachusetts y del Proyecto en Quito, se juega como sigue: Pueden jugar de dos a cinco personas. A cada jugador se le reparten dos naipes boca arriba o abiertos. El jugador a la derecha del que reparte los naipes comienza el juego tomando una carta ya sea de los naipes de productos o de los naipes de dinero que han sido colocadas en medio del grupo. Si el primer jugador puede parear el valor total de cualquier número de naipes de productos que tiene en su mano, con cualquier combinación de naipes de dinero que posee, lo hace, diciendo en voz alta las cantidades al grupo.

* El juego se originó en discusiones en la Universidad de Massachusetts. Los principales creadores del juego piloto fueron Bill Smith y Pat Burke. En el Ecuador, Patricio Barriga, Director del Proyecto, dirigió la modificación y refinamiento del juego para hacerlo más efectivo en el ambiente ecuatoriano.

Así, dos unidades de maíz a siete sucres cada una, más dos atados de madera a tres sucres cada uno, equivale a un naipe de veinte sucres.

Luego que el grupo ha confirmado sus cálculos, el jugador coloca los naipes enfrente de él y las descarta. Si, por otro lado, no ha podido parear ningún naipe de producto con otro de dinero, simplemente desecha uno de los naipes de su mano. El siguiente jugador toma un naipe del montón, trata de parear los naipes y desecha uno. El juego continúa y gana el jugador que haya pareado todos los naipes de su mano.

Esta versión de Mercado ilustra todas las destrezas usadas en el juego de mercado. Para que tenga éxito, los jugadores deben multiplicar el precio unitario por el número de unidades para obtener el valor de cada naipe de producto. Deben sumar los productos así obtenidos en varias combinaciones, y ver si coinciden con las cantidades de los naipes de dinero.

USO

Como se podía suponer la versión original del juego fue considerada demasiado compleja por los campesinos, quienes inmediatamente comenzaron a transformar el mercado en un juego más simple que trataba sobre la adquisición de destrezas de una en una.

Un día mientras que el autor se encontraba entrevistando a un voluntario del Cuerpo de Paz acerca de su uso del juego, alguien llamó a la puerta. Un campesino de la comunidad vecina había venido a comprar una copia del juego de mercado para su familia. Con una copia prestada por el facilitador local, él había comenzado a enseñar a su familia las destrezas necesarias para poder ayudar en su nueva tienda. Quería su propio juego para poder terminar la enseñanza.

Al enseñar el juego a su familia, el tendero había ignorado el número de unidades en cada naipe de producto, asumiendo que cada naipe valía sólo una unidad, y por lo tanto, el costo era el precio unitario. Había desechado también la idea de que los participantes jugaran por turnos. Había adaptado el juego específicamente a sus necesidades; asignó el papel de tendero a su hija, y actuando como cliente, daba tres naipes al tendero y preguntaba: "Cuánto es la cuenta, por favor?"

Su mujer o su hija sumaban los precios de los productos escogidos (ignorando las unidades de los naipes de productos) y daban el total. Entonces él les entregaba una cantidad de dinero y esperaba su vuelto.

Esta versión del juego trata sólo con suma y resta, y es suficiente para las necesidades de un tendero que comienza. El campesino pidió una versión más complicada del juego.

Los tres nos sentamos y jugamos algunas veces, otras variaciones del juego. Por ejemplo, si se toma en cuenta el número de unidades establecidas en cada naipe de producto, el "tendero" debe multiplicar el precio unitario por el número de unidades para obtener el costo total de cada naipe de producto. Estas cantidades se suman luego para obtener la cuenta total. Entonces, "el tendero" puede ayudar al cliente aconsejándole cuántas combinaciones de tres productos puede comprar con el dinero que posee. Esta versión introduce la destreza de crear y comparar combinaciones alternas de productos que tienen el mismo valor monetario.

Al final de esta Nota Técnica se incluyen las reglas para jugar otras versiones del Mercado. Estas envuelven a un mayor número de jugadores, e introducen varios criterios para determinar cual es el ganador del juego, desde la cantidad de productos acumulados hasta la primera persona que puede adquirir cierta combinación específica de productos. Cualesquiera que sean los detalles de las versiones usadas, el mérito del juego esta en su flexibilidad - la posibilidad de adaptar el procedimiento a situaciones específicas y a un nivel de destrezas apropiadas para los participantes.

OTRAS APLICACIONES

El desarrollo futuro del juego puede tomar varias direcciones. En situaciones más estructuradas puede ser apropiado un conjunto de versiones del juego que irían incorporadas a un diseño de dificultad creciente para usarse a medida que se necesiten mayores destrezas para uso en situaciones más complejas. La transición de una versión a otra puede decidirse al obtenerse objetivos específicos de comportamiento. Así, cuando el "tendero" pueda sumar correctamente

cuatro de cada cinco cuentas consistentes en tres cartas de productos, se podrá pasar a una versión que requiera el uso del precio unitario. Esta secuencia de juegos podría ser muy útil en la educación relativamente formal, y con participantes que sientan la necesidad de una estructura de aprendizaje claramente definida.

Sin embargo, en otras circunstancias, este enfoque puede tener serias limitaciones, pues este tipo de estructura podría reducir la iniciativa del estudiante a adaptar el juego a sus necesidades específicas. Una serie de sugerencias generales podrían promover una modificación creativa, sin especificar detalles.

En el entrenamiento de facilitadores, o líderes de grupo, la ausencia de reglas de juego puede ser más apropiada. De esta manera los participantes podrían estar dispuestos a definir sus necesidades y a usar los materiales para crear un proceso, o las reglas del juego, para confrontar esas necesidades.

El Proyecto valora muchísimo el desarrollo de las destrezas necesarias para la adaptación creativa de los materiales. La tendencia general ha sido la de evitar versiones finales o reglas escritas de los juegos. Por otro lado, quizás no sea muy práctico asumir que todos los campesinos van a ser tan imaginativos como el "tendero". En algunas situaciones, puede ser que sea más efectivo cierto grado de influencia en la modificación de los juegos.

Hay ciertos aspectos dentro del comportamiento en el mercado que el juego no toma en cuenta. Por ejemplo, no se ha tomado en cuenta el regatear para obtener un mejor precio en los productos que se compran. No existe el concepto de la diferencia de precio de acuerdo con la calidad. La fruta demasiado madura puede ser más barata, pero también se dañará más rápidamente y tendrá menos valor nutritivo que la fruta fresca. Además, los precios no fluctúan de acuerdo a la oferta y demanda. En la versión original no existe ninguna motivación para que el jugador acumule la mayor cantidad de productos que le sea posible. Su meta es simplemente

parear los naipes de dinero con las de productos.

Con el objeto de incorporar al juego algunos de estos aspectos de comportamiento en el mercado, se pueden usar dados para determinar el precio unitario de los productos (cuyas cartas contendrían sólo el número de unidades). Los jugadores podrían negociar sobre el precio de los productos entre sí y cambiando o vendiendo sus productos entre de ellos mismo. Los jugadores podrían recibir puntos por la cantidad de productos que hayan logrado comprar, y puntos en contra por los naipes que no han logrado parear. Finalmente, el objetivo de los jugadores podría ser el de satisfacer ciertas necesidades básicas de la familia campesina, basadas en la cantidad de dinero que se les repartió y los naipes que tomaron. La meta no sería solamente lograr parear todos los naipes, sino la adquisición de un balance en el juego de naipes de ciertos productos básicos considerados esenciales para la vida. Esto podría hacerse mediante un naipe que presente una lista de productos y sus valores nutritivos y económicos, o integrando este juego con algún otro sobre nutrición producido por el Proyecto. Cualquier modificación básica del juego necesita ser probada en el campo antes de ser tomada en consideración. El propósito, al examinar estas posibilidades, es simplemente el de sugerir direcciones en las que un juego de esta naturaleza puede crecer para englobar nuevos conceptos y habilidades.

COSTOS

Existen tres maneras de reproducir el juego: comercialmente, por el personal del Proyecto, o por los campesinos en sus comunidades. Cada método tiene sus ventajas y sus desventajas para la distribución, y su propia estructura de costos.

El Proyecto mandó imprimir 500 copias de Mercado, y cada copia (que contiene naipes de dinero y naipes de producto) se imprimió en cartulina blanca brillante, con tinta roja a un lado y verde al revés. Cada copia costó US \$0.84.

La ventaja de este método fue la rápida diseminación a una cantidad de comunidades e instituciones, y la apariencia del juego fué muy atractiva e impresionante. El refinamiento de esta presentación puede traer consigo ciertas desventajas. Si los campesinos ven el juego como un producto

terminado podrían decidir no adaptarlo o hacer sus propias copias. Además, el costo de producción de este caso es relativamente alto.

Cuando el personal del Proyecto hace las copias del juego, el costo se reduce aproximadamente a US \$0.60. El costo de los materiales (cartulina y tinta de dos colores) es de US \$0.22. El trabajo (cortar la cartulina y escribir en los naipes representa una hora y media a US \$0.38. Al ser copiado de esta manera, el juego resulta menos vistoso y anima a los campesinos a hacer sus propias modificaciones y copias del juego en las comunidades, cuando los materiales están disponibles.

Cuando se hacen copias en las comunidades, es muy difícil estimar el costo. Los bolígrafos para escribir en los naipes cuestan menos de US \$0.40 y pueden usarse muchas veces antes de terminarse. Se puede usar cualquier papel disponible en lugar de cartulina, que también podría comprarse o se pueden utilizar cajas de cartón que ya no sirvan. Los estudiantes podrían hacer las copias en su tiempo libre.

El punto principal es que los costos podrían ser muy bajos. Es más probable que los campesinos, al crear sus propias copias, cambien el juego de acuerdo con sus necesidades. Al haber invertido su tiempo y energía en elaborar el juego, es posible que el campesino tenga más interés en participar en éste que si fuera una versión comercial producida en la ciudad. La desventaja de este método es que la reproducción y diseminación son las más lentas de las tres alternativas.

Nombre: Mercado

Desarrollado por: Pat Burke, Bill Smith, Patricio Barriga

No. de participantes: Dos a ocho.

Materia: Destrezas matemáticas en el mercado

Enseña: Fluidez, variedad de relaciones entre los productos y el dinero.

Tiempo de juego: Varios minutos a algunas horas.

Componentes:

65 naipes de dinero

15 x 1	sucre	10 x 5	sucres
5 x 0.50	"	10 x 10	"
5 x 0.10	"	5 x 20	"
10 x 0.20	"	5 x 50	"

Hay aproximadamente 25 sucres en un dólar. Se escogieron las cantidades de manera que la cantidad repartida a los jugadores sea más o menos la misma que ellos llevan al mercado cada semana.

62 naipes de productos:

Soga	Leña
Tela	Azúcar
Leche	Kerosén
Aguacates	Sal

Se presentan varias cantidades de estos productos en los diversos naipes. Se trató de duplicar los productos que son comprados en el mercado por los campesinos y los precios que deben pagar.

Nivel del usuario: Niños a adultos con conocimientos matemáticos básicos.

REGLAS Y OPERACIONES DEL JUEGO

Versión Original:

Hay de dos a cinco jugadores. A cada jugador se le reparten dos naipes de cada montón. Los montones sobrantes se colocan cara abajo frente a los jugadores. Los jugadores por turno toman naipes de cualquiera de los dos montones. El jugador trata de parear el valor de uno o varios naipes de producto con el valor de uno o varios naipes de dinero. Cuando logra hacer esto, coloca los naipes, cara arriba, al frente de los otros jugadores, para que ellos puedan verificar sus cálculos. Si ha calculado correctamente, los deja en un montón frente a él, y los descarta. El primer jugador que se deshace de los cuatro naipes de su mano es declarado ganador.

Versiones más Simples:

1. Una manera de simplificar el juego es usando sólo los naipes de productos que consten de una sola unidad. Esto da como resultado menos naipes (menos tiempo para completar cada vuelta) y descarta del juego la complicación del concepto del precio unitario y la necesidad de multiplicar el costo de la unidad por el número de unidades para poder calcular el valor de cada naipe de producto.
2. Se puede simplemente ignorar el número de unidades que constan en cada naipe. El juego se hace más largo, pero se ha eliminado también la complicación del precio unitario.
3. En la versión de resta del Mercado, cada jugador toma un naipe de dinero antes de comenzar el juego. El total de esos naipes es el dinero que el grupo tiene "disponible" para esa vuelta. Los naipes de dinero se ponen a un lado y los jugadores toman cartas sólo del montón de naipes de producto, que está colocado al centro. El grupo, según lo decida, puede utilizar o no los precios unitarios. Por turno, cada jugador saca un naipe de producto y decide si restar o no su valor de la cantidad de dinero disponible que tiene el grupo. El juego continúa hasta que un jugador pueda llegar exactamente a cero. Este jugador es el ganador, y se le entrega el montón de naipes sacados durante el juego. Si ningún jugador puede llegar a

cero, los jugadores comienzan otra vuelta y el ganador de la segunda vuelta se llevará los montones correspondientes a las dos vueltas.

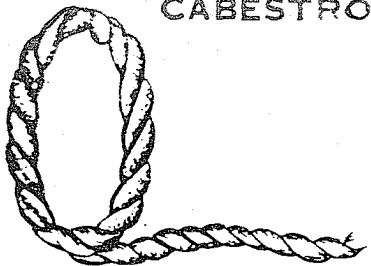
4. Para hacer el juego un poco más complejo, se puede hacer que cada jugador saque su dinero individual al comienzo del juego y que trate de parear su dinero durante el juego de resta del mercado. Por supuesto, esta versión puede ser jugada con o sin el concepto de precio unitario.

Versiones Más Complejas:

1. La versión original puede alargarse cambiando el puntaje. En vez de declarar un ganador después de cada vuelta, el grupo puede declararlo después de cierto número de vueltas. En este caso los jugadores tendrán puntos en contra con cada naipes que tengan todavía en sus manos cuando el primer jugador haya pareado sus naipes. Al final del número de vueltas predeterminadas, el ganador será el jugador que tenga el menor número de puntos en contra.
2. Se puede repartir a los jugadores cuatro naipes de cada montón en vez de dos. Cuando se juega la versión original con esta modificación, se requiere más concentración durante un tiempo mayor. Las sumas son mayores y el pareamiento es más complicado.
3. Las cartas permanecen en la mano del jugador hasta el final de la vuelta. Los jugadores, en esta versión, renuncian a la confirmación inmediata de sus cálculos por parte de los otros jugadores. Esta versión requiere más confianza en sí mismos y más organización en los naipes que se tiene en la mano.
4. Se puede permitir a los jugadores cambiar los naipes de productos entre ellos. Pueden elegir cambiar cualquier naipes(s) de producto por cualquier otro(s) o pueden requerir que las sumas de los naipes ofrecidos por un jugador igualen a los del otro jugador. Además, si las sumas de los naipes de los productos no son iguales puede requerirse que la diferencia sea pagada en naipes de dinero.
5. Se juega un número predeterminado de vueltas. Al final, los jugadores totalizan el valor de los productos que han logrado parear. El jugador que tenga el mayor valor monetario será el ganador. De manera

alterna, también puede considerarse al jugador que haya obtenido las metas básicas en cuanto a dieta y necesidades del hogar con sus compras. (Estas metas deben de establecerse con anterioridad y deben ser conocidas por todos los jugadores.)

CABESTRO



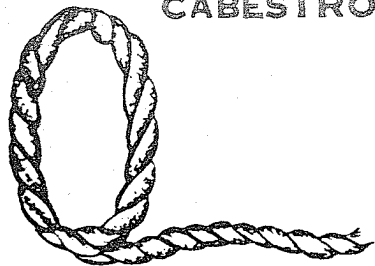
4

METROS

S/10

Precio por CADA Metro

CABESTRO



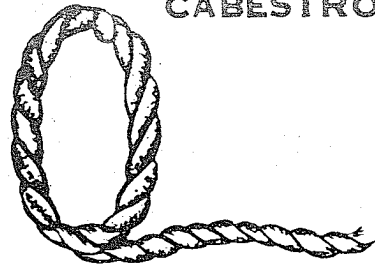
3

METROS

S/10

Precio por CADA Metro

CABESTRO

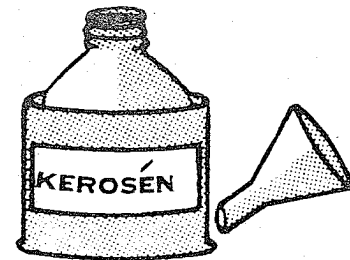


2

METROS

S/10

Precio por CADA Metro



2

GALONES

S/4,00

Precio por CADA Galón

1

SUCRES

1

1

1

1

0,50

0,50

0,50

0,50

0,50

0,20

0,20

0,20

0,20

0,20

0,10

0,10

0,10

0,10

0,10

Títulos Disponibles

- | | |
|---|--|
| 1. El Proyecto de Educación Extra Escolar en Ecuador (1972) | Discusión de los conceptos básicos, la filosofía y los métodos de enseñanza de un proyecto de educación no-formal en áreas rurales. |
| 2. Conscientización y Juegos de Simulación (1972) | Comentario acerca de la filosofía educativa de Paulo Freire y discusión de los juegos de simulación como medios conscientizadores. |
| 3. Hacienda (1972) | Descripción de un juego de mesa simulando la realidad económica y social de la sierra ecuatoriana. (Es conocido como "El Juego de la Vida".) |
| 4. Rummy de Mercado (1972) | Descripción de un juego de naipes, "Mercado", que provee destrezas en habilidades matemáticas de fácil aplicación en el mercado. |
| 5. Método Ashton-Warner de Alfabetización (1972) | Descripción de una versión modificada del enfoque de Sylvia Ashton-Warner al entrenamiento de alfabetización, usado en pueblos ecuatorianos. |
| 6. Dados de Letras (1973) | Descripción de un juego de fluidez verbal que usa juegos simples de participación para involucrar analfabetos, en un enfoque no amenazante hacia la alfabetización. |
| 7. Bingo (1973) | Descripción de un juego de fluidez verbal o numérica, parecido al bingo. |
| 8. Juegos de Fluidez Numérica (1974) | Descripción de una variedad de juegos simples que proveen práctica en operaciones básicas de aritmética. |
| 9. Juegos de Fluidez Verbal (1975) | Descripción de una variedad de juegos simples que proveen destrezas prácticas en áreas de alfabetización. |
| 10. Tabacundo (1975) | Descripción y análisis del impacto producido por una grabadora, como feedback y técnica de programación, en un programa de radio escuela rural ecuatoriano. |
| 11. Modelo de Facilitador (1975) | Descripción del concepto de facilitador como promotor de desarrollo de la comunidad en el área rural ecuatoriano. |
| 12. Teatro y Títeres (1975) | Descripción del uso del teatro, títeres y música, dentro del contexto de una Feria Educativa, como instrumentos de alfabetización y conscientización en una comunidad rural. |
| 13. Fotonovela (1975) | Descripción del desarrollo y uso de la fotonovela como un instrumento de alfabetización y conscientización en la comunidad. |

Las notas técnicas se hallan disponibles al costo de US\$ 1.00 cada una. Favor de enviar un cheque bancario o giro postal con su pedido. Dirección: Proyecto de Ecuador, Universidad de Massachusetts, Hills House South, Of. 266, Amherst, Massachusetts 01002.

Technical Note # 4 (Spanish)
ISBN 0-932288-11-1