

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
INFORME DE LA MATERIA DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y
PUBLICITARIO

TEMA

PROPUESTA DE DISEÑO PARA JUEGO DE MESA DIDÁCTICO Y
ESTRATÉGICO CON TEMÁTICA DE LEYENDAS URBANAS Y
PERSONAJES HISTÓRICOS, AMBIENTADO EN EL CEMENTERIO
GENERAL DE GUAYAQUIL

AUTORES

PABLO DANIEL CRIOLLO CHIRIBOGA
KAREN LISSETH SÁNCHEZ CABRERA

DIRECTORA

MARÍA DE LOURDES PILAY GARCÍA

AÑO

2015

AGRADECIMIENTO

A mis maestros, por haber sabido presentarme el conocimiento y confiar en mí al darle su correcta aplicación. A mis amistades, que así mismo han sabido ser maestros y me han enseñado la efectividad del trabajo en equipo, en todo ámbito. A mi familia, quienes me han inculcado la perseverancia y autodidáctica, a valerme, no solo de cualquier medio, sino de los mejores para lograr mis objetivos. Éste es uno.

Pablo Daniel Criollo Chiriboga

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme fuerzas para cumplir cada una de mis metas, por tener a una gran Mujer mi madre, que siempre me ha entregado todo de sí, para ser quien soy y a mi familia quienes incondicionalmente ha estado a mi lado apoyándome.

Karen Lisseth Sánchez Cabrera

DEDICATORIA

Éste logro es a mi familia, con quienes cosecharé todos sus frutos.

Pablo Daniel Criollo Chiriboga

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi familia, que nunca perdió la fe en mí; a mi mamá, que jamás me dejó bajar la cabeza y llenó mi corazón de fuerza y amor; a mi esposo y al amor de mi vida, mi hija, que me ha enseñado que la vida es única y me da motivos para continuar.

Karen Lisseth Sánchez Cabrera

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este Trabajo Final de Graduación, me corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

**FIRMA DE LA DIRECTORA DEL PROYECTO Y
MIEMBROS DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Msc. María de Lourdes Pilay García

Directora del Proyecto



Msc. Jefferson Romero

Delegado

**FIRMA DE LOS AUTORES DEL INFORME DE LA
MATERIA DE GRADUACIÓN**



Pablo Daniel Criollo Chiriboga



Karen Lisseth Sánchez Cabrera

RESUMEN

La propuesta del juego didáctico-temático, tiene como fin impulsar el turismo en Guayaquil y fomentar el conocimiento dentro del hogar o entre amigos.

Es un juego que tiene como plataforma al Cementerio General de Guayaquil, usando los personajes históricos de la ciudad y que se encuentren en el mismo, y como complemento las conocidas Leyendas Urbanas que son muy populares en el país.

Comprende desafíos en el trayecto, castigos los cuales vendrán en cartas (preguntas y respuestas, maldiciones y comodines); para ganar se debe acumular puntos, vencer a la muerte, y las trampas que contiene el juego.

Esta propuesta es ilustrada y ayuda como guía para poder ubicarse el en Cementerio General de Guayaquil; los mausoleos más representativos podrán ser visualizados en el tablero para reconocimiento y logro de esta finalidad.

De esta forma, en el juego se combina el reconocimiento del Cementerio, el aprendizaje de los personajes históricos, las mágicas y tenebrosas leyendas urbanas y la aventura de lograr ser el ganador del “Cementerio para Valientes”.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO 1. GENERALIDADES	16
1.1 INTRODUCCIÓN	16
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.3 JUSTIFICACIÓN	17
1.4 OBJETIVOS	20
1.5.1 OBJETIVO GENERAL	20
1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN	20
CAPÍTULO 2. ESTADO DEL ARTE	21
2.1 ANTECEDENTES	22
2.1.1 PERE MARQUES	22
2.1.2 NAC	23
2.2 CASOS DE ESTUDIO	23
2.2.1 MONOPOLY ECUADOR	23
2.2.2 TWILIGH STRUGGLE: LA GUERRA FRÍA, 1945-1989	25
2.2.3 PASAPORTE ECUADoR	26
2.3 ESTADO DEL ARTE	27
2.3.1 GUAYAQUIL, ORIGEN Y TRADICIONES	27
2.3.2 CEMENTERIO GENERAL DE GUAYAQUIL FUNDACIÓN E HISTORIA	29
2.3.2.1 PERSONAJES HISTÓRICOS	30
2.3.3 JUEGOS DE MESA DIDÁCTICOS	30
2.3.3.1 TIPOS DE JUEGO	30
2.3.3.2 JUEGO ESTRATÉGICO	31
2.3.3.3 LA DIDÁCTICA	33
2.3.3.4 DISEÑO DIDÁCTICO	34
2.3.3.5 LEYENDAS EN EL JUEGO	39
CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	41
3.1 DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	41
3.2 RUTA DE INVESTIGACIÓN	41
3.3 ETNOGRAFÍA	42
3.3.1 MOODBOARD	42

3.3.2 BRAND BOARD	45
3.4 INSTRUMENTOS	46
3.4.1 DESARROLLO DE LA ENCUESTA	48
3.4.2 ENTREVISTA	53
3.4.2.1 DESARROLLO DE LA ENTREVISTA	54
3.5 DESIGN THINKING	56
CAPÍTULO 4 ANÁLISIS DEL ENTORNO	60
4.1 FODA	60
4.2 STAKEHOLDERS	61
4.3 PERTINENCIA DEL PROYECTO	62
4.3.1 PROPUESTA	63
4.3.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	64
4.3.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA	64
4.3.4.1 PROPUESTA DISEÑO DEL LOGOTIPO	64
4.3.4.2 PROPUESTA DE ACCESORIOS DEL JUEGO	67
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
5.1 CONCLUSIONES	74
5.2 RECOMENDACIONES	74
5.3 BIBLIOGRAFÍA	75
5.4 LINKOGRAFÍA	76
ANEXOS	77

ÍNDICE DE IMÁGENES

Capítulo 2 GENERALIDADES	22
Imagen 2 - 1 Dr. Pere Marqués	22
Imagen 2 - 2 Logotipo "Nike and Cooper"	23
Imagen 2 - 3 Juego Monopoly Ecuador, franquicia comprada por el Ecuador durante 50 años.	23
Imagen 2 - 4 Juego "Twiligh Struggle"	25
Imagen 2 - 5 Falconí Parker y el juego de mesa "Pasaporte Ecuador"	26
Capítulo 3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	41
Imagen 3 - 1 MOODBOARD	43
Imagen 3 – 2 Logotipo Pasaporte Ecuador	45
Imagen 3 – 3 Logotipo Pictograma	45
Imagen 3 – 4 Logotipo Monopolio; Twiligh Struggle	46
Capítulo 4.- ANÁLISIS DEL ENTORNO	60
Imagen 4 - 1 Desarrollo de la estructura del logo	64
Imagen 4 - 2 Tipografía y Estilos del logo	65
Imagen 4 - 3 Variación del Logo con Eslogan, y colores	67
Imagen 4 - 4 Logo-Eslogan - Iconotipo	67
Imagen 4 - 5 Boceto y tipografía de cartas.	68
Imagen 4 - 6 Propuesta de diseño para cartas.	68
Imagen 4 - 7 Diseño de empaque. Vista posterior y frontal	69
Imagen 4 – 8 Bosquejo de tablero de juego	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Capítulo 3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	41
Gráfico 3 – 1 Edad del encuestado	48
Gráfico 3 – 2 Género del encuestado	48
Gráfico 3 – 3 Conocimiento de leyendas urbanas	49
Gráfico 3 – 4 Leyendas urbanas conocidas	49
Gráfico 3 – 5 Origen del conocimiento de leyendas urbanas	50
Gráfico 3 – 6 Nivel de visitas al Cementerio General de Guayaquil	50
Gráfico 3 – 7 Conocimiento de Personajes Históricos del Cementerio	51
Gráfico 3 – 8 Juego de mesa relacionado a cementerios	52
Gráfico 3 – 9 Juegos de mesa más conocidos	52
Gráfico 3 – 10 Interés en implementación de propuesta	53
Gráfico 3 – 11 Recopilación de ideas y datos representativos	56
Gráfico 3 – 12 Proceso de definición del problema	57
Gráfico 3 – 13 Proceso de investigación	57
Gráfico 3 – 14 Ideación de propuesta	58

ÍNDICE DE TABLAS

Capítulo 2 GENERALIDADES	22
Tabla 2 - 1 Personajes Representativos y Mausoleos del Cementerio General de Guayaquil	30
Capítulo 3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	41
Tabla 3 – 1 Ruta de Investigación	41
Tabla 3 – 2 Etnografía	42
Capítulo 4.- ANÁLISIS DEL ENTORNO	60
Tabla 4 - 1 FODA	60
Tabla 4 – 2 STAKEHOLDERS y desarrollo de las partes internas y externas.	61
Tabla 4 – 3 Ejemplo de personajes elegibles en el juego	70



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

CAPÍTULO 1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Guayaquil, conocida como uno de los puntos turísticos con gran renombre tiene gran diversidad de atracciones, sin embargo existen otras que de a poco van perdiendo valor. La cultura guayaquileña ha sido cuna de leyendas e historias que con el pasar del tiempo se las recuerda en un salón de clases, pero existen otro tipo de historias que no han perdido su esencia, estas son conocidos como *Leyendas Urbanas*.

En la cultura guayaquileña, así como en algunas más del país, se tiene como buena costumbre participar en familia y amigos de diversas clases de juegos de mesa; la mayoría de estos son de orígenes extranjeros los cuales ya se han estandarizado, sin embargo muy pocos aportan con conocimiento aparte de la competencia que estos implican.

Hay algunos juegos de mesa como el Monopolio que ya se ha adaptado a distintas temáticas a nivel mundial, y aquí en Ecuador no ha sido la excepción, con una versión de lugares turísticos incluso de Guayaquil tenemos la franquicia por 50 años¹. Por lo que se ha decidido aportar al conocimiento y a la cultura de la ciudad de Guayaquil, por medio de un método distractivo y familiar como lo es el juego de mesa, siendo la prioridad incentivar al niño, al joven y a algunos adultos a conocer, recobrar y aprender de esa historia que se ha perdido.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desinterés en el conocimiento de personajes históricos y más aún en los que existen en Guayaquil como en el Cementerio General, radica en la poca importancia que le dan los niños y jóvenes a la historia, y así se produce la falta de conocimiento de éstas raíces. Esto ya se ha convertido en estudio dentro del método educativo, sin embargo aún no es suficiente, pues la información que se ofrece es generalizada; el

¹El Telégrafo/ Economía/ País propone que derechos de autor duren 50 años/<http://www.telegrafo.com.ec/economia/item/pais-propone-que-derechos-de-autor-duren-50-anos.html>/ 30 ENE 2014.

desconocimiento pleno desvía la atención de la verdadera historia y comienza a desvanecerse de la memoria del ciudadano común.²

En la actualidad se lucha por mantener buenas costumbres, como las campañas de reciclaje, el cuidado de las vías públicas, pero el desconocimiento de la historia de los personajes que se pueden encontrar en el Cementerio General de Guayaquil, es una herramienta que se debería usar mucho mejor con las presentes generaciones.³

Por otro lado el pensamiento de la preferencia extranjera, provoca el consumismo de una historia y cultura de otras raíces, por lo que muchos jóvenes tienen un pensamiento anticulturalista de la ciudad de Guayaquil.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La cultura guayaquileña suele enfocar su atención en leyendas extranjeras y las explota hasta volverlas propias dejando en la puerta trasera los cuentos, leyendas e historias que hicieron de la ciudad el centro cultural que es hoy.

La ignorancia por parte de los habitantes hacia éste tipo de manifestaciones culturales se produce por el hecho de la falta de tino al momento de publicarlas o compartirlas con el ciudadano común.

Socializar las leyendas urbanas propias de Guayaquil, fomenta el gusto por el contenido cultural interno. Con una técnica adecuada de publicación, al momento de asomarse a la ventana extranjera, se empieza a sembrar y formar una identidad. Dando a conocer los orígenes de éste lugar.

Los personajes reconocidos a nivel nacional, al encontrarse enterrados en el cementerio general de Guayaquil, reflejan su pertenencia tanto a la urbe como a la nación entera.

² REPORTE 98.5/Aumenta índice de estudiantes reprobados en historia por desinterés/Por: Sonia Ávila/<http://www.reporte.com.mx/aumenta-indice-de-estudiantes-reprobados-en-historia-por-desinteres/> Última actualización 22 / Agosto / 2013.

³ EL UNIVERSO/ EL GRAN GUAYAQUIL/Se busca rescatar área histórica del cementerio/<http://www.eluniverso.com/2009/11/02/1/1445/busca-rescatar-area-historica-cementerio.html> /Lunes, 2 de noviembre, 2009.

Cada uno tiene su historia, épocas que han sido cuna de las leyendas que hasta ahora viven en la mente de los más ancianos.

Desde 1843 se convierte en el último hogar de héroes, Presidentes, asesinos y demás personajes que de alguna manera han dado vida a las muchas historias que rodean las calles de la urbe porteña.

Éstos personajes son los más indicados para contar las leyendas que nacieron en la época que vivieron, y a la vez, sus nombres (como personajes icónicos) podrán despertar en las mentes de las nuevas generaciones y no quedarse como un capítulo más de materias escolares.

Personajes símbolo como Víctor Emilio Estrada serán usados como personajes históricos y guías dentro del juego. Aparte de ser los indicadores que puedan llevar al jugador al siguiente nivel, dejarán en sus memorias una chispa de historia que servirá como ancla de la cultura en la mente de los guayaquileños.

Como ya se mencionó, el ecuatoriano tiene la tendencia al consumo de lo extranjero, teniendo dentro sus propias tierras, material potencial para la generación de recursos, tanto materiales como culturales. Esta tendencia ha ido creciendo debido a la globalización que ha sufrido el mundo, empañando lo nativo y reconociéndolo como algo poco atractivo.

Guayaquil, cuenta con un sinnúmero de material que puede ser explotado de manera intelectual convirtiendo lo *aburrido* en algo de interés común.

Se puede mencionar como ejemplo leyendas como “El TinTín” o “La dama tapada” que son nacionalmente conocidas y han tenido lugar en cierto momento de la línea de tiempo en la que vivieron muchos de los personajes enterrados hasta hoy en el Cementerio General de Guayaquil. (*Ver anexo 3*)

La importancia de enfocar la atención a lo nativo radica en la posibilidad de generar producción propia para dejar de importar costumbres y tradiciones ajenas a lo autóctono y que afectan, de manera vital, a la construcción de una identidad urbana – nacional.

Por medio de éste juego de mesa los autores intentarán rescatar historias y leyendas que alguna vez formaron parte del diario vivir del guayaquileño tradicional.

Los personajes que se presentan dentro del juego formarán parte esencial de éstas narraciones, personificando un arquetipo del Guayaquil antiguo, éstos podrán cruzar sus caminos con otros personajes que, según la relación que exista, permita un avance o retroceso en el juego. Estos encuentros servirán de enganche para sacar a la luz los relatos que los autores intentan rescatar.

Un juego de mesa ha servido de herramienta de distracción para grandes grupos sociales fomentando la competitividad y desarrollando destrezas para conseguir el objetivo principal, ganar.

El juego de mesa aprovechará éstas características para familiarizar y sembrar historias oriundas, tanto guayaquileñas como ecuatorianas en general, en los jugadores. Aparte de ser desarrollado en su totalidad en el país, acortará la brecha que existe entre los ciudadanos y sus raíces.

Dentro del Plan del Buen Vivir, vigente desde el 2013 hasta el 2017 Objetivo 5, se reconoce la necesidad de revitalizar la memoria cultural del país, fomentando el desarrollo y preservación de recursos materiales culturales e intelectuales autóctonos de la Nación.⁴

Luego de haberse decretado la Emergencia Patrimonial en el país, uno de los objetivos principales es la revitalización y difusión de los bienes considerados como patrimonio cultural.

Al elegirse el Cementerio General de Guayaquil como único escenario del juego de mesa, se está aportando a una difusión efectiva del lugar, ya planteándose en la mente de los jugadores como ícono de la ciudad y uno de los lugares que acoge a varios protagonistas de la historia del país.

Una vez posicionado el juego de mesa, los guayaquileños identificarán al Cementerio General de Guayaquil, aparte de ser una necrópolis, como una fuente de innumerables historias y relatos. Y podrán entender el por qué el Cementerio General de Guayaquil es considerado como Patrimonio Cultural de la Nación.

⁴ Plan del Buen vivir/Objetivo 5/página 184/ <http://www.buenvivir.gob.ec/objetivo-5.-construir-espacios-de-encuentro-comun-y-fortalecer-la-identidad-nacional-las-identidades-diversas-la-plurinacionalidad-y-la-interculturalidad/2013-2017>.

1.4 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Promover el conocimiento de leyendas y personajes históricos sepultados en el Cementerio General de Guayaquil a través del desarrollo de un juego de mesa didáctico-temático.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN

- Identificar los personajes históricos del C.G.G. que serán los portavoces de las historias y leyendas en el juego con fines didácticos.
- Establecer e identificar los diferentes juegos de mesa conocidos en la ciudad de Guayaquil.
- Establecer la jugabilidad del proyecto que se escenificará con la arquitectura del C.G.G.



CAPÍTULO 2

ESTADO DEL ARTE

Capítulo 2 GENERALIDADES

2.1 ANTECEDENTES

2.1.1 PERE MARQUES



Imagen 2 - 1 Dr. Pere Marqués

Maestro en Barcelona España, licenciado en Ciencias Económicas y Doctor en Ciencias de la Educación. Especializado en la aplicación de nuevas metodologías didácticas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje con la ayuda de las TIC's y en el diseño, desarrollo y evaluación de recursos multimedia para la educación.

Actualmente director del Grupo de Investigación "Didáctica y Multimedia" (*DIM-UAB*), de la Red de Educadores DIM-EDU y de la revista DIM (Didáctica, Innovación, Multimedia), Vicepresidente de la "Societat Catalana de Pedagogia". Durante 40 años ha trabajado sucesivamente como profesor, director, coordinador TIC y catedrático en los niveles de enseñanza primaria, secundaria y universitaria (UOC, URL, UAB)⁵

Ha realizado estudios de la didáctica y la importancia que tiene para la enseñanza y el aprendizaje, entre sus actividades realizadas esta la elaboración de material didáctico, artículos y síntesis (orientadas a la difusión de conocimientos). Sus investigaciones y publicaciones tienen como base la didáctica.

De aquí es donde se deriva uno de los puntos más importantes del proyecto "el Diseño Didáctico" (véase en 2.2.3.4 Diseño didáctico), el cual propone un aporte a la cultura con la ayuda de la dinámica.

⁵Dr. Pere MarquésGraells ,Profesor titular/jubilado de la UAB ,Departamento de Pedagogía Aplicada/[http://www.peremarques.net/Universitat Autònoma de Barcelona \(UAB\)](http://www.peremarques.net/Universitat Autònoma de Barcelona (UAB))

2.1.2 NAC

Nike & cooper® española s.a. editó en España, entre 1981 y 1987, una serie de juegos de mesa que pronto tuvieron un hueco en el mercado español.⁶

Se basaron en el estudio de la guerras que en aquella época marcaron en muchos lugares, siendo los pioneros en los juegos de mesa temáticos, obteniendo gran aceptación a toda la población de España y por medio de la web llegó a muchos más, sin embargo por el impacto que provocaban la guerras estas pasaron y fueron olvidadas.

Su estilo de juegos se basa en la simulación histórica que puede ser adaptada en cualquier tema y país.



Imagen 2 - 2 Logotipo "Nike and Cooper"

2.2 CASOS DE ESTUDIO

Nuestro caso de estudio se fija en un juego con temática y didáctica, adaptada al turismo ecuatoriano:

2.2.1 MONOPOLY ECUADOR

En Ecuador, los juegos didácticos no ha tenido la apertura necesaria para producir elementos de origen nacional. Por este motivo, el país se ha visto en la obligación de adoptar y adaptar juegos extranjeros a conceptos y temáticas autóctonas.



Imagen 2 - 3 Juego Monopoly Ecuador, franquicia comprada por el Ecuador durante 50 años.

⁶ ©Nike & Cooper Española S.A., Juegos NAC 1981/©2005-2013 temáticos (juegos NAC)

Monopoly Ecuador, juego que salió a la venta el 20 de mayo del 2009, fue una adaptación realizada del juego original “Monopoly”, cuyo mecanismo consiste en la compra y venta de bienes raíces.

Corporación El Rosado en conjunto con la compañía dueña de la patente, Hasbro, diseñaron y aprobaron la distribución nacional del juego de mesa en el que los participantes podrán comprar o vender las propiedades que se encuentran en el tablero donde se apreciarán las Islas Galápagos, El Panecillo, el Palacio de Carondelet, las ruinas de Ingapirca, entre otros rincones conocidos del país.

El objetivo del juego es que los participantes realicen los movimientos necesarios y exactos que lo lleven a adueñarse de todas las propiedades que existan en el tablero. Se cuenta con un banco virtual que realiza préstamos, si éstas divisas son mal usadas o simplemente se tiene mala suerte en las bienes raíces, el participante cae en banca rota o la cárcel.

Para el diseño de Monopoly Ecuador, se debió tener en cuenta las especificaciones y limitaciones que presentaba el juego original como: número de lugares o propiedades dentro del tablero, número de jugadores, reglas del juego, entre otras.

Monopoly consta en el libro de Records Guinness como el juego de mesa más solicitado del mundo debido a su gran acogida alrededor del planeta.

Monopoly, nombre legalizado en 1935, tiene su origen en The Landlor'd Game, juego patentado en 1903. La primera patente de Monopoly perteneció a un vendedor de calefactores llamado Charles Darrow, luego pasó a manos de la juguetera Parker Brothers para después ser absorbida por la reconocida marca Hasbro.

Como juego didáctico, la versión ecuatoriana del mundialmente famoso Monopoly, debió representar en su tablero a las principales ciudades del país, como son Guayaquil y Quito. A pesar de que en la lista se encontraban más de 50 lugares icónicos del Ecuador, sólo 22 podían formar parte del tablero, según los parámetros del juego original.

Monopoly Ecuador, aparte de fomentar el turismo, ejercita los conocimientos de marketing, administración y manejo de bienes raíces en sus participantes.



Imagen 2 - 4 Juego "Twiligh Struggle"

2.2.2 TWILIGH STRUGGLE: LA GUERRA FRÍA, 1945-1989

Es un juego de simulación histórica, a medio camino entre un Wargame (juego de guerra) y un juego de estrategia. Creado por los Ananda Gupta y Jason Matthews y editado por primera vez en 2005 por la editorial estadounidense GMT GAMES y ha sido reeditado varias veces. A pesar de que GMT GAMES no suele dar licencias para reproducir sus juegos, ahora gracias a la compañía Devir, llega a las tiendas en castellano.

La edición española

Uno de los dos creadores del juego, el americano Jason Matthews, en el prólogo de la edición en español del juego advierte que: "Sería descuidado por mi parte no mencionar la interesante situación de España durante la Guerra Fría. Evidentemente, la España de Franco era anticomunista y, sin embargo, a causa de su historia anterior, permaneció como una especie de bicho raro occidental hasta su retorno a la democracia. En este sentido, se puede considerar como el equivalente de Yugoslavia en el bloque soviético. Se ha añadido una carta exclusiva para esta edición en español, que refleja la posible integración de España en el bloque occidental, un tema que ya aparecía en las primeras versiones que probamos de Twilight Struggle".

2.2.3 PASAPORTE ECUADOR



Imagen 2 - 5 Falconí Parker y el juego de mesa "Pasaporte Ecuador"

“Pasaporte Ecuador” es el nombre que se ha dado al nuevo juego de mesa, realizado 100% de manera local. Considerado como una novedosa alternativa para compartir un momento de distracción entre familiares y amigos.

Según el creador del juego, Diego Falconí Parker, el juego fue creado “para despertar la motivación y autoconfianza de los participantes a través de diversas dinámicas que sumado a su imaginación los conducirá a una experiencia rica en aprendizaje, entretenimiento y unión”.⁷

Durante el proceso de creación, Falconí contó con la participación de sus dos hijos de 11 y 14 años. Y por, aproximadamente 8 meses, tiempo que duró la creación del juego, Falconí también tuvo el apoyo de educadores y guías del Museo Nacional de Quito quienes, a cargo de la subsecretaría técnica de memoria social del Ministerio de cultura y Patrimonio del Ecuador, participaron en la elaboración del contenido.

Han sido 5.000 las unidades creadas de las cuales el 50% ya se ha colocado en los locales de Juguetón, Mi Juguetería, Pharmacy's, Fybeca, Librimundi y Tinta Café, ubicado en Plaza Lagos.

⁷ EL COMERCIO/ TENDENCIAS/ThalíePponce/18 de diciembre de 2014/fotografías Mario Faustos/<http://www.elcomercio.ec/tendencias/pasaporte-ecuador-nuevo-juego-mesa.html>.

Son ocho modelos que cuentan con ocho piezas, realizadas en tagua. El juego cuenta con once temas relacionados a: Patrimonio, fauna, flora, cultural, historia, gastronomía, paisajes, deportes, aventuras y lugares para visitar, incluso cuenta con un apartado sobre la oferta exportable⁸

Pasaporte Ecuador se encuentra a la venta en varias perchas a nivel nacional. El precio aproximado es de 30 dólares.

2.3 ESTADO DEL ARTE

2.3.1 GUAYAQUIL, ORIGEN Y TRADICIONES

Teniendo presente la historia como ha sido conocida la Ciudad de Guayaquil, resaltamos los inicios de 1535 fecha en la que reasentaría la ciudad de Santiago de Guayaquil; lugares y personajes que intervinieron en esta historia como lo fue Almagro, la villa de San Francisco de Quito a orillas del río Amay, antiguo nombre del río Babahoyo, Sebastián de Benalcázar y muchos más que marcaron el curso de lo que hoy es Guayaquil.⁹

Con el pasar del tiempo la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, dando nuevas posibilidades de entretenimiento, por lo que poco a poco las costumbres se han ido perdiendo, son pocos los que van quedando, que recuerdan el Guayaquil de antaño, sus olores y sabores, la calma y lo enriquecedor de sus costumbres.

De acuerdo con el historiador Melvin Hoyos, “una sociedad tiene un conjunto de costumbres que los identifica y que al repetirse constantemente a través del tiempo se convierte en una tradición”. Esto destaca que se pueden perder o se pueden recuperar en el seno familiar.

⁸EL UNIVERSO/VIDA Y ESTILO/Sábado 20 de Diciembre del 2014/<http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/12/20/nota/4361121/ecuatoriano-crea-juego-familia>

⁹M.I. Municipalidad de Guayaquil/Historia de Guayaquil/ <http://www.guayaquil.gob.ec/2014>

“Hay actividades que irremediablemente se perderán, pero que tendrán la misma esencia o característica, y otras que perdurarán como los principios y los valores de la solidaridad y el respeto”

“Jugar con perinola, yoyo, trompo, canicas, con la pelota de trapo y carritos de madera. Ahora el playstation, gameboy y la computadora lo ha suplido”,¹⁰ asegura.

Guayaquil es cuna de tradiciones, y en la actualidad se busca varias formas de recobrar aquellas actividades que con el tiempo se van olvidando.

Un testimonio válido para ésta investigación es el de Clara de Villalba, madre de familia, quien sostuvo que “la tecnología, muchas veces, les roba tiempo a los niños, jugando en la computadora, en nintendo, y es lindo que vuelvan a jugar lo que nosotros hacíamos”.¹¹

¹⁰EXTRA.ec/Tradiciones olvidadas en Guayaquil/ /Colaboración Arq. Melvin Hoyos, historiador de la Dirección de Cultura Municipal; Napoleón Velasteguí, sociólogo. Niños: Daniel Rea Defás y Alejandro Ordóñez G.; Foto de portada: Pedro Freire/ <http://diario-extra.com/ediciones/2012/07/01/suplementos/dominguero/2012-07-01/especial/tradiciones-olvidadas-en-guayaquil/> Guayaquil, dom-01-jul-12

¹¹ PP EL Verdadero/ Con juegos revivieron tradiciones de antaño/ DIANA HOLGUÍN · GUAYAQUIL/ Tomada de la edición impresa del Miércoles, 03 Octubre 2012

2.3.2 CEMENTERIO GENERAL DE GUAYAQUIL FUNDACIÓN E HISTORIA

Desde 1843, el Cementerio General de Guayaquil, se ha constituido como el lugar de descanso final para muchos ecuatorianos y extranjeros. Es un camposanto considerado hito de Guayaquil y ubicado junto al Cerro del Carmen. (*Ver Anexo 3*)

“Sus mausoleos de mármol tallado adornan las lápidas de los más sobresalientes hombres y mujeres, como Eloy Alfaro, idealista revolucionario precursor del liberalismo y presidente del Ecuador, así como otros presidentes y personajes relevantes. Los cuales son verdaderas obras de arte que nos encasillan como uno de los más hermosos cementerios de América”.¹²

En el año 2003, el Cementerio General de Guayaquil, fue proclamado como patrimonio cultural, convirtiéndose en un punto turístico para historiadores, extranjeros, artistas y cualquier persona que desee visitarlo. El Cementerio, como punto turístico cuenta con varias rutas como: “Bajo el cielo del recuerdo”; “Memorias y el vuelo de los ángeles”; “Tras las sombras del último verso”; “Entre la grandeza y la huella eterna”.¹³

¹² Cementerio Patrimonial de Guayaquil/<http://www.cementeriopatrimonial.org.ec/>2012 - 2014.

¹³ INPC Historia del Cementerio General, Dr. Alberto Cordero A. Junta de Beneficencia de Guayaquil. /La Guía del Guía. Técnicas para la conducción de Grupos. Gustavo Xavier Álvaro Silva/26/04/11/

2.3.2.1 PERSONAJES HISTÓRICOS

Según los archivos que reposan en la Biblioteca Municipal de la ciudad de Guayaquil, para esta propuesta de diseño, los personajes históricos que se utilizarían, serían los más representativos como también los mausoleos más estéticos que, con el tiempo, han sido punto de visita turística y que muchos no conocen a quien pertenece.

La lista ayudará al conocimiento y orientación del cementerio, ya que podrá obtener la ubicación del personaje o del mausoleo por medio del juego.¹⁴

PERSONAJES REPRESENTATIVOS	
José Joaquín de Olmedo	Carmen Santistevan de Robles
Gral. Eloy Alfaro	Celeste Graciela CATILLO
Julio Jaramillo	Dolores Sucre y Lavayen
Enrique Sotomayor	Augusto Dillon Valdez
Lorenzo Ponce	Lautaro Aspiazu
Medardo Ángel Silva	Familia Solorzano
Luis Vernaza	Juan Bastidas Bonin y esposa
Vicente Rocafuerte	Comandante Rafael Moran Valverde
Joaquín Gallegos Lara	Victor Emilio Estrada

Tabla 2 - 1 Personajes Representativos y Mausoleos del Cementerio General de Guayaquil

2.3.3 JUEGOS DE MESA DIDÁCTICOS

2.3.3.1 TIPOS DE JUEGO

Según los diccionarios, el Juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. Sin embargo, en la mayoría de las culturas se lo suele relacionar con broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

El juego en sí, contiene un sinnúmero de características desde distintas perspectivas, lo que da dificultad a su definición, pero hay ciertas conceptualizaciones que tomaremos en cuenta para nuestra propuesta:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.

¹⁴ Historia de los Monumentos de Guayaquil N°9/ Estatuaria del Cementerio de Guayaquil Patrimonio Cultural de la Nación/Municipalidad de Guayaquil/Tiraje: 12000 ejemplares/Guayaquil, Octubre del 2003.

- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional¹⁵, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Entre los más importantes tipos de juegos¹⁶, tenemos los *Populares* y *Tradicionales*, estos dos primeros varían dependiendo del lugar y cultura; así mismo están los *juegos infantiles* que bien pueden ser de *ejercicio* o *exteriores*; el *juego simbólico* que desarrolla la imaginación; *el juego de reglas* en el que se aprende lo que es ganar o perder; los juegos de *construcción*, en los que se potencia la creatividad; juegos de Naipes, Videojuegos, juegos de Rol; y tenemos el Juego de Mesa, en el cual ahondaremos un poco más ya que en él se encaja nuestra investigación.

2.3.3.2 JUEGO ESTRATÉGICO

Los juegos de Mesa¹⁷ se practican generalmente sobre una mesa o un soporte similar y son jugados por una o varias personas situadas a su alrededor. Puede requerir de los jugadores el uso del razonamiento táctico o estratégico, la coordinación, la destreza manual, la memoria, la capacidad deductiva, la psicología, la destreza negociadora, o simplemente estar basado en el puro azar.

¹⁵ Caillois, Roger (1957). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.

¹⁶ Bishop, A. J., et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.

¹⁷ Lorenci, Miguel (21 de agosto de 2013). «El primer pasatiempo». *Diario Las Provincias*. Consultado el 22 de agosto de 2013.

Existen algunas categorías para este tipo de juego las cuales harán convergencia en “Cementerio para Valientes”.

Juegos de dados: Son juegos en los que se usan dados o equivalentes a ellos, tales como el Tauli, el parchís, el parqués, el Ludo, el Backgammon, serpientes y escaleras entre otros.

Juegos de fichas: Son juegos en los que se usan fichas marcadas, como el dominó o el mahjong.

Juegos de cartas: Entre ellos están los juegos de naipes tradicionales que también pertenecen a la categoría de juegos de mesa, bien sean con baraja francesa o española con sus numerosas formas de juegos. Una variante moderna y comercial de los juegos de cartas son los juegos de cartas coleccionables, como Magic, Cazaurio, Yu-Gi-Oh! o Mitos y leyendas. Existen igualmente juegos que combinan los naipes de los juegos de cartas y la estrategia de los juegos de mesa modernos.

Juegos de rol: Fueron creados a mediados de la década de los 70. Son juegos en los que se interpreta el papel de otra persona y donde, en general, se pone a los jugadores en situaciones específicas que les permitan superar pruebas hasta llegar a una cierta meta. Efectivamente la característica propia de los juegos de rol es la interpretación de roles y no el uso de un tablero. Dungeons & Dragons es un juego de rol del género llamado fantasía heroica pero en cuanto salió al mercado inspiró la aparición de otros juegos de rol pertenecientes a muchos otros géneros, como el western, el género de capa y espada, la ciencia ficción, el space opera, el terror gótico, el humor, el espionaje, la piratería etc.

Juegos de tablero: Son los que se juegan sobre un tablero, como los juegos de la familia del ajedrez, las damas, las damas chinas, el go, el Hnefatafl, el Mancala, el Surakarta. Para el presente caso se desarrolla en un tablero, generalmente con posiciones geométricas, en las cuales se distribuyen las fichas de cada jugador.

Dentro de los juegos de tablero están ciertas subcategorías tales como *Juegos de guerra*, *Juegos de miniaturas* y *Juegos temáticos*; los cuales tendrán principal relevancia al momento de estructurar “Cementerio para Valientes”, ya que poseen en común la *Simulación Histórica*.

La simulación histórica es un término creado para definir la clase de juegos creados y desarrollados por dos grandes empresas¹⁸, una española llamada Nike & Cooper (NAC) y otra estadounidense llamada Avalon Hill. En sus juegos de tablero han recreado escenarios históricos y operaciones importantes de las grandes guerras¹⁹, en especial la Segunda Guerra Mundial.

Esta clase de juegos es tan antigua como las guerras mismas, prácticamente, las primeras versiones fueron tableros estratégicos en los cuales se simulaba un plan de ataque real en las antiguas civilizaciones; así mismo en las grandes maquetas estratégicas del alto mando Alemán en la Segunda guerra.

2.3.3.3 LA DIDÁCTICA

Siendo una de las prioridades, la didáctica es aplicable en muchos aspectos y la necesidad de ésta es aún mayor, pero la raíz de la misma tiene como origen la enseñanza y los profesores son los más especializados en la Didáctica, por lo que es necesario conocer la fuente que provee el estudio y el aprendizaje.

Etimológicamente la palabra didáctica se deriva del griego didaskein: enseñar y tékne: arte, entonces, se puede decir que es el arte de enseñar.

De acuerdo con Imideo G Nérici, “la palabra didáctica fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en 1629, por Ratke, en su libro “Principales Aforismos Didácticos”. El término, sin embargo, fue consagrado por Juan Amos Comenio, en su obra Didáctica Magna, publicada en 1657”.

Por lo tanto, didáctica significó arte de enseñar. Como arte dependía mucho de la habilidad para enseñar, de la intuición del maestro o maestra. Más tarde la didáctica pasó a ser conceptualizada como ciencia y arte de enseñar, prestándose, por consiguiente, a investigaciones referentes a cómo enseñar mejor.

La didáctica general ve la enseñanza como un todo, estudia los principios y técnicas válidas para todas las carreras y materias en general. Éste estudio es válido para iniciar procedimientos que mejoren la eficiencia de las técnicas y métodos estudiados.

¹⁸ The Complete Wargames Handbook Capítulo 5: History of Wargames - Into the 1980s

¹⁹ -http://www.jugamostodos.org/index.php?option=com_content&task=view&id=5174&Itemid=38

“La didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos, por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza-aprendizaje”, según Pere Marqués.

Dado que la didáctica hace referencia a los procedimientos y técnicas de enseñar aplicables en todas las disciplinas o en materias específicas, se le ha diferenciado en didáctica general y didáctica específica o especial.²⁰

2.3.3.4 DISEÑO DIDÁCTICO

El diseño didáctico es básicamente el plan desde el cual el sujeto del conocimiento (el que aprende) es decir, el estudiante, se apropia del objeto que va a conocer. Ambos son el eje central al momento de planear, implementar y evaluar el diseño instruccional de un estudio u objeto aplicable.

Si se parte de la importancia y lo que representa el objetivo dentro del diseño didáctico y que el fin último es generar actividades de aprendizaje satisfactorias, antes de continuar resulta conveniente reflexionar un poco en cuanto a lo que se entiende por aprendizaje significativo y así unificar criterios.

Aprender no solamente consiste en adquirir nuevos conocimientos, también puede consistir en consolidar, reestructurar y eliminar conocimientos que a se tienen. En cualquier caso, siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello su organización funcional, una modificación de los esquemas de conocimiento y/o de las estructuras cognitivas de los aprendices.

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada sujeto concilia los

²⁰ **Comunidad Educativa de Centroamérica y República Dominicana “CEDUCAR/Didáctica general**
/ Hernán Torres Maldonado, Delia Argentina Girón Padilla. – 1ª. ed. – San José, C.R. : Coordinación
Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA, 2009./Volumen 9/pag 11

nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas; debe implicarse activamente reconciliando lo que sabe y cree con la nueva información.²¹

Por lo tanto, considerar la diversidad de los estudiantes hace que el planear un diseño instruccional resulte una tarea compleja, ya que evidentemente un sólo método no servirá para todos los estudiantes, es necesario realizar tareas diversas dentro de su aprendizaje y para lograrlo, en un primer momento es conveniente reunir información acerca de sus características generales, es decir identificar esa variedad.

En resumen, el diseño instruccional, como elemento conceptual de los ambientes virtuales de aprendizaje²², no es un proceso lineal, sino un proceso de desarrollo sistémico a través de continuos círculos de retroalimentación.

Virtualidad en los ambientes de aprendizaje

Un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos. Dichos entornos pueden proveer materiales y medios para instrumentar el proceso.

Los ambientes virtuales de aprendizaje son entornos informáticos digitales e inmateriales que proveen las condiciones para la realización de actividades de aprendizaje. Estos ambientes pueden utilizarse en la educación en todas las modalidades (presencial, no presencial o mixta). En los ambientes virtuales de aprendizaje podemos distinguir dos tipos de elementos: los *constitutivos* y los *conceptuales*. Los primeros se refieren a los medios de interacción, recursos, factores ambientales y factores psicológicos; los segundos se refieren a los aspectos que definen el concepto educativo del ambiente virtual y que son: el diseño instruccional y el diseño de interfaz. Los elementos constitutivos de los ambientes virtuales de aprendizaje son:

MEDIOS DE INTERACCIÓN: Mientras que la interacción en los ambientes de aprendizaje no virtuales es predominantemente oral; la interacción en los ambientes virtuales se da, por ahora, de manera predominantemente escrita, sin embargo ésta puede ser multidireccional (a través del correo electrónico, video-

²¹Marqués, Pere/Didáctica. los procesos de enseñanza y aprendizaje. La motivación./www.peremarques.net/2001

²² HERRERA B., Miguel: “Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos”, Revista Iberoamericana de Educación, ISSN: 1681-5653, en <http://www.campusoei.org/revista/deloslectores/352Herrera.PDF>, recuperado en marzo de 2006.

enlaces, grupos de discusión, etc. en donde la información fluye en dos o más sentidos, a manera de diálogo), o unidireccional (principalmente a través de la decodificación o lectura de los materiales informáticos, en donde la información sólo fluye en un sentido emisor-receptor).

LOS RECURSOS: Si bien en los ambientes no virtuales de aprendizaje los recursos suelen ser principalmente impresos (textos) o escritos (apuntes, anotaciones en la pizarra o pizarrón), en los ambientes virtuales los recursos son digitalizados (texto, imágenes, hipertexto o multimedia). En ambos casos (presencial o virtual) se puede contar con apoyos adicionales como bibliotecas, hemerotecas, bibliotecas virtuales, sitios web, libros electrónicos, etc.

LOS FACTORES FÍSICOS: aunque los factores ambientales (iluminación, ventilación, disposición del mobiliario, etc.), son muy importantes en la educación presencial, en los ambientes virtuales de aprendizaje dichas condiciones pueden escapar al control de las instituciones y docentes, sin embargo, siguen siendo importantes.

LAS RELACIONES PSICOLÓGICAS: las relaciones psicológicas se median por la computadora a través de la interacción. Es aquí donde las Nuevas Tecnologías actúan en la mediación cognitiva entre las estructuras mentales de los sujetos que participan en el proyecto educativo. Para nosotros, éste es el factor central en el aprendizaje.

Los elementos conceptuales de los ambientes virtuales de aprendizaje son:

EL DISEÑO INSTRUCCIONAL. Se refiere a la forma en que se planea el acto educativo. Expresa, de alguna manera, el concepto que se tiene del aprendizaje y del acto educativo. La definición de objetivos y el diseño de las actividades, la planeación y uso de estrategias y técnicas didácticas, la evaluación y retroalimentación son algunos de sus elementos, dependiendo del modelo instruccional adoptado.

EL DISEÑO DE LA INTERFAZ. Se refiere a la expresión visual y formal del ambiente virtual. Es el espacio virtual en el que han de coincidir los

participantes. Las características visuales y de navegación pueden ser determinantes para una operación adecuada del modelo instruccional.

Si bien estos conceptos tratan características del Diseño Instruccional con un enfoque en torno a las funciones básicas de las nuevas tecnologías en el aprendizaje; también poseen una perspectiva muy acorde a las bases que se necesitan, no sólo para desarrollar el presente juego, sino también la adecuada obtención del conocimiento que contendrá el juego estratégico de mesa, por parte de los jugadores.

Diseño de Materiales, Juegos y Desarrollo Cognitivo

Según un estudio de Maite Garaigordóbil, hay que admitir una serie de factores relacionados con el desarrollo cognoscitivo reflejados en el mundo del juego²³. Todos estos han de tenerse presente a la hora de la proyección, diseño y elaboración de materiales en general y juegos en un sentido más concreto. Los mismos, además, admiten la posibilidad de profundizar más aún en los aspectos lúdico-cognitivos que la mayoría de los juegos presentan, sólo variando el nivel de profundidad de los mismos hacia vertientes ahora más imaginativas, ahora más creativas, comunicativas o incluso científicas.

Así, los factores que se vinculan al juego y que pertenecen más propiamente al ámbito cognitivo son:

- Estimula la atención y a la memoria, ya que el jugador debe centrarse en la situación de juego, en sus reglas y en su proceso.
- Desarrollo del rendimiento, ya que los jugadores se esfuerzan en comprender el proceso de juego.
- Estimula la imaginación y la creatividad, sobre todo los juegos libres permiten al niño transformar la realidad que contempla, inventar y crear situaciones y personajes nuevos.
- El jugador, a través del juego simbólico e imaginativo, va discriminando la fantasía y la realidad.
- Los juegos simbólicos, imaginativos y lingüísticos desarrollan la comunicación y el lenguaje.
- Los juegos simbólicos, imaginativos y de ficción desarrollan el pensamiento abstracto y van introduciendo progresivamente al sujeto en el mundo de las ideas.
- Los juegos estimulan el pensamiento científico y matemático y la capacidad para resolver problemas, ya que muchas estrategias que sirven para analizar y

²³ BAUTISTA VALLEJO, J.M. (2001): Unidades y didácticas y enseñanza globalizada para una educación en valores. Sevilla: Padilla. Y, GARAIGORDÓBIL LANDAZÁBAL, M. (1995): Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao: Descleé de Brouwer.

explorar los juegos son las mismas que se utilizan ante situaciones lógico-matemáticas.

El juego estratégico de mesa comprenderá todos estos factores ya que lo que se intenta es fomentar cultura local y es necesaria una apreciación y retentiva por parte de los sujetos o jugadores.

2.3.3.5 LEYENDAS EN EL JUEGO

Uno de las tareas principales que tiene el juego didáctico es rescatar el conocimiento y memoria histórica de la cultura local. Como bien se sabe, la cultura no sólo se refiere a costumbres o rituales, sino también a relatos.

En el Guayaquil antiguo se conoció diversas historias que se basaban en hechos reales que con el tiempo se convirtieron en Leyendas. Todo guayaquileño o ecuatoriano conoce alguna de estas leyendas; por lo que se usarán las que más resaltan, por ejemplo:

- Fray simplón y las palomas
- El tintín
- La Dama Tapada
- El niño de la mano negra²⁴

²⁴ **ECUADOR A COLORES/Año 2014-Edición 08/Dirección y redacción de textos:** Lcdo. Julio Calero G. - **RR.PP.:** Felipa Quinteros M./ **Emails:** revista_eec@yahoo.com - ecuadoracolors@yahoo.com - info@ecuadoracolors.com



CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Capítulo 3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA

Mediante una investigación cuantitativa se llegó a dos puntos relevantes en el proyecto como son la temática y el diseño dinámico, los cuales son muy requeridos para la realización del juego “Cementerio para Valientes”.

Por medio del método Deductivo se realiza el enfoque en el ámbito histórico y socio-cultural de la ciudad de Guayaquil con localidad en el Cementerio General de Guayaquil. De esta forma se busca realizar un juego de mesa que ofrezca conocimiento y aprendizaje por medio de la didáctica y otorgar más conocimiento tanto de este lugar como de personajes históricos que con el tiempo se van borrando de la memoria de las nuevas generaciones.

Una vez establecido el problema se localizó sus causas y efectos que se lograrían combatir con esta propuesta de diseño, ya que uno de los enfoques alienta a que las antiguas generaciones sean parte de los juegos de la actualidad.

Para obtener resultados cualitativos se utilizarán encuestas a familias o cabezas familiares para encontrar la completa aprobación; y con la entrevista al mayor referente y caso de estudio, Falconí Parker, se encaminará punto por punto al objetivo general y por ende lograr no sólo una propuesta sino una futura realización del juego de mesa.

3.2 RUTA DE INVESTIGACIÓN

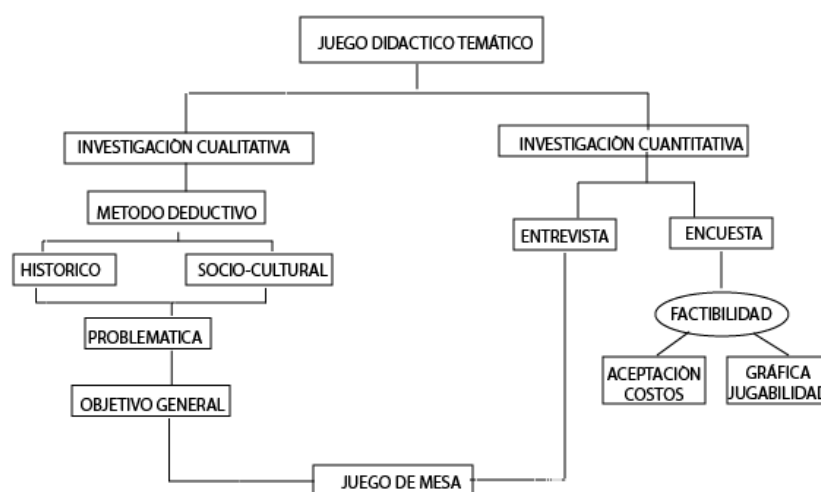


Tabla 3 – 1 Ruta de Investigación
Elaborado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

3.3 ETNOGRAFÍA

VARIABLES	SUB-DIMENSIONES	OBSERVACIONES
Escenario 1 DISCURSO	Posturas Gustos	Se analiza el lenguaje corporal, para encontrar respuestas con respecto a la aceptación del proyecto; el ambiente o lugar con el que los guayaquileños se sienten más cómodos, proporciona soporte para el diseño cómodo y práctico.
Escenario 2 OBJETOS	Objetos Personales Vestimenta	La comodidad antes que todo, con la ayuda de un soporte, bebidas, reloj controlador, etc; lo que se busca es disfrutar el momento. El uso de algo exclusivo no se manifiesta, ya que lo único importante es disfrutar del juego.
Escenario 3 CONDUCTA	Comportamiento Ritos	Es muy común el deseo de ganar, por lo que muchas personas buscan formas para concentrarse mejor. No importa dónde ni cómo; CON QUIÉN se juega es lo que interesa.

Tabla 1 – 2 Etnografía

Elaborado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

3.3.1 MOODBOARD



Imagen 3 - 1 MOODBOARD
Elaborado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

En la presente imagen se puede evidenciar las tendencias que rodean la idea de la propuesta. Generalmente, las personas que consumen juegos de mesa, poseen características propias y singulares, dependiendo del carácter y medidas de competitividad. Luego de un extenso análisis, se llega a la conclusión de que para llevar a cabo un juego de mesa se necesita tener en cuenta tres factores esenciales:

El discurso: que engloba en sí, la conducta corporal. Gestos, posturas, ánimo, desánimo, esperanzas, desilusión o resignación son algunos de los estados de ánimo que pueden rodear a los participantes dependiendo de su lugar en el juego. De aquí se establece la armonía, gusto o decepción que se puedan llevar del juego de mesa.

Los objetos: se refiere a los recursos que el participante ve como necesarios al momento de iniciar un juego de mesa, vasos para dados, relojes para determinar tiempos, etc. En algunos casos, estos objetos se vuelven indispensables para que un participante decida avanzar en el juego.

La conducta: concernientes a cábalas que la gente suele usar al momento de jugar. Se establecen en cierto parámetro psicológico basándose en la “suerte” que le otorgan ciertos objetos o ritos. Ya sean éstos, materiales (tocar la mesa, amuletos, etc) o psicológicos (persinarse, soplar los dados, etc). Son, simplemente, recursos inconscientes que añaden comodidad al participante mientras dura el juego.

3.3.2 BRAND BOARD

El BrandBoard por otra parte, intenta poner en evidencia las distintas variaciones de marcas y entregas a la par de un producto específico. En este caso, las distintas competencias, directas o indirectas, con las que se codearía el juego, ya sea en las perchas de almacenes o en los baúles familiares en casa. Se tomará en cuenta 3 pautas: La gráfica, la cromática y la tipografía.

GRÁFICA

Existe una marcada diferencia entre las marcas extranjeras y la nacional, sin embargo, al ser un elemento lúdico, juega con algunos colores, dependiendo así de la seriedad o emoción en cuestión del tema a jugar.



Imagen 3 – 2 Logotipo Pasaporte Ecuador

CROMÁTICA



Va de la mano con la gráfica debido a las marcas detrás del elemento; en las distintas versiones y entregas de cada uno de ellos, los logos pueden adaptarse, sin embargo conservan sus colores propios.

Imagen 3 – 3 Logotipo Pictograma



TIPOGRAFÍA

Imagen 3 – 4 Logotipo Monopolio; Twilight Struggle

Los tamaños de letra y estilos utilizados en cada juego aquí expuesto son intrínsecos a la temática de cada uno; lo divertido y emocionante se despliega en el uso de múltiples tipografías como en “Pasaporte Ecuador”, lo contrario de las serifas y lo geométrico de “Pictograma”.

3.4 INSTRUMENTOS

Para la realización de la presente propuesta se ha hecho uso de instrumentos como la encuesta. Ésta ha sido enfocada a la muestra obtenida de la población total.

Por medio de la encuesta, los autores defienden la factibilidad de la propuesta, consiguen datos específicos sobre el margen de conocimiento de leyendas urbanas en la ciudad de Guayaquil, su noción sobre la existencia de personajes históricos dentro del Cementerio General de Guayaquil y su conocimiento en sí sobre el lugar mencionado.

A través de la tabulación de las preguntas formuladas, se podrá definir de manera concreta un nivel de necesidad palpable de un método para la solución del problema encontrado, en éste caso, el poco conocimiento de la población sobre historias autóctonas de su ciudad natal.

La fórmula utilizada es:

El tamaño de la muestra es de 272, la cual se obtuvo el tamaño de la muestra mediante el siguiente cálculo:

Nivel de confianza (Z):

$$Z = (90\%/2)/100$$

$$Z = 45/100$$

$$Z = 0.45$$

Valor en la tabla: 1.65

Desviación Estándar (S):

Se usó el valor estándar de 0.5

Error (E): 5% = 0.05

$$n = \frac{Z^2 S^2}{E^2}$$

$$n = \frac{(1,65)^2 (0,5)^2}{(0,05)^2}$$

$$n = 272$$

A continuación el modelo usado para la realización de la encuesta:

3.4.1 DESARROLLO DE LA ENCUESTA

Según los resultados de la fórmula, la encuesta ha sido realizada a un total de 272 personas que circulan entre los 8 y 60 años de edad, población que ha sido elegida como público objetivo.

1. Escoja su rango de edad al que pertenece:

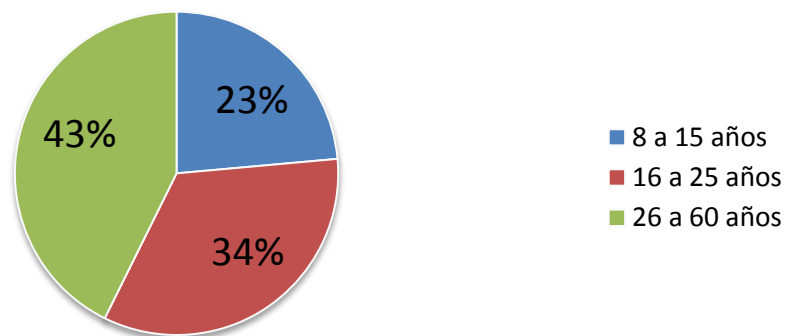


Gráfico 3 – 1 Edad del encuestado

Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

El 43% de los encuestados bordean los 26 a 40 años, seguidos por el grupo de 16 a 25 años y por último se encuentran los niños y pre adolescentes de 8 a 15 años. Establecer las edades de los encuestados es fundamental para el desarrollo de la propuesta debido a que el diseño, contenido y vocabulario deben tener un mejor direccionamiento. Lo mismo ocurre al momento de la distinción de géneros, ya que quedan expuestos los intereses de los dos grupos mayoritarios.

2. GÉNERO:

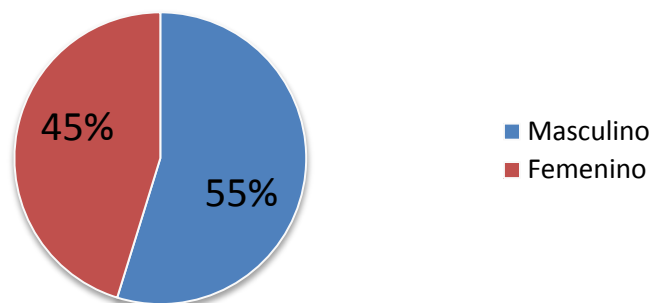


Gráfico 3 – 2 Género del encuestado

Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

3. ¿Conoce usted de Leyendas Urbanas de Guayaquil?. Si su respuesta es NO, pase a la pregunta 6.

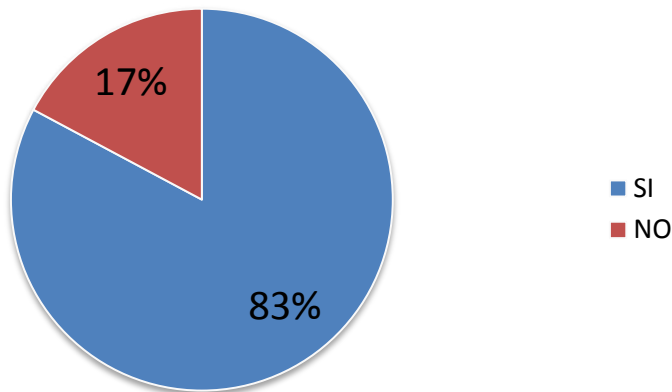


Gráfico 3 – 3 Conocimiento de leyendas urbanas
Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

Según los resultados, 225 personas encuestadas SÍ conocen sobre leyendas urbanas de la ciudad de Guayaquil, siendo ésta un factor fundamental para establecer la pertinencia del contenido con el que se quiere trabajar en “Cementerio para Valientes”

4. ¿Cuál de las siguientes Leyendas Urbanas le es familiar?

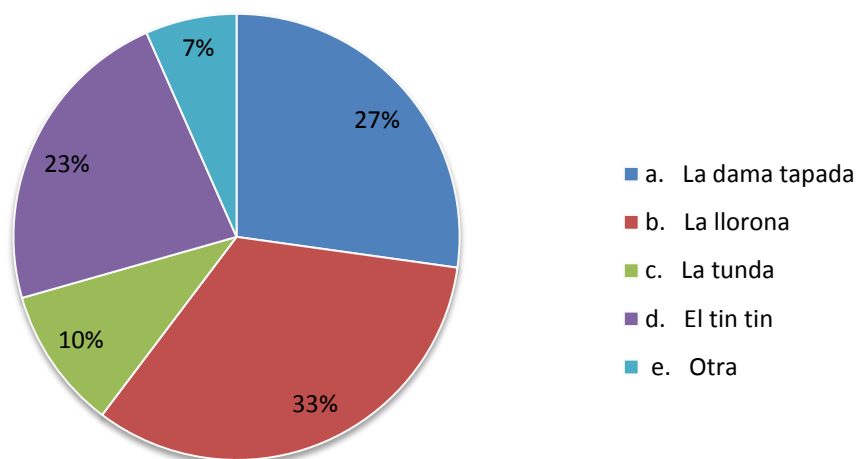


Gráfico 3 – 4 Leyendas urbanas conocidas
Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

Entre las leyendas urbanas de Guayaquil más conocidas, están: La dama Tapada; La Llorona y El Tin tin. Con el 27%, 33% y 23 % respectivamente. Estas leyendas de alguna u otra manera, han sido parte de las historias familiares contadas como parte de la cultura de la ciudad.

5. ¿Cómo conoce usted de estas Leyendas Urbanas?

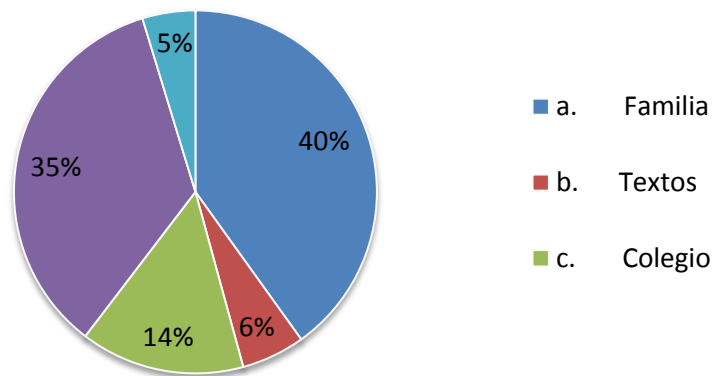


Gráfico 3 – 5 Origen del conocimiento de leyendas urbanas

Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

Más de 95 personas encuestadas aseguran haber escuchado acerca de alguna de las leyendas urbanas antes mencionadas a través de sus familiares. Según los resultados, aún se cuenta con el apoyo de la memoria histórica de los más ancianos, siendo éste un pilar fundamental para determinar la pertinencia de la propuesta.

6. ¿Ha visitado el Cementerio General de Guayaquil?

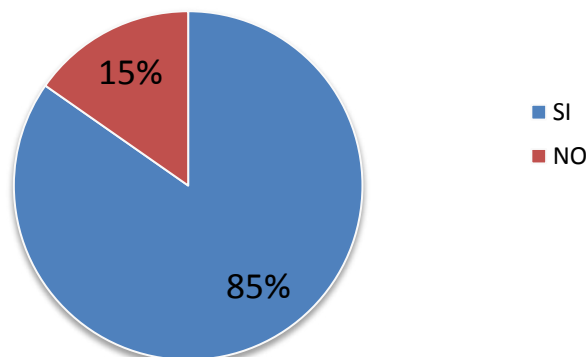


Gráfico 3 – 6 Nivel de visitas al Cementerio General de Guayaquil

Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

De las personas que llenaron la encuesta 231 han visitado alguna vez el Cementerio General de Guayaquil. De esta manera se considera acertada la decisión de usar éste punto de la ciudad como el escenario principal de la propuesta, ya que se muestra como un lugar que se encuentra familiarizado con el público objetivo.

7. ¿Conoce usted algún personaje histórico del Cementerio General de Guayaquil?

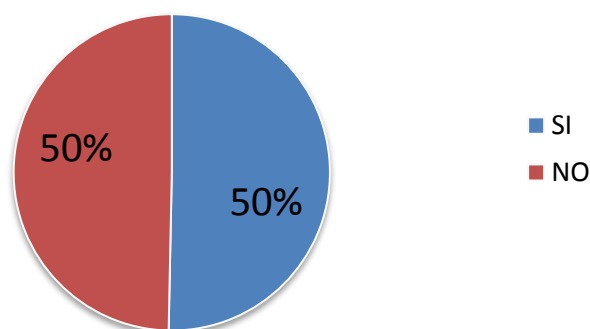


Gráfico 3 – 7 Conocimiento de Personajes Históricos del Cementerio

Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

Generalmente, las personas que han visitado el Cementerio General de Guayaquil, lo ha hecho con fines personales (fallecimientos de familiares, amistades, etc). Los resultados arrojan que la mitad de los encuestados tienen conocimiento que el lugar que visitaron sirve de morada post mortem de personajes que han hecho historia en la ciudad de Guayaquil.

8. ¿Conoce usted de algún juego de mesa que esté relacionado con un cementerio?

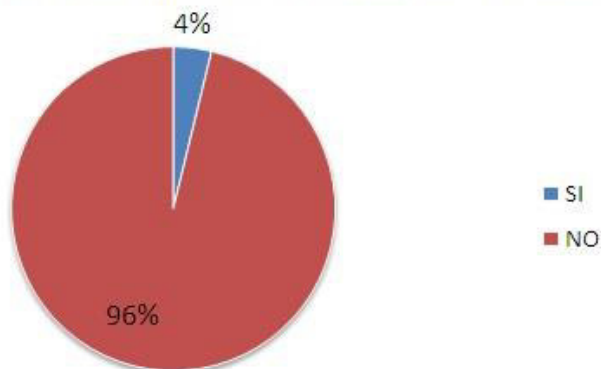


Gráfico 3 – 8 Juego de mesa relacionado a cementerios
Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

De 272 personas 261 aseguran desconocer la existencia de juegos de mesa relacionados o con temática similar a un cementerio. De esta manera la propuesta se vuelve novedosa y útil al momento de marcar una diferencia en la producción original nacional.

9. ¿Cuál de estos juegos de mesa usted ha jugado?

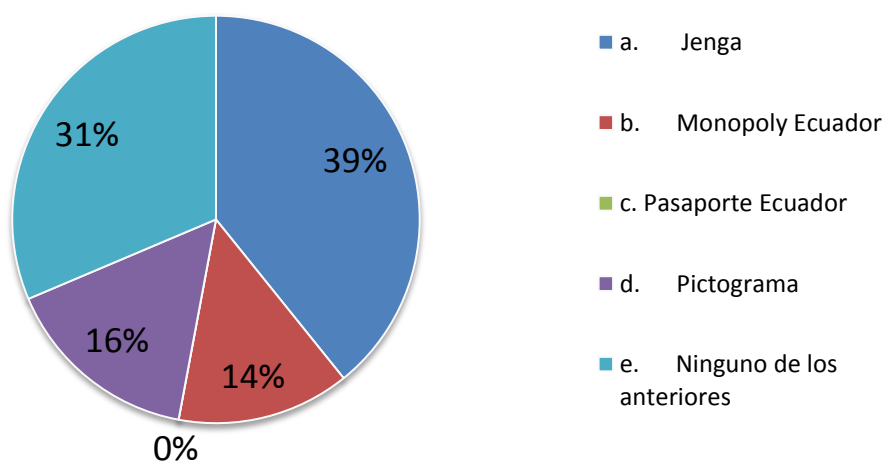


Gráfico 3 – 9 Juegos de mesa más conocidos
Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

Uno de los juegos más usados ha sido Jenga, un juego de motricidad más que de intelectualidad. Lo que representa el interés del público en la diversión vs enseñanza. La presente propuesta combinará los dos aspectos para lograr el enganche en el público objetivo.

10. De la escala del 1 al 5 (siendo 5 el máximo puntaje) cómo calificarías la idea de implementar un juego de mesa relacionado con un cementerio y leyendas urbanas.

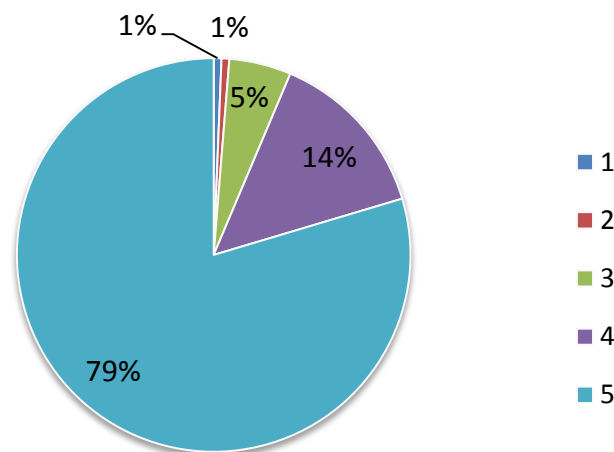


Gráfico 3 – 10 Interés en implementación de propuesta

Elaborado por: Pablo Criollo Chiriboga y Karen Sánchez

214 de 272 personas encuestadas consideran factible la idea de la implementación de un juego de mesa relacionado con un cementerio y leyendas urbanas.

3.4.2 ENTREVISTA

Otro de los instrumentos usados para obtener información primaria es la entrevista. A través de ésta los autores pueden acudir a la experiencia de los pioneros en el campo y descubrir tanto las oportunidades de éxito y las amenazas que rodean un proyecto similar.

La entrevista es realizada al Sr. Falconí Parker, realizador de “Pasaporte Ecuador”. Su testimonio se usa de fundamento teórico-práctico para la ejecución de la presente propuesta, sirviendo “Pasaporte Ecuador” como el mayor referente en el área.

3.4.2.1 DESARROLLO DE LA ENTREVISTA

Nuestro proyecto está orientado para el aporte del conocimiento y el turismo Guayaquileño, por la afinidad con su juego PASAPORTE ECUADOR, deseamos preguntarle lo siguiente:

1. ¿Por qué el nombre de PASAPORTE ECUADOR?

- Revisé varias alternativas de A a B y de B a A. ¿Qué quiero decir?.
- A-B Primero puse los objetivos del juego, lo que quería hacer, lo que buscaba y luego le buscaba el nombre que diera con esos objetivos.
- B-A Busqué un listado de nombres varios que no estuvieran registrados y luego buscaba crear el juego para llenar el nombre.
- De estas dos alternativas

2. ¿Una vez que supo que hacer, recibió alguna ayuda?

- Desde el principio, cuando uno se plantea crear un juego de mesa, la gente piensa que es un hobby y prácticamente nadie te apoya, hasta que notan el interés y tiempo que uno le dedica.
- Una vez el boceto e idea están bien plasmadas, uno debe crear un equipo multidisciplinario de apoyo y gestión. Debes tener muy claro tu plan de acción, caso contrario puedes caer en el punto anterior.

3. ¿Cuáles fueron sus mayores referentes para la temática, cromática y didáctica del juego?

- Para la didáctica del juego fueron varias semanas de “brainstorms”, buscando hacer click de A – B y de B – A. Dándole forma y que calcen las ideas prácticas con la dinámica de un juego.
- Revisé más de 80 juegos a nivel mundial, sus mecánicas, sus temas, sus tableros, sus colores, su forma de jugarlos, etc. Todo esto con la finalidad de analizar la expresión, opinión, comentarios, paneles de expertos y jugadores, etc. sobre cada juego de mesa y adaptar lo mejor de cada uno para hacer una mecánica interesante y entretenida con nuestros conceptos.

4. ¿Durante la investigación para la realización, ya conocía usted sobre la didáctica en el juego?

- Tenía la idea, mis objetivos claros, el resumen de las mecánicas y más que nada la pasión de mostrar a todos y a mí mismo que SI se podía hacer el proyecto en el poco tiempo que fue plasmado, diseñado y demás. A pesar que el mayor reto era vencer la negatividad de lo imposible que resultaba pensar en un juego con tan poco tiempo y sin tener un equipo de trabajo predefinido y un presupuesto alto que solventara todo el proceso.

5. ¿Tuvo usted el asesoramiento de algún diseñador o agencia dedicada al diseño?

- Soy publicista, sé diseñar, soy marketero, tengo un MBA, pero ¿creer que uno puede hacerlo todo? Tal vez SI, en demasiado tiempo, por lo tanto NO SERIA VIABLE. Uno tiene que buscar las personas más idóneas para realizar el trabajo que uno va a DIRIGIR, pero no necesariamente HACER con puño y letra. ¿Me explico?

6. ¿Cuál fue el mayor problema que tuvo?

- Los problemas nunca dejan de aparecer. Como proyecto, desde su GANTT, tienes el PRE y luego el POST. Así que cada etapa tiene su curva de ejecución con sus respectivos bemoles. Sentarse de brazos cruzados pensando que porque ya se imprimió ¿todo cuesta abajo?, naranjas!!, recién se da cuenta que sigue el siguiente tramo, hacia arriba de nuevo!. Lo importante es que si todos pueden atreverse a decirte cuál es tu límite, tú no hagas caso, el límite te lo pones TÚ.

7. ¿Existe la posibilidad de que usted realizase algún otro juego en el futuro?

- De hecho tengo varios proyectos en mente, otros en curso y varios archivados para un momento específico. Siempre debes llenar tu canasta de ideas para cualquier momento. Nunca dejes de pensar y buscar ideas. Es tu valor agregado y al mismo tiempo se convierte en la huella que debes dejar mientras estés viva.

3.5 DESIGN THINKING



Gráfico 3 – 11 Recopilación de ideas y datos representativos
Elaborado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

Definición

Como ya se ha mencionado, los ciudadanos guayaquileños carecen de un conocimiento pleno sobre las leyendas que rodean la ciudad, además de los lugares icónicos como el Cementerio General de Guayaquil y las grandes figuras históricas que reposan en el lugar.

Por lo tanto, la ciudadanía requiere de un método eficaz que los ayude a refrescar su memoria histórica y a la vez valorar los elementos autóctonos que los rodean. Pero, generalmente, la historia como “contenido a estudiar” resulta tedioso.

Actualmente, se maneja la idea de consumo netamente interno, éste pensamiento no excluye al área cultural, es por eso que nace la necesidad de solucionar, mediante un instrumento lúdico, el vacío cultural que representa el problema antes mencionado.

Un juego didáctico resulta una propuesta viable debido a su capacidad de entretener y a la vez educar a sus participantes de una manera diferente y divertida. Por medio de éste juego se erradica la idea de “tedio” o “aburrimiento” al escuchar mencionar algo relacionado a historia o cultura.

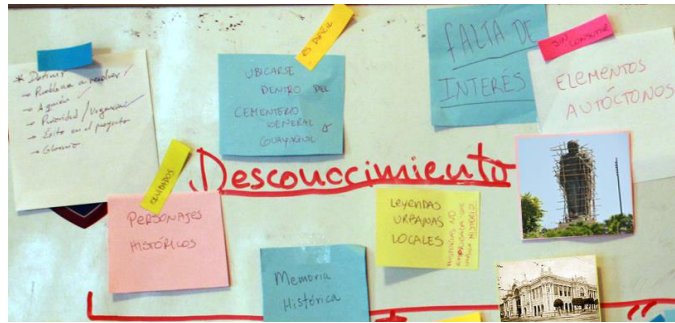


Gráfico 3 – 12 Proceso de definición del problema
Elaborado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

Investigación

Como ya se mencionó, entre los obstáculos existentes se encuentran: la poca tolerancia de la población hacia la cultura propia; la preferencia a modas extranjeras; el aburrimiento que representa aprender sobre la historia propia del lugar en que residen, entre otros ya señalados en la problemática.

Como referentes a los intentos de solucionar ésta problemática aparecen: Monopoly Ecuador, Pasaporte Ecuador y Pictionary. Juegos extranjeros que usan contenido ecuatoriano para llegar a potenciales usuarios dentro del país, a excepción de Pasaporte Ecuador, primer juego netamente realizado dentro del país con contenido únicamente nacional.

El creador de Pasaporte Ecuador asegura que, para llevar a cabo su proyecto, debió superar muchos obstáculos y debió analizar y revisar proyectos similares del extranjero para generar nombre, estilo y jugabilidad.



Gráfico 3 – 13 Proceso de investigación
Elaborado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

Ideación

Esta es una de las partes más fundamentales, ya que en éste punto se definirán: jugabilidad, personajes, retos, trofeos, penitencias y demás para empezar, jugar y terminar ganando.

Al jugador se le va a enseñar mediante el juego, que consistirá en:

La entrada misteriosa al cementerio general de Guayaquil en una hora cualquiera de la noche y del cual sólo tienes oportunidad de salir hasta antes del amanecer o sino la Muerte te lleva.

En cuestión de personajes se pueden usar, históricos, ya sea del cementerio personajes guayaquileños (piratas, doncellas, caballeros, soldados antiguos y modernos, jóvenes y demás estereotipos que definen al guayaquileño a lo largo de la historia).

Cada uno puede ser usado como fichas para cada jugador y otros van a aparecer a manera de cartas, imponiendo retos, penitencias y logros. Su objetivo es amenizar las distintas misiones que tendrá el jugador hasta salir del cementerio o ganar.

Se usa dados, cartas, un tablero de tumbas que servirán como el camino a seguir, siendo éstos los sepulcros de personajes históricos que definirán el siguiente paso, te harán avanzar o retroceder, decidir cuándo aliarte o no a otro jugador. Si bien el objetivo es salir del cementerio, no necesariamente el primero que lo logre se convierte en el ganador, sino el que más puntos acuñe. Lo que implica un conteo final de puntos al momento de cumplirse el tiempo establecido.



Gráfico 3 – 14 Ideación de propuesta
Elaborado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez



CAPÍTULO 4

ANÁLISIS DEL ENTORNO

Capítulo 4.- ANÁLISIS DEL ENTORNO

4.1 FODA

FORTALEZAS - Abarca un alto rango de jugabilidad en edades. - Enlaza el entretenimiento con la didáctica. - Una guía del Cementerio General de Guayaquil.	DEBILIDADES - Falta de patrocinio o compradores. - Altos costos de producción. - Falta de audiencia
OPORTUNIDADES - Fomentar el turismo y la cultura. - Exportar el producto. - Posible adaptación con otros lugares.	AMENAZAS - Plagio del juego. - Saturación del mercado. - Formato del juego de mesa vs digital.

Tabla 4 - 1 FODA.

Realizado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

De acuerdo al FODA realizado para la presente investigación, se destacaron como debilidades la falta de patrocinio o compradores punto que sería resuelto debido a una de las principales fortalezas, es un juego accesible para todas las edades, expuesto esto, se facilitará la aparición de potenciales patrocinadores que quieran invertir en la propuesta. Si bien se destacó también los altos costos de producción, se toma como alternativa la venta en masa del juego basado en los resultados de las encuestas que establecen la factibilidad de llevar a cabo la propuesta.

Si bien se presenta como amenaza el plagio del juego, éste es un punto que se puede prever con el debido registro de la marca e idea en el Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI). Al ser un juego de mesa se ve enfrentado a la realidad que atraviesa el mundo en el sentido lúdico, la mayor parte de métodos de entretenimiento son digitales, la propuesta que se presenta es netamente física por lo que las muestra digitales se convierten en amenaza. La temática que maneja la presente propuesta será la responsable de lidiar con ello, ya que intenta, precisamente, rescatar la cultura que se está perdiendo.

A pesar de presentar un contenido que se consume poco, lo que la propuesta pretende es mejorar los niveles de consumo y así posicionar éste tipo de temática en el mercado. Al conseguir estos resultados, se distinguiría una variante que en la

actualidad se percibe a mayor escala, la saturación del mercado. A nivel nacional se ha presenciado los altos grados de producción de productos similares una vez posicionados, desarrollando el cansancio o aburrimiento del consumidor a la marca.

4.2 STAKEHOLDERS

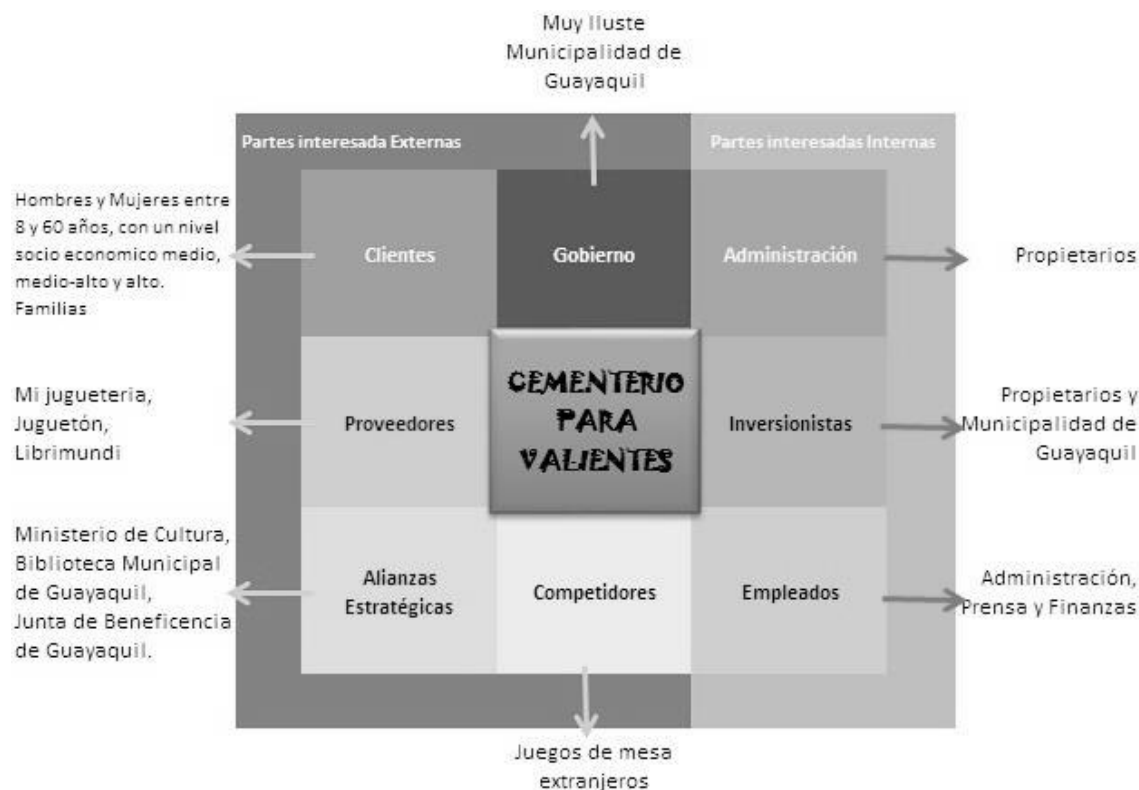


Tabla 2 – 2 STAKEHOLDERS y desarrollo de las partes internas y externas.

Realizado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

Si bien la propuesta presentada es una idea que nunca antes ha sido usada, se tiene en cuenta que varios son los sectores que se verán positivamente afectados por la posible producción de un juego de mesa con temática en el Cementerio General de Guayaquil.

Por una parte está el sector empresarial: Dentro de éstos parámetros, se tiene en cuenta los niveles de productividad que daría a la mano de obra nacional – local una vez posicionado el juego “Cementerio para Valientes”. Al ser un juego familiar, no podrá faltar en las casas de los ciudadanos de Guayaquil, principalmente. Al haber una mayor demanda, crece la producción y por consiguiente crecen las ganancias, dando a las empresas nacionales mayores lucros y posicionándolas dentro del sector de juguetería a nivel internacional.

Otro de los sectores afectados de manera positiva son los consumidores: Al no existir juegos didácticos que mezclen lo lúdico y lo intelectual, “Cementerio para Valientes” es una propuesta atractiva para pasar un buen rato entre familiares o amigos. El consumo de producción cultural local, beneficia de manera directa a entidades encargadas de realizar ésta labor, como es la Muy Ilustre Municipalidad de Guayaquil, quienes mostrarán su apoyo al proyecto por ser una propuesta que incentive el conocimiento de cultural local.

Desde un punto de vista más general, la presente propuesta promete más beneficios que riesgos, ya que la ciudad de Guayaquil necesita, precisamente, un recurso que la proyecte como un fuerte atractivo turístico y si los ciudadanos conocen sus raíces solidifica las bases culturales y el turismo por lo tanto se verá incrementado. Esto refleja un beneficio nacional que se enfrentará sólo a los altos costos de producción y riesgo inicial del juego al insertarse en el mercado.

4.3 PERTINENCIA DEL PROYECTO

Luego de la respectiva investigación se determina la necesidad que tiene la ciudad de Guayaquil de rescatar lo que fueron sus orígenes, entre ellos, las leyendas urbanas que han formado parte de las familias guayaquileñas, la existencia de personajes que marcaron la historia y que se encuentran sepultados en el Cementerio General de Guayaquil, lugar mundialmente reconocido por sus esculturas de mármol.

A través de una encuesta, se pudo detectar la factibilidad y buena acogida que tendría la presente propuesta entre el ya determinado público objetivo. Los resultados arrojaron el alto grado de interés del público hacia una alternativa novedosa que sirva como rescate de una cultura prácticamente olvidada.

El desarrollo de un juego de mesa que sirva como herramienta educativa, representa la oportunidad del desarrollo y productividad interna, ya que son muy pocas las referencias, en cuanto a juegos de mesa se refiere, que han sido fabricados a nivel nacional. La presente propuesta sería un peldaño más para dejar en claro que la mano de obra nacional – local es capaz de producir sus propios elementos lúdico – educativos, sin necesidad de recurrir a herramientas extranjeras que sólo genera una pérdida de identidad progresiva entre los consumidores.

4.3.1 PROPUESTA

La propuesta tiene como punto de partida la ideación de un método didáctico – lúdico que incentive la participación del público objetivo en actividades de recreación educativa que conlleve el rescate de una cultura local en base a leyendas urbanas, personajes históricos y lugares icónicos.

La elección del Cementerio General de Guayaquil como escenario señala la necesidad de los autores de presentar este lugar como ícono de la ciudad, un camposanto que atesora los restos mortales de varios personajes históricos y es cuna de muchas leyendas que han sabido adentrarse en la mente de los guayaquileños como historias de grandes probabilidades.

Un juego de mesa se presenta como pertinente para lograr los objetivos ya planteados de la investigación, debido a su fácil nivel de asimilación y didáctica metodológica. Como ya se ha mencionado, es la herramienta perfecta para atraer la atención del público objetivo hacia un contenido cultural local sin que resulte abrumador, obligatorio o indispensable.

4.3.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL

Implantar un juego didáctico que inspire un fácil entendimiento del contenido de aprendizaje y sea asimilable para el público en general.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Impulsar la producción ecuatoriana, dentro y fuera del país.
- Promover el conocimiento de los personajes históricos que posee la ciudad.
- Dar una mayor orientación del Cementerio General de Guayaquil.

4.3.4 DISEÑO DE LA PROPUESTA

Después de una recopilación de ideas y tomando la referencia del Brandboard, resaltando los puntos representativos en nuestro proyecto, se logró obtener recursos gráficos para desarrollar cromática, nombre, logotipo y accesorios.

4.3.4.1 PROPUESTA DISEÑO DEL LOGOTIPO

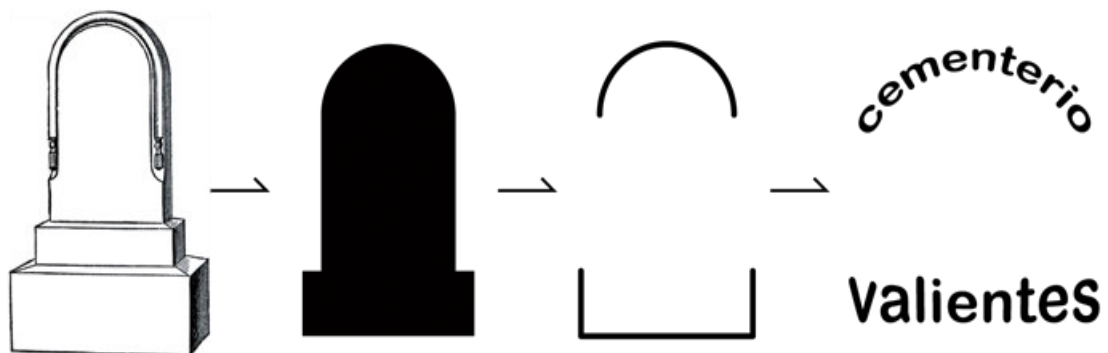


Imagen 4 - 1 Desarrollo de la estructura del logo

Al momento de desarrollar el logotipo se ha tomado como referencia diferentes figuras alusivas a un cementerio, desde un portón y cruces hasta lápidas, siendo esta última, geométricamente hablando, la mejor opción. Debido a que da techo y base para una composición que va a reflejar estabilidad. Dado que el nombre será “*Cementerio para Valientes*” *Cementerio* será el techo y *Valientes* será la base. Estos dos tipos de líneas,

arcos y corchetes, dispuestos de manera vertical serán los que contendrán la parte icónica del logo.

FrankenDork



Tekton Pro

**¡DIVIÉRTETE Y APRENDE
SIN MIEDO!**

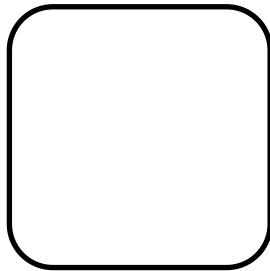
Imagen 4 - 2 Tipografía y Estilos del logo

La parte tipográfica contendrá dos tipos, uno, *FrankenDork*, referente a la temática del juego y la otra, *Tekton Pro*, que dará al eslogan la parte divertida; ambas tipografías son freeshare (de uso libre) La parte del logo poseerá una base blanca con sombra debajo, lo que le permitirá posar al logo sobre cualquier fondo, sea colores e incluso fotografías.

R: 255

V: 255

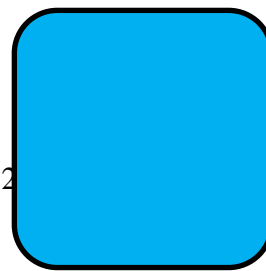
A: 255



R: 0

V: 176

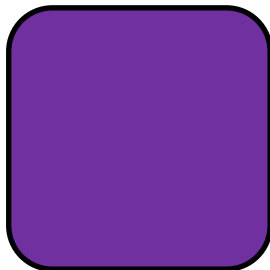
A: 2



R: 112

V: 48

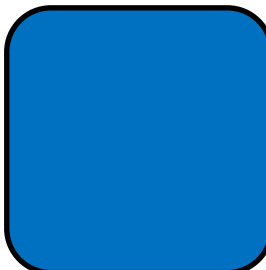
A: 166



R: 0

V: 112

A: 192



Los colores tienen una variación de azules alusivos a Guayaquil y aparte de la cromática utilizada en la mayoría de gráfica municipal. Se usa el azul como referente de conocimiento y sabiduría. El lila tiene un sentido de riesgo no sólo el que se tiene en el juego sino en la creación del mismo, éste color es muy utilizado en un producto que se debuta en el mercado. El blanco sirve como base y contrastante. Los colores complementarios dispuestos en otros elementos del iconotipo son llamativos debido al alto rango de edades que permite el juego.



Imagen 4 - 3 Variación del Logo con Eslogan, y colores



Imagen 4 - 4 Logo-Eslogan - Iconotipo

Generada ya la gráfica del logo tenemos sus distintos elementos que lo conforman, como ya se explicó el significado de los colores, sin embargo, hay figuras que ayudan a reflejar la temática como lo es la luna, el cielo morado, las siluetas de cruces y lápidas, murciélagos y el Cerro del Carmén. Una figura distintiva, responsable del punto de fuga en el logotipo, es un pequeño búho en la parte superior izquierda cuya carga universal y principal característica es la sabiduría.

Como envoltura a todos los gráficos se ha usado un portón que define entrada y la salida del objetivo del juego.

El eslogan encierra el objetivo de la propuesta, aprender de manera amena. Divertirse haciéndolo, perder el miedo a la asimilación del conocimiento de la historia.

4.3.4.2 PROPUESTA DE ACCESORIOS DEL JUEGO



Imagen 4 - 5 Boceto y tipografía de cartas.

La gráfica dentro del juego tendrá ilustraciones en cada uno de los elementos que lo componen. Estas ilustraciones serán desarrolladas por algunos artistas nacionales, en este caso y como muestra se detalla una creación de la Lcda. María Cristina Román Celleri.

Asimismo se usarán tipografías que denoten diversión y movimiento como la *Yikes!* Para los títulos y la *Calibri* para las descripciones.

Las cartas serán de plástico y tendrán puntas redondeadas para su mejor almacenamiento, manipulación y cuidado.



Imagen 4 - 6 Propuesta de diseño para cartas.



Imagen 4 - 7 Diseño de empaque. Vista posterior y frontal

La caja que contendrá el tablero y demás piezas del juego posee un diseño frontal y posterior. Es una caja almacenable hecha de un material resistente (cartón duro) para alargar el tiempo de vida útil. En cuanto al diseño, posee una gráfica posterior ambientada en la temática del juego, la oscuridad de un cementerio. Asimismo, las dos variaciones del logo.

En la parte frontal, de manera contrastante, se presenta una portada con el logo completo sobre un fondo claro. Hay también algunos elementos, alrededor de toda la caja, que indican el contenido de la caja, clasificación de edad (de 8 años en adelante), el tiempo mínimo de juego (50 minutos) y el número de jugadores (de 1 a 8). Los logos de los desarrolladores y los patrocinadores.

Ejemplo de personajes elegibles en el juego	
	Doncella: Pertenece al Guayaquil antiguo. Valiente, determinada y con sus encantos podrá superar los distintos obstáculos que presente el camino y es inmune a maleficios femeninos.
	Saqueador de Tumbas: No tiene miedo y guarda trucos bajo la manga que le permiten adueñarse de muchas riquezas. Pero, su avaricia puede traicionarlo.
	CazaFantasmas: Inmune a maleficios y sabe codearse con los espíritus para lograr sus objetivos. Carece de temor, pero podría sucumbir ante hechizo femeninos.
	Inquisidor: Su valentía, coraje y determinación radica en su Fe. Es inmune a cualquier maleficio. Su falta de codicia podría disminuir su ganancia de riquezas. Si compartes su objetivo tendrás en él un fiel aliado.

Tabla 4 – 3 Ejemplo de personajes elegibles en el juego

Elaborado por: Pablo Criollo

Estos personajes son de 3 cm, elaborados en plástico. Son miniaturas realizadas por artistas nacionales. Se usarán como las fichas que los jugadores elegirán, sus características le permitirán al participante realizar alianzas o jugar en solitario.

Estas miniaturas representan el Guayaquil antiguo y el actual. Las figuras aquí expuestas sólo son cuatro (las que personifican el pasado de la ciudad), pero los jugadores tendrán la oportunidad de elegir entre una serie de personajes, limitándose a ocho en un juego.

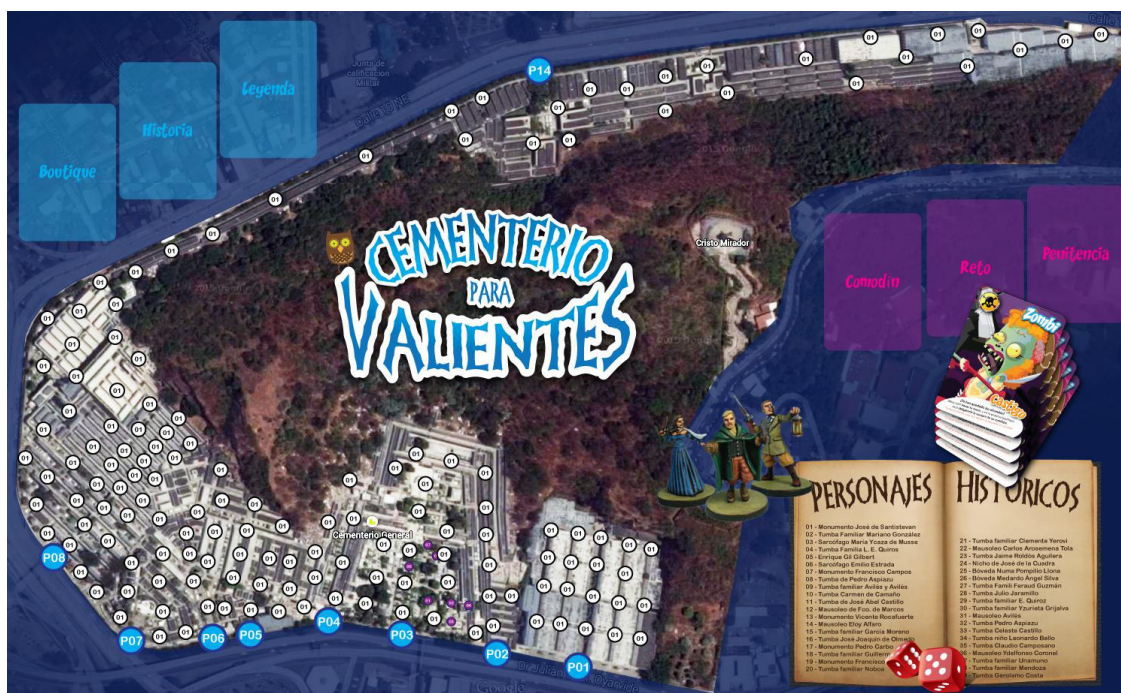


Imagen 4 – 8 Bosquejo de tablero de juego
Elaborado por: Pablo Criollo y Karen Sánchez

En este tablero se va a desarrollar la jugabilidad, posee *puntos en blanco* que son los pasos para avanzar. *Puntos azules* que son las puertas para las distintas salidas. *Puntos lila* que representan a los personajes históricos. Ésta imagen es un bosquejo de la ideación del tablero por ende está sujeto a cambios.

Posee secciones para los distintos tipos de cartas y es plegable de cartón duro.

4.3.4.3 PROPUESTA DE JUGABILIDAD

1. El juego empieza con el número de jugadores designados.
2. Los recibe en una puerta del Cementerio General de Guayaquil.
3. Dependiendo del personaje elegido, se permitirán las alianzas para ayudarse a conseguir puntos, evadir obstáculos y enfrentar enemigos.
4. Cada cierto número de tumbas que el participante avance debe hacer “boutique” que consiste en la adquisición de ciertas cartas tipo: Ofrenda; Comodín y Reto. Las cuales servirán para: Evitar ataques de muertos; Evadir una penitencia y poner trampas a los competidores.
5. Asimismo, cada cierto avance aparecen al azar personajes de leyendas urbanas e históricos a los que se tendrá que ayudar con misiones dadas por ellos, que resultan la máxima fuente de puntos.
6. Todo esto debe realizarse en un tiempo límite, ya que luego de cierto punto de avance en el juego la “Muerte” (personaje) comenzará a perseguir a los jugadores. Esto hace que sea más riesgosos conseguir puntos en un mismo sector.
7. El juego puede terminar de tres maneras: Primero, que la Muerte te alcance, perdiendo todos los puntos, cediendo tu boutique a tu aliado (si lo tienes) y saliendo del juego. Segundo, Salir por la puerta que el jugador elija (puede ser la más próxima al jugador). Es a decisión del jugador/es ya que, se toma el riesgo de no juntar los puntos necesarios para ganar el juego. Tercero, Salir por la última puerta, esto implica encontrarse con más personajes históricos, más leyendas urbanas, la consecución de más puntos, pelearse con otro jugador/es esa última puerta y tener a la Muerte a un paso de hacer que se pierda todo.
8. Como paso final, se define al ganador mediante el conteo de puntos. Éste paso sólo se cumple para los que logran salir del Cementerio.



CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

Capítulo 5.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

Una vez concluidos los estudios de factibilidad y análisis del entorno de este proyecto, se ha recopilado información que ha hecho que se pueda llegar a las siguientes conclusiones:

- El nivel de aceptación por parte de los juegos en la ciudad de Guayaquil es alta, por lo tanto se puede decir que existe un amplio mercado para un juego de mesa temático-didáctico.
- El conocimiento que poseen los ciudadanos, de los personajes y leyendas urbanas es significativo, por lo que la combinación de estos dos puntos es favorable.
- El nicho de juegos ecuatorianos debe ser aprovechado y explotado, y de esta manera dar énfasis a la producción cultural nacional y disminuir el consumo de costumbres extranjeras como mecanismo de defensa de las costumbres propias.

5.2 RECOMENDACIONES

- Las recomendaciones parte de los casos de factibilidad, siendo un proyecto que impulsa más que nada el turismo de la ciudad de Guayaquil, se propone que haya mejoras del mismo para futuros realizadores del juego.
- La idea es dar conocimiento del cementerio y de los personajes, estos no deben ser modificados, ya que pierden la combinación, y el complemento es las leyendas urbanas.
- Las ilustraciones pueden variar, según el estilo que se quiera reflejar en el juego y el objetivo que se tenga, ya que estos pueden variar.

5.3 BIBLIOGRAFÍA

1. PLAN DEL BUEN VIVIR; Objetivo 5, página 184 “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional las identidades diversas la plurinacionalidad y la interculturalidad”
2. BAUTISTA VALLEJO, J.M. (2001): Unidades y didácticas y enseñanza globalizada para una educación en valores. Sevilla: Padilla. Y, GARAIGORDÓBIL LANDAZÁBAL, M. (1995): Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao: Descleé de Brouwer.
3. F. DUNNIGAN, James. (18 de marzo de 1983), “The Complete Wargames Handbook”, Capítulo 5: History of Wargames.
4. CAILLOIS, Roger (1957). Les jeux et les hommes. Gallimard.
5. HERNÁN Torres Maldonado, DELIA Argentina Girón Padilla. (2009) – 1ª. ed. – San José, C.R.: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA, /Volumen 9/pag 11.
6. CALERO G, Julio ; QUINTEROS, Felipa (Año 2014) M. ECUADOR A COLORES -Edición 08/Dirección y redacción de textos:

5.4 LINKOGRAFÍA

1. MARQUÉS, Pere/Didáctica. los procesos de enseñanza y aprendizaje. La motivación. **Recuperado en:** www.peremarques.net/2001.
2. HERRERA B., Miguel: “Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos”, Revista Iberoamericana de Educación, ISSN: 1681-5653, **Recuperado en:** marzo de 2006/ <http://www.campusoei.org/revista/deloslectores/352Herrera.PDF>
3. EL TELÉGRAFO/ Economía/ País propone que derechos de autor duren 50. **Recuperado en:** años/<http://www.telegrafo.com.ec/economia/item/pais-propone-que-derechos-de-autor-duren-50-anos.html>/ 30 ENE 2014.
4. REPORTE 98.5/Aumenta índice de estudiantes reprobados en historia por desinterés/Por: Sonia Ávila **Recuperado en:** www.reporte.com.mx/aumenta-indice-de-estudiantes-reprobados-en-historia-por-desinteres/ Última actualización 22 / Agosto / 2013.
5. EL UNIVERSO/ EL GRAN GUAYAQUIL/Se busca rescatar área histórica del cementerio **Recuperado en:** www.eluniverso.com/2009/11/02/1/1445/busca-rescatar-area-historica-cementerio.html /Lunes, 2 de noviembre, 2009.



ANEXOS

Anexo 1**Modelo de Encuesta**

ENCUESTAS				
DATOS GENERALES				
Escoja el rango de edad al que pertenece			GÉNERO	
de 8 a 15	de 16 a 25	de 26 a 30	FEMENINO	MASCULINO
3.- ¿Conoce usted de Leyendas Urbanas de Guayaquil?. Si su respuesta es NO, pase a la pregunta 6				
SI			NO	
4.- ¿Cuál de las siguientes Leyendas Urbanas le es familiar?				
La Dama Tapada	La Llorona	La Tunda	El Tin Tin	otra
5.- ¿Cómo conoce usted de estas Leyendas Urbanas?				
FAMILIA		TEXTOS	COLEGIO	OTROS
6.- ¿Ha visitado el Cementerio General de Guayaquil?				
SI			NO	
7.-¿Conoce usted algún personaje histórico del Cementerio General de Guayaquil?				
SI			NO	
8.-¿Conoce usted algún juego de mesa que esté relacionado al cementerio?				
SÍ			NO	
9.-¿Cuál de estos juegos de mesa usted ha jugado?				
JENGA	MONOPOLY ECUADOR	PASAPORTE ECUADOR	PICTIONARY	NINGUNO DE LOS ANTERIORES
10.- De la escala del 1 al 5 (siendo 5 el máximo puntaje) cómo calificarías la idea de implementar un juego de mesa relacionado con un cementerio y leyendas urbanas.				
1	2	3	4	5

Anexo 2

Modelo de Entrevista

ENTREVISTA

Nombre:	DIEGO
Apellidos:	FALCONÍ PARKER
Género:	MASCULINO
Institución:	PASAPORTE ECUADOR



- 1.- ¿Por qué el nombre de PASAPORTE ECUADOR?
- 2.- ¿Una vez que supo que hacer, recibió alguna ayuda?
- 3.- ¿Cuáles fueron sus mayores referentes para la temática, cromática y didáctica del juego?
- 4.- ¿Durante la investigación para la realización, ya conocía usted sobre la didáctica en el juego?
- 5.- ¿Tuvo usted el asesoramiento de algún diseñador o agencia dedicada al diseño?
- 6.- ¿Cuál fue el mayor problema que tuvo?
- 7.- ¿Existe la posibilidad de que usted realizase algún otro juego en el futuro?

Anexo 3

Mapa de Ubicación Cementerio General de Guayaquil

