

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Título del trabajo

Juego de mesa sobre las leyendas costeñas ecuatorianas dirigido a adolescentes de
la Unidad Educativa “Daule”

ARTE-584

Proyecto Integrador

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presentado por:

Jennifer Joselyne Paris Moreno Morán
Loreley Juleysi Pinargote Aveiga

Guayaquil - Ecuador

Año: 2025

Declaración Expresa

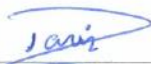
Yo/Nosotros Jennifer Joselyne Paris Moreno Morán y Loreley Juleysi Pinargote Aveiga acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique los autores que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 2 de Junio del 2025.


Jennifer Joselyne Paris
Moreno Morán


Loreley Juleysi Pinargote
Aveiga

Evaluadores

Lidia Navas Guzmán

Profesor de Materia

Mónica Beatriz Robles

Granda

Tutor de proyecto

Resumen

Las leyendas ecuatorianas forman parte de la identidad cultural, pero con el tiempo los jóvenes han perdido interés en ellas. Debido a esto, surge LeyenManía, un juego de mesa educativo diseñado para fomentar la lectura de las leyendas nacionales. En su desarrollo se utilizaron herramientas de *Desing Thinking* como entrevistas, *focus groups* y encuestas, que permitieron recolectar los datos necesarios para la creación de un diseño atractivo que combine diversión y educación. Los elementos gráficos del juego, es decir el packaging, cartas y bestiario, se diseñaron en los *softwares* de diseño *Illustrator* e *InDesing*, mientras, el software de ilustración *Clip Studio Paint* se usó para realizar las ilustraciones de cada leyenda. Finalmente se llevaron a cabo validaciones con dos grupos de estudiantes de octavo a décimo grado y con una docente de Lengua y Literatura, donde se comprobó que el juego diseñado cumple con los criterios necesarios para ser usado como material didáctico, a la vez que logra ser atractivo para los estudiantes. En conclusión, LeyenManía demostró ser un juego educativo que facilita el aprendizaje de las leyendas ecuatorianas a la vez que conecta a los jóvenes con su identidad cultural.

Palabras Clave: Leyendas ecuatorianas, juego de mesa, bestiario, Lengua y literatura, aprender jugando.

Abstract

Ecuadorian legends are part of cultural identity, but over time young people have lost interest in them. Because of this, LeyenManía emerges, an educational board game designed to encourage the reading of national legends. In its development, Design Thinking tools such as interviews, focus groups, and surveys were used, allowing the collection of the necessary data to create an attractive design that combines fun and education. The graphic elements of the game, that is, the packaging, cards, and bestiary, were designed using the design software Illustrator and InDesign, while the illustration software Clip Studio Paint was used to create the illustrations for each legend. Finally, validations were carried out with two groups of eighth- to tenth-grade students and with a Language and Literature teacher, where it was verified that the designed game meets the necessary criteria to be used as didactic material, while also being engaging for students. In conclusion, LeyenManía proved to be an educational game that facilitates the learning of Ecuadorian legends while connecting young people with their cultural identity.

Keywords: *Ecuadorian legends, board game, bestiary, Language and Literature, learning through*

ÍNDICE GENERAL

Resumen	I
Abstract	II
Abreviaturas	V
Índice de figuras	VI
Índice de tablas	VIII
Capítulo 1	1
1.Introducción	2
1.1. Definición de la propuesta / problema	3
1.2. Objetivos	4
1.2.1.Objetivo General.....	4
1.2.2.Objetivos Específicos.....	4
1.3. Justificación del proyecto	5
1.4. Grupo objetivo / beneficiarios	6
1.5. MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE	6
1.5.1.Acerca de las leyendas ecuatorianas	6
1.5.2.Tipos de leyendas	7
1.5.3.Casos de estudio: Cómo se abordan las leyendas dentro de las aulas de clases	8
1.5.4. Leyendas populares de la costa	10
1.6. Tendencias en juegos de mesa temáticos	14
1.7. Sistema de juegos de cartas	15
Capítulo 2	17
2. Metodología.....	18
2.1. Caso de estudio	18
2.2. Matriz de Wunderman	18
2.3. Análisis PEST	19

2.4. Buyer Persona	19
2.5. Desing thinking.....	20
2.6. Moodboard	22
2.7. Mapa mental	23
Capítulo 3.....	24
3.DESARROLLO DEL PROYECTO	25
3.1. Análisis de resultados	25
3.2. Aspectos conceptuales	30
3.3. Aspectos técnicos	30
3.4. Aspectos estéticos	35
3.5. Dirección de Arte.....	41
3.6. Moockups.....	52
3.7. Validaciones.....	54
3.8. Presupuesto	58
3.9. Aspectos comunicacionales	59
Capítulo 4.....	60
4.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
4.1. Conclusiones.....	61
4.2. Recomendaciones.....	62
Referencias	64
Agradecimientos.....	68
ANEXOS	69

Abreviaturas

EHLPRACC Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales

RAE Real Academia Española

TIC's Tecnologías de la Información y la Comunicación

PEST Político, Económico, Social y Tecnológico

UNESCO Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Índice de figuras

Figura 1	<i>Tabla de leyendas costeñas ecuatorianas</i>	11
Figura 2	<i>Matriz de Wunderman aplicado al proyecto</i>	18
Figura 3	<i>Análisis PEST aplicado al proyecto</i>	19
Figura 4	<i>Buyer Persona aplicado al grupo objetivo del proyecto</i>	20
Figura 5	<i>Moodboard de inspiración para las cartas</i>	22
Figura 6	<i>Moodboard de inspiración para el bestiario</i>	23
Figura 7	<i>Mapa mental aplicado al proyecto</i>	23
Figura 8	<i>¿Qué estilo te llama más la atención o te gusta más?</i>	27
Figura 9	<i>¿Qué tipo de juegos de mesa te gusta jugar más?</i>	28
Figura 10	<i>¿Qué te gusta que tenga un juego de mesa?</i>	28
Figura 11	<i>¿Qué te llama más la atención de un juego de mesa?</i>	29
Figura 12	<i>¿Qué disfrutas más cuando juegas un juego de mesa?</i>	29
Figura 13	<i>Digitalización de plantilla de cartas</i>	31
Figura 14	<i>Digitalización de íconos</i>	32
Figura 15	<i>Digitalización del logo y tablero</i>	32
Figura 16	<i>Digitalización de troquel</i>	33
Figura 17	<i>Digitalización de material gráfico</i>	33
Figura 18	<i>Digitalización de ilustraciones</i>	34
Figura 19	<i>Maquetación del bestiario</i>	34
Figura 33	<i>Cartas Personaje</i>	45
Figura 34	<i>Cartas Poder.</i>	46
Figura 35	<i>Cartas Escenario</i>	47
Figura 36	<i>Cartas Comodín.</i>	48
Figura 37	<i>Portada y Contraportada</i>	49
Figura 38	<i>Páginas del bestiario</i>	49
Figura 39	<i>Tablero</i>	50

Figura 40 <i>Packaging general</i>	51
Figura 41 <i>Packaging de cartas</i>	51
Figura 42 <i>Mockups de cartas</i>	52
Figura 43 <i>Mockups de bestiario</i>	52
Figura 44 <i>Mockup del set completo</i>	53
Figura 46 <i>Gráfico del grado de diversión del juego</i>	55
Figura 47 <i>Gráfico de experiencia durante el juego</i>	56
Figura 48 <i>Porcentaje de los que volverían a jugar el juego de mesa</i>	56
Figura 49 <i>Representación gráfica de la puntuación general del juego</i>	57

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Juegos de mesa más mencionados</i>	25
Tabla 2 <i>Modalidad de juego que prefieren</i>	26
Tabla 3 <i>Mecánicas que prefieren en un juego de mesa</i>	26
Tabla 4 <i>Temática que prefieren en un juego de mesa</i>	26
Tabla 5 <i>Poderes más mencionados</i>	26
Tabla 6 <i>Leyendas que conocen los estudiantes entrevistados</i>	27
Tabla 7 <i>Grado de diversión del juego</i>	55
Tabla 8 <i>Experiencia durante el juego</i>	55
Tabla 9 <i>¿Volverías a jugarlo?</i>	56
Tabla 10 <i>Puntuación promedio para el juego (5 como nota máxima)</i>	57
Tabla 8 <i>Presupuesto total</i>	58

Capítulo 1

1. Introducción

La lectura es uno de los hábitos que se ha querido inculcar, a través de los años, sobre todo en nuestro país hay múltiples proyectos que se enfocan en buscar maneras de fomentar la lectura en los niños y jóvenes ecuatorianos. Sin embargo, la realidad es que el uso constante de dispositivos electrónicos, como celulares, laptops o tabletas han desplazado a los libros como forma de entretenimiento. El Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022) indica que:

La encuesta realizada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio, Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales (EHLPRACC), se determina que el 91.4% de ecuatorianos mayores de 5 años saben leer y escribir, mientras que el 57.5% de ecuatorianos leen un libro completo o dos incompletos por año. (p. 5)

Estas cifras reflejan que los ecuatorianos si leemos, pero solamente en contextos específicos, como en la etapa escolar o universitaria. “Los libros que más acostumbramos a leer son los textos escolares, en promedio con el 61%, mientras que el 14,98% acostumbra a leer literatura en general.” (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2022, p. 5). En otras palabras, leer no es un hábito que tengamos presente en nuestro día a día. Este dato va de la mano con la pérdida de identidad y cultura, incluyendo las leyendas o mitos de cada región.

Según la misma encuesta, solo el 1.47% de la población de la provincia del Pichincha practica o manifiesta tradiciones relacionadas con las expresiones orales como mitos y leyendas (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2022).

Estos resultados confirman que la pérdida de identidad en los últimos 10 años se incrementado y que el interés por conocer sobre nuestra propia cultura y leyendas autóctonas es mínimo. Este proyecto tiene como objetivo general **“Diseñar un juego educativo de mesa dirigido a jóvenes de 11 a 14 años de la Unidad Educativa**

Daule", que incentive la preservación de la memoria de leyendas costeñas ecuatorianas a través de herramientas lúdicas.

La investigación busca dar una nueva alternativa para fomentar la lectura de las leyendas y mitos del folclor ecuatoriano, usando recursos lúdicos físicos adaptado para las nuevas generaciones, como la generación alfa. Además, el prototipo de juego de mesa pretende incentivar la socialización entre compañeros, al estar diseñado para jugar en equipo y sin involucrar el uso de tecnología en su dinámica.

En cuanto al método de estudio se utilizará herramientas del *Desing Thinking*, como las entrevistas, encuestas y *focus group*. Finalmente, con base en los resultados se elaborará un prototipo compuesto por una baraja de cartas junto a un manual en formato bestiario, que detallará más a fondo las leyendas incluidas en el juego.

1.1. Definición de la propuesta / problema

Las leyendas ecuatorianas forman parte de nuestra identidad cultural y se han transmitido de generación en generación. Además, constituyen parte del patrimonio inmaterial del Ecuador. Según con lo que relata *El diario Correo* en su artículo digital *Leyendas, riqueza cultural de tradiciones y saberes*, "Las leyendas tienen un gran contenido de las vivencias y conllevan en sí un mensaje para direccionar a una persona hacia el cambio. Es parte de la sabiduría popular" (como citó en Chinchilima, s.f., párr. 2).

Por lo tanto, su conservación resulta importante, ya que ayudan a las personas a transmitir sabidurías ancestrales y crear un vínculo con sus lugares de origen. No obstante, según Anchundia (2018), "En la actualidad, es preocupante ver que el interés por la cultura por parte de la juventud se ha ido perdiendo debido a que se ha visto influenciada por otras culturas" (p.9).

A las leyendas nacionales, les resulta difícil competir con el contenido globalizado, que resulta visualmente más atractivo y dinámico para conseguir la atención de los adolescentes. Esto representa un riesgo para las leyendas menos

conocidas, puesto que podrían perderse con el tiempo, y con ello se corre el riesgo de que haya una pérdida de identidad cultural.

Este escenario representa un reto para el sector educativo debido a que, aunque las leyendas forman parte de la malla curricular de la asignatura de Lengua y Literatura, hace falta material didáctico y metodologías innovadoras que resulten atractivas para los jóvenes de colegio. La ausencia de herramientas que llamen la atención de los adolescentes dificulta el trabajo de los docentes de transmitir con éxito, tanto el aprendizaje como la valoración cultural.

Por ello, se vuelve necesario integrar materiales y metodologías que a ojos de los jóvenes de colegio tenga un atractivo equivalente a las tendencias con las que interactúan diariamente, de modo que las leyendas ecuatorianas recuperen relevancia entre el público juvenil.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

- Diseñar un juego educativo de mesa dirigido a adolescentes de 12 a 14 años de la Unidad Educativa Daule que incentive la preservación de la memoria de leyendas costeñas ecuatorianas y su legado cultural a través de herramientas lúdicas.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Recopilar las leyendas costeñas ecuatorianas más populares e interesantes para los adolescentes de la Unidad Educativa para su inclusión en el juego de mesa.
- Desarrollar *la dinámica del juego* y la línea gráfica de los personajes y elementos para que sean testeados estética y lúdicamente por los adolescentes.
- Prototipar el juego a ser evaluado como herramienta cultural/educativa con la participación del grupo objetivo

1.3. Justificación del proyecto

Las leyendas ecuatorianas son parte fundamental de la identidad cultural del país, reflejan la cosmovisión, los valores y las creencias de cada comunidad. Existe una gran variedad de historias y personajes que viven en la memoria colectiva de los ecuatorianos, pero la preservación y transmisión oral de estas historias y relatos se ha dejado de lado con el pasar del tiempo. La globalización y exposición de contenido más estandarizado en redes sociales y plataformas de contenido audiovisual o multimedia han desplazado progresivamente a los productos con contenido local de las regiones del Ecuador.

En relación a este fenómeno, Arévalo Cabrera et al. (2022) plantean que las redes sociales, para algunos pueden carecer de importancia, pero para los jóvenes es su forma de vida, sobre todo en estos tiempos de pandemia donde el uso de estas se ha incrementado dadas las circunstancias y a la imposibilidad de comunicación física entre las personas.

Aunque las instituciones educativas han empleado varias estrategias y metodologías para transmitir las leyendas a las nuevas generaciones de estudiantes adolescentes, los resultados no han alcanzado el impacto esperado.

Este proyecto busca plantear una alternativa a la enseñanza tradicional de las leyendas de nuestro país, una nueva forma de transmitir estas historias a las generaciones actuales, quienes presentan patrones de consumo diferentes a los de generaciones anteriores. En su mayoría, se puede observar una preferencia por formatos digitales más visuales e interactivos.

De hecho, el impacto de la digitalización en nuestra sociedad a nivel nacional se refleja en que el principal dispositivo para leer es el celular, con 56,7%, después está el formato impreso con el 33.9%. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2024)

El propósito de este proyecto es fomentar el aprendizaje lúdico y la identidad cultural, estimulando la curiosidad por conocer más a fondo los relatos populares y

tradicionales de región costera. Otro factor clave, es la socialización entre compañeros de clase, al ser un juego de mesa diseñado para desarrollarse en un entorno grupal, uno de los objetivos es incentivar la interacción pacífica y la comunicación entre los estudiantes.

1.4. Grupo objetivo / beneficiarios

El grupo objetivo está conformado por adolescentes ecuatorianos de 12 a 14 años que asisten a colegios fiscales o públicos. Por su rango de edad, este público objetivo forma parte de la generación alfa. Al igual que la generación Z son nativos digitales y están acostumbrados a las interacciones y contenido dinámico de las redes sociales; sin embargo, también se sienten atraídos por juegos de mesa e historias con narrativas fantásticas.

Kotler et al. (2024) aseguran que, “prefieren experiencias interactivas e inmersivas, tanto en línea como fuera de línea” (p.41). Combinan con mucha facilidad las interacciones *online* con las *offline* en la cotidianeidad.

Dentro del contexto académico, esta generación se caracteriza por preferir información rápida y mostrar una capacidad de atención más reducida. Los estudiantes de la generación alfa, se sienten más cómodos cuanto pueden apropiarse de la información y personalizar su lectura. Adicionalmente, según lo indicado por Chávez y De Cubilla (2023), “están acostumbrados al aprendizaje a través del juego, la diversión y la interacción en línea, sin grandes esfuerzos, creando comunidades de aprendizajes” (p.7). Estos adolescentes prefieren la diversificación de formatos y la creación de comunidades de aprendizaje, pero tienen baja tolerancia a la frustración.

1.5. MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

1.5.1. Acerca de las leyendas ecuatorianas

De acuerdo con la definición dada por la Real Academia Española, se define como leyenda a la “relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos que de históricos o verdaderos.” (RAE, 2006). Su narración combina elementos reales con

otros fantásticos o sobrenaturales, que a su vez reflejan creencias populares y han servido para explicar fenómenos inexplicables o el origen de algún lugar. Asimismo, algunas funcionan como herramienta para transmitir valores, enseñanzas o advertencias como, por ejemplo, la leyenda de *La dama tapada* que puede servir como advertencia contra el libertinaje.

Como indica Morote (2016), “las leyendas también se estancan y olvidan y pueden llegar a perderse y como contraste con esta característica, algunas se extienden de tal manera que se encuentran en pueblos y civilizaciones distantes y diferentes” (p.4). Además, estas pueden tener variaciones dependiendo de la persona que lo esté relatando o el lugar donde se transmitan, pero siempre conservan elementos inmodificables que forman parte de su esencia.

1.5.2. Tipos de leyendas

Las leyendas se pueden agrupar en distintos tipos. Palma (como citó en Lluch, 2007) clasifica las leyendas en tres grupos: leyendas del pasado, etimológicas y urbanas.

- **Leyendas del pasado:** Brindan un sistema de valores relacionados con la época preindustrial.
- **Leyendas etiológicas:** Relatos que explican cómo se ha originado un elemento en el mundo (un río, una festividad, un animal, etc.).
- **Leyendas urbanas:** Relatos más modernos que suceden dentro de una ciudad y le dan explicación a alguna preocupación o miedo colectivo.

Por otro lado, Valenzuela (2011) brinda una clasificación más extensa, agrupa las leyendas siguiendo los criterios de tema, lugar de procedencia o protagonistas lo que resulta en seis categorías: leyendas sobre la génesis, de fenómenos o sucesos, de arraigo, descriptivas, históricas y de configuración del paisaje.

- **Leyendas sobre la génesis:** Explican el origen de fenómenos de la naturaleza, atribuyéndolos a dioses o seres superiores.

- **Leyendas de fenómenos o sucesos:** Las define como leyendas que brindan explicación a diversos fenómenos naturales.
- **Leyendas de arraigo:** Las define como leyendas que tienen como objetivo promover el amor por la patria, ya sea de forma implícita o explícita.
- **Leyendas descriptivas:** Su tema principal es la descripción de escenarios, no obstante, es posible que no concuerden completamente con el escenario real debido a que la narración esté adornada con elementos ficticios.
- **Leyendas históricas:** Combinan realidad y ficción para narrar sucesos históricos, Es usual que mencionen algún lugar que en la actualidad sería difícil de localizar debido a cambios geográficos.

Leyendas de configuración del paisaje: Explican la forma o figura que tiene un lugar o planta.

1.5.3. Casos de estudio: Cómo se abordan las leyendas dentro de las aulas de clases

Caso 1: Sociedad e identidad cultural manabita y su transmisión en la educación general básica en Manta

Esta investigación fue desarrollada por docentes de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. En el estudio tomaron en cuenta los diversos elementos que forman parte de la identidad cultural, entre ellos las leyendas, y se analizó la forma en la que los docentes de colegios y escuelas de Educación General Básica abordan la cultura dentro de las aulas de clases, así como las actividades y estrategias que usan. Tomaron como muestra tres instituciones educativas fiscales donde entrevistaron docentes y observaron las actividades extraescolares que realizaban.

Como resultado Vidal et al. (2018) indican que en los colegios de Manta hay interés por transmitir la identidad cultural manabita a los estudiantes e implementan actividades artísticas y juegos tradicionales extracurriculares como método para

lograrlo. Sin embargo, les hace falta capacitaciones centradas en la identidad cultural. Aun así, motivan a sus estudiantes a mantener presente el tema en sus propios hogares a la vez que implementan visitas a museos. Por otro lado, en los estudiantes el interés inicia alto, pero va disminuyendo a medida que avanzan los cursos, este hecho lo atribuyen a la presencia de la cultura cibernética.

Al finalizar la investigación los autores concluyeron que hay participación activa por parte de padres, docentes y estudiantes para realizar actividades en las que prevalezcan la identidad cultural. Sin embargo, resaltan la necesidad de que los docentes reciban capacitaciones con el fin de que implementen métodos y recursos didácticos más innovadores con formatos más diversos para complementar eficazmente las clases.

Caso 2: Educación interactiva: estrategia pedagógica para resignificar la identidad cultural y comprensión lectora de leyendas Riobambeñas

En esta investigación los autores evaluaron metodologías interactivas a través de herramientas pedagógicas usadas en el cantón Riobamba. Identificaron y analizaron recursos ilustrativos y narrativos pertenecientes a los textos que usan los estudiantes. Adicionalmente hicieron encuestas y observaciones dentro de las aulas de clases

Para definir la muestra, se tomó en cuenta el perfil psicográfico, obteniéndose 500 estudiantes (varones y mujeres) entre 10 y 12 años pertenecientes a instituciones educativas públicas y privadas. También, realizaron un *focus group* con ocho expertos, a quienes le hicieron entrevistas semiestructuradas, logrando recopilar un total de 80 leyendas. Esto les ayudó a crear un inventario inicial para desarrollar escenarios, ilustraciones y narraciones interactivas de las leyendas y sus personajes.

En los resultados, Erazo et al. (2020) indican que la educación es importante para el desarrollo social, incluyendo al aspecto cultural. De igual manera, subrayan la importancia de establecer una conexión entre educación y comunicación para mejorar el proceso educativo- Por ende, en el proceso de enseñanza – aprendizaje deben

aplicarse metodologías que favorezcan la apropiación y la construcción del conocimiento a partir de un contexto colaborativo.

Sin embargo, los libros oficiales del Ministerio de Educación no alcanzan las expectativas del grupo investigado: solo el 17.64% de los textos contiene ilustraciones, en su mayoría monocromáticas y apenas el 11% resulta atractivo para los estudiantes. Asimismo, se identificó que a las narraciones de leyendas, tradiciones y cuentos les falta claridad. Aun así, el 59% de la población investigada tiene interés en la lectura de leyendas y cuentos, especialmente cuando contienen elementos interactivos y lógica visual.

Por otro lado, los autores destacan que la expansión de la tecnología ha provocado que la identidad cultural local se debilite, por ende, las narrativas tradicionales necesitan adaptarse e implementar el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), para ofrecer experiencias más dinámicas e interactivas.

Finalmente, presenta el proyecto ilustración de Leyendas Riobambeñas, como propuesta para desarrollar recursos educativos interactivos dentro del contexto socio-cultural, a partir del análisis del Modelo de Interfases Hipermedia, esto con la finalidad de reforzar la identidad cultural del cantón. Como parte de esta experiencia, se adaptó *La leyenda la silla del cementerio*, con elementos interactivos como imágenes en movimiento, texto escrito, música, imagen y narración oral de forma que haya una interacción dinámica texto-imagen, lo que motivó a los estudiantes a leer esta historia.

1.5.4. Leyendas populares de la costa

En el Ecuador hay una gran variedad de leyendas y a su vez una gran cantidad de personajes míticos en cada región del Ecuador. Estas historias mezclan diferentes elementos de la naturaleza, religión o vida cotidiana y toman lugar en diferentes ciudades y contextos socioculturales.

La siguiente tabla contiene algunas de las leyendas más representativas de la región costa. Toma en cuenta personajes con habilidades o características inusuales; el

lugar donde pertenece la leyenda, los escenarios donde se desarrolla: las características físicas y/o habilidades inusuales; las enseñanzas o advertencias que transmiten, o en el caso de no tener un mensaje moral, se incluye un dato curioso relacionado.

Figura 1

Tabla de leyendas costeñas ecuatorianas

Nº	Leyendas	Personaje	Lugar de origen y escenario	Características	Habilidades	Enseñanza o dato curioso
1	La Mondongada	Mondongada	Lugar de origen: Esmeraldas Escenario: Carreteras que cruzan las campiñas de la provincia. Noche.	Es un montón de tripas deambulante	Persigue bebedores rutinarios y trasnochadores que deambulan en las calles y se enreda en sus pies para después asfixiarlos.	No salir a beber y deambular en las calles tan tarde en la noche como rutina habitual.
2	El Bambero	Bambero	Lugar de origen: Esmeraldas Escenario: bambas, raíces de árboles gigantes. Día.	Mantiene la contabilidad de los animales de su territorio, cubre su cabeza con un gran sombrero, su mano izquierda deforme, un rostro macabro y se transporta montando un tatabra que es un puerco salvaje.	Habilidad 1: cura a los animales heridos. Habilidad 2: provoca desmayos o espanto a los cazadores después de tres advertencias.	No matar animales por diversión.
3	La Dama Tapada	Dama tapada	Lugar de origen: Guayaquil Escenario: las calles del norte de la ciudad. Noche.	Imagen física: mujer esbelta con rostro de calavera. Vestimenta: Usa un elegante vestido negro de la era colonial, una sombrilla y cubre su rostro con un velo.	Seduca a los hombres mujeriegos y borrachos con el aroma de su perfume. Una vez que su víctima está cerca le muestra su rostro y su aroma pasa a ser de carne podrida. La víctima muere al instante o es hospitalizado por el trauma.	No ser mujeriegos o borrachos
4	Los gigantes de Santa Elena	Gigantes		Seres parecidos físicamente a humanos, pero	Habilidad 1: Gran fuerza.	No se detectan enseñanzas o advertencias.

			Lugar de origen: Santa Elena.	de proporciones gigantescas.	Habilidad 2: Devoran todo a su paso.	En su lugar, esta leyenda les brinda una explicación a los fósiles de Megafauna encontrados en Tanque Loma.
		Los dioses de los Sumpais	Escenario: Mansas y cristalinas aguas y frondosos árboles. Día.	No especifica.	Usan rayos y espadas de fuego.	
5	La Tunda	Tunda	Lugar de origen: Esmeralda.	Mujer negra con un pie en forma de pata de burro y el otro pie en forma de molinillo y olor a putrefacción.	Habilidad 1: De la cintura para arriba puede cambiar de aspecto con el de otra mujer para atraer jóvenes y niños que desobedecen o son groseros con los mayores.	No ser desobediente ni grosero.
			Escenario: Riberas de los ríos de la costa		Habilidad 2: Transforma niñas en tundas.	
6	El Perro encadenado	Perro demoníaco	Lugar de origen: Cuenca.	Enorme, ojos rojos de los que brotaban llamas, cuernos grandes y cubierto de cadenas.	Habilidad 1: Sigue a las personas que cometen pecados. Si las cadenas suenan lejanas es porque están cerca y viceversa.	No cometer pecados.
			Escenario: Estrechas calles de los barrios cuencanos. Noche.		Habilidad 2: Su víctima muere poco después de haberlo visto.	
7	El ataúd ambulante	Cacique Chauma	Lugar de origen: Guayas.	Último cacique de los Daulis.	Maldice a su hija al enterarse que se casó con un español para que su alma no descansa después de la muerte.	El cacique maldijo el alma de su hija porque se sintió doblemente traicionado.
		Mina		Hermosa. Es hija de Chauma.	Ella y su bebé mueren el 25 de febrero, la noche del parto. El ataúd donde fueron deambula eternamente	

					en el río y se queda inmóvil cada 25 de febrero.	
8	La Llorona	María (La llorona)	Lugar de origen: Todo el Ecuador. Escenario: La orilla de un río. Noche	Espíritu de una mujer hermosa, alta, estilizada con vestimenta blanca que deambula buscando los hijos que ella misma mató por accidente en un ataque de ira.	Sus gritos provocan locura.	No dejarse llevar por la ira.
9	La gallina de oro	Gallina dorada	Lugar de origen: Guayas. Escenario: el interior de una choza de caña guadúa, en un pueblito perdido en la costa, cerca de un estero. Madrugada.	Una gallina hecha completamente de oro y brillante.	Hace que las personas que intentan atraparla solo escuchen sus cacareos y nada más durante días.	No ser avaricioso.
10	El niño de la mano negra	Toribio de Castro Grijuela	Lugar de origen: Guayaquil. Escenario: Golfo de la isla Puná de la ciudad de Guayaquil en época colonial.	Niño que nació sin su mano derecha. Un día de repente le apareció una mano negra.	Su mano negra nunca se descompuso. Hizo aparecer la mano negra en el brazo del niño.	Ser generoso.
		Anciana		No especifica		
11	El naranjo del Chocotete	Naranjo	Lugar de origen: Manabí Escenario: Al pie de una ladera, fuentes de agua cerca de piedras grandes y lisas. En la cima, el naranjo.	Árbol de naranjo que siempre tiene naranjas.	Habilidad 1: Dar naranjas todo el año Habilidad 2: Cambia el paisaje y no te deja ir si intentas llevarte las naranjas y se burla. Habilidad 3: hace que las plantas tengan voz.	Dato curioso: Con el tiempo la vegetación ha ido desapareciendo y el árbol desapareció de la noche a la mañana.
12	El Cadejo	Cadejo Blanco	Lugar de origen: Empezó en Centroamérica y luego se fue esparciendo a otros países	Perro grande con pelaje blanco y ojos azules.	Augurio de buena fortuna y protección contra el mal.	Son la representación de la lucha entre el bien y el mal.
		Cadejo Negro		Perro grande con pelaje negro y ojos rojos.	Presagio de muerte o desgracia si se	

			incluyendo Ecuador. Escenario: Caminos y senderos nocturnos.		le desafía o no se le respeta.	
--	--	--	---	--	--------------------------------	--

Figura de creación propia (2025). Nota: La información fue extraída de las páginas.

“Mitos

1.6. Tendencias en juegos de mesa temáticos

Los primeros juegos de mesas en la historia se basaron en la cultura, las costumbres y tradiciones de la época. En su mayoría, tenían como objetivo enseñar las creencias y estrategias de combate. Durante la Edad Media, los juegos más populares como el ajedrez y el “Juego de la Oca”, se destacaron por su complejidad y simbolismos. En este contexto, Mónica y Rubinsten (2014) sostienen que los seres humanos hemos sido desde siempre seres lúdicos por naturaleza y este hecho sugiere que se aprende con mayor facilidad aquello que genera gozo y alegría.

Los juegos de mesa temáticos han experimentado una notable transformación en la última década, enfocándose en crear una narrativa que trascienda la simple ambientación del mismo juego.

Según Shipp (2022), “la integración de lo temático contribuye a una mejor comprensión de las reglas al otorgar un contexto lógico para las mecánicas y establecer las expectativas emocionales de los jugadores” (p. 9). En esta línea, los diseñadores contemporáneos están adoptando estructuras narrativas elaboradas y sistemas híbridos, como los modelos *legacy* o digitales, para enriquecer la experiencia de juego. Estas innovaciones no solo invitan a los participantes a resolver desafíos, sino que también los sumergen en una historia en constante evolución, incrementando así su nivel de compromiso y satisfacción.

En cuanto a las temáticas más populares, los juegos de aventura fantástica, ciencia ficción e históricos se destacan como los predilectos tanto por diseñadores como por jugadores. Según el análisis realizado por Marczak (2021), más del 50 % de los

juegos mejor valorados en *BoardGameGeek* incluyen elementos históricos, ya sea mediante conflictos bélicos o contextos culturales, aunque con frecuencia se combinan con componentes fantásticos o se simplifican para optimizar la jugabilidad.

Por su parte, las temáticas fantásticas permiten crear mundos imaginarios ricos en narrativa, ofreciendo a los jugadores la posibilidad de asumir roles heroicos o místicos. En cambio, los juegos de ciencia ficción, como *Terraforming Mars*, suelen promover la estrategia en escenarios futuristas. Además, un punto clave en la narrativa de los juegos de fantasía es el desarrollo de personajes, que evolucionan y crecen a medida que avanza el juego (Zagal & Altizer, 2014).

En resumen, los modelos de juegos enfocados en temáticas fantásticas permiten explorar múltiples facetas y variaciones en las dinámicas del propio juego, debido a su versatilidad.

1.7. Sistema de juegos de cartas

Diseñar un juego de mesa lúdico va mucho más allá de simplemente crear reglas; consiste en elaborar una experiencia estructurada que sea coherente y entretenida.

Según Berenice (2020), un enfoque efectivo implica un modelo cíclico que comienza analizando las expectativas y necesidades de los jugadores para posteriormente desarrollar ideas temáticas, prototipos y realizar múltiples pruebas. Asimismo, el enfoque ADDIE, que abarca las etapas de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación, resulta invaluable para organizar y optimizar el proceso creativo.

Este método facilita la corrección de errores, el perfeccionamiento de las mecánicas y garantiza que el juego mantenga coherencia, desde su concepto inicial hasta sus componentes físicos.

Desarrollar un juego de cartas implica tomar decisiones clave sobre diversos elementos fundamentales: el tipo de cartas, su función dentro del juego, el equilibrio

entre ellas y su presentación visual. Según Laakso (2019), es crucial que las cartas transmitan claramente su propósito utilizando elementos visuales, como símbolos coherentes, colores que identifiquen distintas acciones y textos breves que no saturen ni confundan al jugador. Como primer paso, es necesario definir el objetivo del juego y las condiciones para ganar. Posteriormente, es necesario clasificar y definir las cualidades de las cartas de distintas categorías (como ataque, defensa, habilidades o recursos), determinar la cantidad total necesaria y diseñar sus efectos para garantizar variedad sin afectar la estabilidad del sistema. Emplear matrices para organizar combinaciones de efectos y llevar a cabo pruebas con prototipos impresos resulta especialmente útil. Estas pruebas permiten ajustar el contenido de las cartas a partir de la retroalimentación recibida de los jugadores. Asimismo, es esencial planificar desde el inicio cómo interactúan las cartas entre sí: cuáles se contrarrestan, cuáles generan combos, y qué impacto tienen estas interacciones en la dinámica general del juego.

Capítulo 2

2. Metodología

2.1. Caso de estudio

Jiménez (2012) explica que el estudio de caso permite el análisis cualitativo o cuantitativo de un contexto real mediante la investigación de diferentes fuentes, lo que permite conocer formas en la que ya se ha abordado en el pasado el tema que se está desarrollando.

Para este trabajo se han analizado dos casos de estudio nacionales sobre las herramientas y los métodos pedagógicos empleados para abordar las leyendas en los colegios y los retos que los docentes han tenido. Se tomaron en cuenta casos desarrollados en niveles de octavo a décimo o cercanos, los métodos que sus respectivos autores han utilizado y los hallazgos obtenidos. Estos análisis permitieron identificar criterios de diseño que se deben considerar al momento de realizar el prototipo del juego de mesa como la paleta de colores, la cantidad de texto y la integración de la tecnología.

2.2. Matriz de Wunderman

A través de preguntas sencillas, esta matriz permite plantear la problemática del proyecto y establecer cómo se lo abordará a lo largo de su proceso.

Figura 2

Matriz de Wunderman aplicado al proyecto

Tema	Qué	Por qué	Cuando	con quién	Para quién	Cómo	Resultados
Juego de mesa sobre las leyendas culturales importantes de la Unidad Educativa Cuale	Un juego de mesa inspirado en las leyendas de la Unidad Educativa Cuale	Promover las leyendas ecuatorianas	Durante el curso	Tutora del proyecto	Estudiantes de colegio de entre 12 a 14 años	Entrevista con docente de lengua y literatura	Artes finales del manual y las cartas
	Un juego de mesa, tipo cartas, para el aula	Fomentar la lectura	Dentro de cuatro meses	Docente de Lengua y Literatura	Adolescentes masculino y femenino	Poner a prueba un prototipo con los estudiantes	Troquel del packaging
	Juego de mesa inspirado en las leyendas de la Unidad Educativa Cuale	Conocer más sobre las leyendas de la Unidad Educativa Cuale	Desde el inicio hasta la segunda semana de Agosto	Estudiantes de colegio	Estudiantes de colegio del cantón Daule	Encuesta a estudiantes	Prototipo físico del juego de mesa
	Las leyendas por parte de la identidad cultural	Para la creación de la identidad cultural		Compañera de proyecto integrador	Estudiantes de colegio fiscal o pública	Investigación secundaria y literaria	Maquetación del manual en formato bestiar
	Incrementar la socialización entre compañeros de clase				Docentes de colegios fiscales o públicos	Focus Group	Identidad visual del juego de mesa
	Realidad al uso de dispositivos móviles en las aulas				Personas interesadas en las leyendas culturales ecuatorianas		

Figura de creación propia (2025). Nota: basado en la Matriz de Wunderman.

2.3. Análisis PEST

Johnson et al. (2005) explican que el análisis PEST permite tener un amplio panorama de influencias que pueden influir para que una estrategia tenga éxito o no.

Figura 3

Análisis PEST aplicado al proyecto

Político	Económico
4.1.1 Los juguetes y sus partes deben cumplir con las propiedades mecánicas y físicas establecidas en la norma NTE INEN UNE-EN 71-1 "Seguridad de los juguetes. Parte 1. Propiedades mecánicas y físicas". (Servicio Ecuatoriano de Normalización INEN, 2014) 5.1.9 La información del rotulado no debe tener palabras, ilustraciones o representaciones gráficas (dibujos o símbolos) que hagan alusión falsa, equívoca o engañosa, o susceptible de una expectativa errónea respecto de la naturaleza del producto. (Servicio Ecuatoriano de Normalización INEN, 2014)	Entrevistado 1: El tamaño del mercado varía dependiendo de la temporada. Entre los meses de febrero y octubre la demanda de juegos de mesa es del 10%, mientras que los meses de noviembre, diciembre y enero la demanda crece a un 80% (Pérez, 2025) Entrevistado 2: En un mes típico, como el mes de junio, las ventas de juegos de mesa ocupan el 4,54% de ventas en la sección de juguetes. Pero en un mes atípico, como el mes de mayo, ocupa el 1,50% de ventas. Además, tuvieron un crecimiento en ventas de 4,37% en relación al mes de julio. (se hace reserva del nombre por temas de seguridad)
Social	Tecnológico
- El periódico digital La Hora (2019, como citó en Vélez) indica que, "Los juegos de mesa impulsan las habilidades cognitivas y mejoran el aprendizaje de los niños y jóvenes." - Los juegos de mesa ayudan a desarrollar habilidades sociales e impulsar un crecimiento personal (Redacción La Hora, 2025)	Varios juegos de mesa tienen su versión digital multijugador, como parchís, uno y monopoly. En las versiones digitales replican el tablero y las reglas, adicionalmente el juego uno agregó torneos y aventuras (El Comercio, 2019)

Figura de creación propia (2025). Nota: basado en el Análisis PEST.

2.4. Buyer Persona

Guadalupe (2025) define el *buyer persona* como una forma de representar a un segmento de cliente a través de un personaje ficticio.

Se realizó un *buyer persona* para definir el perfil del público objetivo. La herramienta fue útil para identificar motivaciones, hábitos de consumo y frustraciones, datos que sirven para diseñar un juego de mesa con el que puedan conectar.

Figura 4

Buyer Persona aplicado al grupo objetivo del proyecto

	Frase: "Me gustan los juegos en grupo porque son más divertidos"		
	Motivaciones: • Recibir información de forma rápida • Contenido dinámico, interactivo e inmersivo.		
Edad: 12 – 14 años Sexo: Hombre o Mujer Locación: Daule Educación: Colegio	Tecnología: Disfrutan de usar en el celular y navegar por las redes sociales, al igual que los videojuegos	Hábitos de consumo: • Aprendizaje a través de juegos. • Crear comunidades de aprendizaje. • Los juegos de mesa que más juegan son parchis y uno.	Frustraciones: • Baja tolerancia al fracaso. • No tienen mucha variedad de material didáctico en clases • No les gustan las lecturas largas

Figura de creación propia (2025). Nota: basado en la herramienta *Buyer Persona*.

2.5. Desing thinking

Han (2022) indica que la metología del *Desing thinking* es un proceso centrado principalmente en el usuario y en la solución que se dará al problema identificado más que en el problema en sí. Para implementar este método se realizaron una entrevista y tres *focus groups* con el fin de comprender mejor las perspectivas de docente y estudiantes ante las leyendas ecuatorianas y los juegos de mesa.

Entrevista

Se realizó una entrevista estructurada de once preguntas a una docente de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Daule. Las preguntas estuvieron enfocadas en conocer estrategias pedagógicas y materiales didácticos relacionados con las leyendas ecuatorianas que la docente utiliza en sus clases y el interés que los estudiantes muestran.

La entrevista permitió tener una perspectiva más directa de lo que la docente espera de un juego educativo implementable en sus clases como recurso complementario para transmitir las leyendas nacionales. Además, la información proporcionada fue clave para determinar elementos importantes en el diseño del juego, como la duración de cada partida a fin de que sea viable ser utilizado dentro de la planificación curricular y los retos pedagógicos a considerar para que el juego pueda brindar una solución.

Focus groups:

Se realizarán 3 sesiones de *focus groups* a los cursos de octavo, noveno y décimo de la Unidad Educativa Daule. Cada sesión contó con 10 estudiantes y duró 30 minutos. Se incluyeron preguntas dirigidas a conocer los intereses que tienen los estudiantes con respecto a las leyendas y los juegos de mesa. Además, se incluyeron dinámicas y juegos que permitieron mantener la atención de los adolescentes y fomentar una participación fluida.

Estos *focus groups* permitieron conocer también la perspectiva de los estudiantes ante las leyendas ecuatorianas y los juegos de mesa. Se recogió información principalmente sobre las leyendas y los juegos de mesa que más les gustan, por qué les gustan y si prefieren los juegos 1 vs 1 o en equipos. La información recolectada ayudó a definir un camino tanto a nivel gráfico como las mecánicas del juego de forma que resulte no solo atractivo visualmente, sino también fácil de entender y divertido para los estudiantes.

Encuesta:

Con la encuesta se pudo obtener datos cuantitativos de forma rápida y eficaz sobre la preferencia de estilo de ilustración y mecánicas de juego entre el público objetivo. Los datos obtenidos ayudaron a elegir el estilo de ilustración finalmente usado, así como, identificar las preferencias de mecánicas de juego que resultan más dinámicas y divertidas para los adolescentes.

Luego de realizar el diseño completo del juego esta herramienta se volvió a utilizar para medir los resultados obtenidos de la validación.

2.6. Moodboard

Garuz (2024) explica que un *moodboard* es una herramienta utilizada en el proceso creativo para comunicar ideas y proporcionar inspiración a través de un conjunto de imágenes. Para este trabajo se usarán dos *moodboards*: uno para definir un concepto y estilo gráfico para las cartas; y otro enfocado para el diseño del manual. Se buscaron imágenes que permitieran tener una referencia clara de cómo poder maquetar ilustraciones y texto de forma que resulte dinámico, atractivo y fácil de comprender.

Figura 5

Moodboard de inspiración para las cartas



Figura de creación propia (2025). Nota: Las imágenes para el *moodboard* se obtuvieron de internet.

Figura 6

Moodboard de inspiración para el bestiario



Figura de creación propia (2025). Nota: Las imágenes para el *moodboard* se obtuvieron de internet.

2.7. Mapa mental

El desarrollo de un mapa mental permitió organizar de forma visual las ideas principales que se tomaron en cuenta para el juego de mesa. Los puntos claves para este mapa mental son fueron: los datos esenciales que se obtuvieron en la entrevista, los elementos a incluir en el juego, las dinámicas posibles a implementar, el objetivo de las partidas, las formas de ganar y los criterios para elegir el nombre del juego.

Figura 7

Mapa mental aplicado al proyecto

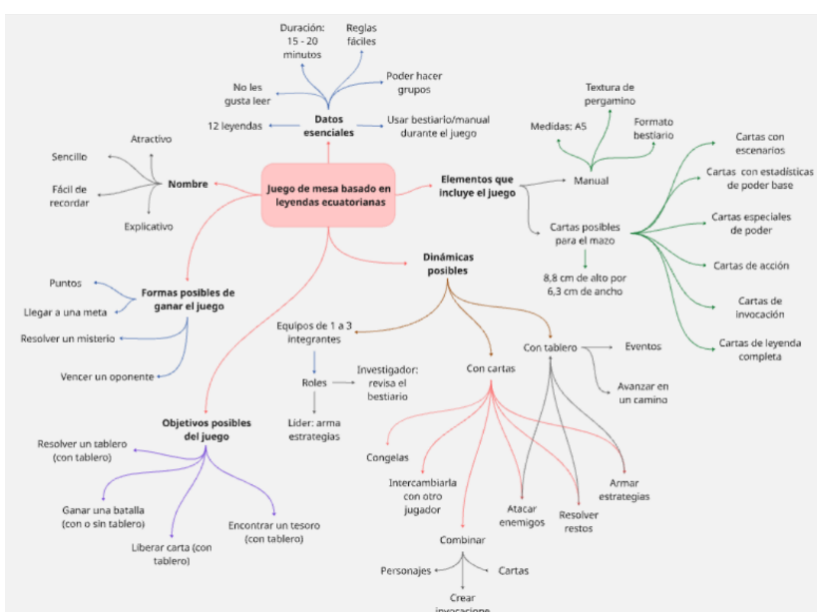


Figura de creación propia (2025).

Capítulo 3

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1. Análisis de resultados

Después de haber realizado todo lo planteado en la metodología se obtuvieron los criterios que se tomaron en cuenta para diseñar el prototipo. De los casos de estudio se tomó en cuenta la importancia de combinar texto con ilustraciones con las que el público pueda conectar.

Por otro lado, la entrevista fue realizada a la Mgtr. María de los Ángeles Vera Vera, docente de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Daule, quien indicó que ve interés en los jóvenes por las leyendas, sin embargo, le resulta un reto socializar leyendas a través de la lectura. También señaló que el juego de mesa debe fortalecer el trabajo en equipo, convivencia armónica y el pensamiento crítico. Además, cómo la hora de clases dura entre 35 y 40 minutos, el juego debe tener una duración de 15 a 20 minutos.

En las sesiones de *focus group* los estudiantes indicaron que las actividades dinámicas que realizan con las leyendas, son dramatizaciones, dato corroborado por la docente entrevistada. Además, se obtuvieron los siguientes cuadros donde se tabularon las leyendas que más conocen, los juegos de mesa que han jugado, los poderes, dinámica, temáticas y modalidad de juego que les interesa.

Tabla 1

Juegos de mesa más mencionados

Juegos de mesa	Grupo 1 (décimo grado)	Grupo 2 (octavo grado)	Grupo 3 (novenio grado)	Subtotal
Monopoly	1	4	0	5
Naípe	2	3	0	5
Jenga	1	4	0	5
Damas	1	0	0	1
Uno	3	5	0	8
Ajedrez	0	0	3	3
Serpientes y escaleras	0	0	2	2

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos tomados del Focus group.

Tabla 2*Modalidad de juego que prefieren*

Modalidad de Juego	Grupo 1 (décimo grado)	Grupo 2 (octavo grado)	Grupo 3	Subtotal
1 vs 1	0	0	1	1
Equipos	10	10	9	29

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos tomados del Focus group.

Tabla 3*Mecánicas que prefieren en un juego de mesa*

Mecánicas	Grupo 1 (décimo grado)	Grupo 2 (octavo grado)	Grupo 3	Subtotal
Batalla	1	1	2	4
Adivinanza	3	4	0	7
Acertijos	0	0	2	2
Retos	3	7	3	13
Puntos	2	2	0	4

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos tomados del Focus group.

Tabla 4*Temática que prefieren en un juego de mesa*

Temática	Grupo 1 (décimo grado)	Grupo 2 (octavo grado)	Grupo 3 (noveno grado)	Subtotal
Terror	10	10	8	28
Misterio	6	6	1	13
Magia	4	8	0	12
Amor	0	0	1	1

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos tomados del Focus group.

Tabla 5*Poderees más mencionados*

Poderees	Grupo 1 (décimo grado)	Grupo 2 (octavo grado)	Grupo 3 (noveno grado)	Subtotal
Ser Invisible	5	1	5	11
Tirar maldiciones	1	0	0	1
Fuerza	2	0	2	4
Volar o flotar	2	1	1	4
Leer mentes	2	0	1	3
Rapidez o velocidad	1	1	3	4
Teletransportación	1	1	1	3

Concentración	0	1	0	1
Revivir a los muertos	0	0	1	1

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos tomados del Focus group.

Tabla 6

Leyendas que conocen los estudiantes entrevistados

Leyendas	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Subtotal
	(décimo grado)	(octavo grado)	(novenno grado)	
La leyenda de Cantuña	2	5	0	7
La leyenda del Tintín	6	7	0	13
La Llorona	10	6	7	23
Dama tapada	6	4	5	15
Tequeteque	0	3	0	3
El gallo de la catedral	3	0	0	3
El jinete sin cabeza	2	1	0	3
El chupacabras	0	2	2	4
El caballo de tres piernas	0	0	1	1

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos tomados del Focus group.

Finalmente, en la encuesta se obtuvieron 32 respuestas. Los resultados obtenidos ayudaron a elegir un estilo de ilustración y complementó las respuestas obtenidas de las sesiones de *focus group*.

Figura 8

¿Qué estilo te llama más la atención o te gusta más?

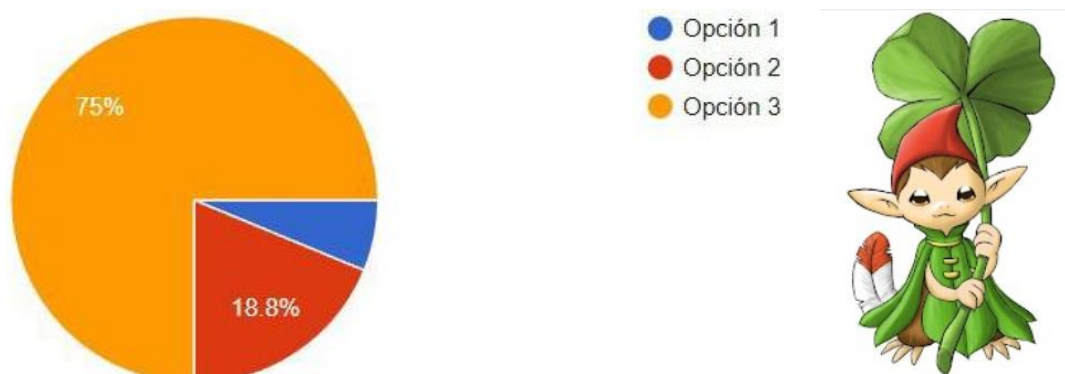


Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de encuestas.

La figura 8 muestra que el 75% de los encuestados eligieron un estilo cartoon con estética de fantasía. La apariencia amigable con líneas curvas de este estilo, puede

ayudar a generar más cercanía y conexión con el público. Así que se optó por usar ese estilo para diseñar el estilo gráfico del juego de mesa.

Figura 9

¿Qué tipo de juegos de mesa te gusta jugar más?



Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de encuestas.

Figura 10

¿Qué te gusta que tenga un juego de mesa?

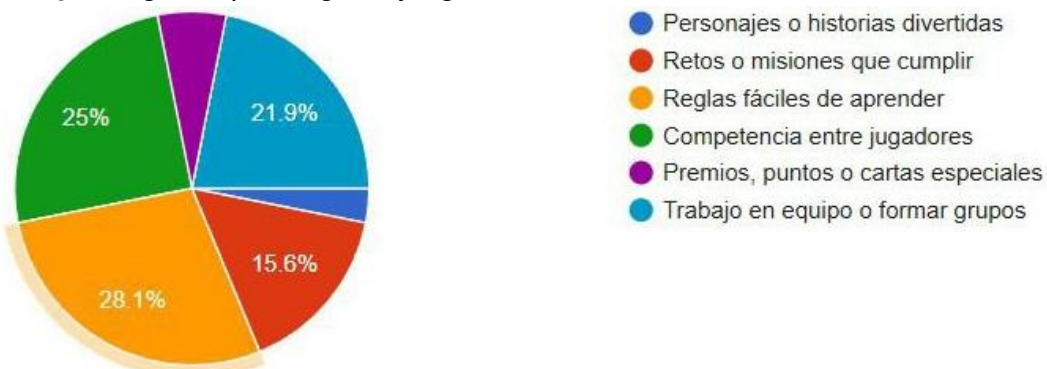


Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de encuestas.

En la figura 9 se muestra que el tipo de juego más votado es el juego de cartas con un 56%. La facilidad para mover y guardar cartas pudo ayudar a que esta sea la opción preferida, ya que, es fácil llevar el juego en viajes o jugarlo en casi cualquier lugar.

Por otro lado, en la figura 10, las tres opciones más votadas fueron: Reglas fáciles de aprender con un 28.1%, competencia entre jugadores con un 25% y trabajo en equipo o formar grupos con un 21.9%. Estos datos reflejan que al grupo objetivo le gustan los juegos que generen cierto nivel de adrenalina por competir por un premio u

obtener el primer lugar, pero que al mismo tiempo son muy sociables y disfrutan más una victoria grupal que una individual.

En suma, estos resultados ayudaron a plantear los criterios principales con los que debía cumplir la mecánica del juego.

Figura 11

¿Qué te llama más la atención de un juego de mesa?



Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de encuestas.

Figura 12

¿Qué disfrutas más cuando juegas un juego de mesa?

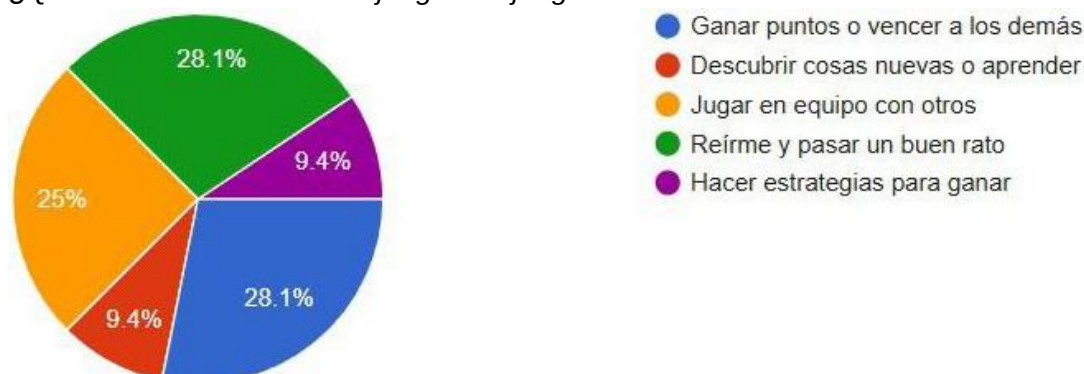


Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de encuestas.

Finalmente, las dos últimas figuras ayudaron a saber lo que el grupo objetivo espera en un juego de mesa. Ambos gráficos indican que prefieren juegos que se puedan jugar con otras personas o hacer equipos. Otras opciones bastante elegidas en la figura 11 fueron: ganar puntos o vencer a los demás con 28.1% y reírme y pasar un buen rato con un 28.1%, lo que ayuda a plantear la forma en la que se ganará en el juego.

En la figura 12 otras dos opciones bastante elegidas fueron: que se pueda jugar varias veces sin aburrirse con un 18.8% y que cada partida sea diferente también con un 18.8%. Estos resultados, además de reafirmar la preferencia por las actividades grupales y competitivas, revelaron que es importante que un juego de mesa sea divertido y tenga variedad para lograr llamar su atención.

3.2. Aspectos conceptuales

Concepto: Mundo ancestral que perdura en el tiempo

Se estableció como concepto la técnica de ilustración *cartoon* de fantasía, basada en un estilo de colores planos con sombreados suaves en formato digital. La textura principal para todo el prototipo es de hoja vieja en tono café y amarillo simulando antigüedad. Este concepto se definió en base a una encuesta realizada a los chicos de la Unidad Educativa Daule, quienes prefirieron un tipo de ilustración limpio, caricaturesco con un toque adorable. Para su desarrollo se usó tanto herramientas digitales como *Illustrator* para los elementos más planos y *Clip Studio Paint* para elaborar las ilustraciones que necesiten tridimensionalidad como sombras y luces tenues. En la tipografía se usó la familia de *Kalam Roboto Dancing Scrip* y *Footlight MT* para reflejar un estilo orgánico y antiguo. Este estilo está relacionado al *insight* debido a que, según las encuestas, los estudiantes se sienten más familiarizados al diseño de juegos de cartas como “UNO” que usa un esquema de colores variado para diferenciar los tipos de cartas.

3.3. Aspectos técnicos

Para desarrollar el prototipo se utilizaron 2 softwares especializado en diseño y uno especializado en ilustración digital:

Adobe Illustrator

Esta herramienta fue utilizada para la digitalización de los bocetos elaborados previamente en papel, del material gráfico como los íconos, la plantilla para el mazo de cartas, el logo, el tablero y el troquel del *packaging*. Los vectores ayudaron a tener trazos

exactos y límpidos para el desarrollo de los elementos gráficos, mientras las capas permitieron mantener una organización óptima durante la digitalización.

Para diseñar la plantilla de las cartas se usaron las medidas 8.8cm de alto x 6.3cm de ancho. Se realizaron 5 plantillas.

Figura 13

Digitalización de plantilla de cartas

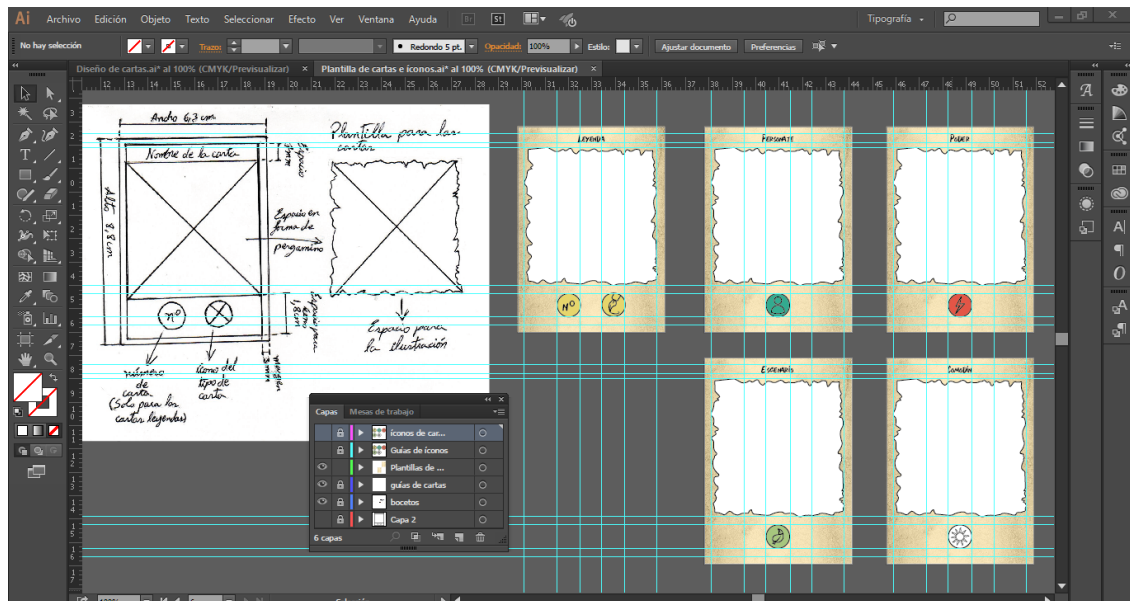


Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Se diseñaron 5 íconos para representar cada tipo de carta usada en el juego.

Cada ícono mide 1x1cm.

Figura 14

Digitalización de íconos

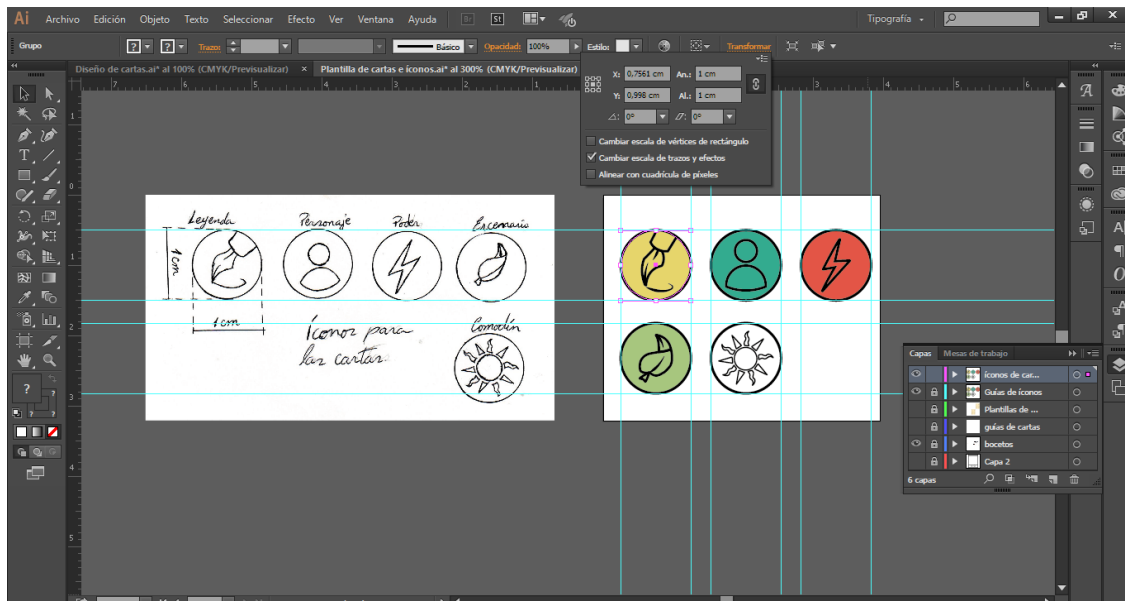


Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Para el tablero se usaron las medidas de 27cm de alto x 43,70cm de ancho

Figura 15

Digitalización del logo y tablero

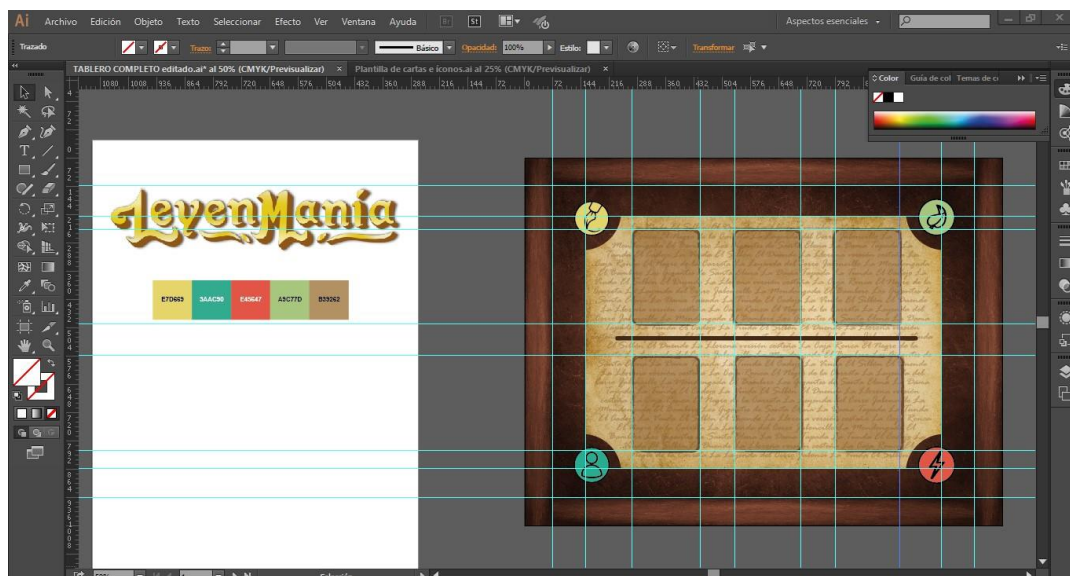


Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Para el tablero se usaron las medidas de 27cm de alto x 21,85 de ancho x 4cm de profundidad.

Figura 16

Digitalización de troquel

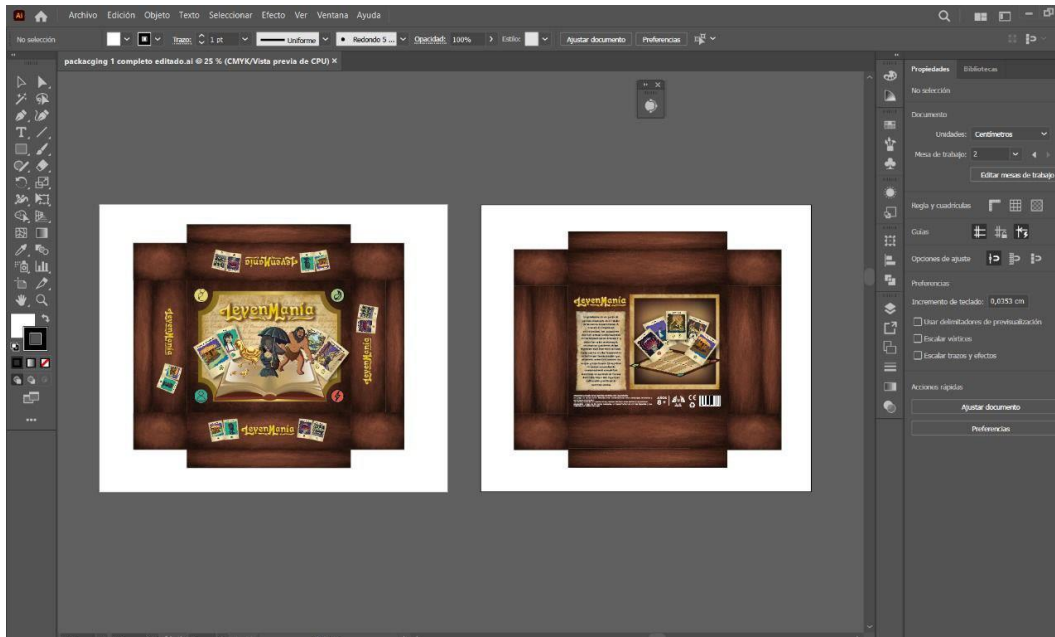


Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Figura 17

Digitalización de material gráfico

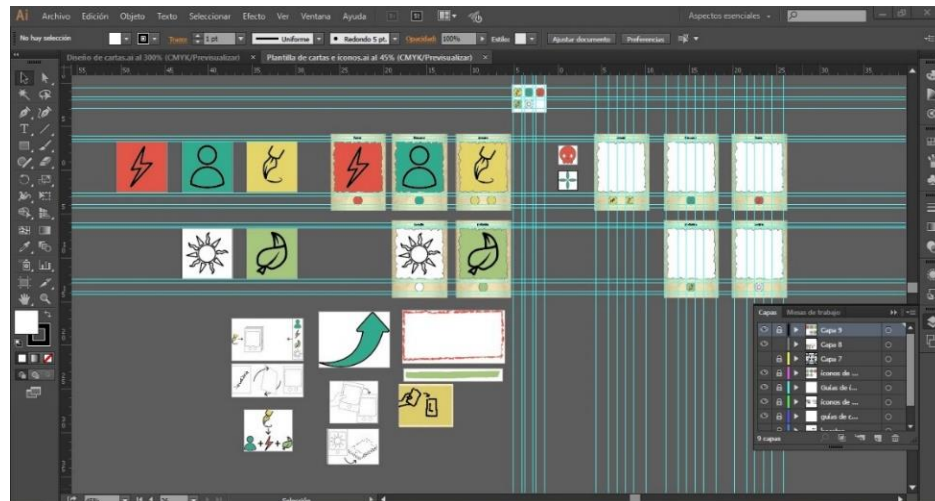


Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Clip Studio Paint

Esta herramienta brindó un entorno profesional y flexible que fue esencial para digitalizar las ilustraciones que formaron parte tanto del mazo de cartas como del bestiario. Sus pinceles disponibles y la opción de descargar e importar pinceles personalizados permitieron tener trazos más orgánicos. Además, los modos de capa y

la función de “ajustar a capa inferior” facilitaron la aplicación de texturas, sombras y luces. Cada ilustración tiene las medidas de 5.7cm de ancho x 5.9cm de alto x 5.7cm.

Figura 18

Digitalización de ilustraciones

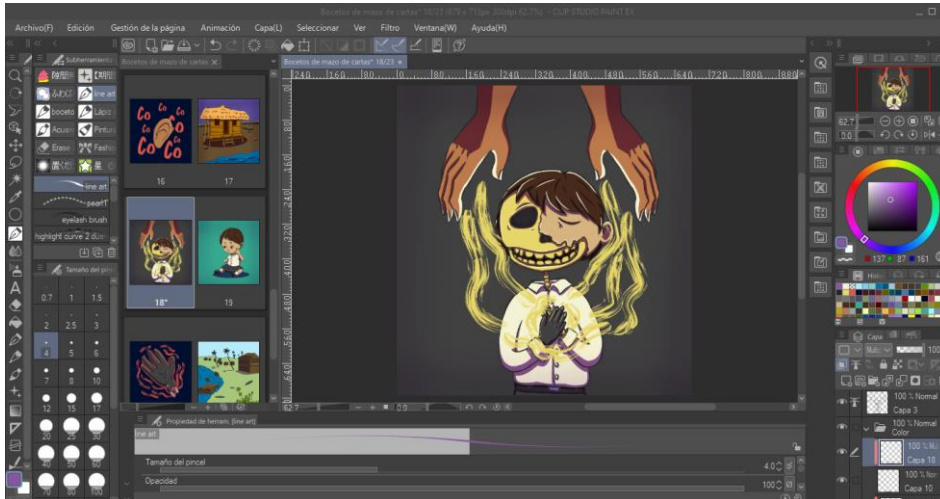


Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Adobe InDesign

Esta herramienta fue útil para la maquetación del bestiario, al permitir organizar la información y las imágenes de forma clara y visualmente atractiva. Gracias a sus recursos para diseño editorial se pudo establecer retículas para determinar márgenes y asegurar una alineación ordenada de los elementos y estilos de párrafos para mantener una tipografía uniforme. Las páginas maestras facilitaron la aplicación de elementos repetitivos y la numeración de páginas. Las medidas utilizadas para el bestiario es A5.

Figura 19

Maquetación del bestiario

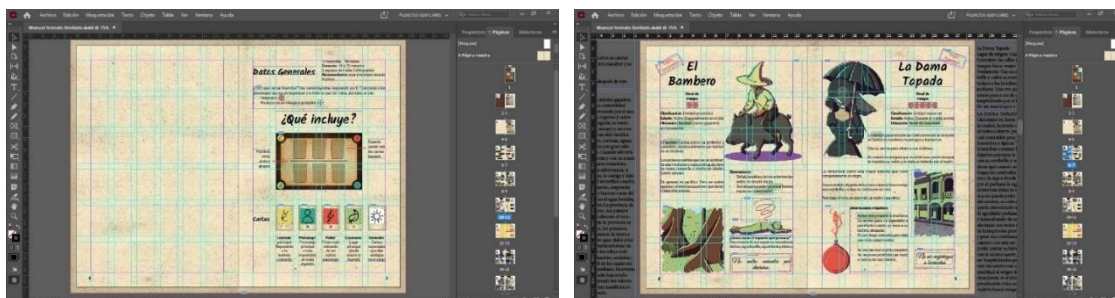


Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Photoshop

Se utilizó Adobe Photoshop principalmente para los montajes o mockups de los diseños. Al tener las fotografías tomadas por nuestra cuenta, se procedió a editar las imágenes dentro del programa para tener un resultado más realista.

Figura 20

Maquetación del bestiario

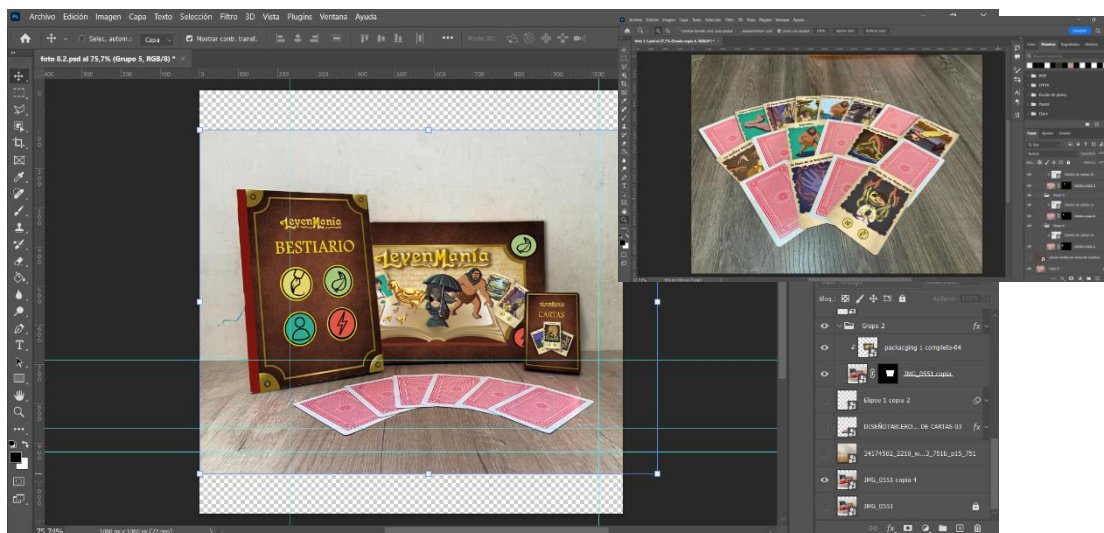


Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

3.4. Aspectos estéticos

Tipografías

Las tipografías elegidas fueron Kalam para los títulos en el bestiario y el nombre de las cartas por su aspecto orgánico, *Roboto* para el contenido general del bestiario por la facilidad de lectura que brinda *Dancing Scrip* para el mensaje de enseñanza o dato curioso de cada leyenda y *Footlight MT* para la caja de cartas y portada del bestiario.

Figura 21

Tipografía para títulos

Kalam

Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Figura 22

Tipografía para contenido

Roboto

Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla.

Figura 23

Tipografía para mensaje o dato curioso

Dancing Script

Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla

Figura 24

Tipografía para caja de cartas y portada de bestiario

Footlight MT

Figura de creación propia (2025). Nota: Imagen obtenida de captura de pantalla

Paleta de colores

Se eligieron cinco colores para conformar la paleta de colores del juego entre primarios y secundarios. Estos colores fueron usados para diferenciar los 5 tipos de cartas que formarán parte del juego. De igual forma, se usaron como color principal o para señalar elementos importantes en las ilustraciones.

- **Amarillo:** Cartas leyenda.
- **Turquesa:** Cartas de personaje.
- **Rojo:** Cartas de poder.
- **Verde:** Cartas de escenario.
- **Café:** Cartas de comodín.

Figura 25

Paleta de colores



Figura de creación propia (2025).

Texturas

Se aplicaron texturas de pergamino viejo tanto al bestiario como a las cartas. Para el tablero, la portada y contraportada del bestiario se usó una textura de madera. Estas texturas se obtuvieron de los recursos gratuitos *Clip Studio Assets*, y luego retocadas en *Clip Studio Paint*. La elección de estas texturas buscó aportar una imagen de antigüedad y misticismo al material gráfico.

Figura 26

Textura de pergamino

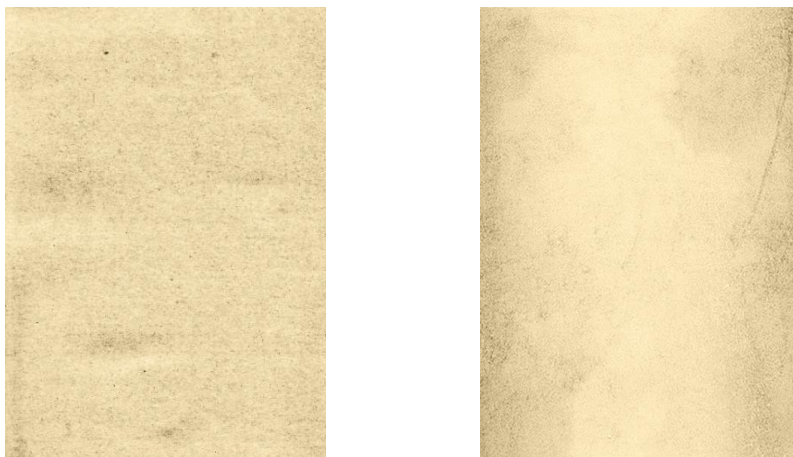


Figura de creación propia (2025). Nota: imágenes extraídas de un banco gratuito y editadas.

Figura 27

Textura de madera



Figura de creación propia (2025). Nota: imágenes extraídas de un banco gratuito y editadas.

Íconos

Se diseñaron cinco íconos para cada uno de los tipos de cartas. Cada ícono representa de forma sencilla y directa lo que representa la ilustración que se ve a lo que se toma una carta.

- **Ícono de leyenda:** La punta de una pluma fuente con un trazo para representar que en la carta leyenda se visualiza la leyenda completa.
- **Ícono de personaje:** Una silueta simplificada de una persona. Es un ícono bastante estándar y por ende muy fácil de entender al instante
- **Ícono de poder:** Un rayo. Esta idea viene de la leyenda de los gigantes de Santa Elena, donde los rayos son uno de los elementos que usan los dioses de los Sumpais para vencer a los gigantes, por lo que se la tomó como forma de representar el poder.
- **Ícono de escenario.** Una hoja. Todas las leyendas tienen en común que transcurren en escenarios externos o con vegetación, así que se optó por representarlos con una hoja
- **Ícono de comodín:** Un sol. Esta imagen también surge de la leyenda de los gigantes de Santa Elena. Aunque la leyenda no describe directamente a los

dioses, es posible que sean una representación del dios sol y en la leyenda cumplen un papel similar al que cumplen las cartas comodín: brindar una ayuda para vencer al oponente.

Figura 28

Íconos para los tipos de cartas



Figura de creación propia (2025).

Plantilla de cartas

Para el diseño de las plantillas se planteó que tenga un espacio para el nombre de la carta, otro espacio para la ilustración y un último espacio para el ícono que indicará el tipo de carta. Para el espacio donde va la ilustración se bocetó y digitalizó una silueta de pergamino desgastado.

Además, hay una segunda versión de la plantilla que fue usada para las cartas Leyenda. A esta versión se le agrega un espacio adicional al lado izquierdo del ícono para agregar el número de carta.

La parte de atrás de la carta se mantuvo más simple, tiene la textura de pergamino y el logo del juego.

Figura 29

Plantillas de cartas

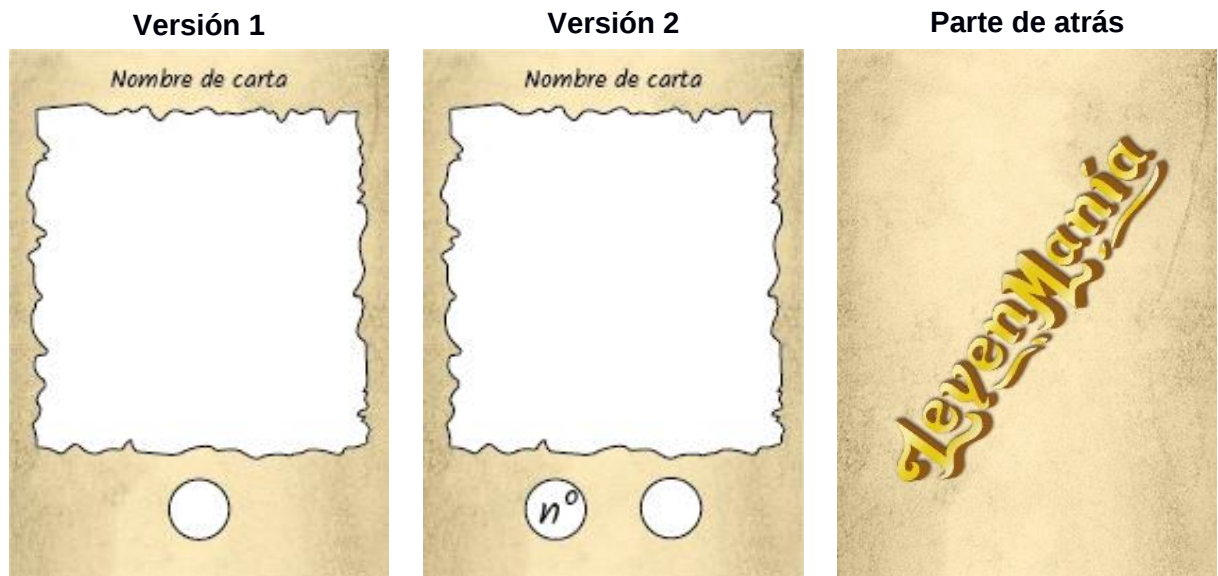


Figura de creación propia (2025).

Elementos gráficos

Además de los íconos se vectorizaron elementos gráficos que se implementaron en el bestiario para complementar la diagramación de las reglas y la información de cada leyenda.

Figura 30

Imágenes que complementan las reglas del juego

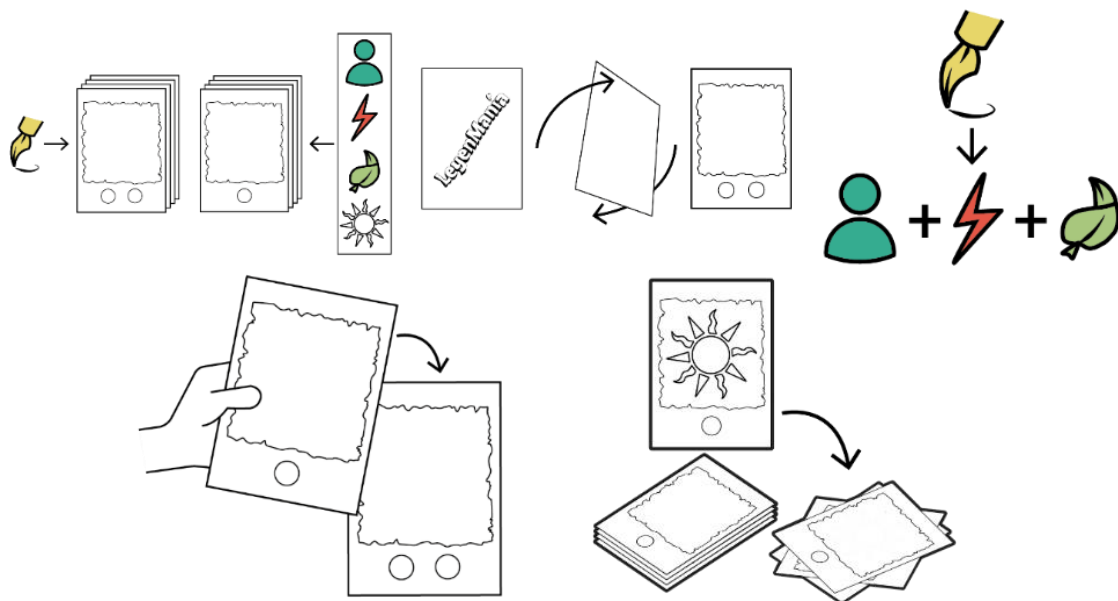


Figura de creación propia (2025).

Figura 31

Imágenes que complementan la información de las leyendas

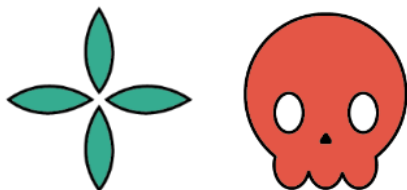


Figura de creación propia (2025)

Figura 32

Material gráfico para resaltar información de interés en el bestiario



Figura de creación propia (2025).

3.5. Dirección de Arte

Reglas del juego

Para plantear las reglas se tuvo en cuenta los siguientes criterios: que sean fáciles de entender, que permitan jugar en equipo, que motiven la lectura del bestiario, faciliten aprender las leyendas mientras se juega y que cada partida no tarde más de veinte minutos.

Las reglas planteadas fueron las siguientes:

- Formar 2 equipos con 3 jugadores cada uno.
- Separar las cartas en 2 grupos, 1 con las cartas leyendas y otro con el resto del mazo.
- Cada equipo elige tres cartas leyenda al azar y las pone boca abajo sobre el tablero.
- Cada jugador toma 3 cartas de las cartas variado.
- Al iniciar la partida voltean las cartas que están en el tablero.

- Cada grupo suma el puntaje de sus cartas leyendas. El mayor puntaje tiene el primer turno.
- El grupo analiza sus cartas para encontrar una combinación que coincida con una de sus cartas leyenda (pueden revisar el bestiario durante el turno).
- La combinación consiste en las cartas: Leyenda (principal), personaje, poder y escenario.
- Se puede colocar una carta por turno sobre la carta leyenda para completar la combinación.
- Al poner una carta sobre el tablero se toma otra de las cartas variadas.
- Al completar una combinación la retiran del tablero.
- Las cartas comodín estarán mezcladas con las cartas variadas
- Las cartas usadas se colocan aparte; cuando se acaben las variadas, se usa este nuevo grupo. No pueden usar 2 veces la misma carta comodín.
- Si ninguna carta que tiene el grupo coincide con la carta leyenda y tampoco tienen cartas comodín o no quieren usarlas, entonces toman una carta del mazo variado, pero pierden el turno.
- Gana el grupo que haya completado las combinaciones de las tres cartas leyenda.

Logo

El concepto que se quería transmitir al público objetivo fue la identidad ecuatoriana. Para ello, se utilizó la tipografía *White Storm* adaptada y con letras capitales “L” y “M” igualmente ilustradas. Se buscó una estética relacionada con la gráfica popular de los 80's que fue muy común en muros, letreros de tiendas o despensas barriales. Además, se tomó inspiración de los escritos antiguos de la documentación ecuatoriana.

Figura 33

Logo del juego de mesa



Figura de creación propia (2025)

Mazo de cartas

Para el mazo se realizaron en total 56 cartas en total. Las cartas se dividen en 5 grupos: Leyenda, personaje, poder, escenario y comodín. Cada carta tiene una ilustración representativa, de forma que resulte fácil para el grupo objetivo relacionar la imagen con sus respectivas leyendas y aprenderlas de forma fácil. Además, se usaron los colores de los íconos como color principal de cada carta dependiendo del grupo al que pertenece.

- **Cartas Leyenda:** Para este grupo de cartas se usaron ilustraciones narrativas que representan la escena más significativa de cada leyenda. El color principal de esta carta es el amarillo, así que se lo usó para los detalles de luz y resaltar los personajes.

Figura 32

Cartas Leyenda



Figura de creación propia (2025).

- **Cartas Personaje:** Para este grupo de cartas se usaron ilustraciones donde se ve al personaje principal de cada leyenda sobre un fondo de un solo color. Este color fue usado para los detalles de luz y para el fondo de las ilustraciones de estas cartas.

Figura 20

Cartas Personaje



Figura de creación propia (2025).

- **Cartas Poder:** Para este grupo se usaron ilustraciones con elementos que simbolizan lo más fiel posible el poder principal de los personajes usados en las cartas personaje. El color principal de este grupo de cartas es el rojo, así que se lo usó para resaltar los elementos que representan el poder que se nombra en cada carta, mientras que para el fondo se eligió un degradé que va de gris claro en el centro a azul oscuro en los bordes.

Figura 21

Cartas Poder.



Figura de creación propia (2025).

- **Cartas Escenario:** Para este grupo de cartas se usaron ilustraciones basadas en la descripción que brindaba cada leyenda. El color principal de este grupo de cartas es el verde, así que se lo usó para las luces y como color predominante en las ilustraciones.

Figura 22

Cartas Escenario



Figura de creación propia (2025).

- **Cartas Comodín:** Para este grupo de cartas se emplearon dibujos más sencillos de color blanco y se agregó una descripción de lo que permite cada carta. El color principal es el café, que se usó para el fondo de los dibujos. Cada carta comodín se repite dos veces en el mazo.

Figura 23

Cartas Comodín.



Figura de creación propia (2025).

Bestiario

Para el bestiario se diseñó un libro de 24 páginas, incluyendo la portada y contraportada. Sigue el mismo estilo gráfico de las cartas y contiene información relevante para el juego como: los elementos que incluye el juego, las reglas y los datos más relevantes de cada leyenda elegida en las cartas.

- **Portada y contraportada:** En la portada se usó la textura de madera con un marco que simula estar hecho de oro. Para que sea fácil de identificar qué objeto es, se incluyó la palabra "Bestiario" en la portada junto con el logo y los íconos de las cartas. La contraportada se mantuvo más sencilla, se usó la textura de madera y el mismo marco dorado de la portada.

Figura 24

Portada y Contraportada

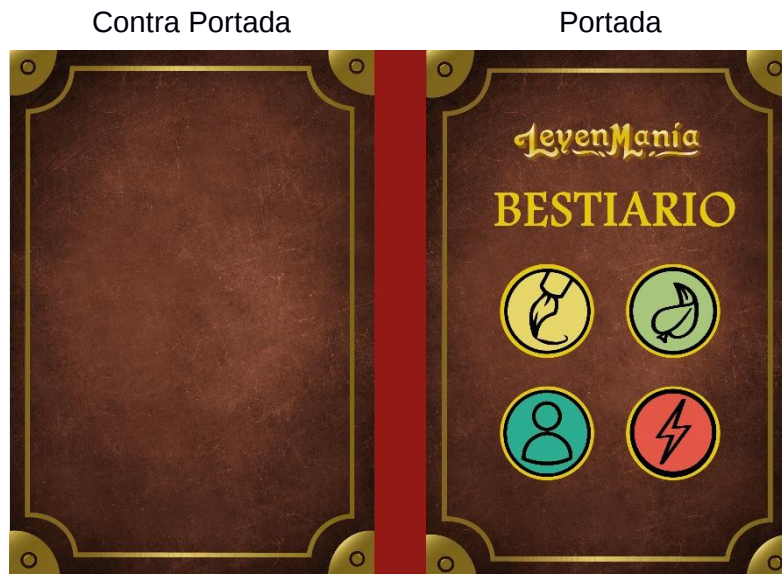


Figura de creación propia (2025).

- Páginas internas:** Para las portadas internas se usó la textura de pergamino y las mismas ilustraciones de las cartas de modo que resulte más fácil relacionar el bestiario con ellas. Las leyendas cortas ocupan una página y las más largas ocupan dos páginas.

Figura 25

Páginas del bestiario



Figura de creación propia (2025).

Tablero

Para el tablero se usaron las texturas de pergamino con el nombre de las leyendas para el fondo y una textura de madera para los márgenes con los íconos de las cartas en cada esquina. Además, tiene una línea divisoria que indica la ubicación de cada grupo y los espacios destinados a colocar las cartas durante el juego.

Figura 26

Tablero

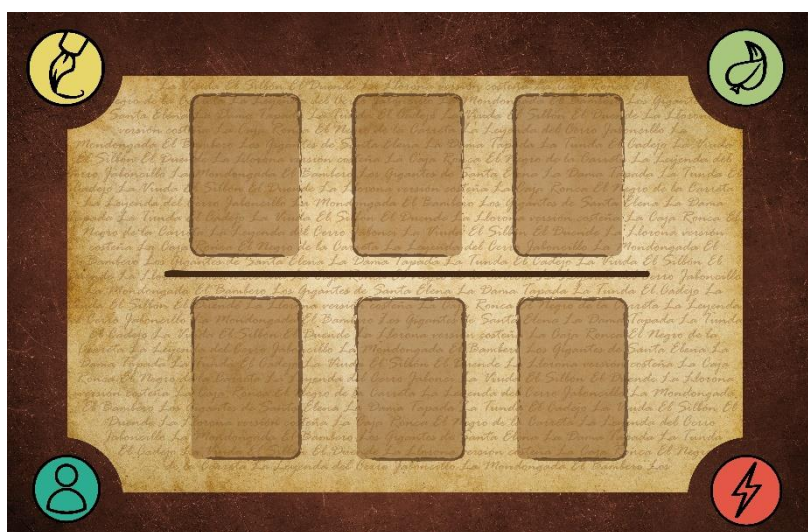


Figura de creación propia (2025).

Packaging

Para la cara frontal del packaging se realizó un *collage* donde se integraron el logo del juego, el diseño base del tablero, ilustraciones de personajes, cartas de la baraja y un libro abierto que representa al bestiario de forma que transmita de inmediato la esencia y temática del juego. En la cara posterior se incluyó el logo, una descripción breve del producto, un vistazo previo del tablero y algunas cartas, información sobre su elaboración y un código de barras. Además, se utilizaron las texturas de madera y pergamino en todas las caras de la caja.

Figura 27

Packaging general



Figura de creación propia (2025).

Para el *packaging* de las cartas se realizó una versión reducida del *packaging* general.

Figura 28

Packaging de cartas



Figura de creación propia (2025).

3.6. Mockups

Para visualizar cómo se ve el producto en físico se realizaron una serie de mockups.

Figura 29

Mockups de cartas



Figura de creación propia (2025).

Figura 30

Mockups de bestiario

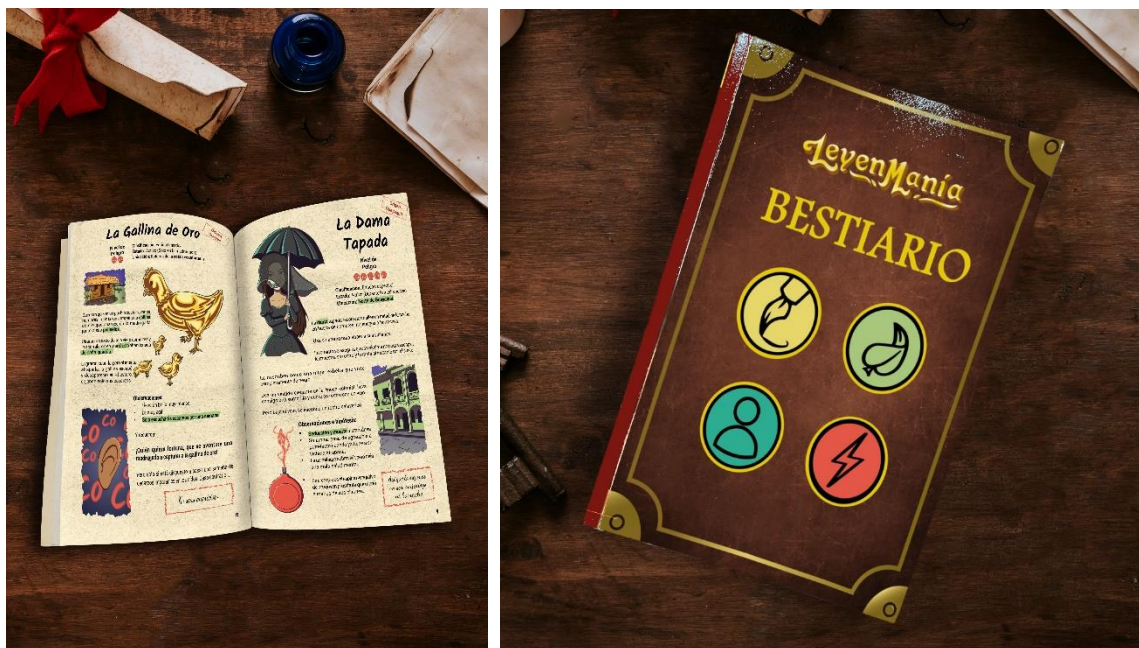


Figura de creación propia (2025).

Figura 31

Mockup del set completo



Figura de creación propia (2025).

Figura 45

Mockup del packaging



Figura de creación propia (2025).

Figura 46

Fotos del prototipo físico



Figura de creación propia (2025)

3.7. Validaciones

Una vez finalizado el proceso de diseño, se volvió a visitar la Unidad Educativa Daule donde realizaron dos sesiones con los estudiantes de octavo y con la docente que se entrevistó anteriormente; y noveno y décimo año para evaluar la efectividad del juego tanto a nivel recreativo como educativo.

Durante las sesiones los participantes primero observaron a detalle los elementos que componen el juego para familiarizarse con cada objeto y luego jugaron una partida donde experimentaron directamente la dinámica del juego. Al finalizar la sesión compartieron sus comentarios y retroalimentaciones, respondieron una pequeña encuesta y calificaron el producto en una escala del 1 al 5.

Los resultados con la docente fueron los siguientes:

Comentarios

- *El juego se ve atractivo, puede lograr captar la atención de los estudiantes, y conseguir que el aprendizaje sea más interactivo y divertido*
- *Considero que puede ser integrado de forma efectiva, porque permite que el docente pueda crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo*

- El contenido del bestiario ayuda a comprender de mejor forma las leyendas y apreciar su valor.

Los resultados con los estudiantes fueron los siguientes:

Tabla 7

Grado de diversión del juego

¿Cuánto te divertiste durante el juego?	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1 + Grupo 2
Nada	0	0	0
Poco	1	0	1
Mucho	5	5	10
Más o menos	0	1	1

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de la validación.

Figura 32

Gráfico del grado de diversión del juego

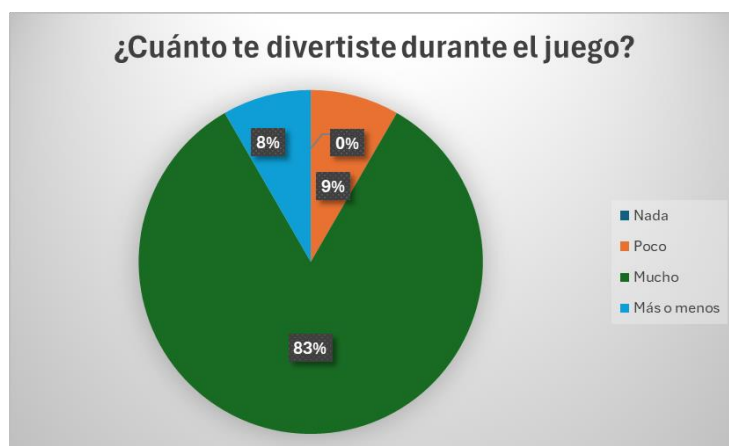


Figura de creación propia (2025).

Tabla 8

Experiencia durante el juego

¿Qué sentiste durante el juego?	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1 + Grupo 2
Motivación	5	2	7
Curiosidad	1	2	3
Confusión	0	2	2
Nada	0	0	0

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de la validación.

Figura 33

Gráfico de experiencia durante el juego

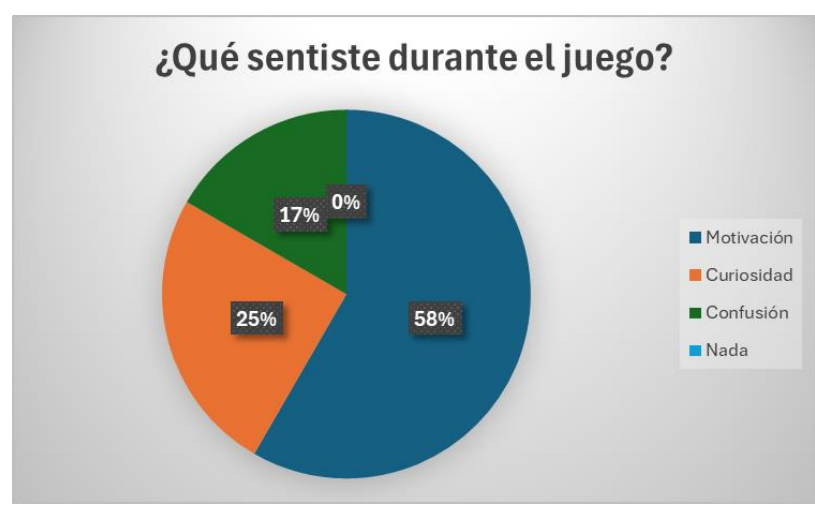


Figura de creación propia (2025).

Tabla 9

¿Volverías a jugarlo?

¿Volverías a jugarlo?	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1 + Grupo 2
Si	6	6	12
No	0	0	0

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de la validación.

Figura 34

Porcentaje de los que volverían a jugar el juego de mesa



Figura de creación propia (2025).

Tabla 10

Puntuación promedio para el juego (5 como nota máxima)

Pregunta	Grupo 1	Grupo 2	Grupo 1 + grupo 2
¿El aspecto del juego te pareció agradable?	5	4,83	4,83
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?	5	4,33	4,67
¿Qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?	4,83	4,67	4,67
¿Las reglas fueron fáciles de entender?	4,33	4,17	4,25

Figura de creación propia (2025). Nota: Datos obtenidos de la validación.

Figura 35

Representación gráfica de la puntuación general del juego

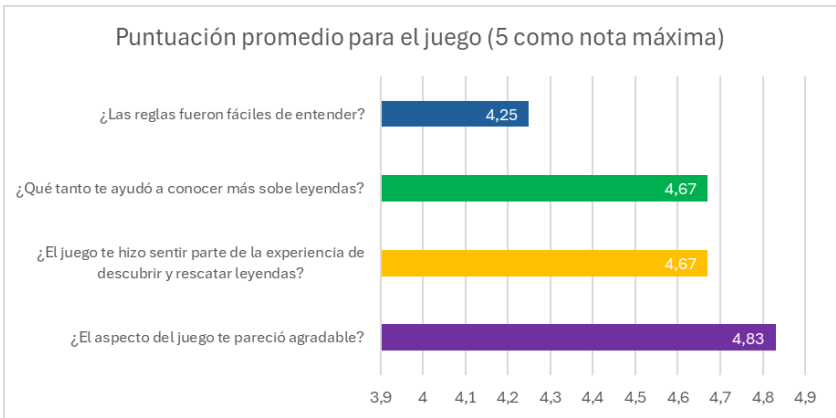


Figura de creación propia (2025).

Los comentarios que compartieron fueron muy positivos. Las opiniones más frecuentes fueron: “me gustó el juego”, “el juego es muy bueno” y “me ayudó a conocer leyendas”. Sin embargo, durante las partidas, los participantes señalaron una falla en la mecánica del juego: la posibilidad de quedar atrapado en un bucle infinito. Como recomendación, sugirieron que se agregaran opciones en la mecánica que permitan evitar o salir del bucle.

Luego de las validaciones se hicieron ajustes en la mecánica y se diseñaron dos cartas comodín nuevas para solucionar el problema que habían señalado los estudiantes.

3.8. Presupuesto

Para calcular el presupuesto se consideraron los recursos que fueron necesarios en cada etapa del proyecto, tanto para el diseño como para el desarrollo del producto, así como el tiempo invertido en el proceso creativo. Para determinar los costos se tomó como base precios actuales del mercado con el fin de garantizar un equilibrio entre precio y calidad.

Tabla 11

Presupuesto total

CODIGO	PRESUPUESTO	ESTIMADO
10	COSTOS etapa 1: Análisis - Investigación de mercado y tendencias / Levantamiento de información - Definición de la propuesta, objetivos y grupo objetivo. - Entrevista con el cliente - Focus group y encuestas a los usuarios - Recopilación y tabulación de datos	\$ 724,10
20	COSTOS etapa 2: Proceso creativo - Investigación sobre leyendas ecuatorianas de la costa y definición de las leyendas para el juego. - Creación de la mecánica del juego y conceptualización - Bocetos de cartas y bestiario. - Diseño de marca, packaging y tablero - Vectorizado y diseño final	\$ 981,60
30	COSTOS etapa 3: Prototipado - Elección y cotización de los materiales - Preparación de los documentos para imprenta - Creación del primer prototipo físico - Revisión y ajustes preliminares	\$ 830,90
40	COSTOS etapa 4: Validación del diseño - Visita y pruebas con usuarios - Recolección y análisis de feedback - Iteración de prototipo, balanceo de reglas e historias (Prototipado Final) - Validación final	\$ 858,90
50	COSTOS etapa 5: Distribución y ventas	\$ 599,00
GRAN TOTAL		\$ 3.994,50

Figura de creación propia (2025).

3.9. Aspectos comunicacionales

Para obtener mayor visibilidad, el proyecto puede presentarse en diferentes eventos especializados en juegos de mesa, tanto nacionales como internacionales, como el evento MEGA XP que se realiza anualmente en el *World Trade Center* de la Ciudad de México. Así el proyecto puede postularse a fondos concursables como el Fondo para la Diversidad Cultural dirigido por la UNESCO. Además, al tratarse de un producto educativo y cultural, presentarlo en espacios como la Feria Artesanal en Azuay o la Expoferia en Chunchi sería una buena oportunidad para aumentar su difusión. Asimismo, dado que el juego incluye un elemento literario, ferias de libros como la Feria Internacional del Libro de Guayaquil también son buenos espacios para dar a conocer el proyecto. Por otro lado, para tener difusión digital se puede implementar plataformas como *Behance*, que permitirían promocionar el proyecto a partir de portafolios virtuales.

Capítulo 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Las leyendas e historias del folclor son un reflejo de nuestra identidad cultural. A través de ellas, conocemos las tradiciones y valores de nuestros pueblos y comunidades ancestrales. Estas historias contribuyen a la memoria histórica del país y pese a las adaptaciones y la evolución de las nuevas generaciones, todavía existen relatos que sobreviven al tiempo y a la falta de innovación en métodos de enseñanza-aprendizaje para preservar las leyendas ecuatorianas.

Promover la transmisión oral y escrita de nuestras leyendas fomenta los vínculos entre las generaciones pasadas con las futuras generaciones. En el sector educativo, las leyendas transmiten lecciones de moralidad, ética y formas de relacionarse entre compañeros. Las instituciones y comunidades son los principales agentes que buscan incentivar la lectura y la enseñanza de estas historias dentro de los salones de clases, pero la mayoría de estos intentos no conectan con los más jóvenes.

El desarrollo del proyecto de “LeyenManía” requirió de una investigación y análisis minucioso de los modelos actuales de juegos didácticos que tienen como objetivo educar y crear interés en los alumnos por conocer más sobre las leyendas originarias de su país. La implementación del método caso de estudio, permitió evaluar estrategias que ya se han puesto en práctica en otras regiones del mundo. Asimismo, se utilizó el formato de Design Thinking para encontrar los insights que permitieron crear un prototipo que cumplió con los objetivos de aprendizaje en los estudiantes.

Para la recopilación de la información de las leyendas ecuatorianas de la costa, fue necesario una búsqueda exhaustiva, tanto en la web como de forma personal a familiares y personas que pertenezca a la región. Además, la selección de las leyendas

que encajaran con los valores y lecciones que se querían transmitir dentro del juego, exigió una clasificación meticulosa de las historias enfocadas en la moraleja, personajes y locaciones donde transcurren las historias. De esta manera, fue posible escoger de forma efectiva las leyendas que se acoplaron al propósito del proyecto.

Desarrollar la dinámica del juego y su identidad visual fue un proceso, en el que el testeo y la investigación del mercado jugó un papel fundamental. En conjunto con herramientas como, encuestas, entrevistas y *focus group* ayudaron a seguir una línea clara sobre la dinámica, reglas, estética y el concepto visual y narrativo. De este modo, se pudo lograr un resultado que sea más cercano y del agrado del grupo objetivo.

En el proceso de prototipado se utilizaron herramientas especializadas para materializar las ideas que se consolidaron gracias a la previa investigación de mercado. Junto a la validación del profesional y de los usuarios se obtuvo un producto completo que cumpliera con requerimientos necesarios para ser utilizado en un salón de clase como una herramienta dinámica y didáctica. En suma, este recurso facilita el aprendizaje de las leyendas de la costa ecuatoriana de forma más fácil, rápida y atractiva a la vez que consigue conectar a los jóvenes con las leyendas y motivarlos a valorarlas y preservarlas.

4.2. Recomendaciones

Durante las validaciones se obtuvieron recomendaciones tanto para mejorar la agilidad de las partidas como para facilitar más la comprensión de las reglas.

En el bestiario los participantes recomendaron agregar los nombres de las cartas sobre las ilustraciones del bestiario, de esta manera se evitarían posibles confusiones. También recomendaron incluir en las instrucciones que el bestiario no solo sirve como guía donde se consulte las leyendas y cartas correctas durante el juego, sino que también como marcador que indique cuál equipo tiene el turno.

Por otro lado, la docente María de los Ángeles Vera sugirió la creación de un vídeo donde expliquen de forma más detallada las reglas y el funcionamiento específica

de cada carta comodín. Adicionalmente, recomendó que en el video se incluya una demostración práctica de una partida donde se vea en acción el uso de cada elemento del juego, de esta forma ayudaría a los docentes comprender rápidamente las mecánicas base del juego y cómo puede incluirlo en su programación de clases.

Finalmente se recomienda en versiones futuras la inclusión de recursos digitales que complementen las interacciones del juego, como la realidad virtual. De igual forma sería 'útil incluir en cada leyenda un código QR que dirija a contenido multimedia que permitan explorar y profundizar más en cada leyenda.

Referencias

- Anchundia Plúas, R. (2018). *LA CULTURA POPULAR* [MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA EN EL ECUADOR EN GEOGRAFIA E HISTORIA, Universidad Nacional de Educación]. <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5efba470-c4f6-4134-b134-0e3305576567/content>
- Arévalo Cabrera, L. C., Henríquez Coronel, M. A., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). Social networks and cultural identity: Analysis of its incidence on adolescents in Ecuador. *Explorador Digital*, 6(3), 149-165 .
<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v6i3.2229>
- Chávez, L. S., & De Cubilla, R. L. R. (2023). La generación alfa o los nativos digitales 100% ¿Cómo aprenden desde la perspectiva académica? *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6), 7.
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1483>
- Diario Correo. (2017, 7 octubre). *Leyendas, riqueza cultural de tradiciones y saberes*.
<https://www.diariocorreo.com.ec/10981/portada/leyendas-riqueza-cultural-de-tradiciones-y-saberes>
- Erazo Rodríguez, M. E., Calderón Cruz, F. A., Murillo Naranjo, M. E., & Ávalos Torres, M. B. (2020). Educación interactiva: estrategia pedagógica para resignificar la identidad cultural y comprensión lectora de leyendas riobambeñas. *Ciencia Digital*, 4(4).
<https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/1421>
- Garuz Ansaldo, N. (2024). Proyectar la imaginación. La influencia de las imágenes en red en la fase de prediseño en comunicación gráfica. *Ñawi: Arte Diseño Comunicación*, 8(2).

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342024000200179

Han, E. (2022b, enero 18). *What Is Design Thinking & Why Is It Important?* Harvard Business School Online. <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-design-thinking>

Jiménez Chaves, V. E. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación En Ciencias Sociales*, 8(1). https://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2226-40002012000100009

Johnson, G., Scholes, K., & Whittington, R. (2005). *EXPLORING CORPORATE STRATEGY* (8.^a ed.). [https://www.academia.edu/35139191/EXPLORING CORPORATE STRATEGY](https://www.academia.edu/35139191/EXPLORING_CORPORATE_STRATEGY)

Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2024). *Marketing 6.0: El futuro es inmersivo* [Google Books]. En *Google Books*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=yV8BEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=popularidad+de+los+juegos+de+mesa+en+la+generaci%C3%B3n+alfa&ots=o3LJFhF0DY&sig=NYyPfSJd07CUv2DMgTSmGpTBp1A#v=onepage&q&f=false>

Laakso, L. (2019). *Ludic visuals: The visualizations of game mechanics* (Tesis de maestría, Aalto University). pp. 84–87. [laakso laura masters thesis ludic visuals](https://laakso.laura.masters.thesis.ludic.visuals)

LEYENDAS DE ECUADOR. (2023). *Leyendas de la costa*. <https://leyendasdeecuador.com/leyendas-de-la-costa/>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2022). *Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales*. EHLPRACC, junio 2022.

<https://siic.culturaypatrimonio.gob.ec/wpcontent/uploads/sites/28/2022/06/Presentaci%C3%B3n-de-resultados-14junio2022.pdf>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2024). *Política nacional del fomento a la lectura, la oralidad y acceso al libro del Ecuador*.

<https://contenidos.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/POLITICA-NACIONAL-DE-FOMENTO-A-LA-LECTURA.pdf>

Marczak, M. (2021). Historical Themes in Modern Board Games: An Analytical Overview. *Game Studies Journal*, 21(2), 28–42. [\(PDF\) Back in the Game: Modern Board Games](#)

Mitos y Leyendas. (2023, 14 septiembre). *Mitos y leyendas de Ecuador: Descubre el fascinante folclore del país andino*. LOS MITOS y LEYENDAS. <https://losmitosyleyendas.com/mitos-y-leyendas-de-ecuador/>

Morales González, Berenice. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura*, 14(1), pp. 80-95. <http://dx.doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2160>

Morote Magán, P. (2016). *CVC. P Gina no encontrada*. Centro Virtual de Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf

Palma Campos, S. (2023). Beneficios de la leyenda para la comprensión lectora, un estudio en Madrid, España. *Revista Educación*, 47. <https://www.redalyc.org/journal/440/44072432033/html/>

Patricia M., Barbosa, H. (2025). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa (México, DF)*, 14(66), 41–63. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004

Pérez, C. (2025). *Tamaño del mercado de juegos de mesa*. Asistente del local Tía.

Real Academia Española. (2006). *Leyenda*. Diccionario Esencial de la Lengua

Juegos de mesa Tamaño del mercado, participación y análisis de tendencias
[2032]

Redacción La Hora. (2019, 20 marzo). Ecuador a través de juegos de mesa. *La Hora*.

<https://www.lahora.com.ec/esmeraldas/Ecuador-a-traves-de-juegos-de-mesa-20190320-0080.html>

Redacción La Hora. (2025, 8 mayo). mesa fomentan la amistad y la conexión social.

La Hora. <https://www.lahora.com.ec/archivo/Las-comunidades-de-juegos-de-mesa-fomentan-la-amistad-y-la-conexion-social-20250508-0019.html>

Valenzuela Valdivieso, E. (2011). La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la geografía. *Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar*, 10, 5-

6. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4106552>

Vidal Fernández, P., Quiroz Párraga, M., Navas Guzmán, L., & Murillo Bustillos, H.

(2018). SOCIEDAD e IDENTIDAD CULTURAL MANABITA y SU TRANSMISIÓN EN LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN MANTA. *Revista San Gregorio*, 1(24).

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2528-79072018000300024

Shipp, S. (2024). *Thematic Integration in Board Game Design*. CRC Press, 1.^a ed.

Capítulo 1 (pp. 9) <https://doi.org/10.1201/9781003453765>

Servicio Ecuatoriano de Normalización INEN. (2014). *RESOLUCIÓN No. 14 371*.

<https://www.normalizacion.gob.ec/buzon/reglamentos/RTE-089.pdf>

Zagal, J. P., & Altizer, R. (2014). Examining 'RPG Elements': Systems of Character

Progression, (p. 2) http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_38.pdf

Agradecimientos

Agradezco primeramente a Dios por haberme permitido culminar esta etapa de mi vida. A mi familia, por su apoyo incondicional desde el inicio de mi carrera. A mi tutora de proyecto por su guía. A las autoridades de la Unidad Educativa Daule por habernos permitirnos desarrollar el proyecto con los estudiantes del colegio. Finalmente, agradezco a mis amigos que hicieron de esta experiencia algo gratificante e inolvidable.

Jennifer Paris Moreno Morán.

Quisiera agradecer en primer lugar a Dios y a mi familia, quienes estuvieron presentes a lo largo de mi etapa universitaria, siendo soporte fundamental en mi bienestar y progreso. Agradezco a mi compañera de proyecto y, por último, pero no menos importante, a mi pareja, quien me acompañó incondicionalmente durante esta etapa y siempre estuvo dispuesto a ayudarme, motivándome a seguir adelante.

Loreley Pinargote Aveiga.

ANEXOS

Apéndice A

Documentos de autorización para realizar el focus group y la validación en la Unidad Educativa Daule

Daule, 20 de junio de 2025

SOLICITUD PARA REALIZAR UN FOCUS GROUP EN EL COLEGIO

Para: Lcda. María Elena León Alvarado.
Rectora de la Unidad Educativa "Daule"
De: Jennifer Joselyne Paris Moreno Morán.

Saludos cordiales:

Mediante la presente me dirijo a usted como autoridad máxima de esta institución educativa, con el propósito de solicitar su autorización para realizar un focus group a un grupo de estudiantes de octavo a décimo año de Educación Básica Superior, con el fin de recolectar información para el proyecto integrador en el que se está trabajando "*Juego de mesa sobre las leyendas ecuatorianas dirigida a adolescentes de entre 12 a 14 años, para la Unidad Educativa Daule*". Quienes realizaremos la entrevista somos estudiantes de la ESPOL, Escuela Superior Politécnica del Litoral, Jennifer Joselyne Paris Moreno Morán y Loreley Juleysi Pinargote Aveiga. Con número de contacto 0989941412.

El objetivo del focus group es recopilar información sobre la percepción que tienen los estudiantes hacia las leyendas ecuatorianas y su implementación en un juego de mesa, lo que nos ayudará a realizar una propuesta de juego de cartas basado en leyendas ecuatorianas como material educativo.

La actividad se llevará a cabo con un grupo de 10 estudiantes de cada curso. Para cada grupo se realizará una sesión de 30 minutos dentro de la jornada estudiantil.

Agradezco su atención y estaré a espera de su respuesta.

Atentamente



Jennifer Joselyne Paris Moreno Morán

CI: 0959177460



PD: Se garantizará la confidencialidad e las respuestas.

Apertura
Juntos 26/06
B:20
Bmp:20

Daule, 14 de agosto de 2025

**SOLICITUD PARA REALIZAR LA VALIDACIÓN DEL JUEGO DE MESA EN EL
COLEGIO**

Para: Lcda. María Elena León Alvarado.

Rectora de la Unidad Educativa "Daule"

De: Jennifer Joselyne Paris Moreno Morán.

Saludos cordiales:

Mediante la presente me dirijo a usted como autoridad máxima de esta Institución Educativa, con el propósito de solicitar su autorización para realizar la validación del juego de mesa que fue diseñado para el proyecto integrador en el que se está trabajando, "*Juego de mesa sobre las leyendas ecuatorianas dirigida a adolescentes de entre 12 a 14 años, para la Unidad Educativa Daule*". Quienes realizaremos la validación somos estudiantes de la ESPOL, Escuela Superior Politécnica del Litoral, Jennifer Joselyne Paris Moreno Morán y Loreley Juleysi Pinargote Aveiga. Con número de contacto 0989941412.

El objetivo de la validación es evaluar la experiencia de los estudiantes al momento de interactuar con el juego de mesa, con el fin de obtener retroalimentación sobre el diseño y dinámica como recurso didáctico educativo.

La actividad se llevará a cabo con dos grupos de 6 estudiantes integrados por participantes de los cursos de octavo, noveno y décimo. Para cada grupo se realizará una sesión de 30 minutos dentro de la jornada estudiantil.

Agradezco su atención y estaré a espera de su respuesta.

Atentamente


Jennifer Joselyne Paris Moreno Morán
CI: 0959177460



PD: Se garantizará la confidencialidad de los participantes

Apéndice B

Prueba de focus group



[Grabaciones de audio de focus groups](#)

Apéndice C

Enlace de entrevista con la docente:

[Entrevista con docente](#)

Apéndice D

Enlace a entrevista al gerente de Local T'ia *Daule(

[Tamaño de mercado de juegos de mesa de Tía](#)

Páginas completas del bestiario

<i>Índice</i>	
Datos Generales	5
¿Cómo se juega?	6
La Mondongada	7
El Bambero	8
La Dama Tapada	9
Los Gigantes de Santa Elena	10
La Tunda	12
El Perro Encadenado	14
El Ataúd Ambulante	15
La Llorona	16
La Gallina de Oro	17
El Niño de la Mano Negra	18
El Naranjo del Chocotete	19
Cadejo	20

Datos Generales

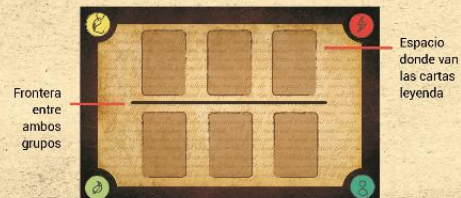
12 leyendas - 61 cartas
 Duración de partida: 15 a 20 minutos
 Número de jugadores: 2 equipos de hasta 3 personas, es preferible que ambos grupos tenga el mismo número de integrantes
 Recomendación: usar el bestiario durante el juego

¿Listo para armar leyendas? Hay varias leyendas esperando por ti. Conocerás a los personajes que las protagonizan y la historia que los rodea, así como si son:

- Peligrosos:
- Producto de un milagro o protección:

¿Qué incluye?

Tablero



Cartas



Leyenda:
Representa a la leyenda completa

Personaje:
Figura principal o más importante de cada leyenda

Poder:
Facultad más relevante de las cartas personaje

Escenario:
Lugar principal donde ocurre la leyenda

Comodín:
Cartas especiales que dan ventajas en el juego

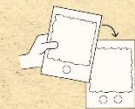
¿Cómo se juega?

1. Formar 2 equipos con 3 jugadores cada uno.
2. Separar las cartas en 2 grupos, 1 con las cartas leyendas y otro con el resto del mazo.



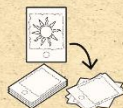
3. Cada equipo elige tres cartas leyenda al azar y las pone boca abajo sobre el tablero.
4. Cada jugador toma 3 cartas de las cartas variado.
5. Al iniciar la partida voltean las cartas que están en el tablero.

6. Cada grupo suma el puntaje de sus cartas leyendas. El mayor puntaje tiene el primer turno.
7. El grupo analiza sus cartas para encontrar una combinación que coincida con una de sus cartas leyenda (pueden revisar el bestiario durante el turno).
8. La combinación consiste de las cartas: Leyenda (principal), personaje, poder y escenario.



9. Se puede colocar una carta por turno sobre la carta leyenda para completar la combinación.
10. Al poner una carta sobre el tablero se toma otra de las cartas variadas.
11. Al completar una combinación la retiran del tablero.
12. Las cartas comodín estarán mezcladas con las cartas variadas

13. Las cartas usadas se colocan aparte; cuando se acaben las variadas, se usa este nuevo grupo. No pueden usar 2 veces la misma carta comodín.
14. Si ninguna carta que tiene el grupo coincide con la carta leyenda y tampoco tienen cartas comodín o no quieren usarlas, entonces toman una carta del mazo variado, pero pierden el turno.



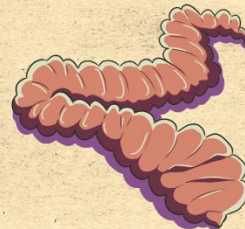
Gana el grupo que haya completado las combinaciones de las tres cartas leyenda.

La Mondongada

Origen
Esmeraldas

Nivel de Peligro

Clasificación: Entidad viscosa.
 Estado: Activo (Solo en la noche)
 Ubicación: Calles y callejones de las **campiñas de Esmeralda**.



El terror de los bebedores y trasnochadores habituales.

Quienes la han visto y vivido para contarla la describen como **tripas ambulantes** viscosas que se arrastra en busca de sus víctimas.

¿Cómo ataca?

- Se enreda en las piernas de su víctima.
- La hace caer y rodea todo su cuerpo.
- La **asfixia** hasta dejarle marcas muy visibles y con rastros de viscosidad hasta matarla.



Recuerda no salir a beber y deambular en las calles tan tarde en la noche de forma habitual.

Origen
Esmeraldas

El Bambero

Nivel de Peligro

●●

Clasificación: Entidad protectora.
Estado: Activo (especialmente en el día)
Ubicación: **Bambas** (raíces gigantes) en Esmeraldas.

El **Bambero** actúa como un protector y curandero para los animales que habitan en su territorio.

Los ancianos cuentan que usa un sombrero de alas medianas y copa puntiaguda, tiene su mano izquierda y monta un tatabra (cerdo salvaje).

En general es pacífico. Pero se vuelve agresivo si detecta cazadores que tienen malas intenciones.



Observaciones:

- Señala la salida y da tres advertencias antes de decidir atacar.
- Sus ataques pueden **provocar** fuertes espantos o **desmayos**.



¿Cómo curar el espanto que provoca?
 Necesitarás hierbas, agua bendita, aguardiente y tabaco.

Así que no males animales por diversión.

Origen
Guayaquil

La Dama Tapada

Nivel de Peligro

●●●●●

Clasificación: Entidad espectral.
Estado: Activo (Durante la media noche)
Ubicación: **Norte de Guayaquil**.

La **dama tapada** recorre las calles en mitad de la noche en busca de hombres mujeriegos o borrachos.

Usa su aroma para atraer a sus víctimas.

En cuanto se asegura que su víctima no podrá escapar, le muestra su rostro y lo mata al instante por el susto.

La describen como una mujer esbelta que viste completamente de negro.

Usa un vestido elegante de la época colonial, lleva consigo una sombrilla y cubre su rostro con un velo.

Pero bajo el velo, se esconde un rostro calaverico



Observaciones e hipótesis:

- **Seducción y muerte** instantánea
- Su aroma pasa de agradable a putrefacto cuando ya tiene a su víctima atrapada.
- Es un milagro sobrevivir, pero deja una mala salud mental.
- Se cree que es el espíritu vengativo de una joven prostituta que murió a manos de sus clientes.



Así que lo mejor es no ser mujeriego ni borracho



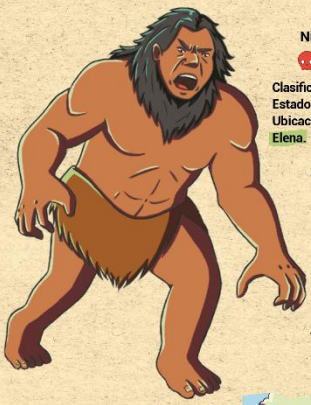
Origen
Santa Elena

Los Gigantes de Santa Elena

Nivel de Peligro

●●●●●

Clasificación: Entidades Colosales.
Estado: Extintos
Ubicación: **Península de Santa Elena**.





Gigante



Humano

Mucho antes de que lleguen los conquistadores, la península de Santa Elena recibía el nombre de Sumpa.

Ese territorio era gobernado por Otoya, hijo del cacique Tumbe.

Otoya era muy tirano y su pueblo sufría mucho por su crueldad.

El cruel gobierno de Otoya llegó a su fin cuando de las mansas y cristalinas aguas salieron los **gigantes**.



Pero lo que en un inicio era esperanza de libertad, al poco tiempo se convirtió en una tortura peor.

Los gigantes acababan con todo a su paso y tenían todo el escenario con sangre.

A los dioses de los Sumpas no les gusto el desastre que los gigantes estaban causando, así que bajaron a la tierra y eliminaron a cada uno de ellos.



Observaciones:

- Los Gigantes tenían una **gran fuerza** e insaciable apetito.
- Los dioses de los Sumpas usaron rayos y espadas de fuego para eliminar a los gigantes.
- Los gigantes medían al rededor de 3 metros.



La historia da una explicación a los fósiles de Megafauna encontrados en Tanque de Loma.

Origen
Esmeraldas

La Tunda

Nivel de Peligro

Clasificación: Entidad Cambiaforma.
Estado: Activa
Ubicación: Riberas de la costa ecuatoriana

Durante la rebelión de esclavos recién llegados de África, una princesa africana escapó y se adentró en los bosques de Esmeraldas.

Ahi conoció a un guerrero nativo y se enamoró, sin saber que en realidad era el diablo.

Cuando lo descubrió ya era tarde. Procrearon varias criaturas que ahora forman parte de las leyendas esmeraldeñas.

Entre esas criaturas está la **Tunda**, una mujer negra muy fea con pies deformes y aroma putrefacto.

Recorre las riberas de los ríos de la costa ecuatoriana.

Recolecta y oculta bajo su falda camarones o cangrejos.

Busca niños, niñas y jóvenes rebeldes, groseros y desobedientes.

Para atraerlos cambia su forma al de una familiar de su víctima. Una vez que su víctima está desorientada, le da de comer los mariscos que recolectó.

A los jóvenes los hechiza para volverlos sus maridos y a los niños los "entunda" para que tomen el lugar de sus hijos.

¿Cómo rescatar a las víctimas?

1. Adentrarse en el bosque con perros, escopetas y fumando tabaco para huyentar a la Tunda.
2. Sacar a la víctima entundada del bosque.
3. Bañar al entundado y echarle humo de tabaco.
4. Hacerle vomitar o darles de comer otra cosa que no sean camarones ni cangrejos.

Observaciones:

- **Entunda** a niños y niñas porque no puede tener hijos propios.
- Solo puede tomar la forma de otra mujer, nunca de un hombre.
- Solo puede cambiar de forma de la cintura para arriba.
- Para transformar a sus víctimas en tunda, es decir entundar, los mete en un saco, los cuelga en un árbol donde vive y les orina encima.
- Prefiere entundar niñas.

No seas desobediente ni grosero.

12
13

Origen
desconocido

La Llorona

Nivel de Peligro

Clasificación: Entidad espectral.
Estado: Activa (especialmente en noches de luna llena)
Ubicación: Orillas de ríos.

Maria era una joven bella y orgullosa. Despreciaba a los hombres hasta que se enamoró de un joven apuesto de alta clase. Se casaron y tuvieron dos hijos, pero tiempo después él la abandonó por otra mujer "de su clase".

La rabia la invadió y eso causó que sus hijos cayeran al río. Intentó salvarlos pero ya era demasiado tarde...

Al día siguiente la encontraron muerta en la misma orilla.

Su alma sigue deambulando junto al río mientras grita:

¿DÓNDE ESTÁN MIS HIJOS?

Observaciones:

- Su llanto es aterrador e intenso.
- **Sus gritos pueden provocar locura.**
- Siempre está vestida de blanco.
- No te dejes llevar por su belleza.

Recuerda no dejarte llevar por la ira.

Origen
Guayas

La Gallina de Oro

Nivel de Peligro

Clasificación: Entidad mística
Estado: Activo (Solo en la madrugada)
Ubicación: Esteros de la costa ecuatoriana

Cuentan que en un pueblo costero, varios hombres intentaron atrapar una **gallina** de oro que aparece en la madrugada junto a sus **polluelos**.

Usaron un saco de tela viejo como red y la acorralaron en una **choza** abandonada de caña guadúa.

Lograron cubrirla, pero al intentar atraparla, la gallina escapó y desapareció en el estero, dejando solo sus cacareos.

Observaciones:

- Tiene un brillo muy intenso
- Es muy ágil
- **Solo escucharás cacareos por una semana**

Y recuerda:

¡Quién quiera fortuna, que se aventure una madrugada a capturar a la gallina de oro!

Pero sólo si está dispuesto a pasar una semana de cacareos imparables en los oídos. Caso contrario...

No seas avaricioso

16
17

Origen
Cuenca

El Perro Encadenado

Nivel de Peligro
🔴🔴🔴🔴

Clasificación: Bestia infernal
Estado: Activo (Durante la noche)
Ubicación: Calles estrechas y oscuras de Cuenca.

Este **perro demoníaco** es grande, tiene grandes cuernos, de sus ojos brota fuego y su cuerpo está rodeado de cadenas.

Recorre los angostos y oscuros callejones de Cuenca mientras arrastra sus pesadas cadenas en busca de pecadores.

No olvides estas palabras:
El búho grazná, el perro aúlla, el indio muere; parece chanza pero sucede...




Observaciones e hipótesis:

- Se cree que salió del infierno para que vigilar a las personas
- Provoca la muerte** a quien lo ve.
- Mientras más alejadas suenan sus cadenas, más cerca está.

No comelas pecados.

14

Origen
Daule

El ataúd ambulante

Nivel de Peligro
🔴🔴🔴

Clasificación: Entidad espectral
Estado: Activo (especialmente el 25 de febrero, en la noche)
Ubicación: Ríos Daule y Babahoyo, provincia del Guayas, Ecuador



Se cuenta que Chauma, el último cacique de los Daulis, odiaba a los conquistadores españoles. Pero su hija, la bella **princesa Mina**, se enamoró de uno de ellos y se casaron en secreto. Pero este amor prohibido terminó en tragedia:

Chauma al enterarse la maldijo antes de morir:
"Jamás tendrás descanso después de morir"

Mina y su bebé fallecieron durante el parto, el 25 de febrero.

¿Último deseo? Que su ataúd flotara libre en el río.



Observaciones:

- El ataúd jamás se hunde.**
- No obedece a la corriente.
- Testigos aseguran que está rodeado de una nube de moscas y te pueden atrapar y matar.
- Cada 25 de febrero, el ataúd permanece inmóvil en la orilla del río.

El cacique maldijo a su hija porque se sintió doblemente traicionado.

15

Origen
Guayaquil

El niño de la mano negra

Nivel de Peligro
+

Clasificación: Reliquia
Estado: Inactiva
Ubicación: Golfo de la Isla Puná, Guayaquil, Ecuador

Durante la época colonial, nació **Toribio de Castro Grijuela** sin su mano derecha. A pesar de ello, fue generoso, alegre y devoto a la Virgen del Soto. Después de ayudar a una anciana, despertó al día siguiente con una misteriosa mano negra.

En 1587, luchó contra piratas y logró derrotar a Cavenchis y sus hombres.

Pertenecía a una familia adinerada

¡Después de morir su mano negra nunca se descompuso!



Observaciones e hipótesis:

- No se conoce la identidad de la anciana. Posiblemente era una entidad sobrenatural.
- La mano podría estar cargada de energía sagrada.

Se generoso sin esperar algo a cambio

18

Origen
Guayas

El Naranjo del Chocotete

Nivel de Peligro
🔴

Clasificación: Entidad mística
Estado: Desaparecido
Ubicación: Sendero del chocotete

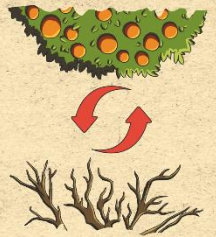
Este **naranjo** solía estar en la cima de la ladera de donde brotaba agua cristalina. Sus naranjas eran dulces y estaban disponibles todo el año.

Pero hay una sola regla:
Solo se podían comerse junto al árbol

Un joven intentó llevarse una naranja pero todo su entorno cambió y no lo dejaba escapar.

Solo cuando dejó caer las naranjas todo volvió a la normalidad. Pero nunca más se volvió a ver el árbol





Observaciones e hipótesis:

- Brindaba naranjas en cualquier época del año.
- Si rompes la regla **cambia el escenario y te atrapa.**
- Hace que las plantas tengan voz y se burlen

El árbol desapareció de la noche a la mañana y con el tiempo la vegetación ha estado desapareciendo

19

Origen desconocido

Cadejos

Nivel de Peligro
Cadejo Blanco + Cadejo Negro ●●●●

Clasificación: Entidad dual
Estado: Activo
Ubicación: Caminos y senderos nocturnos

Cuentan que se trata de una criaturas con forma de perro o lobo con ojos muy brillantes y está rodeada de un aura sobrenatural.

Sin embargo, existen otros relatos que hablan de dos cadejos en vez de uno: **cadejo blanco** y **cadejo negro**.

Ambos pueden aparecer ante viajeros que recorren caminos oscuros y solitarios, pero con intenciones diferentes.

Cadejo Blanco
Cuerpo completamente blanco y ojos color celeste brillante.

Observaciones e hipótesis:

- Es la contraparte del cadejo negro.
- Símbolo de buena suerte o protección

Cadejo Negro
Cuerpo completamente negro y ojos color rojo encandeciente.

Observaciones e hipótesis:

- Es la contraparte del cadejo Blanco
- Se vuelve peligroso si lo desafías.
- Símbolo de mala suerte o muerte.

Observaciones e hipótesis:

- Es muy raro que aparezcan juntos.
- Sus ojos son visibles incluso a través de la neblina
- Son entidades muy antiguas.
- Se presentan principalmente ante viajeros solitarios.

Son la representación de la lucha entre el bien y el mal.

Apéndice E

Validaciones





1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☐ Curiosidad ☒ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Sí ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					✓
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?				✓	
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?				✓	
¿Las reglas fueron fáciles de entender?					✓

Me gustó mucho el juego, me ayudó a conocer leyendas.

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☐ Curiosidad ☐ Confusión ☒ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					☒
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?				☒	
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					☒
¿Las reglas fueron fáciles de entender?				☒	

Me gusto mucho porque hay una buena estrategia para poder ganar y es muy competitivo.

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☐ Curiosidad ☐ Confusión ☒ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?				☒	
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					☒
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?				☒	
¿Las reglas fueron fáciles de entender?				☒	

Me gusto porque es muy competitivo y que hay que aplicar estrategia.

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☐ Curiosidad ☒ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					☒
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					☒
¿Qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					☒
¿Las reglas fueron fáciles de entender?					☒

Me gustó mucho sobre todo aprendí leyendas que no sabía

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☒ Curiosidad ☐ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					☒
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					☒
¿Qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					☒
¿Las reglas fueron fáciles de entender?					☒

Me gustó mucho el juego y aprendí mucho sobre las leyendas

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☐ Más o menos ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☒ Curiosidad ☐ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					☒
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?			☒		
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					☒
¿Las reglas fueron fáciles de entender?					

Mejorar la manera de los temas en el libro
(Bastiano)

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☒ Curiosidad ☐ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					☒
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					☒
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					☒
¿Las reglas fueron fáciles de entender?					☒

Me gusto mucho el juego,

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☒ Curiosidad ☐ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					✓
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					✓
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					✓
¿Las reglas fueron fáciles de entender?					✓

Me encanto el juego es muy bueno

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☒ Curiosidad ☐ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					✓
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					✓
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					✓
¿Las reglas fueron fáciles de entender?					✓

Me gusto mucho
el juego muy divertido.

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☐ Curiosidad ☒ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					☒
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					☒
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					☒
¿Las reglas fueron fáciles de entender?				☒	

El juego muy bueno me gusta demasiado y me divertí

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☐ Mucho ☒

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☒ Curiosidad ☐ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					☒
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					☒
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?					☒
¿Las reglas fueron fáciles de entender?					☒

Fue confuso al principio pero este juego me gusta y me gusta la intensidad

1. ¿Cuánto te divertiste durante el juego?

Nada ☐ Poco ☒ Mucho ☐

2. ¿Qué sentiste durante el juego?

Motivación ☒ Curiosidad ☐ Confusión ☐ Nada ☐

3. ¿Volverías a jugarlo?

Si ☒ No ☐

4. Del 1 al 5, ¿Qué tan satisfactoria fue tu experiencia con el juego en los siguientes puntos? (1 = Nada satisfactoria, 5 = Muy satisfactoria)

	1	2	3	4	5
¿El aspecto visual del juego te pareció agradable?					☒
¿El juego te hizo sentir parte de la experiencia de descubrir y rescatar leyendas?					☒
¿qué tanto te ayudó a conocer más sobre leyendas?				☒	
¿Las reglas fueron fáciles de entender?		☒			

