

**Pontificia Universidad Católica del Ecuador**  
**Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes**  
**Carrera de Diseño Gráfico y Comunicación Visual**

## **Trabajo de Fin de Carrera**

**Diseño de un juego temático acerca de las leyendas ecuatorianas  
tradicionales y sus seres fantásticos para niños de 8 a 10 años.**

**Ramiro Alejandro Guerra Cuesta**

**Director: Dis. Xavier Jiménez Álvaro**

**Marzo, 2013**  
**Quito-Ecuador**

## Dedicatoria

A mis padres, Diego y Loyde por su apoyo y respaldo y por ser una guía en cada momento de mi vida. A mi hermana María José por brindarme su alegría y su ejemplo.

## Agradecimientos

A mis amigos, quienes me han acompañado en este camino hacia nuevos horizontes dándome una mano siempre que lo he necesitado y a mi pareja por ser la inspiración, la fuerza y el motor para caminar.

# Índice

Dedicatoria	i
Agradecimientos	ii
Introducción	1
Objetivos	2
Capítulo I: Globalización, cultura y tradición: Producción gráfica mediática y lúdica	7
1.1    La hegemonía de la globalización en el entorno cultural nacional actual	8
1.1.1    La globalización y la transculturización frente a una realidad de pérdida de la tradición	8
1.1.2    La hegemonía de las industrias culturales en la niñez	11
1.1.3    Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y los niños ecuatorianos	12
1.2    La desvinculación entre <i>lo tradicional</i> y <i>lo moderno</i>	16
1.2.1    La tradición oral: La leyenda ecuatoriana en el contexto social global actual y en la familia	16
1.2.2    El diálogo entre estéticas contemporáneas y leyendas tradicionales	19
1.2.3    Resignificaciones de las leyendas tradicionales en el entorno mediático y lúdico ecuatoriano	21
1.3    La tercera infancia: El juego y el pensamiento mágico	24
1.3.1    Aspectos psicológicos del niño en la tercera infancia	24
1.3.2    La importancia del juego en el niño	26
1.3.3    El aprendizaje experiencial y el pensamiento mágico	28
Capítulo II: Diseño del juego de mesa basado en las leyendas tradicionales ecuatorianas	32
2.1    Mecánica del juego	33
2.1.1    Acercamiento inicial a la naturaleza del juego y a sus partes	33
2.1.2    Desarrollo de la mecánica del juego y definición de sus elementos	36

2.1.3	Validaciones iniciales de la ejecución del juego y definición de sus reglas	50
2.2	Desarrollo de las piezas gráficas en base a la hibridación cultural y a la hermenéutica	60
2.2.1	Ilustración de personajes tomando como referencia estéticas contemporáneas	60
	Marco Referencial	61
2.2.2	Codificación visual del tablero de juego en base a una perspectiva hermenéutica	73
2.2.3	Codificación visual de las tarjetas del juego y su interrelación con los demás elementos lúdicos	78
2.3	Identidad gráfica, empaque, presentación inicial del juego y estrategias de difusión y comunicación	91
2.3.1	El nombre y signo identificador del juego	91
2.3.2	Desarrollo del empaque como aspecto fundamental de comunicación y promoción del producto	94
2.3.3	Especificaciones técnicas y de impresión	99
2.3.4	Estrategias de difusión y comunicación del juego en un Entorno mediático virtual	103
2.3.5	Manual de imagen de Rumpá	111
	Capítulo III: Funcionamiento y ejecución del juego en base al aprendizaje de las leyendas tradicionales ecuatorianas por parte de los niños pertenecientes al grupo objetivo	115
3.1	La función estética y gráfica	116
3.1.1	Definición de los grupos de juego y sus integrantes para la validación final de la herramienta lúdica <i>Rumpá</i>	116
3.1.2	Decodificación de las piezas gráficas como elementos legitimadores de la hibridación cultural por parte de los jugadores	117
3.1.3	Decodificación de las piezas gráficas como elementos legitimadores del vínculo entre la noción de tradición ecuatoriana y las estéticas contemporáneas por parte de	

	los jugadores	119
3.2	La generación de conocimiento de las leyendas tradicionales ecuatorianas en los niños de la tercera infancia por medio de la experiencia y la fantasía	121
3.2.1	El aprendizaje a través de la experiencia.	121
3.2.2	El desarrollo de la dimensión intelectual, afectiva y social del niño	123
3.2.3	El pensamiento mágico como potenciador del desarrollo del pensamiento divergente creativo y la imaginación en los niños	125
3.3	Ejecución de la herramienta lúdica en base a sus reglas y mecánica	126
3.3.1	Comprensión en la lectura de las leyendas y actividades	126
3.3.2	Comprensión y cumplimiento de las reglas	127
3.3.3	Complejidad en lograr los objetivos del juego en función de sus elementos	128
	Conclusiones	132
	Recomendaciones	134
	Bibliografía	136
	Anexos	141

# Índice de figuras

Figura 1. Boceto inicial del tablero	34
Figura 2. Boceto inicial del tablero	34
Figura 3. Boceto inicial del recorrido	35
Figura 4. Estructura inicial del tablero. Se muestra la estructuración por regiones	37
Figura 5. Boceto de la casilla de pregunta	38
Figura 6. Boceto de la casilla de castigo	39
Figura 7. Boceto de la casilla de bonificación	39
Figura 8. Boceto de la casilla de detención	40
Figura 9. Boceto de la casilla de dirección	40
Figura 10. Boceto de la casilla de trampilla	40
Figura 11. Modelo de la ficha humana	48
Figura 12. Modelos de las fichas de ser fantástico	49
Figura 13. Acercamiento inicial al diseño del tablero	51
Figura 14. Boceto de la tarjeta de pregunta	57
Figura 15. Boceto de la tarjeta de leyenda	58
Figura 16. Boceto de la tarjeta de actividad	59
Figura 17. Boceto de la tarjeta Kkinaco	59
Figura 18. Jon Buran, 2011	62
Figura 19. Jon Buran, 2011	62
Figura 20. Brian Bolland	63
Figura 21. Brian Bolland	63
Figura 22. Street Fighter Alpha 2	63
Figura 23. Boceto inicial del Chuzalongo	65
Figura 24. Ilustración final del Chuzalongo	67
Figura 25. Ilustración final de la Tacona	68
Figura 26. Ilustración final del Chullachaqui	69
Figura 27. Ilustración final de Cantuña	70
Figura 28. Delimitación cromática por regiones	74
Figura 29. Delimitación de las regiones en base a un código cromático e ilustrativo	75

Figura 30. Casilla de inhabilitación de fichas	76
Figura 31. Casilla de trampilla	76
Figura 32. Casillas de actividad diferenciadas cromáticamente de acuerdo a cada región.	77
Figura 33. Diseño final del tablero	78
Figura 34. Sello perteneciente a la cultura Jama Coaque	79
Figura 35. Marco de las tarjetas del juego	79
Figura 36. Retiro de la tarjeta de actividad de la Costa	80
Figura 37. Retiro de la tarjeta de actividad de la Sierra	80
Figura 38. Retiro de la tarjeta de actividad de la Amazonía	81
Figura 39. Retiro de la tarjeta de leyenda de la Costa	82
Figura 40. Retiro de la tarjeta de leyenda de la Sierra	82
Figura 41. Retiro de la tarjeta de leyenda de la Amazonía	83
Figura 42. Retiro de la tarjeta de leyenda de las islas Galápagos	83
Figura 43. Tipografía Papyrus	84
Figura 44. Tipografía Big Caslon	84
Figura 45. Tiro de la tarjeta de leyenda de la Costa	85
Figura 46. Tiro de la tarjeta de leyenda de la Sierra	85
Figura 47. Tiro de la tarjeta de leyenda de la Amazonía	86
Figura 48. Tiro de la tarjeta de leyenda de las islas Galápagos	86
Figura 49. Tiro de la tarjeta de actividad de la Costa	87
Figura 50. Tiro de la tarjeta de actividad de la Sierra	87
Figura 51. Tiro de la tarjeta de actividad de la Amazonía	88
Figura 52. Retiro de la tarjeta Kkinaco	88
Figura 53. Tiro de la tarjeta Kkinaco	88
Figura 54. Retiro de la tarjeta de pregunta	88
Figura 55. Tiro de la tarjeta de pregunta	88
Figura 56. Retiro de la tarjeta de pregunta de la región Insular	89
Figura 57. Tiro de la tarjeta de pregunta de la región Insular	89
Figura 58. Acercamiento inicial al logotipo con la tipografía Papyrus	93
Figura 59. Logotipo del juego	93
Figura 60. Logotipo e ilustración de la tapa	95
Figura 61. Diseño de la vista superior de la tapa del juego	96

Figura 62. Diseño de la base de la caja del juego	98
Figura 63. Infografía que muestra, en cinco pasos, cómo doblar el tablero de juego	99
Figura 64. Arte de la tapa del empaque del juego	100
Figura 65. Arte de la caja contenedora del juego	100
Figura 66. Tiro y retiro del libro de reglas	101
Figura 67. Diseño de la página de Inicio del sitio web de Rumpá	104
Figura 68. Diseño de la página Acerca de Rumpá del sitio web	105
Figura 69. Diseño de la página Cómo jugar del sitio web	106
Figura 70. Diseño de la página Leyendas y personajes del sitio web	107
Figura 71. Diseño de la página Leyendas de la Costa del sitio web	107
Figura 72. Diseño de la página Viuda del sitio web	108
Figura 73. Diseño de la cabecera de la página de Rumpá en Facebook	110
Figura 74. Diseño de la cabecera de la página de Rumpá en Facebook	110
Figura 75. Imagen de la validación	117
Figura 76. Imagen de la validación	117
Figura 77. Dibujo del Chuzalongo por parte de Martín Cuesta (11 años)	122
Figura 78. Dibujo del Runa Llama por parte de Felipe Cuesta (11 años)	122
Figura 79. Dibujo del Chuzalongo y el Pollo de las ánimas por María Paz Baldeón (12 años)	123
Figura 80. Dibujo de la Madre del Agua por parte de David Cárdenas (9 años)	123



## Introducción

La globalización, los avances tecnológicos, los medios de comunicación, la hegemonía de industrias culturales y la falta de comunicación entre padres e hijos son algunas de las causas fundamentales para que exista una paulatina pérdida y abandono de las leyendas tradicionales locales por parte de las nuevas generaciones. La impersonalidad de las nuevas formas de entretenimiento para los niños genera una pérdida de la transmisión oral, ésta vista como el eje fundamental primigenio del conocimiento de las leyendas tradicionales ecuatorianas. Además, hay una considerable falta de resignificaciones de dichas expresiones culturales con enfoques y estéticas actuales, tanto en la oferta mediática local, como por parte de las autoridades e instituciones, que puedan generar pregnancia y sentimientos de apego y pertenencia por parte de los ecuatorianos en general y mucho más por parte de los niños.

Al evidenciar la pérdida que sufren hoy en día las expresiones tradicionales propias de nuestra cultura, este proyecto propone una alternativa para legitimar el rescate de las mismas, por medio del diseño de una herramienta lúdica. Se busca que las generaciones más jóvenes conozcan acerca de su acervo cultural ancestral, y lo sientan parte de su construcción personal y social, a través de la lectura y la oralidad en una atmósfera de diversión y entretenimiento. También, se pretende resignificar las leyendas ecuatorianas para que, sin abandonar su esencia tradicional, se pueda generar una hibridación cultural, vinculando lo autóctono con estéticas contemporáneas<sup>1</sup> y que tengan la capacidad de perdurar en el tiempo como un concepto fuerte de nuestra identidad nacional. Además, se proyecta desarrollar una conciencia de la existencia de un mundo fantástico rico y extenso propio de nuestra tierra en los más jóvenes, y generar en ellos sentimientos de apropiación para que de esta manera, se recupere y se promueva esta rama de la tradición ecuatoriana, desde una perspectiva de perennidad.

---

<sup>1</sup> Partiendo desde una perspectiva filosófica, la estética tiene por objeto el estudio de la percepción de la belleza. Según Kant, "la estética es la predisposición al sentimiento, puesto que incluye la capacidad del sujeto para percibir la belleza." (Crítica del juicio, 2001). Además, anota que "se debe tener conciencia de la representación del objeto, y unirla a la sensación de satisfacción, para lo cual, no hace falta el conocimiento del tal objeto." (Crítica del juicio, 2001) Si se sitúa esta afirmación en un contexto temporal específico, en este caso la época contemporánea, se pueden determinar ciertas tendencias visuales que resulten perceptivamente agradables y atractivas para un grupo determinado de personas.



El **objetivo general** del presente trabajo es desarrollar un juego de mesa temático que fomente el conocimiento de las leyendas tradicionales ecuatorianas en niños de 8 años de edad en adelante y que fortalezca la interacción familiar, en base a estéticas modernas y pregnantas.

Dentro de los **objetivos específicos** se plantea:

- Determinar si existe producción gráfica mediática y lúdica local dirigida hacia el público infantil que resignifique la tradición oral ecuatoriana en un contexto sociocultural globalizado frente a la tradición
- Investigar la configuración formal y simbólica de producciones gráficas relativas a las generaciones jóvenes y desarrollar ilustraciones en base a las leyendas tradicionales ecuatorianas, tomando elementos de dichas producciones como referencia.
- Desarrollar la herramienta lúdica mediante la definición las diferentes partes e interrelaciones entre los elementos del juego planteado como un sistema visual, así como la mecánica y sus reglas.
- Fomentar la interacción entre los miembros de la familia por medio de la herramienta lúdica.
- Realizar pruebas por medio de las cuales se determinará el incremento del conocimiento acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas y sus personajes, como generador de sentidos de apropiación e identidad en los niños pertenecientes al grupo objetivo.
- Fomentar el conocimiento de las leyendas tradicionales ecuatorianas, generando interés y expectativa en el usuario por medio de una configuración visual basada en la hibridación cultural.

Este trabajo se ha realizado utilizando el método proyectual, el cual abarca tres etapas principales. La primera es la etapa lógica, la cual se desarrolla en el Capítulo I, denominado Globalización, cultura y tradición: Producción gráfica mediática y lúdica. En esta parte se realizó toda la investigación necesaria para el futuro desarrollo del producto. Se inició



estableciendo el problema a solucionar, el cual se definió como la falta de fomento del conocimiento de las leyendas tradicionales locales en los niños ecuatorianos. A continuación se investigaron las causas, se las exploró desde una perspectiva general, tomando teorías del fenómeno de la globalización, hasta llegar a las causas más específicas, que se fundamentaron en dificultades en las interrelaciones de la familia actual.

La siguiente etapa del método proyectual es la intuitiva, la cual se desarrolla en el Capítulo II: Diseño del juego de mesa basado en las leyendas tradicionales ecuatorianas. Esta fase comprende el desarrollo creativo del diseño del juego en base a la investigación de la primera etapa. Se inició definiendo el tipo y la naturaleza del juego a desarrollar, realizando bosquejos y acercamientos gráficos al tablero en relación a las proyecciones de la mecánica. Se prosiguió con el planteamiento de los componentes necesarios para su ejecución: tarjetas, fichas, dados; luego, con la selección de las leyendas que se presentarían y la definición de las reglas mediante pruebas y validaciones. Se realizó el diseño definitivo de los elementos del juego y finalmente se creó la marca y el empaque.

La última etapa del método proyectual es la crítica, la cual se desarrolló en el tercer capítulo. *Capítulo III: Funcionamiento y ejecución del juego en base al aprendizaje de las leyendas tradicionales ecuatorianas por parte de los niños pertenecientes al grupo objetivo.* En ella se pone a prueba el producto para verificar su funcionamiento y utilidad. En este caso se organizaron grupos de validación en los que participaron tanto personas pertenecientes al grupo objetivo (niños de la tercera infancia) como jóvenes y adultos de diversas edades, debido al carácter familiar de la herramienta lúdica. Se realizaron tres partidas en las que se midió el nivel de aprendizaje de las leyendas tradicionales y la efectividad del juego como elemento de entretenimiento y fomento de la interrelación familiar. Se registró esta información por medio de video, fotografía, testimonios de los jugadores y una encuesta que se aplicó a los niños. De esta manera, se obtuvieron los resultados finales.

Cabe recalcar que dentro del cuerpo de la investigación inicial, así como en el desarrollo del producto planteado y en la exposición de los resultados de las validaciones, se puede



encontrar referencias al marco teórico utilizado<sup>2</sup>. Se estructuró este documento de una manera en la que la lectura pueda ser fluida, donde el lector pueda entender cuáles fueron los lineamientos teóricos y conceptuales en los cuales se basó la configuración de las piezas de diseño y las perspectivas interdisciplinarias desde las cuales se entendió la realidad a confrontar y se concibió el problema a solucionar. Es por ello que, a medida que se desarrollan los capítulos, se pueden encontrar en la redacción dichos lineamientos y conceptos en lugar de encontrarlos en apartados por separado.

El primer capítulo consta de una investigación acerca de la incidencia de los cambios globalizadores en el entorno mediático y lúdico ecuatoriano actual. Dentro de esto se puede determinar que las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación juegan un papel fundamental, debido al constante uso de la televisión, el internet y los videojuegos principalmente por parte de los menores. Esto, además de mantener un carácter individual en el usuario, que determina un distanciamiento en las relaciones interfamiliares, propicia un acercamiento de los niños hacia significaciones culturales de una sociedad cosmopolita y los aleja del conocimiento de expresiones tradicionales propias de nuestra tierra. La hegemonía de las industrias culturales legitima una constante exposición de los menores a producciones visuales y audiovisuales pertenecientes a culturas extranjeras, muy alejadas de nuestra realidad. Debido a estos y otros factores, la tradición oral ha ido perdiendo terreno en el entorno familiar actual. Hoy en día existe una ruptura entre estéticas contemporáneas y las leyendas tradicionales ecuatorianas específicamente; es por ello que se plantea resignificar este ámbito de la tradición por medio del diseño gráfico y la comunicación visual. Además, es necesario conocer las características, intereses y motivaciones de los niños de la tercera infancia para realizar una configuración apropiada de la herramienta lúdica planteada.

En el segundo capítulo se encuentra todo el desarrollo del diseño del juego de mesa en base a una perspectiva hermenéutica y tomando como referencia la hibridación cultural. Se describe detalladamente el proceso de concepción de la mecánica y naturaleza del juego. Se presentan las reglas y los cambios que sufrieron a medida que se iba puliendo la configuración global de la herramienta lúdica. También se describe la creación de sus piezas de ejecución. Se

---

<sup>2</sup> Para un mayor acercamiento y profundización a las teorías utilizadas se adjunta el Plan de disertación del presente trabajo en el CD adjunto.



muestran los diferentes tipos de fichas y tarjetas, y la función de cada una de ellas. Se exhibe la configuración visual del tablero y sus casillas, y cómo éstas se vinculan visual y conceptualmente con el resto de componentes. Asimismo, se describe la evolución del producto mediante validaciones a lo largo de su desarrollo. Se muestra la importancia de la ilustración como técnica fundamental constructora del vínculo entre contemporaneidad y tradición, así como los criterios para el proceso de creación de los personajes del juego. En este capítulo también se desarrolla la identidad gráfica del juego y su empaque, así como las especificaciones técnicas de impresión y producción.

Tomando ciertas concepciones propias de la hibridación cultural, se propone que el diálogo entre las estéticas contemporáneas y la tradición oral ecuatoriana se presente como un vínculo inseparable, donde confluyan estos dos aspectos, generando interés y conocimiento en los niños. Además, cabe recalcar que, tal como dicta la hermenéutica de la imagen, teoría en la que se basó la construcción de la herramienta lúdica, se proyectó que todos los componentes del juego se realicen como parte de un sistema que cree una constante autorreferencia para una mejor recordación y aprendizaje de las leyendas tradicionales ecuatorianas.

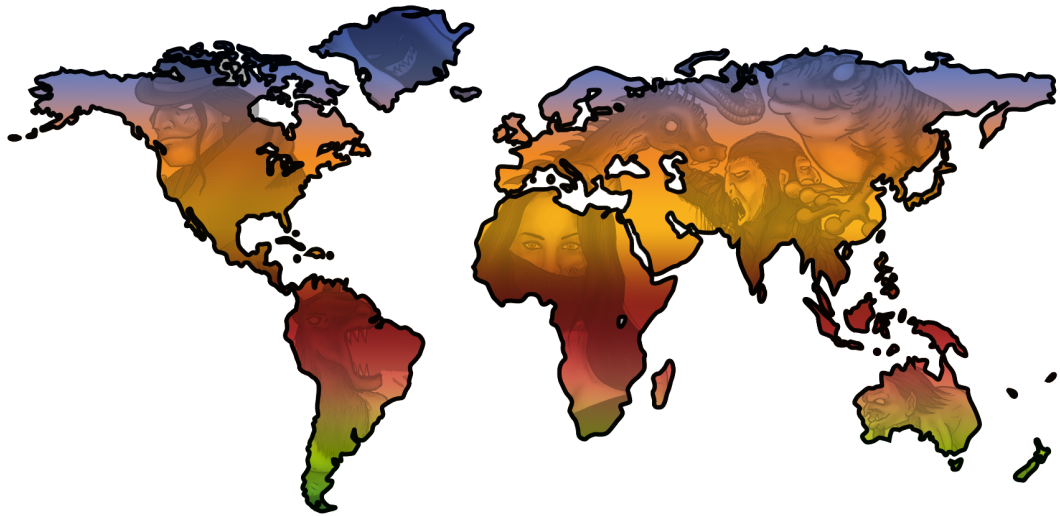
El tercer capítulo comprende la etapa crítica, es decir, la validación del juego. Por medio de la realización de grupos, en los que participaron personas de diversas edades, se verificó si el juego estaba correctamente configurado. Se pusieron a prueba las reglas, la mecánica, la ejecución y se tomaron en consideración aspectos como la duración de cada partida, la comprensión de la lectura de las tarjetas y el interés mostrado por los niños principalmente. También, se pudo determinar la interacción entre los jugadores y los componentes del juego, y el nivel de importancia de estos últimos. Finalmente, se realizó una encuesta para comprobar el nivel de aprendizaje de las leyendas por parte de los menores. En este punto la memoria, la lógica y el razonamiento, junto con la experiencia y el entretenimiento, fueron factores claves para la generación del conocimiento.

Se pudo observar que la respuesta de los jugadores, independientemente de su edad, fue muy positiva frente al juego planteado. Se lo ejecutó con naturalidad y fluidez, lo cual evidenció una correcta configuración de las reglas. Además la mecánica permitió generar el conocimiento deseado acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas en los niños, y en los participantes en general. Los infantes mostraron un gran interés frente a las imágenes del



juego, lo cual causó expectativa y afán en conocer acerca de más leyendas y personajes. Se notó que la realización de actividades y la respuesta de preguntas acerca del tema tuvieron mucha acogida, y le proporcionaron al juego de un carácter dinámico, divertido y didáctico.

Se obtuvieron resultados satisfactorios en base a la problemática descubierta y a la solución planteada. El proceso de diseño, dentro del cual se tuvo que realizar una investigación acerca de la configuración de un juego de mesa, permitió crear un producto que satisface una necesidad frente a la pérdida de la tradición oral en el contexto local. Esta herramienta, eventualmente, tiene la capacidad de aportar a la solución de dicho problema mediante su implantación en el mercado y ser una pauta para futuros proyectos lúdicos de resignificación del patrimonio.



# Capítulo 1: Globalización, cultura y tradición: Producción gráfica mediática y lúdica



## 1.1 La hegemonía de la globalización en el entorno cultural nacional actual

### 1.1.1 La globalización y la transculturización frente a una realidad de pérdida de la tradición

Dentro del debate que se genera entre la globalización como proceso de transculturización<sup>3</sup> y la pérdida y rescate de lo local, se debe tomar en cuenta que “lo global no puede prescindir de lo local, ni lo local o nacional puede expandirse, o aun sobrevivir, desconectado de los movimientos globalizadores.” (García Canclini, 1999, p. 52) Muchas veces la sociedad percibe las actividades tradicionales como elementos que no pueden ser transgredidos y deben ser preservados como tales. Sin embargo, esto no hace más que continuar con la constante desvinculación entre estos dos conceptos impidiendo una construcción dialógica necesaria para un desarrollo adecuado a nivel de conservación y progreso.

Este fenómeno se manifiesta concretamente en la creación de la actual sociedad cosmopolita mundial, la cual determina un abandono paulatino de la tradición. Anthony Giddens, en su libro *Un mundo desbocado*, la describe como una sociedad que acepta la globalización de una manera inconsciente, es decir, no genera ningún tipo de resistencia. Por el contrario, se adapta y desarrolla frente a los cambios que se van dando en su realidad. (Giddens, 2007, p. 22)

---

<sup>3</sup> Transculturización o transculturación es el conjunto de contactos e interacciones recíprocas entre las culturas. Este término aparece como respuesta al término *aculturación* desarrollado por diversos antropólogos norteamericanos a finales del s. XIX. Según el antropólogo Fernando Ortiz, el vocablo *transculturización* “expresa mejor las diferentes fases del proceso transitivo de una cultura a otra, porque éste no consiste solamente en adquirir una cultura, que es lo que en rigor indica la voz anglo-americana *aculturación*, sino que el proceso implica también necesariamente la pérdida o desarraigo de una cultura precedente, lo que pudiera decirse una parcial *desculturación*, y, además, significa la consiguiente creación de nuevos fenómenos culturales que pudieran denominarse *neoculturación*.” (Ortiz apud. Rama, 1982, p. 32-33)



Las nuevas generaciones son el ejemplo más claro de individuos relativos a esta nueva sociedad, ya que ellos son quienes hacen uso de las herramientas que permiten el incesante desarrollo y crecimiento de la globalización como nuevo orden mundial: Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación, que juegan un papel protagónico en su vida diaria y son parte fundamental de su construcción identitaria e inclusión social (Hoffman, 2007).

La globalización no es ajena a la cotidianidad de la vida de cada persona, ya que, a pesar de que éste término de alguna manera puede remitir hacia conceptos económicos, políticos, sociales y ambientales lejanos a nuestra realidad inmediata, no está desligado de nuestro entorno social ni de nuestro desarrollo personal.

Es un error pensar que la globalización sólo concierne a los grandes sistemas, como el orden financiero mundial. La globalización no tiene que ver sólo con lo que hay *ahí fuera*, remoto y alejado del individuo. Es también un fenómeno de *aquí dentro*, que influye en los aspectos íntimos y personales de nuestras vidas. (Giddens, 2007, p. 8)

Desde esta perspectiva se legitima una nueva percepción de la identidad personal ligada a la pérdida de la tradición. “Cuando la tradición se deteriora, y prevalece la elección de estilo de vida, el yo no es inmune. La identidad personal tiene que ser creada y recreada más activamente que antes.” (Giddens, 2007, p. 24) A pesar de parecer un proceso natural en el cual no se sienten directamente los efectos del gran cambio que se está produciendo en todo el mundo, la onda expansiva del cosmopolitismo<sup>4</sup> genera una confrontación entre la construcción natural del yo y los estímulos externos con los que debemos lidiar.

---

<sup>4</sup> “El término de cosmopolitismo fue forjado por Diógenes a partir de “cosmos”, universo, y “polités”, ciudadano. Expresa la posibilidad de ser nativo de un lugar y alcanzar lo universal, sin renegar del particularismo, y difiere por lo tanto del multiculturalismo, que consiste en una simple yuxtaposición de pueblos con culturas heterogéneas. Es a la vez un ideal, una aspiración al universalismo o a la unidad de la humanidad, y una realidad tangible que se puede observar en los grandes momentos de la civilización, en la superación, aquí y allá, de las fronteras de la etnia, de la religión o de la cultura particular.” (Gahlion, 2008, p.109-110)



Partiendo del paradigma de la complejidad, se puede determinar que, de acuerdo con los indicadores previamente expuestos, es necesario que exista una relación conceptual dialógica e inter-retroactiva entre la globalización como sistema de cambio y la tradición, para lograr el propósito de su rescate y conservación. De acuerdo al antropólogo Fabio Silva Vallejo<sup>5</sup>, nuestra sociedad busca conservar las expresiones tradicionales culturales propias de nuestra tierra desde una perspectiva sobreprotectora, “bajo la justificación de que deben mantenerse en sus formas primitivas o iniciales” (Silva, 1999, p. 143). Es por ello que se plantea en este trabajo transgredir los límites de la idea fundamentalista de la tradición como algo intocable y permitir el diálogo entre ésta y las nuevas tendencias globales a nivel estético hacia una modificación necesaria para su supervivencia y fomento.

Mediante el diseño es posible realizar resignificaciones que mantengan la esencia cultural de las leyendas ecuatorianas y que exhiban una estética moderna y atrayente para la sociedad cosmopolita emergente, sin caer en el folclorismo o kitsch<sup>6</sup>, sino potenciando un conocimiento de calidad por medio de una buena codificación visual.

Para ello es importante tener en cuenta que “los códigos de la comunicación humana cambian constantemente y, en general, no lo hacen bajo la forma de una ruptura radical” (Bentivegna, 2004, p. 18). Al encontrarnos en la era de la globalización, donde los intercambios culturales son cada vez más evidentes y cotidianos, es necesario estar conscientes de que éstos códigos sufren también una hibridación que debe ser manejada y utilizada de una manera correcta al momento de la representación. Éstos no deben ser vistos como un conjunto de elementos discretos, sino como

---

<sup>5</sup> Fabio Silva Vallejo es un antropólogo, investigador y escritor colombiano cuyo trabajo se especializa en la investigación y rescate de la tradición oral y el patrimonio inmaterial.

<sup>6</sup> Entiéndase *folclorismo* como prácticas de exhibición de ciertas expresiones tradicionales. Tal y como se canaliza por la industria, el folclorismo es tradición presentada como espectáculo. (Giddens, 2007, p. 22)

La palabra *kitsch*, por su parte, define a objetos o prácticas artísticas relativas a la tradición, en este caso, como una reproducción inferior de lo existente. “La tradición que se vacía de contenido y se comercializa se convierte en folclorismo o kitsch.” (Giddens, 2007, p. 22)



Una serie de condicionantes, de modos de ver, de representar y de interpretar, que determinan la producción y la recepción de los textos visuales. Condicionantes que son producto de la vida social y cultural, de la época, de la historia, etc. (Bentivegna, 2004, p. 18)

Es por ello que es importante tomar en cuenta el tiempo, espacio y la cultura en la que se va a desarrollar el proyecto, y de acuerdo a estos factores, los cuales se vuelven determinantes al momento de la generación de un producto, se pueden concretar los parámetros bajo los cuales se llevará a cabo la nueva codificación visual.

### 1.1.2 La hegemonía de las industrias culturales en la niñez

Existe un problema en cuanto a la producción audiovisual nacional con respecto a la resignificación de las expresiones culturales propias de nuestra tierra, ya que hay una carencia de ellas en el entorno mediático y lúdico ecuatoriano<sup>7</sup>. Un factor que podría determinar esto, en cierta medida, es la hegemonía de industrias culturales extranjeras en este ámbito en particular. La televisión pagada está en constante ascenso en lo que a rating se refiere en América Latina de acuerdo a un informe de LAMAC sobre cifras de IBOPE, que marcan que entre la segunda mitad del 2010 y la primera mitad del 2011 el incremento alcanzó al 22 por ciento<sup>8</sup>.

Shows infantiles, películas y series están entre los más vistos por los televidentes latinoamericanos, entre los que el share de audiencia, es decir, las personas que tienen acceso al servicio de TV Paga en la región, dedican la mitad de su tiempo a ver la oferta de los canales de TV por suscripción. En el análisis por segmentos, LAMAC concluye que durante el 2010, los niños entre 4 y 11 años que cuentan con el servicio de TV paga,

---

<sup>7</sup> Más información en el apartado 1.2.3

<sup>8</sup> LAMAC es el Consejo Latinoamericano de Publicidad en Multicanales (Latin American Multichannel Advertising Council) es una asociación sin fines de lucro formada y financiada por 42 canales de televisión de paga. Sitio web: <http://www.lamac.org>

IBOPE es una multinacional brasileña especializada en encuestas de medios, mercado y opinión, presente en 14 países. Sitio web: <http://www.ibope.com>



dedicaron la mayor parte de su tiempo a ver los contenidos que entregan los canales internacionales. (LAMAC, 2011)

Entre los canales infantiles que lideran el mercado televisivo latinoamericano se destacan Disney Channel, Nickelodeon, Cartoon Network y Discovery Kids. (ANMTV, 2011)

Algo similar sucede con los videojuegos ya que existe una clara supremacía de las grandes compañías extranjeras desarrolladoras de los juegos que consumen los niños y jóvenes frente a las locales. Entre ellas se encuentran Nintendo, Capcom, Microsoft, Electronica Arts, Activision Blizzard, Sega, Konami, entre otras. (Dietz, 2011)

De acuerdo con estos datos se puede determinar que hay una gran ruptura entre producción televisiva y lúdica como factores omnipresentes en el diario vivir de los niños ecuatorianos pertenecientes a la clase media, media-alta, y las expresiones tradicionales propias de nuestra cultura. Los niños reciben información acerca de las realidades que muestran estos programas y videojuegos, en los cuales, de una u otra manera, se refleja mucho de las culturas de los países extranjeros a los que éstos pertenecen. Por lo tanto, la niñez de nuestro país crece con nociones e ideales muy alejados de nuestras costumbres y riqueza cultural tradicional.

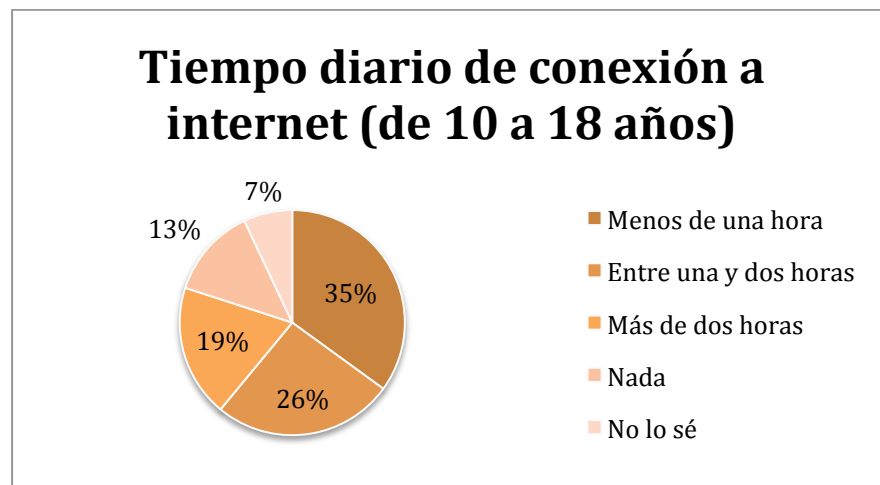
### 1.1.3 Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y los niños ecuatorianos

Dentro del contexto de la globalización frente a lo local se puede evidenciar que las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTICs) en cierta medida determinan una desvinculación entre *lo tradicional* y *lo moderno* en nuestra sociedad. Esto da paso al abandono de las tradiciones por parte de los niños que son quienes hacen uso frecuente de los objetos relativos a dichas tecnologías, lo cual se da principalmente por el tiempo de uso de los mismos y su creciente importancia en el desarrollo personal y la inclusión social de los usuarios. (Hoffman, 2007)



Según una investigación nacional sobre el impacto de las tecnologías de la información y de la comunicación en los niños ecuatorianos realizada por Xavier Bringué Sala y Charo Sádaba Chalezquer, docentes de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra, los objetos de uso más frecuentes en el diario vivir de los niños son las pantallas. Entre ellas destacan: el Internet (computador), los videojuegos y la televisión. (Bringué Sala, 2011) Se ha determinado al tiempo de uso como primer factor importante frente a la pérdida de espacios de interacción familiar y, por lo tanto, abandono de expresiones tradicionales.

En el siguiente gráfico se puede apreciar el tiempo de uso del Internet por parte de niños y jóvenes ecuatorianos de 10 a 18 años.



Fuente: La Generación Interactiva en Ecuador. Pág. 40

De acuerdo a un estudio nacional dirigido por el Dr. Rodrigo Yépez, de la facultad de Medicina de la Universidad Central del Ecuador, se determinó que en promedio los niños pertenecientes a la tercera infancia ven televisión 23,6 horas cada semana, lo cual es un promedio de 3 horas y media cada día. El 25% de los niños sobrepasa las 28 horas semanales, mientras que la recomendación internacional es de no superar las 14 horas semanales (Bernal, 2010). Esto demuestra una costumbre que puede derivar en

<sup>9</sup> Universo: 4.083.176 estudiantes de todo el país. Penetración del computador en los hogares: alrededor del 50%.

Penetración del internet en los hogares equipados con computador: 57%



dependencia.

En cuanto a los videojuegos se encontraron los siguientes datos:

De lunes a viernes tan solo el 18% de los menores declara no utilizar en ningún momento videojuegos, bien sea con la computadora o la videoconsola. Casi un 40% declara una dedicación diaria inferior a una hora; superando ese límite se encuentra un 20% con un consumo de entre una y dos horas, y el grupo de heavy-users lo configura el 11% con más de dos horas de dedicación. Por último, uno de cada diez se declara incapaz de cuantificar este dato. El fin de semana, aumenta el dato de menores que no juegan y disminuye el porcentaje de los que juegan menos de una hora. Aumentan los casos de consumo medio, definido en el intervalo “entre una y dos horas”; también se produce un crecimiento de heavy-users con consumos diarios superiores a las dos horas. (Bringué Sala, 2011, p. 176)

De acuerdo con estos datos, se ha demostrado que el tiempo que la gran mayoría de los niños y adolescentes dedican al uso de estos equipos electrónicos es de un promedio de 6 horas cada día, a lo largo de las cuales están expuestos a información audiovisual de toda índole. Teniendo en cuenta que un gran porcentaje del uso que se les da a estas herramientas es individual y personal, se puede evidenciar que el tiempo que los niños pasan frente a estas pantallas es un determinante para su desvinculación con otras formas de diversión, como juegos o actividades en los que se requiera desarrollar destrezas sociales y habilidades de interrelación personal. (AACAP<sup>10</sup>) El carácter primigenio de la leyenda radica básicamente en la interacción entre el emisor y el receptor de la misma. En general los videojuegos no permiten dicha relación interpersonal, ya que la individualidad del jugador es una de sus cualidades distintivas. Es por ello que se busca potenciar la interacción entre los individuos de la familia por medio del juego y es en este punto que el juego de mesa se destaca como la opción más adecuada para el aprendizaje por medio del diálogo.

Se ha podido determinar que los juegos de mesa no solo no han desaparecido debido a la inmensa incidencia de los avances tecnológicos en la vida diaria de las personas, sino que

---

<sup>10</sup> American Academy of Child & Adolescent Psychiatry



han desarrollado una coexistencia retroactiva con sus pares pertenecientes al mundo virtual. Se trata de una tendencia mundial: “a medida que aumenta el volumen de consolas, videojuegos para PC y celulares todo terreno, crece la demanda por los juegos de mesa impulsada, sobre todo, por abuelos y papás que buscan despegar a los chicos de las pantallas.” (Gioberchio, 2010) Gracias a las alternativas de difusión como las redes sociales, blogs e incluso a las versiones online de los juegos más conocidos, los juegos didácticos han permanecido en vigencia y potenciado su producción, legitimando su importancia en contraste con las consolas y juegos virtuales contemporáneos.

Lo dicen sus inventores y también psicopedagogos, educadores y técnicos en recreación: los juegos (de mesa) enseñan a compartir, a cumplir con ciertas normas, a que se puede ganar o perder; fomenta el encuentro con pares, permite pasarla bien, divertirse y hasta pelearse. Es un gran motivador social . “Los padres quieren que sus hijos tengan un nivel de juego social a través de la relación con sus pares o con chicos de otras edades. Y esa estimulación social las consolas no la ofrecen”, afirma Darío Mondrik, uno de los dueños de Top Toys, fabricantes, entre otros, del Burako y el Jenga, la torre de maderitas que fue récord de ventas en los años 90. (Gioberchio, 2010)

Tomando elementos visuales y conceptuales pertinentes, junto con elementos lúdicos y del interés de los niños se plantea mantener y fortalecer el vínculo y la interacción familiar. Más adelante se hablará acerca del niño y el juego como parte fundamental de su desarrollo.



## 1.2 La desvinculación entre *lo tradicional* y *lo moderno*

### 1.2.1 La tradición oral: La leyenda ecuatoriana en el contexto social global actual y en la familia

A lo largo de la historia, la tradición oral ha sido una de las principales fuentes de conservación de las leyendas tradicionales. Este tipo de transmisión cultural se gestaba principalmente en el campo y en las comunidades rurales debido a que “la gente del sector rural, en un gran número, no sabía leer ni escribir. Por este motivo todos los conocimientos eran transmitidos de padres a hijos a viva voz, desde lo que está bien y está mal, los conocimientos primarios sobre: cosechas, cuándo sembrar, cómo, dónde, cuándo recoger, etc.” (Sampedro, 2002, p. 5) Al carecer de instrumentos para plasmar y archivar las ideas desde tiempos ancestrales, para los individuos pertenecientes a estas comunidades la transmisión oral tenía un alto valor y gran importancia para su desarrollo. “Gracias a esto pervive hoy en lo que concierne al folklore: un extenso refranero, un copiosísimo cancionero, así como también un gran romancero, etc.; veladores de tantas facetas del espíritu y del vivir de un pueblo.” (Sampedro, 2002, p. 5)

Actualmente la presencia de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación son un factor determinante en cuanto a la pérdida de espacios de interacción entre padres e hijos, lo cual deriva en la constante pérdida de la tradición oral. La falta de tiempo de los padres es otro factor que impide la conservación de estas expresiones culturales. De acuerdo a la antropóloga e historiadora Hilaria Maas Collí, “La ausencia de los padres en el hogar y la falta de tiempo y dedicación a la lectura han afectado a la tradición oral.” (Revista Yucatán, 2010, p. 1) A fin de que la faceta oral de nuestras tradiciones no desaparezca, es importante buscar alternativas frente a la realidad mostrada.

Alan Mendelsohn, pediatra del hospital Bellevue en Nueva York, realizó una investigación para determinar elementos que sean capaces de potenciar la interacción entre padres e hijos y a la vez mejorar el rendimiento académico de los niños. Se sometió a diferentes familias a una serie de actividades que se centraban en el apoyo de las interacciones verbales en el juego, la lectura de libros y las rutinas diarias. Los resultados



obtenidos mostraron que después de realizado el proyecto, las familias habían aumentado las actividades de interacción familiar. Además, los investigadores encontraron que se redujo el tiempo de exposición a la televisión de los niños, “algo que el equipo de trabajo consideró ‘importante’ debido a los ‘efectos adversos que se han demostrado para la televisión’ en estos últimos.” (Europa Press, 2011)

De acuerdo a los resultados de dicha investigación se pueden tomar ciertos rasgos importantes para el desarrollo del juego de mesa como un potenciador de la interrelación entre los miembros de la familia, a la vez que se va generando el conocimiento deseado acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas. Al ser un producto lúdico basado en la tradición oral, se puede mantener la esencia primigenia de dicha expresión cultural, fomentando la lectura y la narrativa. De esta manera se rescata la oralidad de una manera entretenida, conjugándola con la construcción visual que es fundamental para los fines del proyecto.

Un punto relevante a tratar dentro de esta investigación es la importancia de las leyendas tradicionales en el contexto social actual. Según un informe de la Unesco “Las tradiciones y expresiones orales sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva. Son fundamentales para mantener vivas las culturas.” (UNESCO, 2003)

Aracelly Díaz, Directora de contenidos de la revista *Elé*<sup>11</sup> menciona que las tradiciones orales (leyendas) buscan apelar a lo inexplicable, al misterio, la vida y la muerte, con fines morales o utilitarios. Cada leyenda, cuento o mito tiene un mensaje implícito, usualmente dirigido hacia recordar valores morales, promover una conciencia de quienes lo escuchan, ya sea ésta ecológica, de la vivencia dentro de una comunidad, de respeto, entre otras. Éste mensaje es muy fuerte ya que, además de ser parte de nuestra cultura y revivir constantemente la memoria de seres fantásticos y lugares históricos de nuestra tierra, apelaba a la emocionalidad de quien lo escuchaba, arraigándose fuertemente en una identidad construida a lo largo de los años.

---

<sup>11</sup> *Elé* es una revista de colección para niños en la que se busca rescatar el acervo cultural ecuatoriano y dar información de calidad mediante el juego y la diversión. Más información sobre esta revista en el capítulo 1.2.2



Sin embargo, estas expresiones se han ido perdiendo con el tiempo, siendo ésta una causa importante de la falta de fomento del conocimiento de las leyendas tradicionales en la actualidad. Díaz atribuye parte de la responsabilidad de dicha pérdida a las migraciones internas que se han dado en el país, sobre todo en los años setenta donde la sociedad indígena sufre una transformación, de ser fundamentalmente agraria a ser una sociedad urbanizada. El fenómeno de la expansión industrial de esa década determinó en gran medida la movilización de cientos de miles de artesanos provenientes del campo hacia las ciudades en busca de mejores oportunidades en las industrias. (Guillier Álvarez, 1983, pp. 291-292) Esto definió en gran medida un fuerte cambio en cuanto a la vida tradicional del campo, y sus expresiones, se refiere.

A pesar de que se ha buscado rescatar estas tradiciones plasmándolas en libros, revistas, publicaciones y expresiones artísticas como teatro, música y productos audiovisuales, paradójicamente, esto puede ser perjudicial para la conservación de la tradición oral en sí. Un informe de la UNESCO indica:

Al igual que otras formas del patrimonio cultural inmaterial, las tradiciones orales corren peligro por la rápida urbanización, la emigración a gran escala, la industrialización y los cambios medioambientales. Los libros periódicos y revistas, así como la radio, la televisión e Internet, pueden surtir efectos particularmente nocivos en las tradiciones y expresiones orales. Los medios de información y comunicación de masas pueden alterar profundamente, o incluso reemplazar, las formas tradicionales de expresión oral. (UNESCO, 2003)

Si bien debido a los avances tecnológicos la transmisión oral va perdiendo espacio en nuestra cultura, uno de los objetivos de este proyecto es rescatarla mediante la vinculación con expresiones visuales, creando una nueva concepción de conservación de la tradición. De esta manera se mantiene la oralidad como característica fundamental de la leyenda y, a su vez, se crea un diálogo conceptual entre estética y cultura.

Como ya se indicó en páginas anteriores, se busca transgredir las ideas opuestas por el fundamentalismo del rescate cultural, en este caso específico el enfrentamiento entre el concepto de oralidad y los medios impresos. En lugar de tomar partido por una de estas



dos corrientes contrapuestas, se plantea generar una retroacción<sup>12</sup> entre ellas, creando un producto que se sirva de ambas ideas para generar conocimiento, y por ende, fomentar la recuperación de la tradición.

### 1.2.2 El diálogo entre estéticas contemporáneas y leyendas tradicionales

Cada cultura posee rasgos característicos que la distinguen de otras. Esto se evidencia en producciones visuales y artísticas, prácticas, costumbres, entre otros. Es por ello que se tiende a guardar estas expresiones sin permitir que continúen desarrollándose con la influencia del tiempo.

Existen objetos y prácticas que merecen ser especialmente valorados porque representan descubrimientos en el saber, hallazgos formales y sensibles, o acontecimientos fundadores en la historia de un pueblo. Pero este reconocimiento no tiene por qué llevar a constituir *lo auténtico* en núcleo de una concepción arcaizante de la sociedad. (García Canclini, 1990, p. 187)

Es posible generar dicha autenticidad sin desvirtuar la esencia primigenia de un objeto, mediante una relación de transgresión, en la cual dos o más conceptos se enriquecen mutuamente creando algo nuevo y de gran valor. Es ahí donde radica la innovación como progreso, rescatando, por un lado, expresiones tradicionales que se han ido perdiendo poco a poco y generando una cercanía entre el usuario y el producto mediante convencionalidades.

No obstante, hay que considerar que, si bien el valor de un objeto o producto resignificado no está determinado únicamente por su carácter de conservación, no hay que olvidar su origen. “Los artistas y escritores modernos innovaban, alteraban los modelos o los sustituían por otros, pero teniendo siempre *referentes de legitimidad*.” (García Canclini, 1990, p. 307) Dentro de la construcción visual de cada elemento del

---

<sup>12</sup> Relación de inseparabilidad y auto referencialidad. (Morin, 1990)



juego se debe mantener una fuerte relación con la tradición original, mediante referentes semióticos únicos de cada leyenda y personaje, generando identidades dentro de un único sistema visual basado en estéticas contemporáneas<sup>13</sup>.

Dichas estéticas están regidas actualmente por la producción audiovisual y lúdica que ofrecen las industrias culturales que lideran el mercado, es decir, principalmente programas de televisión, películas y juegos de ordenador y para consolas dirigidos al público infantil y juvenil. Los personajes que se encuentran en estas producciones son atractivos para los niños ya que, si bien cada cual tiene un estilo distinto y característico, existen ciertas convencionalidades en su construcción visual que remiten a una contemporaneidad en su estilo y línea gráfica. Poseen ciertas características como la exageración en ciertos rasgos corporales, manteniendo a la vez un importante nivel de realismo. El volumen, proporcionado por el juego de las luces y las sombras es algo típico de las estéticas utilizadas actualmente. Más adelante se explicarán las bases en las que se fundamentó la propuesta de diseño del presente trabajo, las referencias que se utilizaron y la remitencia que esto generó en los niños hacia construcciones visuales a las que ellos se sienten atraídos.

“Los productores de medios masivos, al expandir sus programas a nuevos países, donde imperan otros gustos y sistemas cognoscitivos, deben reconvertir sus códigos para comunicarse con receptores distintos.” (García Canclini, 1990, p. 334) En este caso el código debe replantearse como un canalizador de conocimiento para los niños, que vaya de acuerdo con sus gustos y expectativas y que pierda el carácter arcaico<sup>14</sup> con el que se ha venido manejando la tradición y pueda dar paso a una reestructuración conceptual donde convivan la cultura ancestral y la innovación.

---

<sup>13</sup> Construcciones visuales atractivas para el público contemporáneo, creadas en base a convencionalidades que generan interés en el receptor.

<sup>14</sup> Muy antiguo o anticuado.



### 1.2.3 Resignificaciones de las leyendas tradicionales en el entorno mediático y lúdico ecuatoriano

Para conocer la existencia o inexistencia de las resignificaciones como representaciones actuales de la tradición y de las leyendas tradicionales más específicamente, en el ámbito mediático y lúdico dentro del contexto local, se realizó una investigación para determinar si existe o no un fomento del conocimiento de las mismas principalmente para los niños ecuatorianos.

El horario de televisión infantil internacional comprende aproximadamente entre las 17h00 y las 20h00, en el cual se supone que debería existir programación adecuada para dicho público. Sin embargo, mediante una investigación de la programación de la televisión nacional se pudo determinar que en este horario se transmiten mayormente telenovelas y series que no corresponden con las expectativas de un público infantil como por ejemplo: Mujeres al límite, Vecinos, Los Simpsons, La mujer perfecta, Ángel Rebelde, el Chavo, entre otros.<sup>15</sup> De acuerdo a Enrique Rojas, crítico de televisión del diario El Universo, “Nuestra televisión no presta mayor atención a la programación infantil, pareciera ser que salvo pocas excepciones, se coloca material de relleno o bajo costo.” (Rojas, 2010) Esto evidencia una falencia en cuanto al tema de los contenidos televisivos para los niños en el ámbito nacional. Además no existe ninguna producción que fomente el conocimiento de la cultura en ninguna de sus expresiones por medio de estéticas dirigidas hacia el público infantil.

En cuanto a los videojuegos en el ámbito local, de acuerdo a un informe de la revista Líderes, “los videojuegos hechos en Ecuador aún no encuentran un mercado sólido. Sin embargo, existen algunas compañías que han logrado desarrollar productos que incluso se venden en el exterior.” (El Comercio, 2011) Señala también que Blue Lizard Games es una de las empresas más grandes y significativas de videojuegos en el país y en Latinoamérica. Esta empresa desarrolla varios tipos de videojuegos para ordenadores. En su página oficial se puede encontrar una aplicación para Facebook en la que se

---

<sup>15</sup> Información recopilada de las páginas web de los canales de televisión nacionales: [www.teleamazonas.com](http://www.teleamazonas.com),

[www.rts.com.ec](http://www.rts.com.ec), [www.ecuavisa.com](http://www.ecuavisa.com), [www.gamatv.com.ec](http://www.gamatv.com.ec)

Acceso: Domingo 17 de abril, 2011, 23h00



rescata el juego tradicional del cuarenta mediante una construcción gráfica moderna. (Blue Lizard Games, 2011) Sin embargo, no se encuentra otro producto lúdico referente a la cultura ecuatoriana ni a sus leyendas. Otra de las empresas más reconocidas en el ámbito lúdico digital ecuatoriano es Karibu Games. Ellos se especializan en desarrollar aplicaciones para Facebook gratuitas para los usuarios, pero también se evidencia una inexistencia de resignificaciones de nuestra cultura en sus producciones. (Karibu Games, 2011) Esto se da principalmente por la tendencia a la creación de juegos para las redes sociales como publicidad para empresas “y son comercializadas a escala nacional y en el extranjero, según fuentes de Líderes.” (El Comercio, 2011)

El ámbito educativo es en el que más se han implementado herramientas lúdicas digitales para fomentar el conocimiento de la cultura ecuatoriana. Empresas de diseño como Pentaedro realizan productos multimedia como apoyo a los educadores para entidades como Edufuturo o el FONSAL, algunas de ellas direccionadas hacia un público infantil. (Pentaedro, 2011)

También se han encontrado convergencias entre expresiones tradicionales y nuevas tecnologías en la página [www.educarecuador.ec](http://www.educarecuador.ec), que es “una herramienta que soporta todas las inquietudes pedagógicas de los docentes de nivel inicial, básico y bachillerato. El portal educativo educarecuador es un espacio virtual que permite a los maestros y maestras participar activamente en procesos de aprendizaje y trasciende barreras de tiempo y espacio para mejorar la calidad de la educación en el país.” (Ministerio de Educación, 2011) Este portal educativo fue creado por el Ministerio de Educación. Aquí se pudo encontrar algunas actividades cuyo objetivo es fortalecer el conocimiento acerca de las tradiciones ecuatorianas. Entre ellas destacan un libro virtual descargable llamado “Taruka la venada” que recoge relatos de la tradición oral kichwa de la Sierra, un cuento ilustrado virtual llamado “La mujer Iluko”, el cual narra una leyenda Zápara y una serie de narraciones orales grabadas de algunas leyendas ecuatorianas, como Yavirac, Etsa, Islas Encantadas, Huiña Güilli y el ermitaño de Riobamba.

En el ámbito editorial existe un producto que se destaca en gran medida por su contenido y su visión: La revista *Elé* es una de las alternativas lúdicas más representativas que rescatan nuestro acervo cultural vinculándolo con estéticas



modernas y de alta calidad. Su público objetivo son niños de 5 a 15 años. Sus contenidos varían desde rescatar todo tipo de expresiones culturales hasta dar mensajes ecológicos y realizar objetos tridimensionales en base a páginas de la revista e instrucciones. Es un objeto editorial bastante lúdico que cumple el objetivo de vincular expresiones tradicionales, entre ellas algunas leyendas ecuatorianas, e información relevante con estéticas agradables para los niños y, por ende, ha tenido mucha aceptación en el medio. (Elé, 2011) Sin embargo, no existe variedad en el mercado de este tipo de producciones que vinculen la literatura con el juego ya que la mayoría son cuentos y recopilaciones para lectura únicamente.

Se realizó una observación de la producción de juegos de mesa temáticos para los niños en las principales tiendas locales de venta de juguetes: Juguetón y Mi juguetería. Se pudo evidenciar que existe una falta, por no decir inexistencia de juegos relativos a nuestra cultura tradicional, ya que la gran mayoría son importados y pertenecen a grandes industrias jugueteras como Mattel, Educa, Hasbro, Milton Bradley, Parker Brothers, entre otros. Además se determinó que en su gran mayoría, los juguetes dirigidos hacia niños de 8 a 10 años son juegos de mesa, lo cual evidencia una gran demanda de dichos juegos.

De acuerdo con estos datos, se puede determinar que el problema no radica en la inexistencia de la producción lúdica local (tanto en productos audiovisuales digitales como impresos) de herramientas orientadas a los niños basadas en la cultura ecuatoriana, sino a la falta de oferta de las mismas que se puedan ejecutar en el tiempo de ocio, fuera del contexto educativo, y que, a su vez, fomenten la interacción familiar.



## 1.3 La tercera infancia: el juego y el pensamiento mágico

### 1.3.1 Aspectos psicológicos del niño en la tercera infancia

La tercera infancia comprende entre los 7 y los 12 años de edad. En esta etapa dos de los rasgos principales que la definen son la capacidad de adaptación y de aprendizaje del niño. Dentro de la adaptación, la socialización es fundamental, ya que ellos necesitan interrelacionarse con sus iguales para su desarrollo social y personal. Sin embargo, como aclara López de Bernal, en el libro *El desarrollo del niño de 4 a 12 años*, la presencia y guía de los padres sigue siendo un eje fundamental para su desarrollo social, ya que, si bien el niño exige mantener su espacio individual, todavía necesita la cercanía de éstos para su desenvolvimiento en gran parte de sus actividades. (López de Bernal, 2002, p. 88)

Esta etapa es muy importante en cuanto a transmisión de información se refiere, ya que esta capacidad de aprendizaje permite que muchas cosas se queden en su mente y pasen de ser un simple saber a ser un conocimiento que puede permanecer en ellos para el resto de sus vidas. Es por esto que las actividades lúdicas son una gran oportunidad para generar conocimientos en los niños de la tercera infancia. Además en esta edad “les llama la atención desarrollar temas favoritos en un área y conocerlos a profundidad.” (López de Bernal, 2002, p. 81) De esta manera, al potenciar dichos temas de su interés mediante un aprendizaje bien dirigido, se puede garantizar una gran recepción del conocimiento.

Algo que vale la pena resaltar de esta edad es la perseverancia que desarrollan los niños en cuanto a la ejecución de ciertas tareas con el fin de lograr sus objetivos. “Les gusta hacer las cosas una y otra vez hasta llegar a hacerlas bien.” (López de Bernal, 2002, p. 81) Además el fin se vuelve una consecuencia de haber realizado una actividad de una manera correcta. “No les interesa tanto el resultado como el proceso por el cual hay que pasar.” (López de Bernal, 2002, p. 81) Esto evidencia un progreso en su desarrollo cognitivo ya que, el hecho de interesarse más por el proceso que implica realizar una actividad demuestra que el niño “está capacitado para tomar todos los aspectos de una situación a la hora de extraer alguna conclusión”. (García Hoz, 1982, p. 85) Dentro de la actividad lúdica, el proceso para llegar a un fin o una meta es la base estructural de la misma, lo cual permite un diálogo entre esta característica del infante y el juego, y es allí donde radica el éxito de dicha actividad en el niño.



Dentro de los intereses de los niños pertenecientes a la tercera infancia, se han tomado como referencia los más relevantes para la investigación. Entre otros, los aspectos que más les llaman la atención a los menores destacan:

- La lectura (leer y que les lean)<sup>16</sup>: Una de las bases del desarrollo del juego que se plantea realizar es la lectura de las leyendas tradicionales ecuatorianas para que, junto con una codificación visual adecuada, se pueda generar el conocimiento mediante la diversión y el interés por parte de los niños.
- El pasado: Las leyendas tradicionales son una representación literaria del pasado, siendo compuestas tanto por historia, lugares y acontecimientos reales, como por la fantasía y el imaginario de los pueblos que las crearon y las transmitieron.
- Resolución de problemas: La actividad lúdica permite la resolución de problemas a diferentes niveles, de una forma entretenida. En el caso del juego de *trivia*<sup>17</sup> que se plantea (respuesta de preguntas), el problema radica en tener tres (o más) respuestas diferentes para una pregunta, siendo válida sólo una de ellas. Esto en muchos casos hace trabajar a la lógica y a la memoria para la resolución de dicho problema.
- Conocer acerca de historias de aventuras y de misterio: “Las leyendas por lo general son de dos tipos, las que aluden a los tiempos remotos o primigenios y las que se refieren simplemente a los tiempos históricos pasados. Los protagonistas de las leyendas son por lo general de cualidad heroica.” (Espinosa Apolo, 1999, p. 12) Las leyendas tienen la característica fundamental de ser historias donde personajes fantásticos interactúan en una atmósfera de magia.

---

<sup>16</sup> La lectura, el pasado, resolución de problemas, conocer acerca de historias de aventuras y de misterio: Información obtenida de <http://www.pbs.org/parents/childrenandmedia/spanish/milestones-10.html>

<sup>17</sup> Más información en el apartado 2.1.1



### 1.3.2 La importancia del juego en el niño

Se ha mencionado que el juego es un factor muy determinante para el desarrollo y el aprendizaje del niño en varios niveles. En este capítulo se explica esta afirmación desde una perspectiva psicológica.

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea (Gálvez Sosa, 2005, p. 33).

El juego es una herramienta muy útil para la transmisión de conocimientos a los niños ya que, mediante la diversión y el entretenimiento, además de retener y comprender la información, propicia un desarrollo cognitivo esencial en varios niveles. Mediante la actividad lúdica el niño desarrolla tres dimensiones fundamentales que son importantes en su construcción personal y social:

- La dimensión intelectual: Consiste en permitir al niño tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones precientíficas. El juego le permite consolidar notablemente hábitos y destrezas.
- La dimensión afectiva: A través del juego el niño revive sus fantasías, deseos y experiencias, lo cual le facilita el desarrollo de su afectividad.
- La dimensión social: Mediante el juego el niño va conociendo los modelos sociales existentes y los valores implícitos en ellos. Es un recurso para conocer el mundo, le ayuda a dominarse a sí mismo (respetando las reglas de un juego) y a comprender a los demás, lo que sin duda le permite avanzar en su integración social. (Océano Multimedia, 1999, p. 256)

Según Piaget existen tres tipos de juego a lo largo de la etapa de la infancia: El juego de ejercicio que comprende desde los primeros meses de vida hasta aproximadamente los 2 años, el juego simbólico que aparece entre los 2 y los 7 años de edad y el juego de reglas



que sucede entre los 7 y 11 años. “El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado. En efecto: así como el símbolo reemplaza al ejercicio simple apenas surge el pensamiento, la regla reemplaza al símbolo y enmarca al ejercicio apenas ciertas relaciones sociales se constituyen.” (Piaget, 1991, p. 194) La importancia de este tipo de juegos radica en que son una simulación de la vida diaria, en la que se tiene que seguir normas para un desarrollo social adecuado. El juego de reglas implica mantener relaciones sociales o interindividuales para llevarlo a cabo. “La regla implica una regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta.” (Piaget, 1991, p. 157) Por su parte, los mensajes implícitos que llevan las leyendas tradicionales comprenden un comportamiento adecuado del individuo para su relación y desenvolvimiento social en una comunidad. (Espinosa Apolo, 1999)

Para estos efectos, se necesita que el niño tenga ya un razonamiento dirigido hacia la aceptación de convenciones, lo cual determina un abandono del ego que lo caracterizó durante sus primeros años de vida. Por otro lado, debe estar ya en capacidad de comprender la ley de causa y efecto, comprender lo que es un símbolo y tener la capacidad de representación. De esta manera, el carácter simbólico de los personajes fantásticos pertenecientes a nuestro acervo cultural permanecen en el mundo de lo ilusorio, siendo percibidos como representantes de una enseñanza detrás de la historia.

Otro factor importante es la percepción de la realidad tangible del niño y su mundo, y la comprensión de la hiperrealidad<sup>18</sup> del juego.

Se puede decir de manera general que, a medida que el niño se adapta a las realidades físicas y sociales, se dedica cada vez menos a las deformaciones y a las transposiciones simbólicas, porque en lugar de asimilar el mundo a su Yo, progresivamente somete éste a la realidad (Piaget, 1991, p. 198)

---

<sup>18</sup> "El simulacro no es lo que oculta la verdad. Es la verdad la que oculta que no hay verdad. El simulacro es verdadero" (Baudrillard, 2007) Es con estas palabras que Jean Baudrillard expresa su teoría sobre la hiperrealidad, definiéndola como una idea generada por la cultura y la sociedad en la que vivimos; una simulación de la realidad “verdadera”, más no la realidad pero percibida como tal.



En la tercera infancia, el niño tiene ya la capacidad de diferenciar estas dos realidades, sin que la fantasía ejerza un peso significativo en sus percepciones y apropiaciones simbólicas. El infante obtiene el mensaje interpretándolo frente a lo tangible de acuerdo a su conocimiento.

Se determinó que el juego de mesa permite un desarrollo adecuado de las características previamente expuestas, debido a sus características. El carácter simbólico del juego le permite al niño realizar deducciones y relaciones entre su realidad, el conocimiento que posee acerca de su cultura y lo que va a aprender por medio del entretenimiento. La dimensión social se favorece debido a la ejecución por medio de reglas, lo cual le ayuda a reparar en el sentido de respeto hacia las normas para que todo se desenvuelva de una manera correcta, lo cual legitima un acercamiento al desarrollo social e interpersonal. La dimensión intelectual se potencia por medio de la atención, la recepción, la memoria y la lógica que demanda el juego. La dimensión afectiva se da gracias al juego en equipo, a la competitividad y a la diversión que supone la actividad lúdica entre los miembros de la familia.

### 1.3.3 El aprendizaje experiencial y el pensamiento mágico

La generación del conocimiento, ya sea mediante el juego o cualquier forma de impartición del mismo se da mediante el aprendizaje. Hay varios tipos de aprendizaje, pero para esta investigación se tomará como base la teoría del aprendizaje experiencial planteada por David Kolb en su libro *Experiential learning: experience as the source of learning and development* publicado en el año 1984. Esta teoría sugiere “una perspectiva holística e integradora del aprendizaje que combina la experiencia, la percepción, la cognición y el comportamiento.” (Kolb, 1984, p. 21) De esta manera se da un gran énfasis a los procesos de constante actividad donde el sujeto va construyendo su conocimiento mediante la cercanía de eventos vivenciales.

Una de las premisas de esta teoría dicta que “el aprendizaje es mejor concebido como un proceso, no en términos de los resultados”. (Kolb, 1984, p. 26) Las ideas no son elementos fijos e inmutables del pensamiento, pero son formadas y re-formadas de



acuerdo a la experiencia. Es así que, contrario al pensamiento clásico que dicta que el aprendizaje es un proceso emergente lineal donde interviene principalmente la memoria y cuyos resultados representan solamente registros históricos, más no conocimiento acerca del futuro (Piaget, 1970), Kolb define al aprendizaje como “un proceso continuo basado en la experiencia y/o un proceso holístico de adaptación al mundo” (Kolb, 1984). De acuerdo a esta teoría, el conocimiento a ser generado en los niños debe ser producto de una serie de experiencias lúdicas (tomando al juego como eje y potenciador del aprendizaje), de redescubrimiento y valoración de su propia cultura y de interacción social (familiar).

Para que el aprendizaje sea efectivo, es necesario que los aprendices desarrollen cuatro tipos de habilidades diferentes: “Habilidades de experiencia concreta, habilidades de observación reflexiva, habilidades de conceptualización abstracta y experimentación activa.” (Kolb, 1984, p. 30) Esto se va desarrollando a medida que se imparte el conocimiento de una manera correcta en la que el aprendiz muestre interés por el tema tratado. El juego, y más específicamente hablando, un juego de mesa que fomente el conocimiento de algún tema en específico tiene las características necesarias para el desarrollo de estas habilidades ya que en él están inmersas la experiencia concreta y activa al momento de ejecutarlo, la reflexión por medio de la lectura y la conceptualización por medio de la comprensión y deconstrucción de los símbolos.

El pensamiento mágico y la fantasía juegan un papel importante dentro del tema de las leyendas tradicionales en cualquier medio, ya que, si bien éstas se desarrollan en lugares geográficos existentes y poseen características reales y tangibles, no se pueden desligar de su esencia intrínseca, la cual comprende la magia, la fantasía y el misterio como ejes de su construcción y estructura. Por ejemplo, una de las leyendas utilizadas en el juego de mesa es *La gallina de oro*. La leyenda cuenta que este ser fantástico, propio de la Costa ecuatoriana, sólo aparece a las primeras horas del día. Sus pollitos también son de oro, por lo que cualquiera que los atrape, se vuelve una persona adinerada. Sin embargo, si quien la divisa intenta atraparla al primer intento, ésta se esfuma sin dejar rastro. Se pueden encontrar ciertos factores como la magia que supone encontrar un animal hecho de oro, la expectativa y el misterio de encontrarlo algún día y ciertos valores como el desprendimiento y el desinterés para que no desaparezca la gallina cuando se la logra divisar.



Según Karina Galarza Vásquez, investigadora de la Asociación de Alternativas en Psicología, con sede en la ciudad de México, “En la infancia pueden convivir sin conflicto realidad y fantasía, lo cual les permite a los pequeños obtener explicaciones sobre su entorno, fortalecer su personalidad y olvidar situaciones que les generan sufrimiento.” (Galarza, 2011) En cuanto a la transmisión de la fantasía por medio de cuentos y relatos, Galarza afirma que “éstos han sido escritos para despertar su conciencia y brindarles una explicación del mundo mediante personajes mágicos”. (Galarza, 2011) De esta manera se puede determinar que el juego y la fantasía son dos elementos que determinan un desarrollo cognitivo rico en la comprensión del mundo y la realidad.

De acuerdo a una investigación realizada por Eugene Subbotsky, psicólogo de la Universidad de Lancaster, “la fantasía y la imaginación influyen en el rendimiento de los niños en algunas tareas cognitivas, como la comprensión de la teoría de la mente, la comprensión de la pretensión, del razonamiento analógico y silogístico y de falsos reportes de eventos pasados.” (Subbotsky, 2010, p. 36) Además añade que “más que un simple epifenómeno del desarrollo cognitivo que puede ser ocasionalmente usado para el entretenimiento, el pensamiento mágico puede ser visto como un potenciador del desarrollo del pensamiento divergente creativo y la imaginación en los niños”. (Subbotsky, 2010, p. 43) Los resultados de dicha investigación, llevada a cabo mediante experimentos con niños londinenses de 4 a 10 años, no sólo evidenciaron una mejora en sus respuestas cognitivas. Además, el hecho de que su creatividad se vea potenciada permite determinar que “su habilidad creativa puede mejorar el rendimiento en problemas de la vida real (Richards, 1993), y que la creatividad está positivamente correlacionada con la habilidad de los niños para utilizar estrategias cognitivas de confrontación.” (Christiano & Russ, 1996, p. 36).

Una de las dudas previas al desarrollo de dicha investigación consistía en si el pensamiento mágico en los niños afecta su relación con la realidad y, por ende, con la sociedad. Sin embargo, los resultados permitieron ver que el pensamiento mágico además de no ser ninguna amenaza para su percepción del mundo real, legitima una conciencia más fuerte acerca del mismo. Subbotsky habla de esto incluso desde una perspectiva cultural, ya que él se pregunta “Por qué nuestra cultura apoya al pensamiento mágico en libros, películas y videojuegos? Una manera de explicar este apoyo es asumir que para los niños la realidad



mágica crea el ‘mundo de alternativas rechazadas’, que es contrastado con el mundo real y, por ende, ayuda a los niños a entenderlo como un todo unificado basado en las leyes naturales”. (Subbotsky, 2010, p. 43)

Al conocer la importancia que tienen el juego y el pensamiento mágico en el desarrollo infantil, y siendo éstos legitimadores de una construcción cognitiva adecuada en esta etapa de la vida del ser humano, se pueden determinar ciertos parámetros de la herramienta lúdica a diseñar, que apoyarían la construcción de una identidad cultural en los niños ecuatorianos, como la interacción conceptual entre los jugadores y los seres fantásticos con los que se encontrarán a medida que se va ejecutando el juego, así como los beneficios o perjuicios que dichos encuentros les proporcionen de acuerdo a las características mágicas y fantásticas de cada personaje. Tomando en cuenta que el juego es una actividad que produce placer y es totalmente voluntaria (Huizinga, 2007, p. 45), se asegura el interés del niño por involucrarse con el mismo. En este caso el juego se basa en las leyendas tradicionales ecuatorianas y sus seres fantásticos, siendo ésta la temática de la cual se pretende generar conocimiento.

Se ha elegido el juego de mesa como la opción más idónea para cumplir los objetivos del proyecto, ya que éste tiene ciertas características que apoyarían y potenciarían la enseñanza de las expresiones culturales previamente mencionadas.

La técnica que se utilizará como vínculo fundamental entre una estética pregnante y visualmente atractiva para los niños, y todo el concepto que engloba la tradición oral perteneciente a nuestro acervo cultural, es la ilustración. Mediante una codificación que remita a construcciones visuales contemporáneas se puede generar un alto nivel de impacto y recordación en los niños acerca del tema en cuestión. Al apropiarse de los personajes y seres fantásticos de nuestra tierra, y relacionarlos con las regiones naturales y ciertos lugares específicos como ciudades y provincias, el niño va generando un sentido de pertenencia y apropiación de la cultura ecuatoriana, por medio del entretenimiento, la distensión y la diversión. Estos y otros aspectos se desarrollarán en el siguiente capítulo.



## Capítulo 2: Diseño del juego de mesa basado en las leyendas tradicionales ecuatorianas



## 2.1 Mecánica del juego

### 2.1.1 Acercamiento inicial a la naturaleza del juego y a sus partes

Como se explicó en el capítulo anterior, se determinó que dentro del ámbito lúdico el juego de mesa sobresale como la mejor opción para cumplir con las características del usuario potencial y los propósitos del proyecto. “Un juego de mesa se ejecuta en un tablero por dos o más jugadores. El tablero puede tener marcas y espacios designados, y el juego puede tener fichas, dados, tarjetas u otras piezas que son usadas de maneras específicas a lo largo del juego.” (Ellis-Christensen, 2012) Cabe recalcar que el juego de mesa es, en esencia, un juego social ya que se requiere de varios jugadores para poder llevarlo a cabo. Esto ayudaría a fortalecer las interrelaciones dentro de la familia.

Hay una gran cantidad de juegos de mesa, los cuales tienen características muy particulares. Se determinó que la mecánica más apropiada para la herramienta lúdica a diseñar es la del juego *Trivial Pursuit*<sup>19</sup>. Ésta se caracteriza por la respuesta de preguntas de temas específicos. Se determinó que este tipo de juego permite un buen aprendizaje y conocimiento acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas por parte de los jugadores, ya que la repetición, junto con la remitenencia visual y conceptual dentro de toda la construcción del juego permite una gran recordación de los elementos. A fin de que el juego tenga una identidad propia en cuanto a su estructura se decidió incluir casillas a lo largo de un camino que deberán recorrer los jugadores. Estas casillas tienen ciertas características que proveen mayor dinamismo y le dan un valor agregado al juego de mesa.

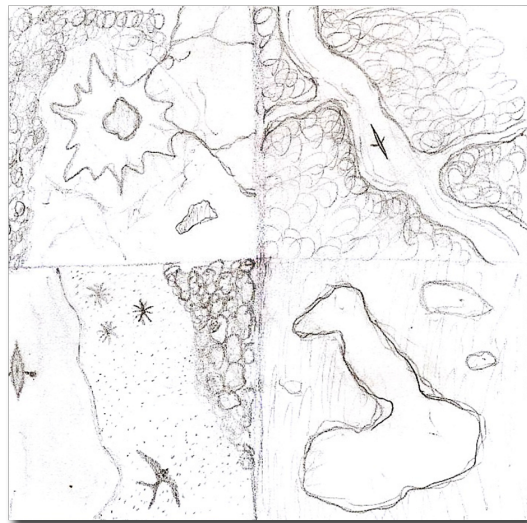
Otro aspecto importante que se planteó desde el inicio fue incluir referentes geográficos, si bien no como una representación visual de elementos concretos, sí como una guía dentro del juego para que los niños conozcan el origen de cada leyenda, y así, se vayan generando sentidos de pertenencia en cuanto al país. Se planteó que el juego se

---

<sup>19</sup> Trivial Pursuit es un juego de mesa donde el progreso está determinado por la habilidad del jugador para responder preguntas de conocimiento general o cultura popular. (The Great Idea Finder, 2005)



desarrolle alrededor de las cuatro regiones naturales del Ecuador, mostrando leyendas pertenecientes a cada una de ellas. También se tomó en cuenta que se deberían diseñar ciertos elementos cruciales para la ejecución del juego como fichas de movimiento, dados y tarjetas. Otra determinante para una buena dinámica y desarrollo de la actividad lúdica fue la creación de un camino que debe ser recorrido por los jugadores a fin de ir respondiendo las preguntas a medida que avanza el juego. Teniendo estos requerimientos se desarrollaron los primeros esbozos del tablero de juego.



**Figura 1.** Boceto inicial del tablero



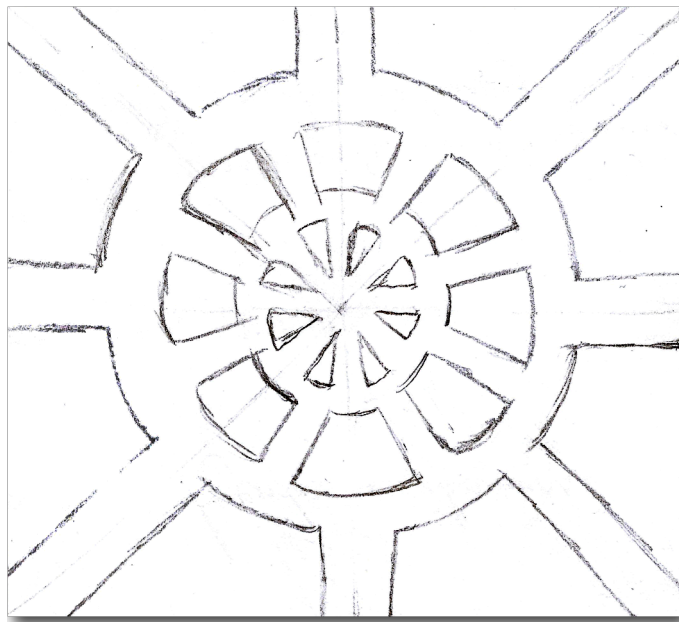
**Figura 2.** Boceto inicial del tablero

Al inicio se consideró utilizar referentes visuales directos en el diseño del tablero, como vistas superiores de paisajes de cada región, utilizando elementos naturales como volcanes, ríos, árboles, playas, entre otros, como se puede observar en la Figura 1. También se planteó colocar el camino a recorrer dentro de un mapa del Ecuador, como se puede apreciar en la Figura 2. De esta manera se mantendría una relación directa entre los sitios geográficos y la construcción visual del juego. Sin embargo se descartó la idea de diseñar el camino con una casilla de partida y una de llegada, ya que de esta manera el tiempo de juego sería muy corto y se determinó que para que se genere un conocimiento real de las leyendas ecuatorianas y sus personajes se requería de una mayor complejidad en cuanto al recorrido. Además, la forma del mapa del Ecuador presentaba



muchas limitaciones en cuanto a la disposición del camino y por ende, de los elementos que estarían dentro de él, como casillas e imágenes.

Teniendo ya el concepto claro de la división de regiones dentro del tablero de juego como ambientación, se prosiguió a determinar un recorrido que permitiera una mayor interacción entre los jugadores y los elementos del juego, así como un mayor tiempo de ejecución para favorecer la mecánica de pregunta-respuesta. Se realizó un primer acercamiento a la estructura del camino a recorrer.



**Figura 3.** Boceto inicial del recorrido

Se consideró que la estructura circular era la más idónea para el propósito, ya que permite un recorrido constante alrededor del tablero y una continuidad en la cual se puede seguir jugando hasta que se llegue a un fin, el cual estaría determinado por los elementos mismos del juego, más no por el camino como tal. Al haber definido las dos ideas básicas de la estructura del tablero, es decir, la referencia visual de las regiones naturales del Ecuador y un camino con la forma de uno o varios redondeles, se podía proseguir con la definición concreta del resto de elementos del juego.

En este punto se pudo concluir que la mecánica del juego se basaría en la respuesta de



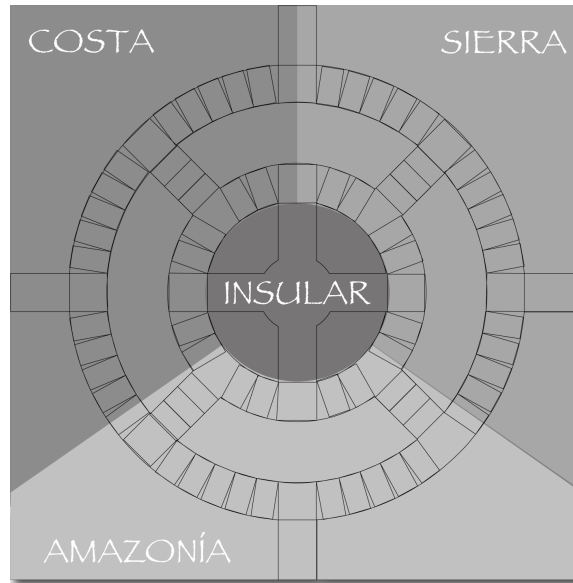
preguntas acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas y sus seres fantásticos, a las cuales se accedería por medio de casillas a lo largo de un camino que debe ser recorrido constantemente por fichas que manipularían los jugadores hasta que uno de ellos cumpla una meta por definir. Se clasificaría a las leyendas por regiones, siendo éste el vínculo directo del juego con el concepto de identidad ecuatoriana. Además existirían otro tipo de actividades, penalizaciones y beneficios dentro del juego para romper la monotonía que podría suponer el hecho de la respuesta de preguntas como único modus operandi. Esto se llevaría a cabo mediante la correcta definición y disposición de casillas en el recorrido y tarjetas de juego. Se utilizaría la ilustración como base para la construcción visual de los personajes, los cuales son los legitimadores del vínculo entre estética y tradición, y son el factor más importante en cuanto al impacto visual y a la pregnancia que se busca generar en los niños principalmente.

También se deberían desarrollar componentes que permitan conocer las leyendas, además de las imágenes, como tarjetas donde se encuentren resúmenes de las mismas. De esta manera se potenciaría el aprendizaje de dichas expresiones tradicionales, y se mantendría el carácter de transmisión oral por medio de la lectura. Tomando en cuenta estos factores se puede comenzar a definir de una manera concreta todos los elementos necesarios para una correcta ejecución del juego de mesa.

### 2.1.2 Desarrollo de la mecánica del juego y definición de sus elementos

Realizando un acercamiento inicial a la definición de los componentes, se puede intuir que básicamente se necesita lo siguiente para este juego de mesa en particular: Un tablero, fichas de movimiento, dados, tarjetas y el libro de reglas. Sin embargo es preciso indagar en su contenido y en la forma de interacción de los jugadores con los elementos y entre sí para determinar cuál es la configuración visual idónea del tablero, qué tipos de fichas y tarjetas se requieren y qué funcionalidades y cualidades deben tener.

Continuando con el desarrollo del tablero, el cual es el elemento base que dará la pauta para la creación del resto de componentes, se perfeccionaron algunos aspectos de su estructura.



**Figura 4.** Estructura inicial del tablero. Se muestra la estructuración por regiones.

Tomando referencia la Figura 3<sup>20</sup>, se perfeccionó el camino en base a ciertos factores. Uno de ellos fue el número de jugadores. Se determinó que el juego debe permitir la participación de dos a cuatro jugadores o equipos. La decisión de incluir la posibilidad de jugar por equipos fue tomada principalmente pensando en que este juego debe permitir la interacción de varios miembros de la familia. No hay que olvidar que en la actualidad existen tanto familias muy numerosas como familias de dos integrantes solamente. Es por ello que se planteó una estructura de carácter incluyente y versátil ya que todos los miembros de la familia, sea cual sea su número de integrantes pueden jugar. Además, el hecho de tener más de cuatro casillas de *entrada* suponía un problema al momento de diseñar el fondo y la ambientación del tablero, ya que el espacio se reducía y hubiera existido el riesgo de provocar demasiado ruido visual.

La existencia de dos redondeles por donde se efectuaría el recorrido de las fichas proporciona un avance a diferentes niveles a medida que se desarrolla el juego. De esta manera se incentiva la competitividad y el empeño por ser la primera persona en ganar el juego completando todas las actividades necesarias e ingresando a los distintos niveles.

<sup>20</sup> p. 35



Se determinó el número de casillas de acuerdo a las posibilidades de movimiento que permite un dado común. De esta manera los jugadores se pueden trasladar alrededor del tablero *visitando* todas las regiones naturales y, de acuerdo al azar que otorga el dado, moverse e ir realizando las diferentes actividades que dictaminen las casillas del tablero.

La configuración del camino con diferentes casillas estratégicamente dispuestas, permite una mayor expectativa al momento de recorrerlo. Por esta razón se determinó que una de las tareas más importantes dentro de la concepción del juego era la creación de casillas que proporcionen actividades dinámicas, entretenidas, que causen expectativa y que a su vez refuercen el conocimiento de la tradición. El desarrollo del resto de componentes del juego, como las tarjetas y las fichas se llevaría a cabo en base a las casillas y elementos dentro del tablero. Inicialmente se plantearon los siguientes tipos de casillas:

**Casillas de pregunta:** Estas son casillas primordiales e imprescindibles de acuerdo a la naturaleza del juego, ya que es gracias a la respuesta de preguntas que se llevará a cabo el aprendizaje de las leyendas tradicionales ecuatorianas. Estas casillas deben estar estratégicamente dispuestas alrededor del tablero para que, de esta manera, los jugadores siempre tengan la oportunidad de caer sobre ellas y efectuar la respuesta de las preguntas, las cuales estarán plasmadas en tarjetas.



Figura 5. Boceto de la casilla de pregunta.

**Casillas de castigo:** Estas casillas determinarán una penalización, en la que el jugador afectado deberá realizar alguna actividad a modo de penitencia. Los castigos estarán plasmados en tarjetas.

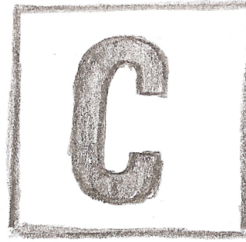


Figura 6. Boceto de la casilla de castigo.

**Casillas de bonificación:** Estas casillas determinarán un beneficio para el jugador, ya sea proporcionándole otros elementos de bonificación, librándole de algún castigo, favoreciéndole en el recorrido, entre otros. Las bonificaciones estarán plasmadas en tarjetas.



Figura 7. Boceto de la casilla de bonificación.

**Casillas de detención:** Se determinó que deberían existir ciertos espacios de detención donde las fichas deberán permanecer el tiempo indicado en caso de haber sido inhabilitadas por efectos del juego. Se planteó que exista un espacio de detención por jugador o equipo.



Figura 8. Boceto de la casilla de detención.

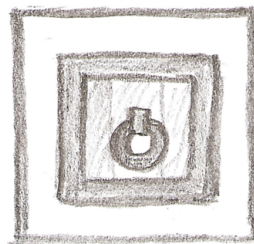


**Casilla de dirección:** Esta casilla servirá únicamente para guiar a los jugadores alrededor del tablero, mostrando la dirección hacia la que deben trasladarse, y para que puedan contar los espacios que deben avanzar.



**Figura 9.** Boceto de la casilla de dirección.

**Casilla de trampilla:** Estas casillas se definieron tras un largo proceso de pruebas y validaciones en base a la mecánica del juego, a los inconvenientes y oportunidades que ofrecía cada elemento. Esta casilla permite trasladarse hacia otra casilla de trampilla, la cual estaría situada en el lado diametralmente opuesto del tablero. De esta manera el jugador que necesite moverse hacia el otro extremo del tablero no debe esperar varios turnos sino que tiene la oportunidad de hacerlo inmediatamente haciendo uso de la trampilla. Existen cuatro casillas de trampilla ubicadas en los cuatro puntos cardinales del tablero.



**Figura 10.** Boceto de la casilla de trampilla.

Se planteó que la distribución de las distintas casillas debe ser equitativa espacialmente, advirtiendo que los jugadores o equipos parten desde diferentes puntos del tablero. De esta manera se asegura que todos tengan igualdad de condiciones y posibilidades desde que comienza el juego hasta su final. Posteriormente se decidió que se sintetizarían las



casillas de castigo y bonificación en una casilla de *actividad*, la cual estaría distribuida alrededor del tablero y se basaría en las leyendas de cada región.

Las tarjetas son componentes imprescindibles para la ejecución del juego y la generación de conocimiento acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas. En este caso se determinaron los tipos de tarjetas en base a la mecánica planteada al momento de desarrollar el tablero de juego.

Se planteó realizar las tarjetas de pregunta en base a cierto número de leyendas pertenecientes a cada región natural del Ecuador. Éstas albergarían principalmente características de los personajes fantásticos como sus nombres, lugares donde aparecen, cómo se relacionan con las personas que se encuentran con ellos, incluso fechas o épocas en las que existieron. De esta manera se abarca integralmente el mundo de cada leyenda, de acuerdo a la información proporcionada, permitiendo un aprendizaje amplio y a la vez concreto de las mismas.

Las preguntas poseen opciones múltiples de respuesta, por lo cual el jugador que debe responder puede elegir entre varias opciones, pero sólo una de ellas es correcta. De esta manera se genera expectativa y atención en los jugadores. Estas tarjetas se toman al azar, así que sólo conociendo cada leyenda se puede responder correctamente, sin embargo y a pesar de que los jugadores no conocen las mismas en un principio, es así como poco a poco se va aprendiendo acerca de las mismas: mediante una lógica de prueba y error que poco a poco se va modificando tomando un carácter de memorización y conocimiento.

Para poder ir registrando los aciertos en la respuesta de las preguntas se resolvió crear tarjetas de gratificación. De esta manera el jugador que reúna cierto número de estas tarjetas podrá ganar el juego. A estos componentes se les llamó *tarjetas Kkinaco*, que significa *tesoro* en Quechua.

Al determinar el tipo de preguntas que se realizarían en base a las leyendas tradicionales, surgió un imprevisto dentro del proceso de definición de los elementos del juego. Generalmente los juegos de trivia, se realizan en base a la respuesta de preguntas dentro de categorías de temas conocidos por los jugadores. Tomando como un ejemplo, el



juego *Disney Trivia* se basa en categorías directamente relacionadas con el mundo de Disney, como animaciones, películas, canciones, personalidades y misceláneos (Board Game Geek). Las personas que adquieren este juego, generalmente son entendidos en estos temas y quieren probar su conocimiento y memoria acerca de los mismos. El mismo *Trivial Pursuit*, que es el padre de los juegos de trivia está basado en categorías de cultura general, como geografía, entretenimiento, historia, arte y literatura, ciencia y naturaleza, ocio y deportes (Gamebits, 2009). En estos dos casos no se necesita de ningún material de apoyo ya que generalmente los jugadores ya poseen un amplio conocimiento acerca de estos tópicos.

Sin embargo, en el juego de mesa que se está planteando diseñar no existe este tipo de conocimiento previo, ya que, como se mencionó en el capítulo 1.2.2, hay una falta de resignificaciones actuales de las leyendas tradicionales ecuatorianas y, en el caso de que existan ciertas nociones de las mismas por parte de los jugadores, pueden no ser suficientes para permitir una ejecución fluida del juego. Debido a esto se decidió incluir tarjetas con resúmenes de las leyendas tradicionales que serán parte del juego para que, a medida que se lleva a cabo la actividad lúdica, se las vaya conociendo más profundamente. A causa de esta resolución también se determinó que cada vez que una persona responda incorrectamente una pregunta, debe leer (en voz alta) el resumen de la leyenda en cuestión. De esta manera se incentiva la lectura y se mantiene el carácter oral de la leyenda ecuatoriana.

Estas tarjetas estarían diferenciadas por regiones y poseerían las características más sobresalientes de cada personaje y de cada leyenda. Se realizó un escogimiento de las leyendas más apropiadas para el juego de mesa considerando ciertos parámetros de selección.

Primeramente se definió que las leyendas que le darían forma al juego de mesa deberían estar basadas en personajes, más no en lugares ni en objetos fantásticos ya que desde un inicio se planteó una concreción conceptual, simplificando así la configuración del juego como un todo y generando una mayor unificación entre los elementos. Debería existir una equidad en cuanto al número de leyendas por región. De esta manera se le da el mismo peso a cada región ya que la idea es generar un sentido de apropiación de la cultura a un nivel nacional, evidenciando la existencia de una gran cantidad de este tipo



de expresiones tradicionales a lo largo y ancho del Ecuador. Las leyendas que aparecerían en el juego deberían proporcionar características significativas acerca de sus protagonistas, para que la codificación visual, si bien sería planteada en base a estéticas contemporáneas, sea lo más fiel posible a su carácter original en cuanto a los componentes y características de cada leyenda y de cada personaje. Es por ello que la cualidad descriptiva e ilustrativa de cada personaje fue un determinante para escoger las leyendas que estructurarían el ámbito conceptual del juego de mesa.

Se realizó una búsqueda de textos acerca de leyendas tradicionales ecuatorianas que cumplan con los parámetros previamente expuestos. Se determinó que el libro *Duendes, aparecidos, moradas encantadas y otras maravillas : diccionario mitológico popular de la comunidad mestiza ecuatoriana* del historiador cultural Manuel Espinosa Apolo cumplía con estos requisitos, ya que es una recopilación de leyendas tradicionales de todo el país. En varias de ellas describe a cada personaje detalladamente, lo cual permite una construcción visual precisa de los mismos. Un ejemplo claro del rigor en la explicación de los rasgos de ciertos seres fantásticos se encuentra en la leyenda del *Duende Sátiro*, presente en el libro mencionado:

En las regiones altas de la sierra central, el Duende Sátiro es descrito como una especie de diablillo con indumentaria gris de pastor y un látigo o arial en la mano, mientras que en el resto del país se le adjudica como vestimenta un enorme sombrero negro del doble de la talla de su cuerpo regordete -que no pasa de los ochenta centímetros-, poncho rojo o camisa, alpargatas o zapatos puntiagudos doblados hacia arriba. Su rostro es moreno, barbado y risueño. Tiene unos grandes ojos rojizos, dos hileras de colmillos puntiagudos y uñas largas en forma de púas. (Espinosa Apolo, 1999, p. 38)

Esto facilita y enriquece el proceso de ilustración de los personajes ya que, siendo información específica permite un acercamiento al imaginario colectivo para, posteriormente, desarrollar el vínculo conceptual entre modernidad y tradición por medio de signos y símbolos culturalmente aceptados y conocidos.

Se determinó que se seleccionarían diez leyendas por región. Se consideró que la existencia de un total de cuarenta leyendas permitiría una buena recordación y



aprendizaje de los personajes a medida que se desarrolla el juego, y que es un número manejable para la realización de todas las piezas gráficas. Cabe recalcar que ésta es solamente una pequeña selección dentro del universo de la leyenda tradicional ecuatoriana ya que debido a la investigación que se realizó se pudo evidenciar que existe una enorme cantidad de leyendas poco conocidas por el medio. Una dificultad que se presentó frente a la delimitación del número de leyendas por región fue una insuficiencia de las mismas en el libro de Manuel Espinosa Apolo. Si bien el libro alberga una gran cantidad de historias acerca de lugares encantados, objetos y seres fantásticos, entre otros, se pudo observar una falta de leyendas cuyos protagonistas sean personajes. Debido a esto no se pudo completar el número deseado de leyendas con este libro, y, por ello, se realizó una búsqueda de las leyendas faltantes en otros textos como *Leyendas del Amazonas* del autor Vinicio Ortiz o en el libro *Cuentos y tradiciones orales del Ecuador* de Ángela Arboleda.

Otro inconveniente fue la búsqueda de leyendas relativas a la región insular, ya que no se puede determinar un carácter fundamentalmente tradicional en dichas expresiones culturales. Esto se debe a que a lo largo de su historia, las islas encantadas han sido el paradero de gente de todo el mundo, especialmente de corsarios y piratas quienes encontraban conveniente refugio en ellas los primeros años a partir de su descubrimiento, el cual se realizó en el año de 1535. (Ortiz Crespo, 1988, p. 403) Es por ello que a lo largo de la historia de esta región se pueden encontrar personajes importantes que habitaron allí de apellidos Dampier, Cowley, Colnet, entre otros. (Ortiz Crespo, 1988, pp. 403 - 404) Debido a esto las leyendas relativas a las islas Galápagos que se recopilaban<sup>21</sup> generalmente se basan en personajes reales que fueron importantes en su época y que propiciaron la creación de historias acerca de sus vidas y actos, muchos de ellos de ascendencia extranjera.

Se determinó que las tarjetas de leyenda deberían ser de fácil lectura, fácil comprensión y deberían sintetizar la información de cada relato manteniendo las características principales, modo de interacción con las personas e información pertinente acerca de cada personaje. Se seleccionaron las siguientes leyendas tradicionales para el juego de

---

<sup>21</sup> Las diez leyendas pertenecientes a la región insular que se utilizaron en el juego fueron tomadas del libro *Leyendas de Chatham* del escritor Enrique Freire.



mesa:

Costa: Madre del agua, Viuda, Juan Oso, Alma en pena, Cuco, Quisquinay, Gallina de oro, Pollo de las ánimas, Tacona, Ataúd ambulante.

Sierra: Carbunco, Duende Sátiro, Huiñagüilli, Runa Llama, Zhiro, Galipavos, Caja Ronca, Cantuña, Chuzalongo, Mariangula.

Amazonía: Bufeó, Etsa, Sacharuna, Sapo Kuartam, Chullachaqui, La diosa de la guayusa, Nunkui, Tapir – Manatí, Anaconda, Hombre delfin.

Región Insular: La virgen de la playa, Las campanas de Cerro Mundo, el ruso, playa de oro, las naranjas de Cerro Mundo, el tesoro del pirata Lewis, el caballo de Cobos, los tesoros de Cerro Patricio, náufragos de Dinamarca, la maldición de la guayaba.

Debido a la diferencia conceptual de las leyendas pertenecientes a las islas Galápagos con respecto a las leyendas tradicionales de la Costa, Sierra y Amazonía, se determinó que la región insular esté ubicada en el centro del tablero, que es el lugar al que los jugadores deberán llegar para ganar el juego. De esta manera se supera el inconveniente de definir una zona extra dentro del tablero en la cual los jugadores deberán responder una pregunta final para triunfar.

El siguiente elemento a definir fue la tarjeta de actividad. Considerando que las casillas de actividad se van a diferenciar visualmente de acuerdo a la región en la que se encuentren dentro del tablero, el contenido de las tarjetas relativas a estas casillas debería estar relacionado con las leyendas pertenecientes a cada una de estas regiones. Por ello se determinó que ciertos elementos de cada leyenda deberían acompañar la actividad que dicte realizar la tarjeta, independientemente de cuál sea ésta. Como se planteó inicialmente, deberían existir bonificaciones y castigos para los jugadores en función del azar. Se resolvió desarrollar ciertas actividades que se repitan a lo largo del juego en las diferentes tarjetas, cuya diferencia radicaría en el contenido del texto, el cual estaría basado en cada leyenda.



Por ejemplo, una de las actividades de bonificación que se planteó repetir fue la traslación de la ficha del jugador en cuestión a una casilla de pregunta para responderla inmediatamente. Se planteó inventar un corto relato para cada tarjeta, el cual estaría fundamentado en el *viaje* que están realizando los jugadores en busca de tesoros o *kkinacos*. Este relato estaría basado en cada leyenda del juego. Este es un ejemplo con una leyenda de la Sierra:

*Caminas por los páramos y a lo lejos ves a una mujer adelante tuyo yendo en tu misma dirección. De repente comienzas a escuchar el lejano llanto de un bebé. Ves que la mujer se dispone a buscar al niño para rescatarlo, ¡pero tú sabes que es la trampa del Huiñagüilli! Corres para socorrerla, la alcanzas y comienzas a correr con ella. Ella te agradece por salvarla y te muestra el camino correcto. Dirígete a la casilla de pregunta más próxima y responde. (Leyenda del Huiñagüilli).*

En este caso la tarjeta de actividad está basada en la leyenda de un ser fantástico llamado Huiñagüilli, quien tiene la forma de un bebé y llora en lugares desolados. Cuando alguien lo encuentra para rescatarlo, este personaje sufre una transformación: le crecen cuernos, garras y se convierte en un pequeño demonio quien pretende llevarse al infierno en cuerpo y alma al comedido. “El mito del Huiñagüilli es un claro ejemplo de exposición y relación de los componentes profanación-castigo que afirman los valores establecidos de una sociedad” (Espinosa Apolo, 1999, p. 51) De esta manera se genera una relación directa entre elementos de la leyenda y la actividad que determina la tarjeta. En el siguiente ejemplo se puede apreciar la presentación de la misma bonificación basada en otra leyenda perteneciente a otra región:

*Te perdiste en el camino. Mientras buscas un camino conocido escuchas a unos niños gritando y ves que el cuco los está amedrentando. Lo ahuyentas y, como agradecimiento, los niños te muestran el camino correcto. Avanza hacia la casilla de pregunta más próxima. (Leyenda del Cuco)*

El Cuco es un espíritu maléfico propio de la mitología afroesmeraldeña, cuya característica más sobresaliente es su extrema fealdad y por ello su evocación se utiliza para amedrentar a los niños. Puede provocar enfermedades como el mal aire. (Espinosa



Apolo, 1999, p. 31) En este caso se hace una relación entre la característica fundamental de este ser fantástico y la bonificación. En base a esta lógica de repetición de bonificaciones o castigos se realizó el resto de tarjetas de actividad. Si bien hay ciertas tarjetas cuya actividad no se repite, todas están basadas en las distintas leyendas seleccionadas, manteniendo rasgos importantes y característicos de sus personajes. Estos son algunos ejemplos de actividades tanto de bonificación como de castigo:

*Es de noche y te encuentras con el Carhunco que te mira fijamente. Él te entrega una bola de oro con piedras preciosas y tú, ambiciosamente, la tomas y comienzas a huir. Al darse cuenta de tu ambición, el Carhunco te la quita, te enceguece y desaparece en la oscuridad. Cierra tus ojos hasta el siguiente turno, si los abres debes entregar uno de tus Kkinacos al jugador que tú elijas. (Leyenda del Carhunco)*

*Mientras caminas cerca del río Esmeraldas divisas una serpiente gigantesca bajando hacia el poblado. Sabes que es la madre del agua y rápidamente te escondes para no convertirte en una de sus víctimas. Pierdes un turno. (Leyenda de la madre del agua)*

*Mientras regresas a tu lugar de descanso después de haberte divertido bailando en una discoteca, ves a la viuda que te está acechando. Comienzas a correr lo más rápido posible para perderla. Avanza 8 espacios con la ficha que tú elijas. (Leyenda de la viuda)*

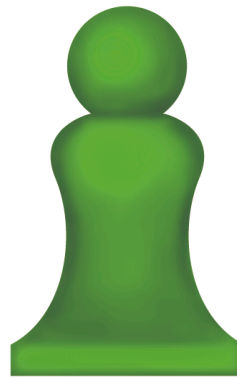
De acuerdo a este perfil de las tarjetas de actividad, se enfatiza y reafirma el conocimiento de las leyendas tradicionales ecuatorianas, no solamente por medio de su lectura y la respuesta de preguntas acerca de las mismas, sino también por medio de actividades propias de la mecánica del juego, que pueden favorecer o perjudicar a los jugadores manteniendo un carácter lúdico y entretenido.

Otro aspecto importante a definir fueron las fichas de movimiento. Se determinó que existirían dos tipos de fichas: fichas *humanas* y fichas de *ser fantástico*. La diferencia entre ellas radica en su función. A las fichas *humanas* les afectarían tanto las casillas de pregunta y las de actividad, y únicamente podrían trasladarse en sentido anti horario. La función principal de esta ficha sería moverse alrededor del tablero para permitir la respuesta de preguntas y la realización de actividades. A las fichas de *ser fantástico* no les



afectarían las casillas de actividad o de pregunta, tendrían la facultad de moverse en sentido horario o anti horario a conveniencia, y su función principal sería inhabilitar fichas humanas oponentes. Debido a esta determinación se planteó que los jugadores deberán obligadamente inhabilitar cierto número de fichas oponentes como uno de los requisitos para ganar el juego. Después de realizar algunas pruebas de la ejecución del juego se planteó que el número adecuado sería cinco fichas por jugador o equipo, cuatro fichas *humanas* y una de *ser fantástico*.

Se determinó que la configuración formal de las fichas debía mantener una diferencia claramente marcada entre los distintos tipos de fichas. Por ello se realizaron acercamientos tridimensionales a las fichas de *ser fantástico*, procurando mantener ciertos rasgos genéricos de algunos personajes, como sus características animales o espectrales, mientras que se mantuvo una homogeneidad en la forma de las fichas *humanas*.



**Figura 11.** Modelo de la ficha *humana*.



**Figura 12.** Modelos de las fichas de *ser fantástico*.

Habiendo definido los componentes mediante los cuales se ejecutará el juego, se puede realizar un acercamiento más concreto y preciso a la mecánica del mismo. Cada jugador o equipo poseerá cinco fichas, cuatro fichas *humanas* y una de *ser fantástico*. Con las fichas *humanas* realizará el recorrido alrededor del tablero respondiendo preguntas y realizando actividades acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas y sus personajes, de acuerdo a la casilla en la que se sitúe. Con las fichas de *ser fantástico* inhabilitará las fichas humanas oponentes necesarias<sup>22</sup> como requisito fundamental para poder ganar el juego. Otro requisito para triunfar será recolectar cierto número de tarjetas *Kkinaco*.<sup>23</sup> respondiendo correctamente las preguntas del juego. Una vez completados estos requerimientos deberá dirigirse al centro del tablero donde deberá responder una última pregunta acerca de la región insular para ganar el juego. Podrá hacer uso de las casillas de *trampilla* a conveniencia para trasladarse alrededor del tablero. Se utilizará un dado para determinar el movimiento de las fichas.

<sup>22</sup> El número de fichas a inhabilitar será definido posteriormente de acuerdo a las validaciones iniciales de la mecánica del juego.

<sup>23</sup> El número de tarjetas *Kkinaco* a recolectar será definido posteriormente de acuerdo a las validaciones iniciales de la mecánica del juego.



Existe una retroacción en cuanto a la definición de los elementos del juego y el desarrollo de su mecánica ya que los componentes y sus diferentes funciones pueden modificar ciertos rasgos de la ejecución del juego y viceversa. Cabe recalcar que no se puede determinar la creación de un juego como un proceso lineal, ya que siempre se están realizando pruebas o validaciones para ir comprobando la efectividad de su ejecución en función de sus elementos, puliendo detalles y definiendo y modificando reglas y modos de operación.

### 2.1.3 Validaciones iniciales de la ejecución del juego y definición de sus reglas

Se realizaron algunas validaciones iniciales de la ejecución del juego para poner a prueba la efectividad de la misma y para poder efectuar una correcta definición y redacción de sus reglas. Para ello se precisó realizar un primer acercamiento al diseño del tablero en base a la configuración de sus componentes previamente planteada.

En la Figura 13 se puede apreciar la delimitación de las regiones tomando particularidades de cada una de ellas. Para representar la Costa por ejemplo, se realizó la vista superior de una playa, utilizando elementos como la arena, el mar, sombrillas, entre otros. La Sierra por su parte posee la representación de las faldas de un nevado y la Amazonía está representada mediante árboles y un río. El camino a recorrer tiene la característica de ser un sendero de tierra con huellas de pies, las cuales son las casillas de dirección. Las casillas de pregunta están distribuidas estratégicamente y las casillas de actividad se diferencian por medio de la cromática, la cual se determinó en base a las regiones en las que se encuentran. Éstas últimas fueron representadas mediante la abstracción de una gárgola, la cual puede remitir a un ser fantástico genérico.



**Figura 13.** Acercamiento inicial al diseño del tablero.

En este primer acercamiento no se tomó en cuenta la presencia de la región insular dentro del juego ya que para entonces todavía no se había podido recolectar información acerca de sus leyendas, sin embargo fue importante comenzar a definir las reglas en base a esta configuración, ya que se determinó que la región insular debía mantener una condición especial debido a la diferencia conceptual en cuanto al carácter tradicional. A pesar de que la disposición de ciertos elementos del tablero se mantendrá posteriormente, esta configuración inicial fue realizada con fines funcionales únicamente.

Se realizaron varias validaciones gracias a las cuales se pudo determinar cuáles eran los elementos y reglas pertinentes y cuáles no. Para esto se formaron algunos grupos de validación, generalmente conformados por personas adultas, quienes aportaron con ideas, inquietudes y observaciones en cuanto a la configuración y construcción de la herramienta lúdica. También se realizaron partidas con niños pertenecientes a la tercera infancia para evidenciar su ejecución y respuesta a los componentes. Se realizaron alrededor de diez partidas previas a la validación final, en las cuales participó gente de



todas las edades. Se utilizó el tablero que se puede apreciar en la Figura 13, en la página anterior, y tarjetas donde sólo estaba impreso el texto, es decir, la función gráfica de las mismas no se podía validar aún, sino la mecánica, las reglas, la duración, entre otros factores.

A medida que se iban realizando dichas validaciones, se presentaron algunos imprevistos, como la duración excesivamente larga del juego. Esto se debió a que habían ocasiones en las que los jugadores no lograban situarse en las casillas de pregunta en varios turnos y, cuando lo lograban, muchas veces respondían incorrectamente debido a la falta de conocimiento de las leyendas. Por ello se determinó desarrollar más tarjetas de actividad de bonificación, en este caso, que dirijan a la ficha del jugador a una casilla de pregunta directamente. Además, se dispuso a las casillas de pregunta de tal forma que los jugadores apenas habilitaran una de sus fichas pudieran dirigirse directamente a una de ellas, de acuerdo a los números del dado.

Se presentó la necesidad de aumentar el número de fichas ya que en un inicio se planteó que cada jugador poseyera tres de ellas únicamente. A consecuencia de esto habían ocasiones en las que los jugadores se quedaban sin fichas para jugar, ya que los jugadores contrincantes las habían inhabilitado. Es por ello que se decidió aumentar el número de fichas a cinco por cada jugador o equipo. Además, esto permitía una mayor posibilidad de que ellos pudieran llegar a una casilla de pregunta.

Tomando en cuenta estos y otros aspectos que fueron surgiendo a medida que se realizaban las validaciones iniciales, se pudo ir desarrollando las reglas de un modo preciso y riguroso para que la mecánica del juego permita una óptima ejecución.

A continuación se muestra el texto presente en el libro de reglas, el cual es un díptico que irá adjunto al resto de componentes del juego<sup>24</sup>:

---

<sup>24</sup> Se puede encontrar el díptico diseñado en el capítulo 2.3.3.



## ¿Cómo jugar?

### Componentes:

Tablero de juego

Dado (1)

Fichas: Humanas (16) Seres fantásticos (4)

Tarjetas de leyenda (40)

Tarjetas de pregunta: Costa, Sierra, Amazonía (60) Galápagos (40)

Tarjetas de actividad: Sierra (20) Costa (20) Amazonía (20)

Tarjetas Kkinaco (25)

**Finalidad del juego:** ser el primer jugador o equipo en recolectar de 3 a 5 tarjetas Kkinaco al responder correctamente las preguntas acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas y sus seres fantásticos. Luego ir hacia la región insular (al centro del tablero) y responder correctamente una última pregunta acerca de las islas encantadas para ganar.

**Antes de comenzar:** barajar las diferentes pilas de cartas diferenciadas por tipos y colores.

### Reglas del juego:

- Se definen de 2 a 4 jugadores o equipos.
- Cada jugador o equipo escoge un color de fichas.
- Se colocan las fichas en la entrada correspondiente.
- Se lanza el dado. El jugador que saque el puntaje más alto comienza. A partir de ese momento se juega por turnos hacia la derecha.
- Se puede sacar la ficha que se desee. Para habilitar nuevas fichas se debe sacar 1 o 6 en el dado y avanzar.
- Se juega en sentido anti horario.
- Si se cae en una casilla de pregunta, se toma una tarjeta de pregunta y se la responde. Si la respuesta es correcta, se gana una tarjeta Kkinaco. De lo contrario se lee la leyenda



correspondiente en voz alta. Al finalizar, se coloca la tarjeta de pregunta al fondo de la pila correspondiente.

- Si se cae en una casilla de actividad, se toma una tarjeta de actividad correspondiente a la región en la que se encuentre. Se siguen las instrucciones de dicha tarjeta y al finalizar se la coloca al fondo de la pila correspondiente.
- El juego continúa hasta que un jugador haya recolectado de 3 a 5 tarjetas Kkinaco\*, haya llegado hasta la región insular y responda una última pregunta correctamente.

\*El número de tarjetas Kkinaco a recolectar lo definen los jugadores tomando en cuenta el conocimiento que posean acerca de las leyendas tradicionales.

### **Acerca del tablero**

Existen 4 regiones: Sierra, Costa, Amazonía e Insular definidas cromáticamente por los colores rojo, naranja, verde y azul respectivamente. Las fichas pueden recorrerlas sin ningún tipo de restricción, exceptuando a la región insular. Esta se encuentra en el centro del tablero y sólo se puede acceder a ella cuando se va a responder la última pregunta para ganar el juego.

Para acceder a la región insular el jugador debe poseer de 3 a 5 *Kkinacos* y haber inhabilitado 2 fichas “humanas” de diferente color pertenecientes a 2 equipos oponentes distintos (Ver “Acerca de la inhabilitación de fichas”). Si se está jugando solo entre 2 jugadores o equipos se debe inhabilitar 2 fichas del único equipo oponente.

Existen 3 niveles: El gran redondel exterior, el pequeño redondel interior y el centro del tablero (región insular). Para acceder al redondel interior se debe dar una vuelta completa al redondel exterior desde el punto de partida.

NOTA: Si bien dentro del redondel interior es más fácil caer en una casilla de pregunta, también es más fácil que un jugador “coma” e inhabilite una ficha oponente.



### **Acerca de las fichas**

Existen 5 fichas por cada color: 4 fichas *humanas* y 1 *ser fantástico* por cada jugador o equipo.

Fichas “humanas”: A estas fichas les afectan tanto las casillas de actividad como las casillas de pregunta. Cada vez que una ficha “humana” cae en una de estas casillas se debe proceder sacando la tarjeta correspondiente. Estas fichas sólo pueden recorrer el tablero en sentido anti horario.

Fichas de “ser fantástico”: El único fin de esta ficha es “comer” a las fichas “humanas” oponentes. A estas fichas no les afectan las casillas de actividad o pregunta. Ellas se pueden mover alrededor del tablero en cualquier sentido (horario o anti horario a conveniencia) y pueden hacer uso de las casillas de trampilla (ver Acerca de las casillas).

NOTA: NO se pueden “comer” entre “seres fantásticos” ni entre “fichas humanas”. Solamente el “ser fantástico” tiene la capacidad de inhabilitar únicamente a las fichas “humanas” oponentes.

### **Acerca de la inhabilitación de fichas**

Se inhabilita una ficha cuando una ficha de “ser fantástico” cae en la misma casilla de una ficha “humana” oponente. Si se cae en una casilla donde se encuentran dos fichas “humanas”, se come sólo a una de ellas.

Las fichas “comidas” quedarán inhabilitadas para el resto del juego, a menos que alguna tarjeta dicte lo contrario.

NOTA: Si un jugador se queda sin fichas humanas puede intercambiar una ficha “comida” con otro jugador. Éste debe ser un mutuo acuerdo entre ambos jugadores. La ficha intercambiada volverá a la casilla de partida.



### **Acerca de las casillas**

**Actividad:** Toma una tarjeta de actividad correspondiente a la región en la que te encuentres y sigue las instrucciones.

**Pregunta:** Toma una tarjeta de pregunta y responde.

**Dirección:** Indican la dirección que debes tomar y el número de pasos que debes dar de acuerdo al número que indiquen los dados.

**Inhabilitación:** En este espacio colocarás las fichas que has inhabilitado o “comido”. Cada jugador o equipo podrá tener un máximo de 4 fichas inhabilitadas.

**Trampilla:** Atajo que te permite trasladarte al extremo opuesto del tablero a conveniencia.

**Inicio:** Casillas de inicio donde debes colocar tus fichas antes de comenzar el juego. Estas casillas están diferenciadas por colores.

### **Acerca de las tarjetas<sup>25</sup>**

Hay tres tipos de tarjetas:

**Tarjetas de pregunta:** contienen preguntas acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas y sus seres fantásticos. Cada tarjeta tiene 3 respuestas de opción múltiple para la pregunta.

---

<sup>25</sup> La explicación del modo de uso de las tarjetas no se encuentra en el libro de reglas. Al tope de cada pila estará una tarjeta que indica su función.

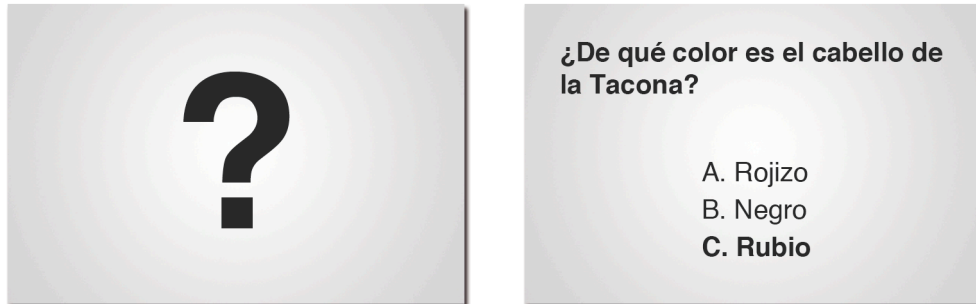


Figura 14. Boceto de la tarjeta de pregunta.

Acercas de las preguntas y respuestas: Cuando un jugador cae en una casilla de pregunta, el jugador que se encuentra a su izquierda saca la tarjeta de pregunta que se encuentra al tope de la pila y la lee en voz alta. El jugador que va a responder tiene la opción de escoger una de las 3 opciones de respuesta que se encuentran en la tarjeta. Si responde correctamente se lleva una tarjeta Kkinaco. Si falla, se debe buscar en la pila de tarjetas de lectura la leyenda correspondiente a la pregunta y leerla en voz alta.

Tarjetas de pregunta de la región insular: Estas tarjetas se usarán únicamente para ganar el juego. La persona que llegue al centro del tablero después de haber recolectado los Kkinacos correspondientes, debe responder una de estas preguntas que poseen 4 opciones de respuesta. Si lo hace correctamente, gana el juego. Si falla, la ficha permanece en la región insular, y sigue respondiendo las preguntas durante 3 turnos seguidos; si no consigue acertar en este periodo, pierde 1 Kkinaco y su ficha vuelve a la casilla de partida.

La frase de color naranja que se encuentra en la parte inferior derecha de estas tarjetas es el nombre de la leyenda a la que la pregunta pertenece. De esta manera se facilita la búsqueda de la tarjeta de leyenda correspondiente.

NOTA: NO se debe decir a qué leyenda pertenece cada pregunta, a menos que esto esté implícito en la pregunta ya que puede proporcionar alguna pista a quien va a responder.



¡No te preocupes si en un principio no conoces las leyendas y te demoras en ganar! Poco a poco te irás convirtiendo en un experto y serás el primero en triunfar.

**Tarjetas de leyenda:** Contienen resúmenes de las leyendas tradicionales del Ecuador. Se hace uso de ellas cuando alguien falla al responder a una pregunta. Entonces, se busca la leyenda correspondiente en la pila de estas tarjetas y se la lee en voz alta para conocer más sobre ella.



**Figura 15.** Boceto de la tarjeta de leyenda.

**Tarjetas de actividad:** Cada vez que una de tus fichas “humanas” caiga en una casilla de actividad, debes coger la tarjeta de actividad correspondiente a la región en la que te encuentres, leerla en voz alta y seguir las instrucciones. Existen diversas actividades, penalizaciones o beneficios para quien saque estas tarjetas.



**Figura 16.** Boceto de la tarjeta de actividad.

Tarjetas Kkinaco: Tarjeta de bonificación: ¡Toma una de estas tarjetas si respondes correctamente una pregunta!



**Figura 17.** Boceto de la tarjeta Kkinaco.



## 2.2 Desarrollo de las piezas gráficas en base a la hibridación cultural y a la hermenéutica

### 2.2.1 Ilustración de personajes tomando como referencia estéticas contemporáneas

Debido a los cambios globalizadores a nivel mundial de los que se habló en el capítulo 1, se ha podido determinar que es necesario generar un vínculo entre las expresiones tradicionales y los avances tecnológicos y estéticas contemporáneas para su conservación y fomentación de su conocimiento en las generaciones jóvenes. Para ello se tomará como fundamento la teoría de la *hibridación cultural* propuesta por el antropólogo Néstor García Canclini. Él define la hibridación cultural como “procesos socioculturales en los que las estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (García Canclini, 1990). En este caso en particular las dos manifestaciones con las que se pretende generar un nexo conceptual son las leyendas tradicionales ecuatorianas y las nuevas estructuras simbólicas de la imagen en base a estéticas y significaciones contemporáneas, plasmadas en un juego de mesa.

En la actualidad es importante tener en cuenta los cambios incesantes a nivel global, ya que éstos de una u otra manera determinan la oferta de productos de acuerdo a tendencias actuales. La urbanización legitimó “una oferta simbólica heterogénea, renovada por una constante interacción de lo local con redes nacionales y transnacionales de comunicación.” (García Canclini, 1990, p. 265) Es por ello que haciendo uso de diferentes técnicas y tecnologías actuales se puede generar un producto que resignifique el patrimonio cultural en base a dicha oferta simbólica.

El referente es un elemento fundamental en el desarrollo de este proyecto ya que éste será la base de la configuración visual de la forma de los componentes del juego. Resulta imprescindible utilizar estéticas con las que los niños se sientan a gusto, ya sea por identificación, constante exposición o interacción. Estos códigos visuales están determinados por las grandes industrias que lideran los medios y las pantallas, por lo tanto, deben ser empleados como herramientas referenciales para la construcción de las



imágenes del juego. Al conocer frente a qué tipo de estéticas los niños responden positivamente y se sienten atraídos, se podría determinar una línea de diseño para poder realizar las diferentes piezas visuales.

## Marco Referencial

La técnica primordial por medio de la cual se propone resignificar la tradición oral ecuatoriana es la ilustración digital. Por ello se realizó una investigación acerca de qué tipo de imágenes tienen una gran presencia en los medios dirigidos hacia los menores. Además el referente debe poseer un estilo que pueda aplicarse de una manera eficaz en la construcción visual de los personajes de las leyendas tradicionales. De acuerdo a esto se tomaron como referentes de ilustración las líneas gráficas de DC Comics y de Marvel, las cuales son muy similares entre sí. Estas empresas han sido responsables del desarrollo de importantes cómics como Superman, Batman, la Liga de la justicia, Spiderman, X-men, Iron Man, entre otros<sup>26</sup>, a los cuales los niños tienen gran admiración.

Además de ser dos de las compañías más grandes y diversas de historietas de todo el mundo, abarcan un amplio rango de edades, y sus producciones han sido llevadas a las pantallas en el ámbito televisivo, del cine y de los videojuegos<sup>27</sup>. El porcentaje de las ventas de las historietas de Marvel y DC Comics con respecto al total de ventas de esta índole en el mercado mundial es de 39,06% y 26,38% respectivamente (Statistic Brain, 2012). Esto evidencia una gran presencia a nivel mundial.

Si bien las producciones visuales de estas empresas poseen una homogeneidad en el estilo, se procuró inclinar la construcción gráfica de las ilustraciones del juego de mesa planteado hacia dos artistas en particular: Jon Buran y Brian Bolland. Jon Buran es conocido por ser el dibujante de varias revistas de colección para DC Comics principalmente. Entre ellas destacan *Free Realms* y *World of Warcraft*<sup>28</sup>. Se utilizó el trabajo de algunas ilustraciones de Buran como referente para la creación de los

---

<sup>26</sup> Información recopilada de: <http://www.dccomics.com> y <http://www.marvel.com>

Acceso: Martes 3 de julio, 2012, 17h00

<sup>27</sup> Idem 26

<sup>28</sup> Información recopilada de: <http://www.dccomics.com>



personajes de las leyendas tradicionales, sobre todo con respecto al trabajo de línea. Muchas veces, este artista utiliza un grosor de línea considerable, sobre todo en el contorno. Esto le da más énfasis a la figura del personaje con respecto al fondo. Además, utiliza líneas orgánicas con tendencia a formar ciertos ángulos en el contorno, el cual es un estilo particular que da más fuerza a ciertos rasgos. A continuación se pueden ver algunos ejemplos de su trabajo.



**Figura 18.** Jon Buran, 2011



**Figura 19.** Jon Buran, 2011

Brian Bolland es un historietista que ha trabajado para Marvel y DC Comics y es conocido fundamentalmente por ser el autor de *Batman: The Killing Joke* y por ser el colorista de varias entregas de DC Comics como *DC Universe: Legacies*, *Deathblow* y *The Flash*, además de haber dibujado y coloreado varias portadas. Se utilizó su trabajo como referente para realizar el trabajo de color de las ilustraciones. Bolland ha editado cortas guías de cómo colorear una ilustración utilizando Photoshop. Se tomaron ciertos lineamientos de su guía *The Art Of Brian Bolland. Coloreado en Photoshop*, para la realización del trabajo. La generación del volumen se llevó a cabo utilizando la herramienta de subexponer y sobreexponer, la cual está recomendada en la guía mencionada. Además se procuró manejar las sombras e iluminaciones con un efecto de degradado, como se puede observar en sus trabajos.

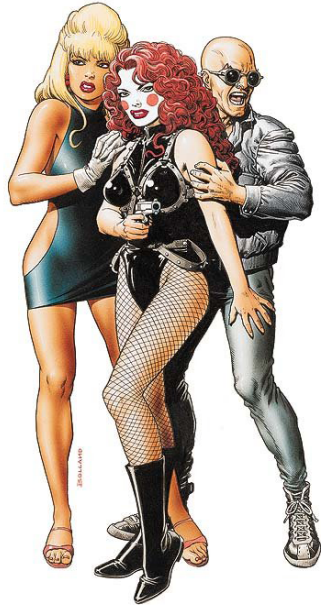


Figura 20. Brian Bolland



Figura 21. Brian Bolland

También se tomaron en cuenta bases visuales relativas a *Street Fighter: Alpha 2* de Capcom, sobre todo en el uso del brillo y la opacidad de las sombras, el manejo de los tonos de piel y ciertas características del trazo.



Figura 22. Street Fighter Alpha 2



Dentro del estilo que estas empresas utilizan en sus imágenes, se da mucha importancia a ciertos detalles que enfatizan rasgos expresivos y se mantiene cierto realismo en sus abstracciones. Se utiliza el color en gamas cromáticas que generan una unidad visual en cada pieza. Se le da importancia al trazo ya que éste permite una buena continuidad de la forma y le da mayor relevancia a la figura con respecto al fondo. Se utiliza mucho el juego de luces y sombras, lo cual le da volumen y cuerpo a cada personaje y elemento de la ilustración. Se enfatizan ciertos rasgos de los personajes, dependiendo de su aspecto y naturaleza. Por ejemplo, en cuanto a los superhéroes se destacan los músculos, si son monstruos o personajes zoomorfos se resalta el tamaño de sus colmillos, orejas, garras, entre otros.

Cabe recalcar que, a pesar de haber tomado esta línea gráfica como referencia, se plantea generar piezas visuales que mantengan una identidad en cuanto a la configuración de sus partes. Es por ello que se tomaron rasgos importantes del referente, pero se desarrolló un producto completamente nuevo.

Dentro del campo de la comunicación visual existen varios aspectos a tomar en cuenta al momento de la creación de un producto gráfico legitimador de la tradición en base a resignificaciones con estéticas contemporáneas. Uno de ellos es el código que se utilizará para su desarrollo y la variabilidad formal que presentan las imágenes. “Hay una cantidad ilimitada de formas de representar un mismo objeto. Esta variabilidad formal torna inestable cualquier criterio temático de clasificación” (Bentivegna y Palací, 2004: 16). La representación de objetos reales nos presenta un campo sumamente amplio, ya que ésta usualmente se produce en base a convenciones sociales y culturales, para que el mensaje que pretende dar sea entendido claramente y no exista un doble discurso o un doble entendimiento. La imagen en sí tiene un carácter analógico, por lo cual hay que tomar en cuenta que ésta “es una reproducción de lo *real*, una imitación.” (Bentivegna y Palací, 2004: 16).

En este caso se está planteando reproducir elementos propios de un imaginario social construido a lo largo de la historia de nuestra tierra. En ese sentido, nadie puede determinar irrefutablemente la apariencia de un duende, por ejemplo, ya que no pertenece a *la realidad*. Sin embargo, debido a ciertas convenciones semióticas que se han ido forjando a lo largo del tiempo, la mayoría de personas puede determinar que un



duende tiene orejas grandes y puntiagudas, nariz larga, es de baja estatura, entre otras características fundamentadas en construcciones socialmente aceptadas. Existen ciertos personajes en la mitología ecuatoriana que pueden ser contruidos de acuerdo a la descripción detallada que se presenta en cada leyenda, como por ejemplo el *Chuzalongo*.

Se lo describe como un niño de dos años o más con rostro blanco, labios gruesos y morados, nariz chata, orejas largas, ojos verdes con la pupila de fuego y cabello rojizo o rubio que cae a veces hasta el suelo. Siempre anda sucio, tiene los pies al revés y va cubierto de un poncho a rayas. Tiene una fuerza descomunal por lo que cuando los hombres pasan cerca de las quebradas donde el Chuzalongo habita, éste pone a prueba sus fuerzas exigiendo a los transeúntes que desentierren un penco con sus manos para dejarles pasar. Rapta a las mujeres para convertirlas en sus esposas utilizando la ternura, debido a su figura infantil desamparada. (Espinosa Apolo, 1999, p. 34)

En este caso es preciso realizar una configuración tomando en cuenta todas las características proporcionadas por el texto y traducirlas a una imagen que haga referencia a elementos reales y cercanos a la realidad y al simbolismo de la cultura.



**Figura 23.** Boceto inicial del Chuzalongo.



En la Figura 23 se puede observar un primer acercamiento a la configuración visual del *Chuzalongo*. Se tomaron los rasgos más representativos de la descripción del personaje en su leyenda respectiva. La conjunción de los componentes que le dan forma a este ser fantástico permite desarrollar un personaje perteneciente al imaginario ancestral ecuatoriano, identificable por sus rasgos y cercano a una estética contemporánea.

De acuerdo al planteamiento de la hermenéutica de la imagen de Fernando Zamora, “en la experiencia espontánea y natural, nuestro enfrentamiento a una obra pictórica o escultórica, a un dibujo o a un grabado no involucra en primera instancia la intervención de palabras, sino de los sentidos y de la imaginación”. (Zamora, 2005) El niño no repara en cuestiones técnicas formales de lo que está viendo. Él lo interpreta o mediante ello interpreta el mundo (en este caso la fantasía de las leyendas tradicionales) haciendo uso de diversos recursos sensoriales e imaginales. (Zamora, 2005) Estos recursos están integrados en un marco simbólico de valores y conocimientos que, a su vez, se encuentran dentro del espacio de representación bidimensional. (Bentivegna, 2004, p. 21) Esta retroacción entre lo que el niño ve, conoce y decodifica, y lo que se está representando que se desarrolla en base a un saber colectivo de símbolos culturales, legitima un acercamiento a la cultura desde una nueva perspectiva por parte del lector. Una variante del *círculo hermenéutico*<sup>29</sup> planteado por Fernando Zamora se basa en lo siguiente:

Cuando nos acercamos interpretativamente a un fenómeno con la intención de comprenderlo, ya lo hemos comprendido de antemano. ¿De qué modo? Lo hemos comprendido ya en tanto pertenecemos a un entorno histórico y cultural que nos lleva a interpretar de determinada manera ese objeto.”(Zamora, 2005)

---

<sup>29</sup> Zamora plantea el círculo hermenéutico en tres variantes: La primera se basa en la dependencia mutua entre el todo y las partes. La segunda tiene que ver con una relación bifocal entre dos sujetos en la que *cada sujeto es otro para el otro*, y de esta manera se producen diferentes tipos de visualidades de una imagen. La tercera variante se basa en la comprensión de una imagen en base a conocimientos culturales previos (Zamora, 2005)



En este sentido, los elementos visuales a utilizar son conocidos ya por quienes van a ejecutar el juego. Todos los personajes fantásticos tradicionales poseen características identificables. Ya sea en cuanto a su indumentaria, sus rasgos o el entorno en donde se manifiestan, ellos están contruidos en base a referentes culturales con los que los individuos pertenecientes a esta sociedad están familiarizados.



**Figura 24.** Ilustración final del Chuzalongo.

En la Figura 24 se puede apreciar la ilustración terminada del Chuzalongo. Se puede ver claramente que ciertos rasgos se enfatizaron con respecto al boceto inicial, como las facciones de su rostro, el cual adquirió una expresividad mucho mayor. Se planteó mantener los trazos con ligeras imperfecciones, ya que, si bien se demuestra cierto realismo debido al volumen que proporcionan el brillo y el contraste, se decidió



conservar la naturaleza de *objeto dibujado* para los niños. Se definió la cromática en base a los mismos elementos que componen la imagen, siempre dándole un gran peso a la luminosidad y a las sombras.

De acuerdo a los parámetros y modelos teóricos previamente expuestos se desarrollaron el resto de ilustraciones. A continuación se presentan algunos ejemplos de las mismas.



**Figura 25.** Ilustración final de la Tacona.



**Figura 26.** Ilustración final del Chullachaqui<sup>30</sup>.

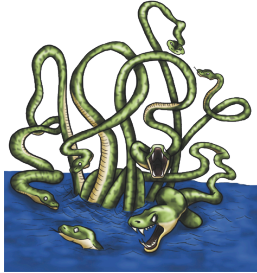
---

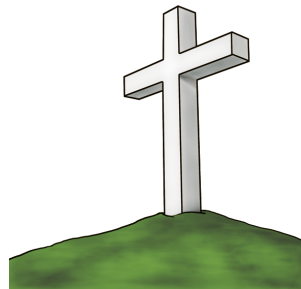
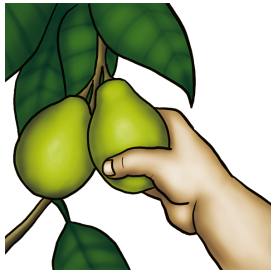
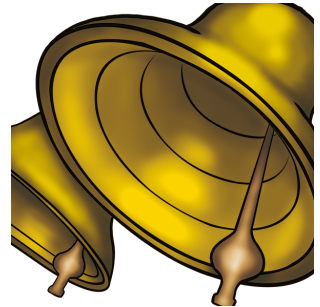
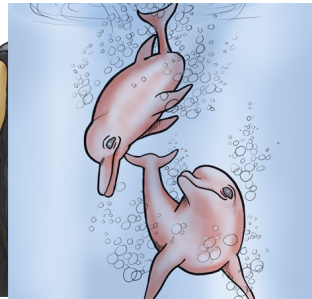
<sup>30</sup> En este caso específico se tomó como referencia la postura del personaje *Gollum* creado digitalmente por la compañía de efectos visuales *Weta Digital*, debido a que ésta enriquecía visualmente el concepto del Chullachaqui descrito por Manuel Espinosa Apolo.



**Figura 27.** Ilustración final de Cantuña.

A continuación se presentan todas las ilustraciones de los personajes y seres fantásticos del juego. De izquierda a derecha: Ataúd ambulante, Alma en pena, Cuco, Gallina de oro, Juan Oso, Madre del agua, Pollo de las ánimas, Viuda, Quisquinay, Caja ronca, Carhunco, Duende Sátiro, Gallipavo, Huiñagüilli, Mariangula, Zhiro, Runa Llama, Anaconda, Bufo, Hombre delfin, Etsa, Diosa de la guayusa, Sapo Kuartam, Nunkui, Sacharuna, Tapir-Manatí, Caballo de Cobos, las campanas de Cerro Mundo, el ruso, la maldición de la guayaba, las naranjas de Cerro Mundo, náufragos de Dinamarca, el tesoro del pirata Lewis, Playa de oro, los tesoros de Cerro Patricio, La virgen de la playa.







### 2.2.2 Codificación visual del tablero de juego en base a una perspectiva hermenéutica

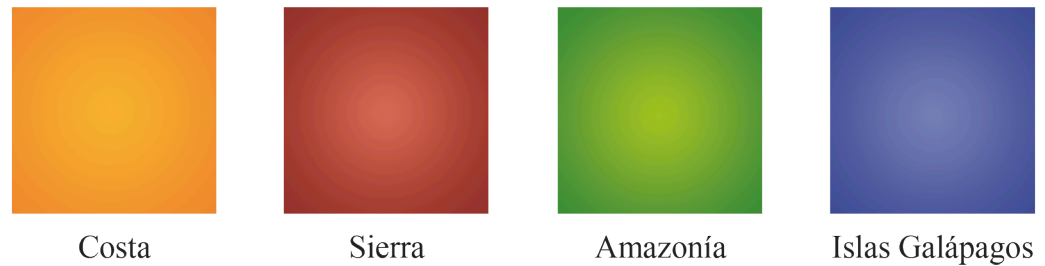
Se determinó que una de las tareas fundamentales era realizar una correcta codificación visual del tablero, ya que éste va a ser una constante visual en la ejecución del juego, de inicio a fin. Esto podría representar una gran oportunidad para enfatizar el conocimiento de la tradición por medio de la disposición de elementos remitentes a las leyendas y sus personajes. De acuerdo a la mecánica planteada, y tomando como referencia la estructura construida previamente, se realizaron ciertas modificaciones en base a la primera propuesta de diseño funcional del tablero. Manteniendo la división de los espacios por regiones y la disposición de las casillas a lo largo del camino, se planteó que, en lugar de plasmar la imagen referente a la región como una vista superior de un paisaje de la misma, se podrían incluir las ilustraciones de los personajes de las leyendas para que figuren dentro de dichos espacios.

Se llegó a esta resolución debido a que se precisó generar una mayor unidad visual entre los elementos del juego, generando así un sistema en el que cada parte proyecte una remitencia al todo y viceversa. Dentro de su planteamiento del círculo hermenéutico, Zamora expone la dependencia mutua entre el todo y las partes de una pieza gráfica. “Para comprender el todo, hay que identificar y comprender sus partes; pero a la vez cada parte es comprensible en tanto la ubicamos en el todo que la envuelve dándole sentido.” (Zamora, 2005) En el caso del juego de mesa, ninguna de sus partes se puede aislar del resto, ya que es un sistema en el que todos sus componentes se interrelacionan entre sí para crear y hacer funcionar la herramienta lúdica en su totalidad.

Zamora plantea esta variante del círculo hermenéutico desde la perspectiva del intérprete, ya que toda imagen es decodificada como un todo. Sin embargo se determinó enfatizar la recordación y aprendizaje de los personajes de las leyendas haciendo uso de esta herramienta teórica. De esta manera se genera una autorreferencia entre los componentes del juego, los cuales se encargarían de generar el impacto necesario en los jugadores por medio de la pregnancia. Debido a esta resolución se realizó la delimitación de las regiones por medio de un código cromático, el cual estaría basado en ciertas características de las mismas, en lugar de utilizar los elementos naturales previamente planteados. Esto



contribuye a diferenciar fácilmente las diferentes zonas y personalizar los espacios. Además, el resto de componentes del juego, como las tarjetas, se construirían en base a esta selección de colores.



**Figura 28.** Delimitación cromática por regiones.

Se llegó a la resolución de incorporar todas las ilustraciones a manera de fondo del tablero de juego, generando una especie de *collage*. Éstas se presentarían en la misma gama del color de la región a la que pertenecen. Debido a esto, su presencia en el tablero no representa una carga visual, sino que lo enriquece y genera más expectativa en los jugadores. Se procuró que la disposición de los personajes ilustrados permitiera ocultar ciertos rasgos, los cuales podrían proporcionar pistas a los jugadores en la respuesta de las preguntas. Por ello en algunos casos se presentan sólo ciertas partes de ellos.

Por efectos de la mecánica del juego, y tomando en cuenta la condición especial de las islas Galápagos dentro de la herramienta lúdica, se planteó que esta región debería encontrarse en el centro del tablero. El jugador que logre llegar a esta zona deberá responder correctamente una pregunta acerca de las leyendas pertenecientes a la región insular para ganar. Se generó una ilustración basada en la imagen más representativa de las islas encantadas, que es su particular forma geográfica, siendo el azul su color identificador.



**Figura 29.** Delimitación de las regiones en base a un código cromático e ilustrativo. Se puede apreciar que los personajes pertenecientes a las leyendas tradicionales ecuatorianas fueron dispuestos de acuerdo a su región de origen, manteniendo su color característico. Los espacios en blanco se determinaron para alojar las tarjetas del juego.

Se definieron espacios para las tarjetas Kkinaco y de actividad. Esto efectivizaría la dinámica ya que estas tarjetas (las de actividad principalmente) son las más utilizadas a lo largo del juego. Se decidió diferenciar estos espacios colocando en ellos el diseño del retiro de dichas tarjetas para que exista una remitencia directa hacia las mismas y que esta parte de la ejecución se vuelva intuitiva y fácil de entender. También se marcaron espacios para las fichas inhabilitadas, siendo representados por una calavera, el cual es el símbolo de la muerte, ya que conceptualmente se está *comiendo* a la ficha oponente. Se diseñaron las casillas de *trampilla* de tal forma que parecieran puertas que conducen



hacia un camino subterráneo. También se utilizó la ilustración digital para este propósito, manteniendo el mismo estilo de los personajes de las leyendas. También se determinaron espacios donde permanecerían las fichas de cada jugador o equipo antes de salir al tablero.



**Figura 30.** Casilla de inhabilitación de fichas.



**Figura 31.** Casilla de trampilla.

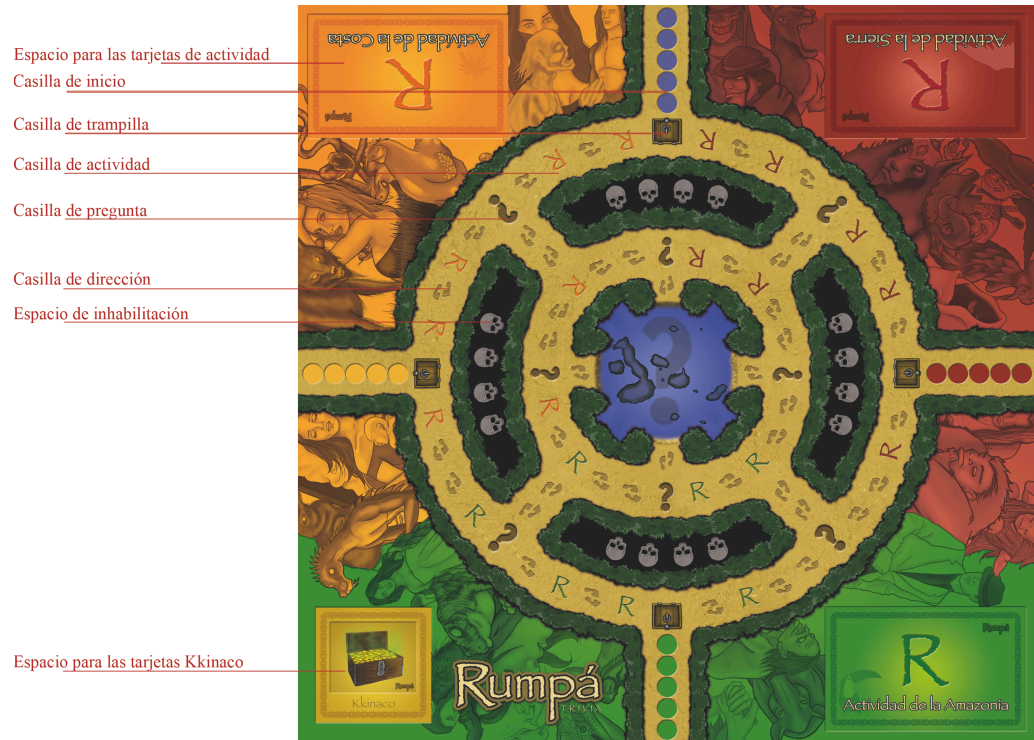
En un inicio se planteó representar las casillas de actividad con un elemento perteneciente a una estructura propia de la cultura Jama Coaque (la misma de la que se abstraerían ciertos elementos para generar los marcos de las tarjetas). Sin embargo, se determinó que dicho elemento no guardaba relación con el resto de la estética del juego y no se lo percibía como parte del sistema gráfico. Por ello, posteriormente se determinó representar la casilla de actividad con la letra *R*, ya que ésta mantiene una relación directa con el nombre y la marca como signo identificador del juego (ver el capítulo 2.3.1, página 71). Esta misma figura se utilizará posteriormente para el diseño de las tarjetas de actividad.



**Figura 32.** Casillas de actividad diferenciadas cromáticamente de acuerdo a cada región.

Tener en cuenta al espectador es fundamental dentro de la codificación del mensaje del texto visual, ya que no se lo puede ver como un simple *elemento estable* dentro del sistema. Por el contrario, “el lector es siempre una instancia inestable; atravesado por distintos códigos en los distintos planos de codificación, sus modalidades de lectura no se dejan atrapar sino por un proceso de abstracción y generalización y, en último término, de apuesta proyectual” (Bentivegna y Palací, 2004: 30). Es por ello que el tablero de juego presenta una codificación cuyo carácter permite una fácil interpretación de sus elementos.

La delimitación cromática no da paso a la confusión entre regiones y zonas, los espacios donde se alojarán las tarjetas permiten una comprensión intuitiva de su función, la mayoría de los elementos que guían al jugador a medida que se desarrolla el juego han sido configurados en base a imágenes y símbolos convencionales, como las calaveras que determinan los espacios de inhabilitación de las fichas, el signo de interrogación para determinar las casillas de pregunta o las huellas de pies que señalan la dirección que se debe seguir. Estos elementos son fácilmente reconocibles por los jugadores, independientemente de su edad, ya que varios de ellos son conocidos y han sido muy utilizados en nuestra cultura.



**Figura 33.** Diseño final del tablero. En esta infografía se muestra el tablero y sus componentes. Los espacios donde se alojan las diferentes tarjetas se configuraron en base al diseño de las mismas, el cual se puede apreciar en el siguiente subcapítulo, así como la marca y el nombre del juego.

### 2.2.3 Codificación visual de las tarjetas del juego y su interrelación con los demás elementos lúdicos

A fin de configurar el sistema visual en base al círculo hermenéutico previamente expuesto, es necesario que todos sus componentes guarden una autorreferencia con el todo. Es por ello que se diseñaron las tarjetas tomando elementos previamente utilizados. Se modificaron ciertos rasgos de los mismos para que se adapten al nuevo espacio de representación, de acuerdo a las medidas y requerimientos de cada tarjeta. También se determinó que todas las tarjetas albergaran elementos que las unifiquen. Si bien cada tipo de tarjeta tiene su propósito y particularidad, es importante que todas pertenezcan a una misma familia.

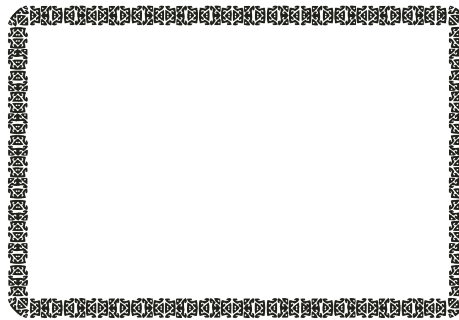


Un componente muy particular de las tarjetas del juego es el marco. Éste fue creado en base a ciertos elementos del diseño de un sello perteneciente a la cultura Jama Coaque. Se realizó la abstracción de una estructura modular obtenida de dicho sello para crear los marcos de las tarjetas. Si bien la imagen elegida puede no ser muy reconocible por los jugadores, se decidió mantenerla debido a que su forma denota movimiento y es un elemento propio de la cultura ecuatoriana. Además se determinó que, al conservar ciertas de estas características, se reafirmaría el carácter tradicional que se plantea, junto a la visualidad basada en estéticas modernas.



**Figura 34.** Sello perteneciente a la cultura Jama Coaque.

Se realizó una secuencia modular que permitiera una buena continuidad y sirviera como cuadro delimitador del contenido de las tarjetas. Se consideró que este detalle era muy importante dentro de la configuración visual de las mismas ya que les proporciona a las tarjetas una naturaleza tradicional que se conjuga con las estéticas contemporáneas de la ilustración.



**Figura 35.** Marco de las tarjetas del juego.

Continuando con la base conceptual de la diferenciación cromática por regiones, se diseñaron las tarjetas de leyenda y actividad con este criterio. Se emplearon los mismos



colores utilizados en el tablero para diferenciarlas. De esta manera los jugadores podrían deducir fácilmente a qué región pertenece cada una de ellas. En el caso de las tarjetas de actividad, el texto también ayudaría para este propósito. Éste se presentaría en el retiro de la misma indicando a qué región pertenece. También estaría presente el ícono de actividad previamente planteado en el recorrido del tablero, en este caso en una escala mayor, para hacer una referencia directa a la casilla y un ícono identificador de cada región con cierta opacidad para que no compita visualmente con el resto de elementos.<sup>31</sup>



**Figura 36.** Retiro de la tarjeta de actividad de la Costa. Tamaño real: 13 x 8 cm.



**Figura 37.** Retiro de la tarjeta de actividad de la Sierra. Tamaño real: 13 x 8 cm.

---

<sup>31</sup> En este apartado se muestran algunos ejemplos de los diferentes tipos de tarjetas del juego. El resto de tarjetas diseñadas y elementos del juego se encuentran en un cd adjunto al TFC.



**Figura 38.** Retiro de la tarjeta de actividad de la Amazonía. Tamaño real: 13 x 8 cm.

La tipografía utilizada para los títulos y textos grandes de los elementos del juego es la *Papyrus*. Se eligió esta tipografía debido a su apariencia tribal, la cual recuerda a escritura antigua. Una de sus características principales es la irregularidad en el trazo, la cual no impide una buena legibilidad, ya que el contorno interior de ciertas letras es muy amplio, toda la familia tipográfica está construida en base a un alto y ancho similar y posee una buena simetría. Es una tipografía informal donde todos sus componentes son fácilmente reconocibles debido a su simplicidad y redondez. Si bien no es una tipografía recomendable para ser utilizada en grandes cantidades de texto para lectura, funciona bien como texto titular. Se tomó en cuenta el amplio rango de edades y se determinó que esta tipografía es lo suficientemente lúdica para el público infantil, pero conserva ciertos rasgos formales que la hacen atractiva para un público mayor.



**Figura 39.** Retiro de la tarjeta de leyenda de la Costa. Tamaño real: 20 x 10 cm.



**Figura 40.** Retiro de la tarjeta de leyenda de la Sierra. Tamaño real: 20 x 10 cm.



**Figura 41.** Retiro de la tarjeta de leyenda de la Amazonía. Tamaño real: 20 x 10 cm



**Figura 42.** Retiro de la tarjeta de leyenda de las islas Galápagos. Tamaño real: 20 x 10 cm

Existen ciertas leyendas que poseen una gran cantidad de texto, por lo que se necesitaba una tipografía que permitiera una buena lectura. Se utilizó *Big Caslon* para las cajas de texto de todas las tarjetas. Esta tipografía tiene un estilo *serif*, por lo que tiene una buena continuidad debido a sus remates. Esto permite una lectura fluida sin generar cansancio visual. Además su ancho de caja mantiene relación con la redondez de la tipografía *Papyrus*, por lo que se genera una similitud importante para la conservación del sistema. Se observó que el tamaño de la *Big Caslon* podía reducirse considerablemente



conservando la visibilidad de los caracteres. Sin embargo se determinó un tamaño apropiado para la lectura, así como la cantidad adecuada de palabras dentro de cada línea para conservar una correcta legibilidad.

Aa  
Papyrus

**Figura 43.** Tipografía Papyrus.

Aa  
Big Caslon

**Figura 44.** Tipografía Big Caslon.

La configuración del tiro de las tarjetas de actividad y de leyenda es muy similar. En ambos casos se ha ubicado a la ilustración en el lado izquierdo del espacio y al texto en el lado derecho. Las dos poseen el nombre de la leyenda con la tipografía *Papyrus* y el texto de lectura con la tipografía *Big Caslon* y conservan el marco basado en el sello de la cultura Jama Coaque. La diferencia visual radica básicamente en su tamaño, ya que las tarjetas de leyenda demandaban un mayor espacio debido a su contenido, y en la presentación de la ilustración de cada personaje, ya que en las tarjetas de actividad se procuró mostrar parte de los mismos mientras que en las tarjetas de leyenda se muestra la ilustración en su totalidad.



**Figura 45.** Tiro de la tarjeta de leyenda de la Costa. Tamaño real: 20 x 10 cm



**Figura 46.** Tiro de la tarjeta de leyenda de la Sierra. Tamaño real: 20 x 10 cm



**Figura 47.** Tiro de la tarjeta de leyenda de la Amazonía. Tamaño real: 20 x 10 cm



**Figura 48.** Tiro de la tarjeta de leyenda de las islas Galápagos. Tamaño real: 20 x 10 cm



**Figura 49.** Tiro de la tarjeta de actividad de la Costa. Tamaño real: 13 x 8 cm.



**Figura 50.** Tiro de la tarjeta de actividad de la Sierra. Tamaño real: 13 x 8 cm.

<sup>32</sup> Se utilizó el recurso visual de la *ventana* para la presentación de las ilustraciones en las tarjetas de actividad, es decir que sólo se muestra una parte del personaje. Se realizó esto debido a que se trató de evitar que las ilustraciones den pistas a los jugadores al momento de responder las preguntas, y, al mostrarlos de esta manera, se pueden esconder ciertos rasgos.

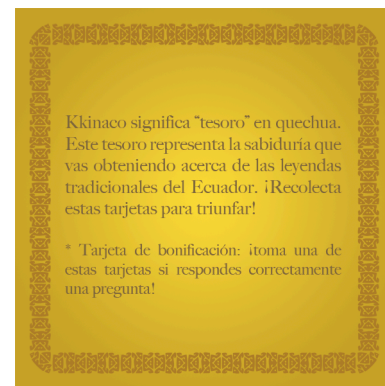


**Figura 51.** Tiro de la tarjeta de actividad de la Amazonía. Tamaño real: 13 x 8 cm.

Se diseñaron las tarjetas Kkinaco y de pregunta con el mismo criterio gráfico, es decir, utilizando elementos comunes en su construcción. Por ejemplo, se utilizó el mismo marco modular y el mismo estilo para mostrar la imagen. En el caso de las tarjetas de pregunta, el signo de interrogación, el cual es la herramienta semiótica por excelencia para su decodificación, fue creado utilizando el mismo efecto de bisel y relieve que se encuentra en el recuadro de las imágenes de las otras tarjetas.



**Figura 52.** Retiro de la tarjeta Kkinaco.

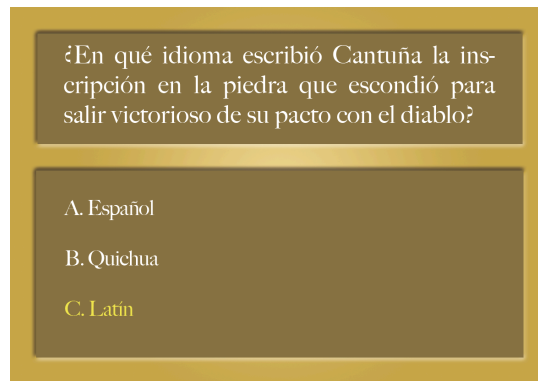


**Figura 53.** Tiro de la tarjeta Kkinaco.

Tamaño real: 7,5 x 7,5 cm.



**Figura 54.** Retiro de la tarjeta de pregunta.



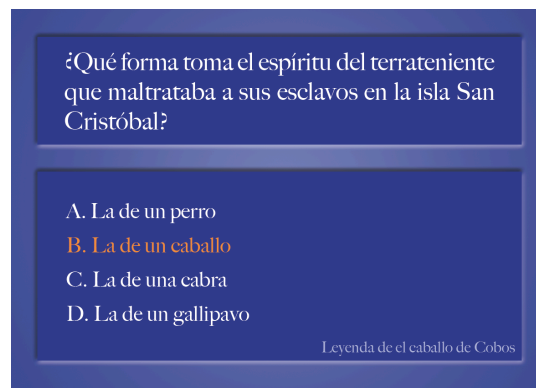
**Figura 55.** Tiro de la tarjeta de pregunta.

Tamaño real: 10 x 7 cm.

Las tarjetas de pregunta de la región insular, las cuales serán respondidas únicamente para ganar el juego, se diferencian cromáticamente del resto de tarjetas de pregunta. Además poseen la abstracción de la forma de las islas Galápagos para generar una mayor referencia hacia la región.



**Figura 56.** Retiro de la tarjeta de pregunta de la R. Insular.



**Figura 57.** Tiro de la tarjeta de pregunta de la R. Insular.

Tamaño real: 10 x 7 cm.



Una de las herramientas conceptuales dentro de la hermenéutica de la imagen es *el horizonte*. Se ubica a la pieza gráfica en su contexto, es decir, en el espacio-tiempo en el que fue generada.

El antes y el después son parte de un mismo continuo en el que ahora existen como presente. Nuestro presente está siempre henchido de pasado y de futuro. Cada lugar y cada momento son un cruce donde lo ausente y lo lejano, o lo pasado y lo futuro están retroproyectándose y proyectándose. (Zamora, 2005)

En este caso se evidencia la interconexión que tienen los elementos relativos al presente y al pasado en un mismo contexto, siendo parte de un todo. Elementos como las abstracciones de la cultura Jama Coaque se interrelacionan con ilustraciones basadas en productos gráficos contemporáneos, así como el mismo concepto de la tradición que, a través de la leyenda ecuatoriana, se unifica con la estructura del juego *Trivial Pursuit*, el cual sigue vigente y siendo utilizado por la sociedad actual. Esto crea un sistema de interrelación en el que estos conceptos idealmente opuestos, ya no se perciben de esa manera, sino que se condensan en una herramienta lúdica innovadora y generadora de conocimiento.



## 2.3 Identidad gráfica, empaque y presentación inicial del juego

### 2.3.1 El nombre y signo identificador del juego

Continuando con la base conceptual de la hibridación cultural, se presentó la necesidad de generar un nombre para el juego que hiciera una referencia directa a la cultura ecuatoriana, ya sea por su significado o por su sonoridad. Se determinó que debía ser una palabra corta, de fácil pronunciación y que hiciera alusión a un carácter lúdico. En un inicio se planteó nombrar al juego *Ecuador fantástico*. Sin embargo, se determinó que esas palabras eran demasiado genéricas lo cual en algún punto podría resultar poco favorable para la identificación del mismo. Debido a esto, y a que es una descripción corta y concisa de lo que se trata el juego de mesa, *Ecuador fantástico* quedó como el eslogan del producto.

Se realizó una observación de los nombres de los juegos de mesa existentes en el mercado y la relación de los mismos con su contenido y concepto. El nombre *Monopolio*, por ejemplo, expresa la idea de la compra masiva de propiedades, el cual es el objetivo del juego. Mientras más propiedades posea un jugador, más oportunidades tiene de ganar. El nombre del juego *Pictionary*, el cual es una mezcla de las palabras *picture* y *dictionary*<sup>33</sup>, hace una referencia directa a su mecánica, ya que ésta se basa en la representación gráfica de diferentes palabras. En estos ejemplos los nombres tienen una fuerte relación con su contenido.

Existen otros juegos cuyos nombres tienen cierta relación conceptual con la naturaleza del juego pero que no resulta tan directa como en los ejemplos anteriores. El nombre del juego *Cranium*, por ejemplo, hace una referencia a la actividad intelectual necesaria para la ejecución del mismo, ya que éste está basado en la realización de diversas actividades como realizar mímicas, resolver anagramas, deletrear palabras al revés, modelar objetos con plastilina, entre otras. En otras ocasiones el nombre de un juego aparentemente no tiene relación con su contenido. Este es el caso del juego *Jenga*, (el cual se basa en

---

<sup>33</sup> *Dibujo y diccionario* en inglés, respectivamente.



deconstruir una estructura evitando que se caiga), ya que el nombre no parecería tener relación alguna con el concepto. Sin embargo, la palabra *Jenga* significa *construir* en swahili<sup>34</sup>.

Advirtiendo esta versatilidad en cuanto a los nombres de los juegos de mesa, se decidió buscar una palabra en kichwa que tuviera relación con el juego y cuya sonoridad fuera apropiada para una buena recordación y pronunciación. Además, debía ser una palabra que permitiera generar un logotipo de un alto nivel estético. Después de descartar algunas opciones debido a su complejidad lingüística, se definió que la palabra *Rumpa*, la cual significa *círculo*, en kichwa, era la más apropiada para darle identidad al juego de mesa. El vínculo con la mecánica del juego radica en la estructura visual del camino a recorrer, la cual fue construida en base a circunferencias. Se mantiene el diálogo cultural, en este caso entre la palabra propia de esta lengua ecuatoriana ancestral y las estéticas modernas que se utilizarán para la configuración visual en base a una tipografía moderna en relación con el resto de elementos cromáticos e ilustrativos del juego. Por último se decidió agregar una tilde en la letra *a*, por efectos de sonoridad. Además de esta manera se asegura que el nombre sea único e irrepetible.

Se prosiguió con la creación de la marca, dándole al texto el carácter de signo identificador del juego. En un principio se consideró realizar un imagotipo o un isologo, pero debido a que los elementos del juego están construidos alrededor de la ilustración como técnica fundamental, y tomando en cuenta la cantidad de piezas gráficas diseñadas en base a ella, la realización de una imagen que acompañe al nombre presentaba algunos inconvenientes. Uno de ellos era que el estilo de la imagen debía ser similar al que se estaba utilizando en las imágenes del juego. Estas imágenes poseen cierto nivel de complejidad formal, lo cual no es conveniente para una marca gráfica, ya que ésta debe ser sencilla y directa. Otro inconveniente se presentó al plantear generar un personaje que acompañe a la marca gráfica, el cual se volvería un signo identificador del juego. Se hubiera necesitado utilizar uno de los personajes existentes para este fin, o crear uno nuevo que no apareciera dentro del juego. Estas dos opciones presentaban dificultades al momento de la interpretación por parte del usuario, por lo que se decidió que la marca

---

<sup>34</sup> Información recopilada de: [http://www.ehowenespanol.com/jugar-jenga-como\\_69140/](http://www.ehowenespanol.com/jugar-jenga-como_69140/)

Acceso: 23 de julio, 2012, 18h22



debía ser un Logotipo. La tipografía debía mantener una relación directa con los componentes de la herramienta lúdica. Por ello se decidió utilizar la tipografía *Papyrus* para el desarrollo de la marca.

**Figura 58.** Acercamiento inicial al logotipo con la tipografía Papyrus.

La retroacción visual se basó en el estilo de trazo de las ilustraciones, ya que se utilizó un delineado irregular y de un grosor significativo en el logotipo. Se utilizaron colores de una gama marrón, lo cual hace una referencia directa al camino que se debe recorrer, la cual también está presente en las tarjeta de pregunta. Además se aumentó el tamaño de la letra *R* y se la descendió para conservar una distancia constante entre las letras, lo cual le da una mejor continuidad a la lectura de la marca. También se modificó el tracking para minimizar el espacio entre los caracteres.

**Figura 59.** Logotipo del juego.



### 2.3.2 Desarrollo del empaque como aspecto fundamental de comunicación y promoción del producto

La actividad fundamental para el diseño del empaque es la disposición y reorganización de elementos previamente definidos entre los cuales figuran fondos de color pertenecientes a las regiones naturales, gamas cromáticas utilizadas en el tablero de juego y en las tarjetas, textos creados utilizando las dos tipografías establecidas y las ilustraciones de los personajes fantásticos. La necesidad de utilizar dichos elementos radica en reforzar la interrelación entre el todo y las partes, en base al concepto de la mutua dependencia del círculo hermenéutico y representar de una manera precisa lo que se va a encontrar dentro del empaque, es decir el contenido y concepto del juego.

Realizando un desglose de las partes que constituirían la tapa del empaque, se puede determinar que la marca es imperativa en la función comunicativa que éste debe cumplir. A pesar de que la mejor opción fue desarrollar un logotipo para la marca sin una imagen que lo acompañe, se decidió incluir las ilustraciones de tres personajes existentes dentro del juego junto a ella. Si bien estas piezas gráficas no son parte de la marca como tal, le dan mucha fuerza al mensaje visual, ya que ratifican el carácter gráfico del juego. Se eligió al Quisquinay como representante de la Costa, a Cantuña como representante de la Sierra y al Chullachaqui como representante de la Amazonía. Esta selección se realizó de acuerdo a la postura de los personajes fantásticos, y a los colores en relación al fondo. Además se añadió la palabra *trivia* al logotipo para orientar a los usuarios acerca de la temática del juego.



Figura 6o. Logotipo e ilustración de la tapa.

Para el fondo se realizó una delimitación cromática similar a la utilizada en el tablero, pero en este caso se dispusieron equitativamente los cuatro colores pertenecientes a las regiones. De esta manera, los personajes que figuran junto a la marca se encontrarían representando a cada región por medio del fondo cromático. Además se colocó el símbolo de actividad detrás de las ilustraciones con fines estéticos y de autorreferencia. Debido a que las leyendas de la región insular carecen de personajes ilustrados, se determinó utilizar una imagen del camino perteneciente al tablero con un efecto de perspectiva, simulando una base sobre la cual se interrelacionan los demás elementos. También se colocó el eslogan *Ecuador fantástico* en el extremo inferior de la tapa con el fin de reforzar el mensaje de la temática del juego y generar expectativa.



**Figura 61.** Diseño de la vista superior de la tapa del juego.

Las caras laterales de la tapa se desarrollaron tomando en cuenta la colocación del producto en percha. Se mantuvo la resolución de utilizar personajes como elementos generadores de expectativa y pregnancia. Éstos debían tener una relación directa con el código cromático utilizado en el desarrollo del juego en general, es decir, se debía mantener la referencia entre el personaje y su región de origen. Se determinó colocar diferentes seres fantásticos en cada cara de la caja. Cada una de ellas representaría una



región mediante la cromática y la ilustración. Además todas las caras debían presentar el logotipo del juego y una frase mencionando el número de jugadores y la edad mínima recomendada de los mismos. Se eligieron tres animales fantásticos para exponerlos en las caras de la tapa debido a que los tres personajes que figuran junto a la marca son dos humanoides y un humano. Se determinó colocar a estos tres personajes en el costado azul, debido a que no se desarrollaron personajes para las leyendas de la región insular y tomando en cuenta que esa sería la cara principal que estaría expuesta en percha. Se eligió al Pollo de las ánimas como representante de la Costa, al Carhunco como representante de la Sierra y al Sapo Kuartam como representante de la Amazonía.<sup>35</sup>

Un aspecto fundamental para la comunicación visual del producto es el diseño de la parte inferior o base de la caja contenedora del mismo. Esto se debe a que es en este espacio donde se plasma la información necesaria del juego, la cual debe ser concisa, directa y llamativa. Tomando como referencia otros juegos de mesa como *Clue*, *Mastermind*, o *Indicios*, cuyos temas y formas de ejecución son muy distintos entre sí, se ha podido determinar que todos ellos manejan un discurso similar en la presentación del resumen de su juego. Procuran expresar, de una manera amigable, lúdica y divertida, el sentido y la idea de cómo jugar. Usualmente se muestra una fotografía de todos los componentes del juego y, en pocos párrafos, se presentan ciertos textos explicativos.

Se realizó la configuración visual de la caja de acuerdo a este perfil, tomando los aspectos fundamentales del juego y plasmándolos en mensajes textuales que inviten a aprender acerca de las leyendas tradicionales por medio del entretenimiento. Además se muestran todos los componentes del juego de una manera clara y llamativa. De esta manera se genera expectativa y pregnancia en los usuarios, tomando en cuenta la interrelación visual que existe entre los elementos utilizados en el juego como las ilustraciones, los fondos y los componentes de ejecución.

---

<sup>35</sup> El resultado final se muestra en el capítulo 2,3,3.



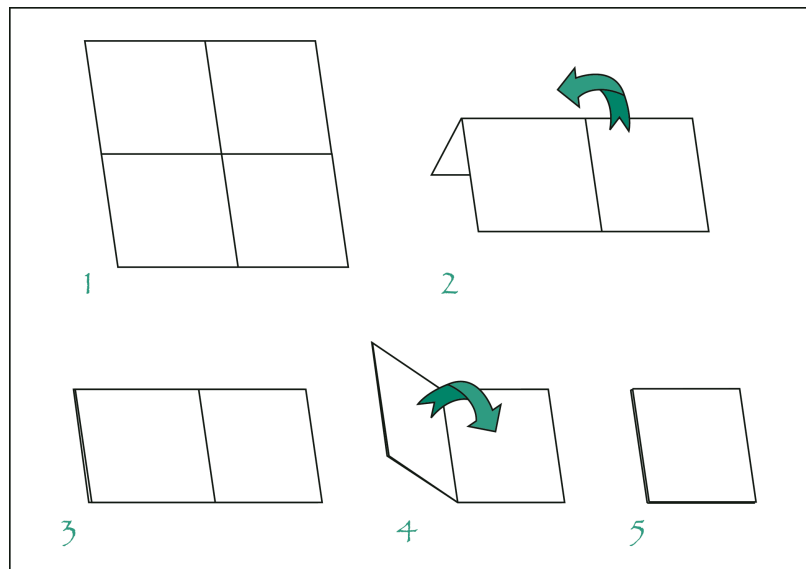
Figura 62. Diseño de la base de la caja del juego.



### 2.3.3 Especificaciones técnicas y de impresión

Para la realización del prototipo se realizó el armado de los artes finales tomando en cuenta generar la menor cantidad de residuos posibles del sustrato. Además, a pesar de que si se armaban las tarjetas por tipos en cada lámina se facilitarían el proceso de troquel por guillotinado, se determinó que se ahorraría papel en gran cantidad si se armaban los artes acomodando diferentes tipos de tarjetas en cada lámina. Se armó una estructura general donde estarían varios tipos de tarjetas dispuestas de acuerdo a su tamaño.

Sin embargo, para la impresión en serie del juego de mesa, se determinó que lo óptimo sería utilizar pliegos de 130 x 90 cm. de papel Couché mate de 300 gramos (impresión Offset), ya que este gramaje es lo suficientemente resistente para permitir una constante manipulación y sus características permiten una buena visualización tanto del texto como de las ilustraciones y motivos gráficos. Se utilizaría también papel adhesivo de 80 gramos para la impresión del tablero y el empaque, éstas piezas se fijarían posteriormente a un sustrato de un grosor considerable, como cartón de 2mm. de grosor. El tipo de cartón puede variar entre cartón gris y cartón de fibras recicladas.



**Figura 63.** Infografía que muestra, en cinco pasos, cómo doblar el tablero de juego.

La cara que se ve del tablero es la parte posterior del mismo.



Se imprimió el diseño del empaque en papel adhesivo para poder fijarlo en una caja de cartón gris de 20 mm. de grosor. En cuanto a la tapa, debido al formato del sustrato, no fue posible imprimir el diseño completo. Es por ello que se procedió a imprimir en dos partes al igual que el tablero. En este caso se imprimió la tapa y los costados superior e inferior en una lámina, y los costados izquierdo y derecho en otra. Se hizo lo mismo con la impresión de la caja contenedora. Se imprimieron los artes en formato Mega A3 (33 x 48,2 cm.).



**Figura 64.** Arte de la tapa del empaque del juego.

Tamaño: 26 x 43 cm.



**Figura 65.** Arte de la caja contenedora del juego.

Tamaño: 26 x 43 cm.

El libro de reglas, cuyo tamaño es de 28 x 20 cm., se imprimió en un formato A4 en papel bond, en blanco y negro. Se observó que esta es una convención en los juegos de mesa en general. Esto permite concentrar la atención del usuario en la redacción de la mecánica del juego más que en los componentes visuales de dicha pieza gráfica.



**Inhabilitación:** En este espacio colocarás las fichas que has inhabilitado. Cada jugador o equipo podrá tener un máximo de 4 fichas inhabilitadas.


**Trampilla:** A bajo que te permite trasladarte al extremo opuesto del tablero a conveniencia.

**Dirección:** Indican la dirección que debes tomar y el número de pasos que debes dar de acuerdo al número que indiquen los dados.

**Espacio para las fichas:** Casillas de inicio donde debes colocar tus fichas antes de comenzar el juego. Estas casillas están diferenciadas por colores.

**ACERCA DE LAS TARJETAS**

Al tope de cada pila de tarjetas está una tarjeta que indica su función y modo de uso.



Fabricado por  
**JUEGOS RUMPÁ**  
Callejón 5 y Río Zamora  
QUITO - ECUADOR

www.rumpa.com.ec    www.facebook.com/rumpaec    www.twitter.com/rumpaec

Edades: De 8 años en adelante  
De 2 a 4 jugadores o equipos



**Rumpá**  
TRIVIA

**COMPONENTES**

- Tablero de juego
- Dado (Q)
- Fichas: humanas (16) seres fantásticos (4)
- Tarjetas de leyenda (40)
- Tarjetas de pregunta: Costa, Sierra, Amazonia (60) Galápagos (40)
- Tarjetas de actividad: Sierra (20) Costa (20) Amazonia (20)
- Tarjetas Kkinaco (25)

**FINALIDAD DEL JUEGO:** ser el primer jugador o equipo en recolectar de 3 a 5 tarjetas Kkinaco al responder correctamente las preguntas acerca de las leyendas tradicionales ecuatorianas y sus seres fantásticos. Luego ir hacia la región insular (al centro del tablero) y responder correctamente una última pregunta acerca de las islas encantadas para ganar.

**ANTES DE COMENZAR:** barajar las diferentes pilas de cartas diferenciadas por tipos y colores.

**REGLAS DEL JUEGO**

- Se definen de 2 a 4 jugadores o equipos.
- Cada jugador o equipo escoge un color de fichas.
- Se colocan las fichas en la entrada correspondiente.
- Se lanza el dado. El jugador que saque el puntaje más alto comienza. A partir de ese momento se juega por turnos hacia la derecha.
- Se puede sacar la ficha que se desee. Para habilitar nuevas fichas se debe sacar 1 o 6 en el dado y avanzar.
- Se juega en sentido anti horario.
- Si se cae en una casilla de pregunta, se toma una tarjeta de pregunta y se la responde. Si la respuesta es correcta, se gana una tarjeta de entierro. De lo contrario se lee la leyenda correspondiente en voz alta. Al finalizar, se coloca la tarjeta de pregunta al fondo de la pila correspondiente.
- Si se cae en una casilla de actividad, se toma una tarjeta de actividad correspondiente a la región en la que se encuentre. Se siguen las instrucciones de dicha tarjeta y al finalizar se la coloca al fondo de la pila correspondiente.
- El juego continúa hasta que un jugador haya recolectado de 3 a 5 tarjetas Kkinaco\*, haya llegado hasta la región insular y responda una última pregunta correctamente.

\* El número de tarjetas Kkinaco a recolectar lo definen los jugadores tomando en cuenta el conocimiento que posean acerca de las leyendas tradicionales.

**ACERCA DEL TABLERO**

Existen 4 regiones: Sierra, Costa, Amazonia e Insular definidas cromáticamente por los colores rojo, naranja, verde y azul respectivamente. Las fichas pueden recorrerlas sin ningún tipo de restricción, exceptuando a la región insular. Esta se encuentra en el centro del tablero y sólo se puede acceder a ella cuando se va a responder la última pregunta para ganar el juego.

Para acceder a la región insular el jugador debe poseer de 3 a 5 Kkinacos y haber inhabilitado 2 fichas "humanas" de diferente color pertenecientes a 2 equipos oponentes distintos (Ver "Acercas de la inhabilitación de fichas"). Si se está jugando sólo entre 2 jugadores o equipos se debe inhabilitar 2 fichas del único equipo oponente. Existen 3 niveles: El gran redondel exterior, el pequeño redondel interior y el centro del tablero (región insular). Para acceder al redondel interior se debe dar una vuelta completa al redondel exterior desde el punto de partida.

NOTA: Si bien dentro del redondel interior es más fácil caer en una casilla de pregunta, también es más fácil que un jugador "coma" e inhabilita una ficha oponente.

**ACERCA DE LAS FICHAS**

Existen 5 fichas por cada color: 4 fichas "humanas" y 1 "ser fantástico" por cada jugador o equipo.

**Fichas "humanas":** A estas fichas les afectan las casillas de actividad y las casillas de pregunta. Cada vez que una ficha "humana" cae en una de estas casillas se debe proceder sacando la tarjeta correspondiente. Estas fichas sólo pueden recorrer el tablero en sentido anti horario. También pueden hacer uso de las casillas de trampilla.

**Fichas de "ser fantástico":** El único fin de esta ficha es "comer" a las fichas "humanas" oponentes. A estas fichas no les afectan las casillas de actividad o pregunta. Ellas se pueden mover alrededor del tablero en cualquier sentido (horario o anti horario a conveniencia) y pueden hacer uso de las casillas de trampilla (ver: Acerca de las casillas).

NOTA: NO se pueden "comer" entre "seres fantásticos" ni entre "fichas humanas". Solamente el "ser fantástico" tiene la capacidad de inhabilitar únicamente a las fichas "humanas" oponentes.

**ACERCA DE LA INHABILITACIÓN DE FICHAS**

Se inhabilita una ficha cuando una ficha de "ser fantástico" cae en la misma casilla de una ficha "humana" oponente. Si se cae en una casilla donde se encuentran dos fichas "humanas", se come sólo a una de ellas.

Las fichas "comidas" quedarán inhabilitadas para el resto del juego, a menos que alguna tarjeta dicte lo contrario.

NOTA: Si un jugador se queda sin fichas humanas puede intercambiar una ficha "comida" con otro jugador. Este debe ser un mutuo acuerdo entre ambos jugadores. La ficha intercambiada volverá a la casilla de partida.

**ACERCA DE LAS CASILLAS**

**?** Pregunta: Toma una tarjeta de pregunta y responde.

**R** Actividad: Toma una tarjeta de actividad correspondiente a la región en la que te encuentres y sigue sus instrucciones.

Figura 66. Tiro y retiro del libro de reglas.



Los artes fueron preparados para impresión Offset y en cuatricromía, ya que cada pieza gráfica posee dos colores o más. Para el prototipo, se realizaron las fichas en plastilina. Sin embargo, éstas, al igual que el dado, deberán ser creadas en un molde y ser de un material resistente como el plástico, ya sea PVC o polietileno, los cuales permiten una manipulación constante sin sufrir desgaste.

Realizando un acercamiento a los costos de producción del juego de mesa, se determinó que el valor del prototipo alcanza un aproximado de 70 dólares. Sin embargo, la proyección de los alcances del proyecto demandan una producción en serie de ejemplares del mismo. A continuación se muestran los valores aproximados de producción de 100, 500 y 1000 ejemplares.

Valor de 1000 Juegos .....\$ 7790

Valor de 500 Juegos .....\$ 5670

Valor de 100 Juegos .....\$ 4000

Tomando en cuenta estas cifras, al realizar producciones en serie, el costo de cada unidad se reduce considerablemente. De esta manera, dependiendo de la cantidad a producir, cada ejemplar del juego de mesa podría tener un valor unitario de entre 20 y 30 dólares en el mercado.



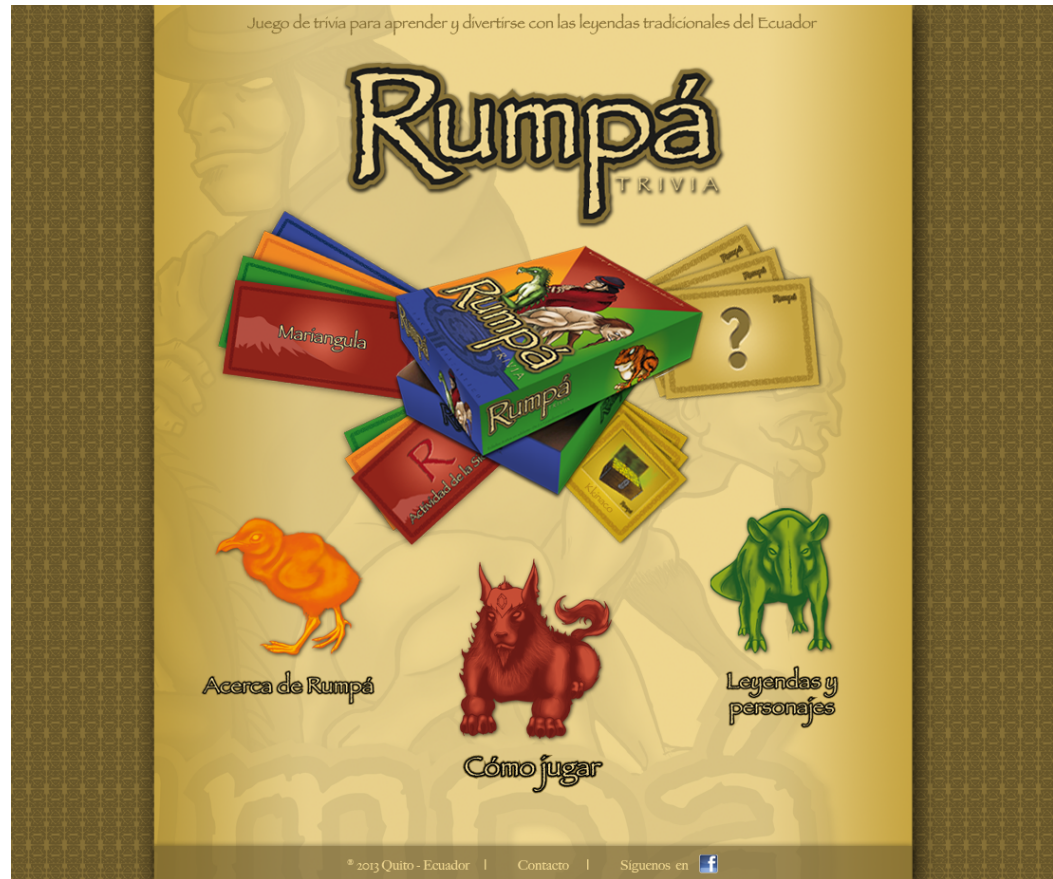
### 2.3.4 Estrategias de difusión y comunicación del juego en un entorno mediático virtual.

Dentro del desarrollo del proyecto, surgió la necesidad de ampliar los alcances comunicativos del mismo, procurando reforzar el objetivo de revalorizar las leyendas de la tradición oral y sus personajes. Si bien al juego de mesa se lo entiende como un sistema en sí mismo por la existencia de varios elementos que se interrelacionan entre sí, se resolvió generar un sistema de difusión dentro del cual la herramienta lúdica sea el eje fundamental alrededor del cual orbiten el resto de productos. De esta manera, se le dota al proyecto de un carácter más integral, considerando los alcances y capacidades de promoción frente a los usuarios potenciales, y permitiendo otros tipos de acceso a la información y conocimiento de la tradición oral ecuatoriana.

Tomando en cuenta la incidencia que tiene el Internet en la cotidianidad de las generaciones jóvenes<sup>36</sup>, se determinó realizar la configuración visual de un sitio web informativo. Éste presentaría el mismo concepto visual que el juego, utilizando la misma cromática y elementos relativos a la herramienta lúdica. Debido a que el propósito de la página es suministrar información acerca del juego y alojar las leyendas tradicionales que dan forma al mismo, y considerando que probablemente la página sea manipulada mayormente por niños, se decidió realizar la navegación lo más sencilla posible. Para ello se definieron tres enlaces principales en la página de inicio, los cuales abarcan toda la información pertinente e importante para cumplir los propósitos previamente planteados.

---

<sup>36</sup> Capítulo 1.1.3. Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación y los niños ecuatorianos (p. 12)



**Figura 67.** Diseño de la página de Inicio del sitio web de Rumpá.

El primer enlace *Acerca de Rumpá* dirige al usuario a una página informativa donde puede ver de qué se trata el juego, su objetivo y su naturaleza, a la vez que se crea expectativa en el usuario. Visualmente, la página es muy similar al diseño de la base de la caja del juego.



Figura 68. Diseño de la página *Acerca de Rumpá* del sitio web.

Al hacer click en el enlace *Cómo jugar* de la página de inicio del sitio web, el usuario es direccionado a una pantalla donde existe un resumen acerca de la mecánica del juego. En este texto se explica a breves rasgos el modus operandi de la herramienta lúdica de una manera sencilla y general. Además existe un enlace para poder ver y descargar el libro de reglas si se desea. Esto le da la facilidad al usuario de tener un mayor acercamiento a la comprensión de las reglas del juego y le da la posibilidad de acceder a esta pieza en caso de perder la versión física de la misma.



**Figura 69.** Diseño de la página *Cómo jugar* del sitio web.

Al acceder al enlace *Leyendas y personajes* de la página de inicio, el usuario accede a una pantalla en la que puede elegir la región de la que quiere conocer las leyendas tradicionales. Al hacer click en los diferentes enlaces, definidos cromáticamente, es direccionado a una nueva pantalla (*Leyendas de la Costa, Sierra, Amazonía, Región Insular*, respectivamente) donde se encuentra con una lista de las leyendas pertenecientes a la región en la que se encuentra. Los títulos de cada leyenda están acompañados por una imagen en miniatura que corresponde a cada una de ellas. En este punto el fondo de la página se torna del color relativo a la región correspondiente.

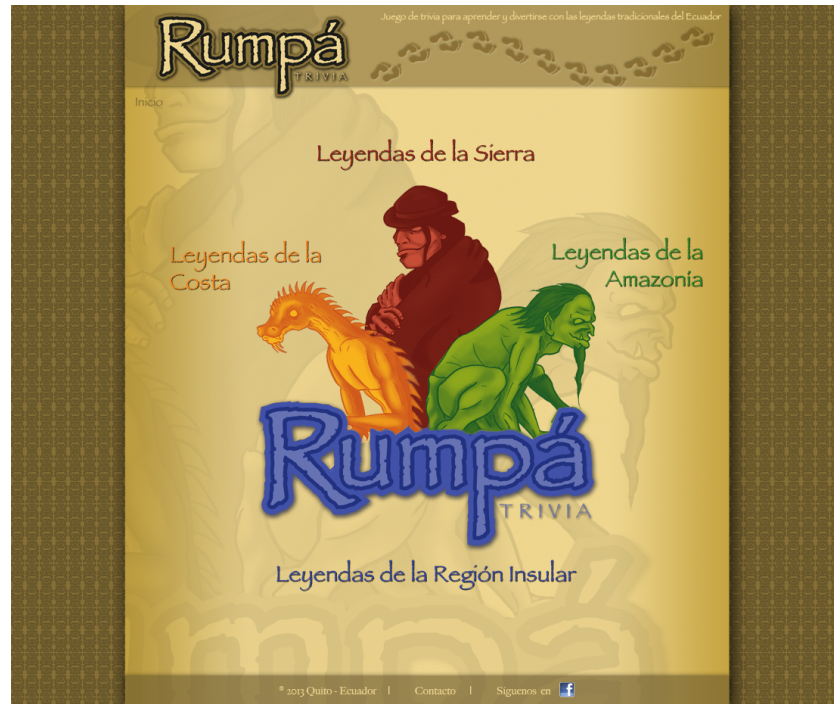


Figura 70. Diseño de la página *Leyendas y personajes* del sitio web.



Figura 71. Diseño de la página *Leyendas de la Amazonía* del sitio web.



Finalmente al hacer click en cualquiera de las leyendas, ya sea en la imagen o en el texto, el usuario es direccionado a la página de la leyenda seleccionada. En esta pantalla se encuentra la leyenda completa relativa a cada ser fantástico. Se utiliza la ilustración correspondiente en un tamaño grande para causar pregnancia e interés en el usuario. Además, al pie de la página se encuentra un texto que indica de dónde se ha tomado cada leyenda, para que, de esta manera, el usuario pueda acudir a la fuente en caso de estar interesado.



Figura 72. Diseño de la página *Anaconda* del sitio web.

Otra estrategia importante para la difusión del producto fue la creación de una página en la red social Facebook. El carácter visual que mantiene esta plataforma, así como la interactividad que permite dieron la pauta para formular un sistema de comunicación dentro de la misma. Se determinó que las principales acciones dentro de esta página deberían enfocarse en generar expectativa en el usuario e incentivando la curiosidad por conocer más acerca de las leyendas tradicionales. Siendo así, se planteó realizar publicaciones constantes acerca de ciertos elementos del juego, como por ejemplo



realizar preguntas aleatorias con múltiples opciones de respuesta acerca de las leyendas del juego, las cuales no necesariamente deben figurar en las tarjetas de pregunta. De esta manera, explotando también el carácter de juego de trivia en la difusión del producto, la gente puede interactuar de una manera divertida, didáctica e ir aprendiendo acerca de esta rama del acervo cultural ecuatoriano.

Además se ha considerado realizar concursos en los cuales los niños serían los participantes directos. Se crearía un evento en el cual se invitaría a los niños a acceder a la página oficial de Rumpá, elegir su ser fantástico favorito, dibujar la escena de un encuentro imaginado entre ellos y el personaje elegido, y escribir un corto relato acerca de este encuentro. Esto, a más de ser una actividad divertida para los menores, incentivaría su interés por el juego y las leyendas. El premio radicaría en publicar su dibujo e historia en la página de Facebook y enviarle material publicitario como una camiseta, un poster, entre otros<sup>37</sup>. Se realizarían publicaciones en las que se compartirían datos interesantes acerca de las leyendas ecuatorianas y del patrimonio inmaterial en general. También se preguntaría a los usuarios qué leyenda quisieran que se añada al juego para tomarla en cuenta en futuras producciones<sup>38</sup>.

La característica de tener la posibilidad de comentar frente a las diferentes publicaciones a realizarse, permite tener una retroalimentación por parte de los clientes. Esto ayudaría a mejorar la calidad de los productos a realizarse a futuro, hacer ajustes en ciertos elementos y tomar en cuenta sugerencias y observaciones. A continuación se presentan algunas alternativas para el diseño de la cabecera de la página de *Rumpá* en Facebook.

---

<sup>37</sup> Si bien no se ha considerado la creación de este tipo de productos dentro del desarrollo de este proyecto, se los puede producir, en un inicio, personalmente y como un incentivo para interesarse más en el mundo de *Rumpá*

<sup>38</sup> Este proyecto se ha realizado en base a cuarenta leyendas del Ecuador. Sin embargo, se prevé que, a futuro, después de haber adquirido el juego y haberlo jugado varias veces, puede que los jugadores lleguen a conocer ya todas (o la gran mayoría) de las respuestas a las preguntas y el juego se vuelva monótono. Debido a esto, se plantea producir nuevas tarjetas de todos los tipos para que puedan ser incorporadas al juego y, por ende, darle mayor dinamismo.



Figura 73. Diseño de la cabecera de la página de *Rumpá* en Facebook.



Figura 74. Diseño de la cabecera de la página de *Rumpá* en Facebook.



### 2.3.5 Manual de imagen de Rumpá.

A continuación se presentan algunas consideraciones en cuanto al uso de la imagen de Rumpá, tanto de la marca como aspectos relevantes para la construcción de los demás componentes del juego.

#### Marca

#### Usos correctos



Es posible utilizar la marca en escala de grises.



Es posible utilizar la marca sobre un fondo que permita un buen contraste.



Se recomienda utilizar un efecto de sombra paralela para que la marca pueda ser utilizada en fondos de diversos colores y texturas.



## Usos incorrectos



No se debe usar la marca sobre fondos que no tengan un buen contraste sin el uso de un efecto de sombra paralela.







No se debe cambiar el color de la marca, así sea una cromática relativa a otros componentes del juego.



No se debe modificar la forma de la marca.

## Tarjetas

**Marco:** el grosor del marco modular debe tener un margen de 5 mm. con respecto al borde de cada tarjeta. Colores:

	Amazonía (C: 89 M: 38 Y: 99 K: 36)
	Costa (C:11 M:71 Y:95 K:3)
	Sierra (C:25 M:98 Y:99 K:57)
	Insular (C:100 M:92 Y:39 K:40)

**Tipografía:** La tipografía de las cajas de texto del tiro de las tarjetas de leyenda y actividad es Big Caslon con un tamaño de 11 puntos. Para los títulos de las tarjetas de leyenda se utiliza Papyrus con un tamaño de 25 puntos. Para los títulos de las tarjetas de actividad se utiliza la tipografía Papyrus con las



siguientes características: Debe existir un trazo de color negro (C:0 M:0 Y:0 K:100) de 2,5 puntos de grosor en un tamaño de letra de 23 puntos de color beige (C:9 M:15 Y:52 K:0). Si varía el tamaño de letra, debe mantenerse esta relación. Para el título del retiro de las tarjetas de leyenda, se utiliza la tipografía Papyrus con un tamaño aproximado de 60 puntos, dependiendo de la longitud del nombre de la leyenda o personaje. Se debe mantener el trazo negro tomando en cuenta la relación previamente planteada. En las tarjetas de pregunta se utiliza Big Caslon de 13 puntos y color blanco (C:0 M:0 Y:0 K:0) para las preguntas y la misma tipografía de 11 puntos y colores blanco y negro (C:0 M:0 Y:0 K:100) para las opciones de respuesta múltiple. En las tarjetas de pregunta de la región insular se utiliza la misma tipografía, tamaños y colores, cambiando únicamente el color negro por naranja (C:0 M:54 Y:87 K:0).

### **Ilustración**

**Línea:** Para la realización de las ilustraciones se recomienda trabajar en un lienzo de 30 x 30 cm. (Photoshop), y utilizar pinceles que varíen entre 8 y 25 píxeles de grosor, dureza del 100%, manteniendo el color negro en la línea.


**Color:** Se recomienda utilizar colores planos en tonos medios en un principio y realizar el manejo de las luces y sombras con la herramienta de Subexponer/Sobreexponer (Photoshop).


\* Para mostrar las ilustraciones en las tarjetas se utiliza un cuadro con el efecto de bisel y relieve, con la dirección hacia abajo.


### **Cromática**


Para los degradados de las tarjetas se deben utilizar los siguientes colores identificadores de cada región:





Sierra:  C: 27 M: 94 Y: 100 K: 31


 C: 27 M: 94 Y: 100 K: 31


Costa:  C: 0 M: 56 Y: 91 K: 0

 C: 0 M: 35 Y: 91 K: 0

Amazonía:  C: 80 M: 18 Y: 100 K: 4

 C: 47 M: 18 Y: 100 K: 0

R. Insular:  C: 88 M: 79 Y: 0 K: 0

 C: 62 M: 51 Y: 1 K: 0



Capítulo 3: Funcionamiento y ejecución del juego en base al aprendizaje de las leyendas tradicionales ecuatorianas por parte de los niños pertenecientes al grupo objetivo



## 3.1 La función estética y gráfica

### 3.1.1 Definición de los grupos de juego y sus integrantes para la validación final de la herramienta lúdica *Rumpá*

Tras haber realizado la construcción completa del juego de mesa, considerando todos los aspectos, tanto visuales como operativos, el siguiente paso fundamental para el desarrollo de este proyecto fue poner a prueba el mismo. De esta manera se determinaría si la definición de las reglas fue la adecuada tomando en cuenta factores como la edad de los jugadores y su comprensión de las mismas, la complejidad de la ejecución del juego, el tiempo de cada partida, e imprevistos que podrían darse a lo largo del desarrollo de la herramienta lúdica. Además, se determinó como tarea imperativa testimoniar la respuesta de los jugadores ante la configuración visual y verificar la incidencia del vínculo entre *tradicionalidad* y *modernidad* previamente planteado.

Considerando que dentro de la investigación realizada se evidenció una considerable disminución de la transmisión oral basada en la debilitación de las relaciones interfamiliares por las razones previamente expuestas en el capítulo 1.1.2, se procuró realizar las pruebas con grupos familiares heterogéneos, donde se enfatice la participación de todos los miembros de la misma. Se tomó en cuenta también que el número de integrantes varía en cada familia, existiendo familias de dos integrantes hasta familias de seis integrantes o más. Además, el hecho de que el juego se desarrolle con gente adulta, permite la explicación de ciertas nociones tradicionales e incluso literarias de las leyendas ecuatorianas hacia los menores, conservando el carácter ancestral de la transmisión oral.

Se realizaron tres grupos para la validación del juego de mesa. El primero estuvo conformado por un niño de nueve años, un joven de trece años, dos adultos jóvenes y dos adultos mayores. El segundo estuvo conformado por dos niñas de doce años, un joven de dieciséis años, y tres adultos jóvenes. El tercer grupo estuvo conformado por dos niños de once años y un adulto joven<sup>39</sup>. Al momento de la observación y la recopilación de

---

<sup>39</sup> Cabe recalcar que el juego mantiene un carácter inclusivo en cuanto al número de jugadores, por lo cual esto no representa ningún tipo de inconveniente al momento de ejecutarlo.



información de las pruebas realizadas, se hizo énfasis en el aprendizaje de las leyendas tradicionales ecuatorianas por parte de los niños pertenecientes al grupo objetivo, así como su interés, su nivel de implicación y compenetración con la experiencia lúdica. Además, la participación de personas de diversas edades permitió obtener perspectivas de diferentes generaciones con respecto a la nueva propuesta de resignificación de la tradición oral ecuatoriana mediante un juego de carácter contemporáneo.



**Figura 75.** Imagen de la validación



**Figura 76.** Imagen de la validación

### 3.1.2 Decodificación de las piezas gráficas como elementos legitimadores de la hibridación cultural por parte de los jugadores

Uno de los objetivos del proyecto a nivel gráfico era lograr una remitencia hacia elementos propios de las propuestas visuales actuales para los niños en el ámbito mediático, específicamente en el desarrollo de las ilustraciones. Se buscó que ellas, sin perder la esencia de la mitología ecuatoriana, hicieran referencia a arquetipos de la cultura cosmopolita, es decir, personajes pertenecientes a las industrias culturales hegemónicas que tienen una gran incidencia tanto en los medios como en las NTICs a nivel mundial. Se planteó esto con el propósito de que los niños se sintieran identificados con los personajes y demostraran interés en los mismos.

Posterior al juego, se preguntó a los menores si las ilustraciones les recordaban a algún personaje o estilo gráfico de otra producción visual, audiovisual o lúdica. Diego Cárdenas, de trece años de edad, manifestó que para él las ilustraciones del juego tienen cierto parecido con seres del juego de ordenador *Warcraft*, y con personajes de la serie animada de



televisión *Naruto*. Su hermano menor, David Cárdenas, de nueve años, comentó que los personajes de *Rumpá* se asemejan a los cómics de *Marvel* en general. En otra ocasión se realizó la misma pregunta a María Paz Baldeón, de doce años, quien respondió que, a pesar de que ella no ve muchos dibujos animados ni juega videojuegos, piensa que algunas ilustraciones del juego son semejantes a personajes pertenecientes a series actuales de Disney. A su vez, María Paula Yáñez, también de doce años, encontró una similitud de carácter conceptual más que gráfica, evidenciando que toda la idea de la magia y la fantasía del juego le recuerda a la película *Willow*. Felipe Cuesta, de once años de edad, quien fue uno de los jugadores que participó en el último grupo de validación afirmó que las ilustraciones del juego guardan cierta relación visual con la serie animada de televisión *Dragon Ball Z*, mientras que su hermano Martín, de la misma edad, encontró semejanzas gráficas con el juego para consola *God Of War*. A pesar de no pertenecer a la tercera infancia, Vladimir y Daniel Yáñez, de dieciocho y dieciséis años respectivamente advirtieron que los personajes de *Rumpá* se asemejan a seres de la serie *Ben 10* y *Yu-Gi-Oh*.

De acuerdo a estas observaciones se ha podido constatar que la construcción visual de las ilustraciones de los personajes del juego hacen una referencia directa a un estilo contemporáneo fácilmente reconocible y atractivo para los niños pertenecientes a la tercera infancia primordialmente. Ellos relacionan las imágenes de *Rumpá* con elementos visuales atractivos para ellos, los cuales son parte de su cotidianidad de acuerdo a sus intereses. Cabe recalcar que los personajes del juego no tienen un parecido directo o demasiado concreto con algún otro personaje o estilo en particular, ya que ninguno de los menores mencionó el mismo referente, sin embargo se pudo determinar que los parámetros bajo los cuales se realizó la construcción visual de las imágenes proporcionaron un ambiente de contemporaneidad a las piezas gráficas. En este caso particular la hibridación cultural radica esencialmente en la efectiva similitud de los rasgos visuales entre los personajes creados para el juego de mesa y el estilo gráfico de referentes externos pertenecientes a la producción visual actual.



### 3.1.3 Decodificación de las piezas gráficas como elementos legitimadores del vínculo entre la noción de tradición ecuatoriana y las estéticas contemporáneas por parte de los jugadores

Se ha podido constatar que el estilo utilizado para la creación de las ilustraciones de *Rumpá* mantiene un carácter esencialmente moderno, y por el que los niños se sienten atraídos. Otro de los aspectos esenciales mediante el cual se realizó la codificación visual fue el vínculo necesario entre el concepto de *tradición* y las estéticas modernas para, de esta manera, generar un sentido de apropiación de la cultura ecuatoriana. Si bien durante la ejecución del juego fue difícil comprobar si para los jugadores hubo algún elemento visual que causara discordancia entre estas dos nociones, la encuesta que se realizó al final de cada partida fue de mucha utilidad para este propósito.

Todos los encuestados coincidieron en que las imágenes del juego tienen mucha relación con las leyendas, ya sea por sus características físicas, la vestimenta y la relación que existe entre los resúmenes de las leyendas y la construcción de cada personaje. Muchos de los menores hicieron énfasis en éste último punto, ya que evidenciaron que los personajes tienen una gran concordancia con los respectivos textos. Cabe recalcar que, al haber construido el juego a la luz de la hermenéutica de la imagen de Fernando Zamora, los elementos no pueden ser percibidos como objetos aislados, sino como parte de un todo. Es por ello que el carácter tradicional no se disocia de la gráfica moderna, sino que estos dos puntos se complementan.

Es preciso destacar el interés de los niños por las ilustraciones de *Rumpá*. Durante el desarrollo de cada partida se observó que los jugadores, principalmente los más pequeños, buscaban mirar las imágenes en cada ocasión, es decir, cada vez que una persona sacaba una tarjeta ilustrada. Además se pudo evidenciar el impacto que causó el tablero en ellos, ya que la primera vez que lo vieron mostraron mucho interés y asombro. En la encuesta realizada, uno de los puntos que permitió evaluar qué elementos de *Rumpá* fueron los que más agradaron en la ejecución de la partida, fue hacer una lista de los mismos para que los jugadores los califiquen. Las variables fueron las siguientes: Las imágenes, los colores, las leyendas, las reglas, las actividades, las preguntas, la competencia. Los seis niños



encuestados calificaron a las ilustraciones con mayor puntaje con respecto a los demás elementos.

Se puede concluir que la construcción gráfica logró su propósito principal: crear un producto nuevo basado en la hibridación cultural, generando interés en los niños en base a una estética contemporánea sin que esto deslegitime el vínculo entre tradición y modernidad.



## 3.2 La generación de conocimiento de las leyendas tradicionales ecuatorianas en los niños de la tercera infancia por medio de la experiencia y la fantasía

### 3.2.1 El aprendizaje a través de la experiencia

La teoría del aprendizaje experiencial de Kolb sugiere una manera holística para la apropiación del conocimiento y el saber. Como se mencionó en el apartado 1.3.3, es necesario que los niños de la tercera infancia (en este caso particular), desarrollen cuatro tipos de habilidades: “Habilidades de experiencia concreta, habilidades de observación reflexiva, habilidades de conceptualización abstracta y experimentación activa.” (Kolb, 1984, p. 30) Se mencionó también que el juego de mesa es una herramienta apropiada para abarcar estos factores.

En cuanto a la experimentación activa se pudo determinar que el hecho de llevar a cabo una partida de *Rumpá* entre varios jugadores, permite un acercamiento colectivo a las leyendas tradicionales ecuatorianas, tomando en cuenta la constante realización de preguntas y lectura de las mismas. Esto permite un aprendizaje debido a la repetición de acciones y a la atención que se requiere para alcanzar la meta del juego. La experimentación activa significa *aprender haciendo*. En este caso, el niño aprende jugando.

La experiencia concreta legitima un aprendizaje por medio de los sentimientos y los sentidos. En este caso, la diversión y la distensión juegan un papel muy importante para la recepción del conocimiento. Además la lectura, la visualización de imágenes y el movimiento de las fichas, permiten un gran uso de los sentidos para lo cual es necesaria la concentración y la atención. Se advirtió que los niños mostraron gran curiosidad por las tarjetas, siempre procurando mirar las ilustraciones y escuchar las leyendas respectivas, siendo el aprendizaje potenciado por la autorreferencia plasmada en las tarjetas entre el texto y la imagen.



Considerando que la observación reflexiva permite realizar una observación más detallada de los contenidos en el aprendizaje, se puede determinar que las imágenes refuerzan significativamente la transmisión de conocimiento sobre las leyendas tradicionales en tanto el niño aprende observando, y la dinámica del juego ofrece un alto contenido gráfico que genera una constante interacción entre las imágenes y el texto. De tal manera, la habilidad planteada se refuerza constantemente durante la ejecución del juego. En efecto, se observó que los niños se interesaron mucho por las ilustraciones en general, ya que realizaban comparaciones con productos gráficos relativos a su realidad cotidiana.

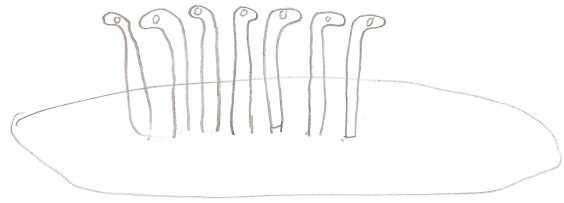
La conceptualización abstracta involucra el aprender pensando, mediante el uso de la lógica y de las ideas, por tanto el desarrollo de esta habilidad permite la creación de conceptos más perfeccionados. En la medida en que el juego muestra imágenes concretas que tienen una representación simbólica distinta en cada individuo, se produce un enriquecimiento de la fantasía relacionada con elementos propios de nuestra cultura. Es así que en las partidas realizadas, cuando se pidió a los niños que dibujaran el ser fantástico que más les impactó, éstos personajes fueron interpretados tomando referentes como animales endémicos mostrados en los seres zoomorfos y atuendos propios de nuestro país que se encuentran en la vestimenta de ciertos personajes, reforzando así la concepción de cultura ecuatoriana.



**Figura 77.** Dibujo del Chuzalongo por parte de Martín Cuesta (11 años).



**Figura 78.** Dibujo del Runa Llama por parte de Felipe Cuesta (11 años).



**Figura 79.** Dibujo del Chuzalongo y del Pollo de las ánimas por parte de María Paz Baldeón (12 años).

**Figura 80.** Dibujo de la Madre del agua por parte de David Cárdenas (9 años).

### 3.2.2 El desarrollo de la dimensión intelectual, afectiva y social del niño

Tomando en cuenta la importancia del juego en la infancia, se han podido evidenciar ciertos factores que legitiman el desarrollo de las tres dimensiones fundamentales mencionadas en el capítulo 1.3.2: La dimensión intelectual, la dimensión afectiva y la dimensión social. La primera tiene mucho que ver con la lógica y la memoria, las cuales son herramientas necesarias para la resolución de problemas.

El tablero de juego consta de una casilla en especial que permitió testificar el trabajo de la lógica por parte de los jugadores para conseguir cierta ventaja con respecto a los demás. La casilla de trampilla permite trasladarse hacia el extremo opuesto del tablero. Además de la observación que se realizó a medida que se desarrollaba cada partida, al finalizar el juego se preguntó a los menores de qué formas creen que les puede favorecer la casilla de trampilla. Cada uno de ellos respondió cómo interpretó y utilizó dicha casilla a su favor. Algunos expresaron que les ayuda a dar la vuelta más rápido al tablero, otros explicaron que su utilidad más evidente es para *comer* a las fichas oponentes más rápidamente, y otros respondieron que la *trampilla* les ayudaba a escapar de los *seres fantásticos* oponentes de una manera eficaz. En las reglas del juego no se explican estas formas de uso de la casilla en cuestión, sin embargo, los niños, gracias a la lógica, lograron descifrar estas ventajas.



Si bien este juego se basa en la atención y la memoria para ganar, se utilizaron ciertas herramientas para comprobar el uso de la misma en la ejecución de la actividad lúdica. En la encuesta realizada al final de la partida hubo ciertos puntos en los que se pudo determinar el nivel de recordación de las leyendas y sus personajes por parte de los jugadores. En uno de los ítems se pidió a los niños que relacionaran el nombre de cada personaje con la ilustración correspondiente. Debido a que por el azar del juego no en todas las partidas se mostraron todos los personajes de las leyendas existentes, las respuestas no fueron completamente acertadas. Sin embargo, en su mayoría lograron relacionar correctamente los nombres con las imágenes que ellos pudieron evidenciar en la partida. Además se pidió que describan los personajes que más les impactaron, y en general hubo una gran recordación de las leyendas. Por ejemplo, María Paz Baldeón tuvo una gran recepción de varios personajes ya que ella respondió lo siguiente:

1. El Pollo de las ánimas: Era un pollo negro que se robaba las almas de las chicas que guardaban los pollos.
2. Shiro: Un mono con los pies al revés.
3. La caja ronca: Un tambor con cuatro almas en pena vestidas con túnicas rojas.
4. La Guayusa: Con hojas de guayusa en los brazos
5. Chusa Longo: Con sus pies al revés.

Si bien algunas de las descripciones no son completamente certeras, se puede evidenciar que los rasgos más sobresalientes de los personajes se quedaron grabados en su memoria. En general los jugadores mencionaron de tres a cinco leyendas del juego que les parecieron interesantes. De acuerdo a esto se puede demostrar que sí hubo un buen trabajo de la memoria, la cual es fundamental para la ejecución de *Rumpá*.

Vale destacar la diversión que proporcionó el juego a quienes lo ejecutaron, sobre todo a los menores. Se notó un gran entusiasmo al momento de realizar ciertas actividades basadas en las leyendas tradicionales, al responder las preguntas y al ganar las tarjetas *Kkinaco* principalmente. Se pudo testificar un ambiente de camaradería entre los jugadores, sin que esto afecte la competitividad y viceversa. Además, en los dos primeros grupos de prueba se reflejó el trabajo en conjunto entre los miembros de cada equipo, ya que se consultaban entre ellos antes de hacer un movimiento con alguna ficha, o al momento de elegir una de las



respuestas de opción múltiple para cada pregunta<sup>40</sup>. De esta manera se pudo comprobar el desarrollo de las dimensiones afectiva y social en los niños, además de la intelectual.

### 3.2.3 El pensamiento mágico como potenciador del desarrollo del pensamiento divergente creativo y la imaginación en los niños

De acuerdo a la tesis de Eugene Subbotsky acerca del pensamiento mágico, mencionada en el apartado 1.3.3, el pensamiento mágico es un potenciador del pensamiento lateral en los niños. El juego, al albergar seres fantásticos y leyendas donde la realidad se mezcla con la ilusión, mantiene un carácter fundamentalmente mágico en su esencia. Debido a esto, dentro de la validación, surgió la necesidad de comprobar si, en efecto, la *realidad fantástica* presentada en la herramienta lúdica permitió un incremento de la creatividad en los menores.

Una vez finalizada la partida, se pidió a los niños que realizaran ciertas pruebas, dentro de la encuesta, con respecto a la inventiva para observar la resolución de las mismas. Por ejemplo, se solicitó que realizaran el dibujo de uno de los personajes que más les impactaron. Se pudo verificar que no sólo lo representaron rápidamente y sin dudar de lo que estaban haciendo, sino que la ejecución del dibujo era muy consistente con relación a los rasgos más sobresalientes del referente. Esta actividad, además de reafirmar el papel de la memoria, evidenció mucha efectividad al momento de interpretar la imagen mental que los niños conservaron de cada personaje.

También se solicitó a los infantes que escribieran una corta historia acerca de un encuentro suyo con alguno de los seres fantásticos del juego. Una vez más se pudo notar la facilidad con la que ejecutaron esta tarea. Debido a la extensión de la encuesta, en la cual se topaban varios puntos necesarios para la validación, estas narraciones no superaban los cien caracteres, sin embargo, eran muy concretas de acuerdo a la leyenda escogida. En ellas los menores enfatizaban características importantes de cada personaje, por ejemplo, el heroísmo de *Juan Oso* o la atractiva apariencia de la *Tacona*, junto con sucesos imaginarios de los que ellos eran testigos o partícipes. De acuerdo a esto, se pudo determinar que los niños no tuvieron ninguna dificultad en la ejecución de estas actividades y que se expresaron creativamente por medio del dibujo y la escritura de una manera rápida y eficaz.

---

<sup>40</sup> En los dos primeros grupos de validación, las familias jugaron formando tres equipos de dos personas cada uno.



### 3.3 Ejecución de la herramienta lúdica en base a sus reglas y mecánica

#### 3.3.1 Comprensión en la lectura de las leyendas y actividades

Considerando que se logró generar interés y cierto conocimiento acerca del tema en cuestión en base a una configuración visual moderna, pregnante y tomando en cuenta las competencias del lector y sus características, es necesario verificar si la ejecución del juego por parte de los participantes ha sido la adecuada. Es pertinente señalar que la construcción de la mecánica de *Rumpá* se basó en referentes externos, es decir, juegos de mesa existentes con características similares. Esta naturaleza del juego apoyaría al propósito general, el cual es el fomento de las leyendas tradicionales del Ecuador en los niños.

Si bien ya se ha comprobado que este tipo de dinámica de pregunta-respuesta y realización de actividades es efectivo en diferentes tipos de juegos, como por ejemplo en los juegos de *Trivia* y de mazmorra, en general, *Rumpá* guarda ciertas particularidades. Debido a esto fue imperativo elaborar un sistema que permitiera una dinámica correcta y que cumpliera los propósitos planteados. Entre las características más sobresalientes que diferencian esta herramienta lúdica de otras, destacan: el poco conocimiento acerca del tema por parte de los jugadores y la lectura de los resúmenes de las leyendas. Es por ello que la lectura es primordial en la ejecución del juego.

Se pudo observar que al momento de leer los resúmenes de las leyendas existió mucha concentración e interés por parte de los jugadores. Se pudo determinar que esto se dio por dos razones fundamentales. La primera porque los niños se interesaban por saber acerca de los seres fantásticos del Ecuador, escuchando su historia o sus características, y la segunda porque pronto se dieron cuenta que debían prestar atención a las narraciones para poder responder correctamente a las preguntas del juego. Al final de cada partida se preguntó a los menores si entendieron fácilmente las leyendas y las actividades que debían realizar. Todos respondieron que sí lograron entender fácilmente todo, aunque algunos de ellos reconocieron que al principio les costó un poco comprender ciertas actividades que podían resultar confusas.



A medida que se desarrollaba cada partida, se notaron algunos problemas en ciertas actividades específicas. Por ejemplo, hay una actividad que dicta que los jugadores deben permanecer inmóviles hasta su siguiente turno, al estilo del juego de las *estatuas*. Sin embargo, en su mayoría los participantes interpretaron que su ficha era la que debía quedarse en la casilla donde estaba. Se pudo determinar que la razón por la que ésta y otras actividades resultaron confusas, radicó en la redacción o en la falta de rigurosidad en la explicación de las mismas. Sin embargo, esto no afectó significativamente en la ejecución general del juego y se corrigió este problema posteriormente.

Una de las sugerencias por parte de Paulina Rubio, madre de familia quien participó en una de las partidas, fue evitar el uso de palabras muy complicadas para los niños, ya que podrían no entenderlas. Sin embargo, hubo una divergencia de opiniones entre los jugadores ya que plantearon que de esta manera los niños pueden ampliar su vocabulario, considerando que idealmente el juego fue pensado para que exista una guía parental. Esa fue la única observación en cuanto a la lectura de las leyendas, ya que no hubo más inconvenientes con respecto a este punto para el desarrollo del juego.

### 3.3.2 Comprensión y cumplimiento de las reglas

Uno de los retos más grandes en la realización de este proyecto fue la definición de las reglas, ya que esto requirió de competencias que iban más allá de la configuración visual de los elementos. Se realizaron varias validaciones no oficiales a lo largo del desarrollo del juego, con personas de diversas edades. De esta manera se fue puliendo desde el inicio de la concepción de *Rumpá* hasta tener el producto final, etapa en la cual idealmente se habría minimizado todo tipo de fallas y defectos. No obstante, incluso en las validaciones finales, hubo ciertos problemas con asuntos concernientes a la configuración general de las reglas principalmente, los cuales no habían salido antes a la luz. Cabe recalcar que estas dificultades fueron mínimas y no afectaron de una manera decisiva o importante al desarrollo integral de cada partida.

Uno de los principales problemas que se pudo observar en las tres partidas realizadas tuvo relación con la gran cantidad de reglas. Esto impidió que los jugadores logaran retener



toda la información proporcionada y tuvieron que recurrir varias veces al libro de reglas para saber cómo proceder en ciertos casos. Esto también derivó en que los participantes dieran por hecho ciertos parámetros de manera errada, como por ejemplo el sentido en el que debían moverse las fichas, o el sentido del juego por turnos. En ocasiones olvidaban leer la leyenda correspondiente a cada pregunta respondida incorrectamente. También olvidaban que al sacar uno o seis en el dado podían habilitar una nueva ficha. Se determinó que disminuyendo el número de reglas los jugadores podrían enfocarse mejor en la ejecución del juego en general sin tener este tipo de problemas.

A pesar de estos inconvenientes, cada partida se llevó a cabo de una manera fluida y sin mayor confusión, ya que las dudas surgían esporádicamente. En general, la configuración de las reglas, tal como estaba planteada, permitió que el juego mantuviera un carácter dinámico a lo largo de toda la partida, ya que se evidenció la diversión y el entretenimiento por parte de todos los jugadores, independientemente de la edad de cada uno de ellos.

### 3.3.3 Complejidad en lograr los objetivos del juego en función de sus elementos

Al ser esencialmente un producto de diseño, se dio una importancia fundamental al desarrollo visual de todos los elementos de *Rumpá*. Esto permitió que, una vez que la lógica del juego es comprendida, éste se explique por sí solo, permitiendo que la relación que los jugadores encuentran entre sus componentes sea parte importante de una ejecución espontánea e intuitiva por parte de los mismos. Si bien la ilustración ha jugado un papel sumamente importante en el impacto visual hacia los usuarios, se ha podido constatar que el sistema que crea la interrelación entre todos los elementos ha permitido cumplir los objetivos principales, los cuales se pueden sintetizar en el fomento del conocimiento de las leyendas tradicionales del Ecuador y sus seres fantásticos.

Se realizaron varios ajustes a lo largo de la creación del juego de mesa, tomando en cuenta las competencias de los usuarios, el número de elementos necesarios para una ejecución adecuada, la duración de cada partida y una configuración visual que resignifique las expresiones culturales de nuestra tierra mediante estéticas modernas y pregnantes. Dentro



del proceso de diseño se realizaron varios cambios desde los primeros acercamientos a la herramienta lúdica en base a la teoría planteada, como la disposición de las casillas, la determinación de un número adecuado de leyendas, el tamaño del tablero, entre otros. La complejidad del proyecto se presentó al tomar en cuenta todas estas variables y construir el sistema lúdico que permitiera cumplir los objetivos. El producto final tuvo una gran aceptación por parte de los jugadores y advirtieron que, a pesar de haber experimentado cierta confusión con respecto a algunas reglas, actividades u otros parámetros relativos a la mecánica del juego, consideran que todos los elementos son pertinentes e importantes para su desarrollo.

Si bien el público objetivo que se definió para la realización del proyecto comprendía niños pertenecientes a la tercera infancia, se ha demostrado que el aprendizaje se da en personas de todas las edades, ya que, debido a la gran cantidad de leyendas existentes, el conocimiento sobre ellas siempre puede incrementar.

La encuesta realizada a los menores para determinar los aspectos previamente expuestos, consistió de las siguientes preguntas y actividades:

1. ¿Crees que existe una relación entre la idea de leyendas tradicionales ecuatorianas y las imágenes del juego? ¿Por qué?
2. Describe los personajes que más te impactaron.
3. Crees que los dibujos de los personajes te ayudan a recordar las leyendas? ¿Cuáles son las que más recuerdas?
4. Hubo algún elemento visual que te parece que no va de acuerdo con la construcción visual del juego?
5. ¿Qué es lo que más te llamó la atención del juego?
  - las imágenes
  - los colores
  - las leyendas
  - las reglas



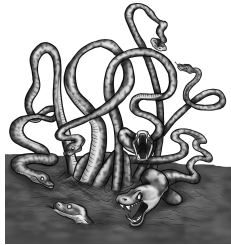
- las actividades
- las preguntas
- la competencia

6. Coloca el número de la imagen junto al nombre correspondiente



Etsa

1.



Chuzalongo

2.



Diosa de la guayusa

3.



Quisquinay

4.



Runa Llama

5.



Chullachaqui

6.



Gallipavos

7.



Madre del agua

8.



Viuda

9.

7. ¿De qué formas crees que te puede favorecer la casilla de trampa?
8. Dibuja a uno de los personajes que más se te grabó en la memoria.
9. Escribe una corta historia acerca de tu encuentro con el personaje que tú elijas mientras buscabas tesoros en las tierras ecuatorianas.
10. ¿Entendiste fácilmente las leyendas?
11. ¿Comprendiste fácilmente las actividades que debías realizar?
12. ¿Fue fácil para ti entender las reglas y seguirlas durante el juego?
13. Si hay algo del juego que no te quedó claro, por favor exprésalo.



## Conclusiones

Como se ha evidenciado en esta investigación, en la actualidad, los niños pertenecientes a la tercera infancia están constantemente expuestos a expresiones de culturas extranjeras, las cuales se vuelven parte de su desarrollo personal. Si bien no existe una producción significativa de elementos visuales o audiovisuales que rescaten la tradición ecuatoriana en nuestro medio, esto no significa que no sea posible hacerlo. De hecho, la respuesta de los menores frente al juego presentado fue muy positiva, tomando en cuenta el impacto que la herramienta lúdica causó en los mismos.

Dentro del ámbito local existe una evidente falta de resignificaciones de la tradición ecuatoriana en varios niveles. La leyenda tradicional ecuatoriana se ve afectada por los avances tecnológicos, los objetos relativos a las NTICs y su constante uso por parte de las generaciones jóvenes y la creación de una sociedad cosmopolita mundial. Si bien la existencia y el auge de la tecnología y sus derivados no necesariamente deberían atentar contra las expresiones culturales tradicionales de un pueblo, en nuestro caso sucede ya que existe una gran falta de producción que conjugue lo local con lo cosmopolita. La casi inexistencia de este vínculo provoca que las producciones mediáticas y lúdicas extranjeras dominen el mercado y se sitúen entre los objetos de consumo más cercanos a las generaciones jóvenes de nuestro país.

Otro resultado arrojado por la investigación fue la existencia de problemas en la interacción entre los integrantes de la familia actual. Tomando en cuenta que, para el niño, la guía y la compañía parental es muy importante en varios niveles, se observó la necesidad de reforzar este vínculo. Hoy en día la tecnología ha conducido a que los usuarios, ya sean de consolas de juego, ordenadores, dispositivos móviles, entre otros, desarrollen su individualidad debido al carácter del manejo de dichos objetos. Además, es importante recalcar que a pesar de la incidencia de la tecnología en el ámbito lúdico actual, los juegos de mesa no han perdido acogida, lo cual permitió abordar el problema abarcando todos los factores importantes: La interacción familiar, el aprendizaje de las leyendas tradicionales ecuatorianas sin perder el carácter oral mediante un vínculo entre modernidad y tradición.



Se determinó que el juego en los niños cumple un papel fundamental en su desarrollo. Además de proporcionarles herramientas que podrán aplicar en un futuro en su vida, la actividad lúdica puede potenciar el aprendizaje y aumenta la capacidad de recepción de la información de algún tema, en este caso, de las leyendas tradicionales ecuatorianas. Por medio del entretenimiento, la distensión y el aprendizaje a través de la experiencia, los niños (y los jugadores en general) adquirieron conocimientos de esta expresión cultural, mostrando interés por el mundo fantástico sobre el cual está construido el juego.

La relación entre los personajes, las leyendas y su lugar de origen, se vio reforzada con el mensaje recurrente de la redacción acerca del *viaje* a lo largo y ancho de las tierras ecuatorianas que han emprendido los jugadores. El elemento nacional estuvo siempre presente en la ejecución del juego, por lo cual la identidad local pudo ser percibida y reforzada con la construcción visual de los diferentes elementos.

Una de las conclusiones más importantes de este proyecto fue que es posible generar interés y expectativa en los usuarios en un gran nivel, independientemente de su edad. El impacto inicial se da gracias a la imagen, ya que en una primera instancia, es ésta la que llama la atención, incluso antes de conocer el modo de operación del juego. Se pudo determinar que las ilustraciones de los personajes causan curiosidad e impulsan a conocer acerca de más leyendas, a la vez que se descubre la representación gráfica de las mismas por parte de los jugadores, siendo esto más evidente en los niños. De esta manera se ha confirmado que una correcta configuración visual de los seres fantásticos, tomando en cuenta estéticas reconocibles y atractivas para el público objetivo, permite una buena disposición por saber y conocer más acerca del tema en cuestión.

La configuración de las reglas, tomando como referencia juegos existentes, permitió que el proceso sea más concreto. La mecánica basada en la respuesta de preguntas y la realización de actividades facultó un aprendizaje dinámico y divertido. Sin embargo, fue en este punto donde se necesitó más trabajo y rigurosidad. A pesar de haber cumplido con los objetivos del proyecto, y haber comprobado que el funcionamiento de la herramienta lúdica en su totalidad es correcto y apropiado para los fines planteados, aún quedan ciertos elementos que podrían seguir puliéndose para llegar a una mayor concreción. Entre ellos se puede destacar el hecho de diversificar la redacción de ciertas actividades, aumentar leyendas conocidas ya que la



mayoría fueron desconocidas para gran parte de los participantes o simplificar ciertos requerimientos para ganar y determinantes de ejecución que pueden generar confusión.

Se determinó que, a pesar de haber definido al grupo objetivo como niños pertenecientes a la tercera infancia, y haber realizado el diseño del juego de mesa tomando como referencia sus necesidades, motivaciones y etapas de su desarrollo cognitivo, afectivo y social, el aprendizaje, así como el interés en conocer más sobre nuestras leyendas tradicionales se dio en todos los jugadores que participaron en los grupos de validación. Los participantes hicieron énfasis en la importancia del rescate de nuestro patrimonio por medio del juego y en la calidad visual del mismo, que reafirma un vínculo, en este caso, entre el *gusto* y la atracción que suponen las imágenes en los individuos y el carácter tradicional del juego en su totalidad.

## Recomendaciones

De acuerdo a la investigación y a la observación de la oferta de herramientas lúdicas relacionadas con el rescate y fomento del patrimonio ecuatoriano, el diseño de juegos de mesa en el ámbito local ha sido muy poco explorado. Por ello se recomienda tomar en cuenta como una determinante dentro del desarrollo de futuras herramientas lúdicas de estas características, la transdisciplinariedad, y el trabajo en conjunto con expertos de otras ramas además del diseño, ya que la investigación y la configuración del producto demanda diversos conocimientos en diferentes ámbitos, como fuentes de investigación, conocer acerca de las características psicológicas del público objetivo (sobre todo si el juego posee un carácter educativo), una correcta redacción de los textos del juego, entre otros.

Se recomienda también realizar validaciones constantemente, a fin de ir ajustando cada aspecto del juego a medida que se lo va configurando. De esta manera se van eliminando factores negativos o problemáticos y se van incorporando elementos que faciliten y mejoren la ejecución del mismo y así, llegar a un producto final sin errores y de fácil manejo por parte del usuario. Además, esto permite minimizar al máximo los imprevistos, ya que en ciertos casos, aparentemente el funcionamiento de la mecánica es correcto, pero en una prueba posterior se puede observar que existe algún problema que no había aparecido en validaciones anteriores. Por ello es importante siempre realizar varias partidas *no oficiales* a medida que se diseña la herramienta lúdica para alcanzar la máxima calidad en el producto que se va a presentar.



Un aspecto importante a tomar en cuenta es la veracidad de las fuentes de las que se van a tomar elementos que den forma al juego, en este caso, las leyendas tradicionales. Deberían ser siempre fuentes serias y confiables ya que, de esta manera, se asegura una retroalimentación positiva por parte de quienes conocen acerca de dichas expresiones tradicionales. Si bien existen diferentes versiones de las leyendas debido a su carácter oral, el cual permite ciertos cambios a medida que se da la transmisión, es necesario confirmar que la información es real y que ha sido parte de la construcción cultural de un pueblo.

Por último se recomienda utilizar una metodología en la realización de cualquier herramienta lúdica, tomando en cuenta que ésta se compone de muchos aspectos a tomar en cuenta. Existen muchos factores que deben ser cuidadosamente desarrollados individualmente, como la creación de los elementos de ejecución, la ambientación del tablero, la construcción de las reglas y de la mecánica, el diseño del empaque y la interrelación que debe haber entre todos ellos. Es por ello que se recomienda estructurar y definir las tareas antes de comenzar a desarrollar el producto y realizarlas individualmente, de acuerdo a su naturaleza y requerimientos.



## Bibliografía

Arboleda, A. (2006) *Cuentos y tradiciones orales del Ecuador*. Quito: Eskeletra

Baudrillard, J. (2007). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Colección Ensayo.

Bentivegna, D. y. (2004). *Comunicación para diseñadores*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones FADU.

Bringué Sala, X. (2011). *La generación interactiva en Ecuador*. Quito, Ecuador: Colección Fundación Telefónica.

Espinosa Apolo, M. (1999). *Duendes, aparecidos, moradas encantadas y otras maravillas : diccionario mitológico popular de la comunidad mestiza ecuatoriana*. Quito: Taller de Estudios Andinos.

Freire, E. (1993). *Leyendas de Chatham*. Quito: CCE

Gahlion, B. (2008). La utopía cosmopolítica. *Cidob d'afers internacionals* (82-83), 109-110.

Gálvez Sosa, M. I. (2005). *Jugando juntos: un tercer lugar para niños de 3 a 6 años y su familia*. Puebla: Universidad de las Américas Puebla.

García Canclini, N. (1990). *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F., México: Editorial Grijalbo.

García Canclini, N. (1999). *La globalización imaginada*. Ciudad de México, México: Paidós.

García Hoz, V. (1982). *Principios de pedagogía sistemática*. Madrid: Dossat.

Giddens, A. (2007). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. México D.F., México: Santillana Ediciones Generales.



Guillier Álvarez, A. (1983). *Urbanización y clases sociales en Ecuador*. Quito: FLACSO.

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall.

López de Bernal, M. E. (2002). *El desarrollo del niño de 4 a 12 años*. Bogotá: Ediciones Gamma.

Morin, E. (1990). *Introducción al Pensamiento Complejo*. España: Gedisa Editorial.

Océano Multimedia. (1999). *Psicología del niño y del adolescente*. Barcelona: Océano.

Ortiz, V. (2007). *Leyendas del Amazonas*. Quito: Abya-Yala

Ortiz Crespo, F. (1988). *Ecuador. La naturaleza y el hombre*. Quito: Paralelo Cero.

Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de cultura económica.

Rama, A. (1982). *Transculturación narrativa en América Latina*. México: Siglo XXI.

Sampedro, A. (2002). *De la tradición oral a las nuevas tecnologías*. Murcia, España: Comunidad Autónoma de Murcia.

Silva, F. (1999). *Las voces del tiempo: oralidad y cultura popular*. Bogotá, Colombia: Arango Editores.

Subbotsky, E. (2010). *Magic and the Mind. Mechanisms, Functions and Development of Magical Thinking and Behavior*. New York: Oxford University Press.

Zamora, F. (2005). *Hermenéutica de la imagen y teoría de la imagen: Herramientas de la investigación artística (ponencia)*. México D.F.



## Medios Virtuales

AACAP. (s.f.). *Los Niños y el "Internet" No. 59*. Recuperado el 27 de Febrero de 2011, de American Academy of Child & Adolescent Psychiatry:  
[http://www.aacap.org/cs/root/facts\\_for\\_families/informacion\\_para\\_la\\_familia/los\\_ninos\\_y\\_el\\_internet\\_no\\_59](http://www.aacap.org/cs/root/facts_for_families/informacion_para_la_familia/los_ninos_y_el_internet_no_59)

ANMTV (Diciembre del 2011). *Rating de los canales infantiles en América Latina*. Recuperado el 1 de Marzo de 2011, de ANMTV: <http://www.anmtvla.com/2011/12/rating-de-los-canales-infantiles-de.html>

Bernal, H. (s.f.). *Un problema de salud en el Ecuador: niños con sobrepeso y obesidad*. Recuperado el 27 de febrero de 2011, de Gordos.com:  
<http://www.gordos.com/Noticias/detalle.aspx?dieta=500>

Blue Lizard Games (s.f.). *Our Games*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2011, de Blue Lizard Games:  
[http://www.bluelizardgames.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=26&Itemid=27](http://www.bluelizardgames.com/index.php?option=com_content&view=article&id=26&Itemid=27)

Board Game Geek (s.f.). *The Wonderful World of Disney Trivia Game*. Recuperado el 23 de Junio de 2012, de Board Game Geek: <http://boardgamegeek.com/boardgame/5856/the-wonderful-world-of-disney-trivia-game>

Educación Ecuador (s.f.) *Acerca de*. Recuperado del 27 de Febrero de 2011, de: Educación Ecuador:  
<http://www.educarecuador.ec/interna.php?txtCodiInfo=1>

El Comercio (1 de Agosto de 2011). *El desarrollo de videojuegos en el país tiene un freno en la piratería*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2011, de El Comercio:  
[http://www.elcomercio.com/negocios/desarrollo-videojuegos-pais-freno-pirateria\\_o\\_527347326.html](http://www.elcomercio.com/negocios/desarrollo-videojuegos-pais-freno-pirateria_o_527347326.html)



Elé (s.f.). *¡Elé! Leer, jugar y soñar...* Recuperado el 1 de Diciembre de 2011, de Elé:  
<http://www.ele.com.ec/>

Ellis-Christensen, T. (19 de Junio de 2012). *What is a Board Game?* Recuperado el 21 de Julio de 2012, de wiseGEEK: [www.wisegeek.com/what-is-a-board-game.htm](http://www.wisegeek.com/what-is-a-board-game.htm)

Europa Press (4 de Enero de 2011). *Los programas educativos pueden aumentar la interacción entre padres e hijos.* Recuperado el 11 de Marzo de 2011, de 20minutos.es:  
<http://www.20minutos.es/noticia/919964/lc/programas/educativos/padres/>

Galarza, K. (s.f.). *Fantasías, un mundo mágico.* Recuperado el 3 de Marzo de 2011, de Salud y medicinas: <http://www.saludymedicinas.com.mx/centros-de-salud/salud-mental/articulos/fantasias-un-mundo-magico.html>

Gamebits (2009) *Trivial Pursuit.* Recuperado el 23 de Junio de 2012, de Gameroom:  
[http://web.archive.org/web/20071017153134/http://gameroom.com/gamebits/RULES/076\\_Trivial\\_Pursuit\\_Rules.html](http://web.archive.org/web/20071017153134/http://gameroom.com/gamebits/RULES/076_Trivial_Pursuit_Rules.html)

Gioberchio, G. (20 de Septiembre de 2010). *Los juegos de mesa siguen vigentes.* Recuperado el 28 de Febrero de 2012, de iEco: [http://www.ieco.clarin.com/empresas/juegos-mesa-siguen-vigentes\\_o\\_338966333.html](http://www.ieco.clarin.com/empresas/juegos-mesa-siguen-vigentes_o_338966333.html)

Hoffman, M. (6 de Junio de 2007). *Report: Children Tech Savvy at Younger Ages.* Recuperado el 11 de marzo de 2011, de Daily Tech:  
<http://www.dailytech.com/Report+Children+Tech+Savvy+at+Younger+Ages/article7567.htm>

Karibu Games (s.f.) *Portfolio.* Recuperado el 1 de Diciembre de 2011 de Karibu Games:  
<http://www.karibugames.com/portfolio-es>

LAMAC (26 de Abril de 2011). *Los ratings de la TV Paga en América Latina continúan creciendo (Latin AdSales).* Recuperado el 16 de Enero de 2012, de LAMAC:  
<http://www.lamac.org/america-latina/prensa/los-ratings-de-la-tv-paga-en-america-latina->



continuan-creciendo

Jason Dietz (9 de Febrero de 2011). *Metacritic's 1st Annual Game Publisher Rankings*.

Recuperado el 16 de Enero de 2012 de Metacritic: <http://www.metacritic.com/feature/game-publisher-rankings-for-2010-releases>

Pentaedro (2011). *Nosotros*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2011 de Pentaedro:

<http://www.pentaedro.com/webcontrol/animacion.php?c=341>

Revista Yucatán (13 de Agosto de 2010). *Hilaria Maas lamenta pérdida de la tradición oral*.

Recuperado el 16 de Junio de 2011, de Revista Yucatán:

<http://www.revistayucatan.com/v1/2010/08/13/hilaria-maas-lamenta-perdida-de-tradicion-oral/>

Rojas, E. (20 de Junio de 2010). *La propuesta infantil de la TV local*. Recuperado el 16 de

Enero de 2012, de El Universo: <http://www.eluniverso.com/2010/06/20/1/1421/propuesta-infantil-tv-local.html>

Statistic Brain (3 de Julio de 2012). *Comic Book Statistics*. Recuperado el 5 de Agosto de

2012, de Statistic Brain: <http://www.statisticbrain.com/comic-book-statistics/>

The Great Idea Finder (2005). *Fascinating facts about the invention of TRIVIAL*

*PURSUIT* by Chris Haney and Scott Abbot in 1979. Recuperado el 24 de Septiembre de 2012, de The Great Idea Finder:

<http://www.ideafinder.com/history/inventions/trivialpursuit.htm>

UNESCO. (2003). *Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial*. Recuperado el 1 de Marzo de 2011, de UNESCO:

<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00053>

## Anexos

### Encuestas a los niños pertenecientes a la tercera infancia

A continuación se presentan las encuestas realizadas a los niños pertenecientes a la tercera infancia una vez finalizadas las partidas de juego en la etapa crítica.

ENCUESTA DE VALIDACIÓN RUMPÁ

Edad: 11 años

1. ¿Crees que existe una relación entre la idea de leyendas tradicionales ecuatorianas y las imágenes del juego? ¿Por qué?

Si porque las historias describen a los personajes y si se parecen.

2. Describe los personajes que más te impactaron.

Me impacto chuzalongo: Es como un niño de 2 años que tiene los pies alreves y tiene fuerza descomunal  
y también Gallipavos: Es una especie de gallo con pavo que representa a dos sacerdotes

3. Crees que los dibujos de los personajes te ayudan a recordar las leyendas?  
¿Cuáles son las que más recuerdas?

Si y recuerdo: Chuzalongo, Gallipavos,  
Viuda, Etsa, la caja, roja y Runallama

4. Hubo algún elemento visual que te parece que no va de acuerdo con la construcción visual del juego?

no para mi todo estuvo bien

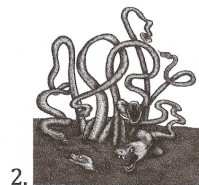
5. ¿Qué es lo que más te llamó la atención del juego?

- las imágenes 2
- los colores 5
- las leyendas 1
- las reglas 7
- las actividades 3
- las preguntas 4
- la competencia 6

6. Coloca el número de la imagen junto al nombre correspondiente



Etsa 3



Chuzalongo 7



2 Diosa de la guayusa



Quisquinay 1



Runa Llama 9



Chullachaqui 6



Gallipavos 4



Madre del agua 8



Viuda 5

7. ¿De qué formas crees que te puede favorecer la casilla de trampilla?

*eso me favorece como pava cortar camino*

8. Dibuja a uno de los personajes que más se te grabó en la memoria.



9. Escribe una corta historia acerca de tu encuentro con el personaje que tú elijas mientras buscabas tesoros en las tierras ecuatorianas.

Estaba buscando tesoros hasta que apareció ~~Runa~~ Runa llama trate de correr pero tuve que hacer llorar a un niño y se fue y nunca volvi ahí

10. ¿Entendiste fácilmente las leyendas?

si fueron cheveres

11. ¿Comprendiste fácilmente las actividades que debías realizar?

si estuvieron fáciles

12. ¿Fue fácil para ti entender las reglas y seguirlas durante el juego?

si fue facil entender todo

13. Si hay algo del juego que no te quedó claro, por favor exprésalo.

todo estuvo bien entendi todo

## ENCUESTA DE VALIDACIÓN RUMPÁ

Edad: 11 años

1. ¿Crees que existe una relación entre la idea de leyendas tradicionales ecuatorianas y las imágenes del juego? ¿Por qué?

Si porque todo tiene que ver también porque me imagino cuando escucho y lo que pienso es parecido

2. Describe los personajes que más te impactaron.

El Runa llama y Hiuuigiii

3. Crees que los dibujos de los personajes te ayudan a recordar las leyendas?  
¿Cuáles son las que más recuerdas?

Recuerdo la de Runa llama la Tumba andante  
y el Chuyalongo

5. ¿Hubo algún elemento visual que te parece que no va de acuerdo con la construcción visual del juego?

*No hubo nada*

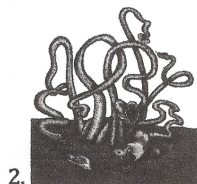
6. ¿Qué es lo que más te llamó la atención del juego?

- las imágenes 1
- los colores 5
- las leyendas 2
- las reglas 6
- las actividades 4
- las preguntas 3
- la competencia 7

7. Coloca el número de la imagen junto al nombre correspondiente



5 Etsa



7 Chuzalongo



3 Diosa de la guayusa



2 Quisquinay



9 Runa Llama



6 Chullachaqui



4 Gallipavos



5 Madre del agua



8 Viuda

8. ¿De qué formas crees que te puede favorecer la casilla de trampilla?

*Me favorece en darme la vuelta el  
tablero rápido*

9. Dibuja a uno de los personajes que más se te grabó en la memoria.



10. Escribe una corta historia acerca de tu encuentro con el personaje que tú elijas mientras buscabas tesoros en las tierras ecuatorianas.

Yo estaba buscando tesoros en un río cuando de repente veo a una persona con apariencia de un niño entonces noto que es el chuzalonga.

11. ¿Entendiste fácilmente las leyendas?

Al principio no mucho pero después si

12. ¿Comprendiste fácilmente las actividades que debías realizar?

*si fueron directas*

13. ¿Fue fácil para ti entender las reglas y seguirlas durante el juego?

*Si*

14. Si hay algo del juego que no te quedó claro, por favor exprésalo.

*No me quede con dudas*

ENCUESTA DE VALIDACIÓN RUMPÁ

Edad: 8

1. ¿Crees que existe una relación entre la idea de leyendas tradicionales ecuatorianas y las imágenes del juego? ¿Por qué?

Si, porque tienen dibujos muy detallada.

2. ¿Crees que las imágenes del juego conjugan esta tradición ecuatoriana y las estéticas contemporáneas? ¿Por qué?

Si, porque son actuales

3. Describe los personajes que más te impactaron.

chusalongo, juan oso, gallina de oro y carbunco

4. Crees que los dibujos de los personajes te ayudan a recordar las leyendas? ¿Cuáles son las que más recuerdas?

El ombre delfín

5. ¿Hubo algún elemento visual que te parece que no va de acuerdo con la construcción visual del juego?

*Si, Da el olor de la sierra*

6. ¿Qué es lo que más te llamó la atención del juego?

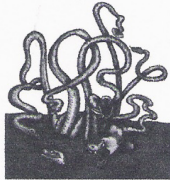
- las imágenes 1
- los colores 7
- las leyendas 5
- las reglas 2
- las actividades 3
- las preguntas 6
- la competencia 1x

7. Coloca el número de la imagen junto al nombre correspondiente



1.

3 Etsa



2.

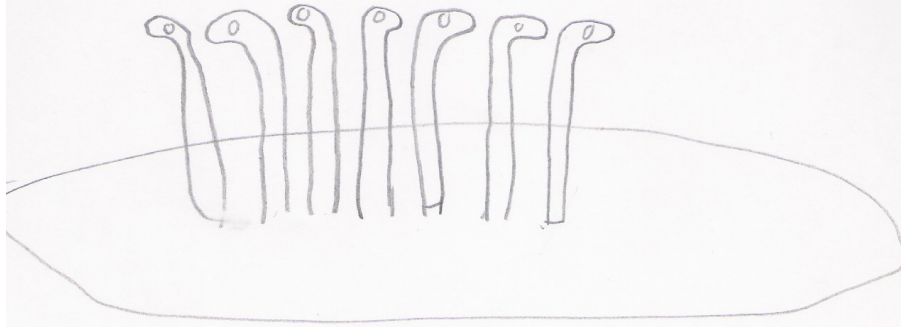
7 Chuzalongo



3.

8 Diosa de la guayusa

9. Dibuja a uno de los personajes que más se te grabó en la memoria.



10. Escribe una corta historia acerca de tu encuentro con el personaje que tú elijas mientras buscabas tesoros en las tierras ecuatorianas.

yo estaba caminando en mindo y me atacó una tarantula y juan oso me salvó.

11. ¿Entendiste fácilmente las leyendas?

Si

12. ¿Comprendiste fácilmente las actividades que debías realizar?

Si

13. ¿Fue fácil para ti entender las reglas y seguirlas durante el juego?

Si

14. Si hay algo del juego que no te quedó claro, por favor exprésalo.

No

## ENCUESTA DE VALIDACIÓN RUMPÁ

Edad: 13

1. ¿Crees que existe una relación entre la idea de leyendas tradicionales ecuatorianas y las imágenes del juego? ¿Por qué?

Si, porque concuerda con la leyenda

2. ¿Crees que las imágenes del juego conjugan esta tradición ecuatoriana y las estéticas contemporáneas? ¿Por qué?

Si, porque esos dibujos se ven normalmente en juegos de video

3. Describe los personajes que más te impactaron.

La Tacana, Caja Ronca, Juan Oso, Huñagulli.

4. Crees que los dibujos de los personajes te ayudan a recordar las leyendas? ¿Cuáles son las que más recuerdas?

Algunas te confunden, Juan Oso, Katarum  
La gallina de oro, el pollo de los  
ánimas

5. ¿Hubo algún elemento visual que te parece que no va de acuerdo con la construcción visual del juego?

la zona de inhabilitación debería estar a ~~fuera~~

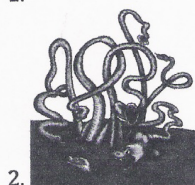
6. ¿Qué es lo que más te llamó la atención del juego?

- las imágenes 1
- los colores 7
- las leyendas 5
- las reglas 2
- las actividades 4
- las preguntas 3
- la competencia 6

7. Coloca el número de la imagen junto al nombre correspondiente



3 Etsa



7 Chuzalongo



8 Diosa de la guayusa

9. Dibuja a uno de los personajes que más se te grabó en la memoria.



10. Escribe una corta historia acerca de tu encuentro con el personaje que tú elijas mientras buscabas tesoros en las tierras ecuatorianas.

Mientras buscaba un tesoro una chica se apareció y la seguí por suerte un amigo me salvó de ella. Era la Tacona

11. ¿Entendiste fácilmente las leyendas?

Si

12. ¿Comprendiste fácilmente las actividades que debías realizar?

Si

13. ¿Fue fácil para ti entender las reglas y seguirlas durante el juego?

Si

14. Si hay algo del juego que no te quedó claro, por favor exprésalo.

No

## ENCUESTA DE VALIDACIÓN RUMPÁ

Edad: 12

1. ¿Crees que existe una relación entre la idea de leyendas tradicionales ecuatorianas y las imágenes del juego? ¿Por qué?

Si xq la imagen enseña sobre el tema o la historia y tiene mucho q ver con la imagen xq tiene mucho q decir

2. Describe los personajes que más te impactaron.

-> Son chiquitos con pelo rojo con los pies alrevez con cara de niño de 2 años

-> una muchacha q le seguía una vez por robarse unas tripas de un muerto

3. Crees que los dibujos de los personajes te ayudan a recordar las leyendas?  
¿Cuáles son las que más recuerdas?

Si, son: maridagula, cantuña, caja ronca

5. ¿Hubo algún elemento visual que te parece que no va de acuerdo con la construcción visual del juego?

no, me pareció muy concreto

6. ¿Qué es lo que más te llamó la atención del juego?

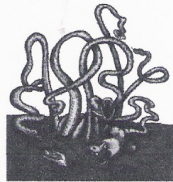
- las imágenes ✓ 1
- los colores 3
- las leyendas 7
- las reglas 6
- las actividades 4
- las preguntas 5
- la competencia ✓ 2

7. Coloca el número de la imagen junto al nombre correspondiente



1.

Etsa



2.

Chuzalongo 7



3.

Diossa de la guayusa



Quisquinay



Runa Llama



Chullachaqui



Gallipavos



Madre del agua



Viuda

8. ¿De qué formas crees que te puede favorecer la casilla de trampilla?

q' te ayoda abicar atagos para no tener q' darlo  
toda la vuelta

9. Dibuja a uno de los personajes que más se te grabó en la memoria.



10. Escribe una corta historia acerca de tu encuentro con el personaje que tú elijas mientras buscabas tesoros en las tierras ecuatorianas.

(maripango) estaba buscando un entierro cuando me encontré con el chuzalongo y me fui corriendo pero me encontraba en cada árbol.....

11. ¿Entendiste fácilmente las leyendas?

Si, no tuve mayor problema

12. ¿Comprendiste fácilmente las actividades que debías realizar?

me tarda un poco pero en las reglas especifica todo lo necesario para el juego

13. ¿Fue fácil para ti entender las reglas y seguirlas durante el juego?

Sí, en eso no tuve mucho problema

14. Si hay algo del juego que no te quedó claro, por favor exprésalo.

no me quedó claro el q' solo teníamos q' conseguir 2 figuras diferentes del color si abian 4 calaveras

## ENCUESTA DE VALIDACIÓN RUMPÁ

Edad: 12

1. ¿Crees que existe una relación entre la idea de leyendas tradicionales ecuatorianas y las imágenes del juego? ¿Por qué?

Si, porque según las leyendas y las explicaciones de cada leyenda era igual al dibujo.

2. Describe los personajes que más te impactaron.

- 1 El Pollo de las ánimas. - Era un pollo negro que se robaba los almas de las chicas que guardaban los pollos.
- 2 Shiro. - Un mono con los pies alrebes.
- 3 La caja Ronca. - un tambor con 4 almas en pana bestidas con tunicas
- 4 La Guagusa. - Con ojos de gajosa en los brazos.
- 5 Chusa Lengua. - Con sus pies alrebes.

3. Crees que los dibujos de los personajes te ayudan a recordar las leyendas?  
¿Cuáles son las que más recuerdas?

Si, La caja ronca, mariangola, Shiro, El Pollo de las ánimas.

5. ¿Hubo algún elemento visual que te parece que no va de acuerdo con la construcción visual del juego?

No, todo estuvo de acuerdo al juego.

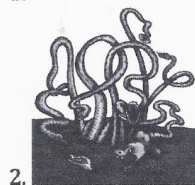
6. ¿Qué es lo que más te llamó la atención del juego?

- las imágenes 1
- los colores 6
- las leyendas 5
- las reglas 2
- las actividades 3
- las preguntas 4
- la competencia 7.

7. Coloca el número de la imagen junto al nombre correspondiente



3 Etsa



7 Chuzalongo



8 Diosa de la guayusa



4.

1 Quisquinay



5.

9 Runa Llama



6.

Chullachaqui



7.

4 Gallipavos



8.

8 Madre del agua



9.

5 Viuda

8. ¿De qué formas crees que te puede favorecer la casilla de trampilla?

Que puedes acortar el tiempo y obtener las cosas necesarias para ganar el juego

9. Dibuja a uno de los personajes que más se te grabó en la memoria.



10. Escribe una corta historia acerca de tu encuentro con el personaje que tú elijas mientras buscabas tesoros en las tierras ecuatorianas.

El Pollo de los ánimos... estaba buscando un tesoro.  
y oí un pío y fui a sacar al pollito y el Pollo de los ánimos  
y se hizo mi alma.

11. ¿Entendiste fácilmente las leyendas?

Si, porque estaban muy claras.

12. ¿Comprendiste fácilmente las actividades que debías realizar?

La mayoría que intentaron por atención.

13. ¿Fue fácil para ti entender las reglas y seguirlas durante el juego?

Me confundía en algunas pero la mayoría lo hacía correcto.

14. Si hay algo del juego que no te quedó claro, por favor exprésalo.

Que porqué hay 4 colaberos si solo hay que conen  
2 para poder terminar el juego.