



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE QUITO**

**CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA ESTRATÉGICO COMO HERRAMIENTA DE  
APRENDIZAJE SOBRE HISTORIA ECUATORIANA PARA ADOLESCENTES DE  
LA CIUDAD DE QUITO CASO: PRIMER GRITO DE INDEPENDENCIA**

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciatura en Diseño Multimedia

**AUTORES:** JOSHUA FABRICIO RUBIANES

CUEVA Y LUCY NICOLE MAILA USIÑA

**TUTOR:** RICARDO ENRIQUE MORENO ANDRADE

Quito - Ecuador,

2025

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD  
Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Nosotros, Joshua Fabricio Rubianes Cueva con documento de identificación N°1726411448 y Lucy Nicole Maila Usiña con documento de identificación N°1754798203 manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 07 de abril del año 2025

Atentamente,



---

Joshua Fabricio Rubianes Cueva

1726411448



---

Lucy Nicole Maila Usiña

1754798203

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotros, Joshua Fabricio Rubianes Cueva con documento de identificación No.1726411448 y Lucy Nicole Maila Usiña con documento de identificación No. 1754798203 expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Proyecto Integrador: Diseño de un juego de mesa estratégico como herramienta de aprendizaje sobre historia ecuatoriana para adolescentes de la ciudad de Quito caso: “Primer Grito de Independencia”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 07 de abril del año 2025

Atentamente,



---

Joshua Fabricio Rubianes Cueva

1726411448



---

Lucy Nicole Maila Usiña

1754798203

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Ricardo Enrique Moreno Andrade con documento de identificación N°1714353388, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA ESTRATÉGICO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE SOBRE HISTORIA ECUATORIANA PARA ADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE QUITO CASO: PRIMER GRITO DE INDEPENDENCIA, realizado por Joshua Fabricio Rubianes Cueva con documento de identificación N°1726411448 y por Lucy Nicole Maila Usiña con documento de identificación N°1754798203, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Proyecto Integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 07 de abril del año 2025

Atentamente,



---

Ricardo Enrique Moreno Andrade

1714353388

## **DEDICATORIA**

Yo, Joshua Fabricio Rubianes Cueva dedico este proyecto de titulación a mis padres, ya que sin todo su apoyo y amor no hubiera sido posible conseguir la motivación para seguir este sueño por complicado y complejo que se viera, también le dedico este trabajo a mis hermanos, quienes me han motivado al demostrarme que todos los esfuerzos que hacemos tienen recompensas mejores, y sobre todo quiero agradecer a mi novia me ha inspirado a no rendirme sin importar lo que cueste.

Yo, Lucy Nicole Maila Usiña dedico el siguiente proyecto de titulación a mi madre, por motivarme a seguir mis sueños y no rendirme, a mis hermanas por ser mi fuente de confianza e inspiración, a mi padre por el esfuerzo diario, cada uno me ha apoyado y acompañado en todo este camino con esmero y cariño sin dejar de creer en mí, y también a mis gatas que estuvieron a mi lado en todas las noches largas.

## **AGRADECIMIENTOS**

Yo, Joshua Fabricio Rubianes Cueva quiero agradecer a todos los profesores que me han guiado y acompañado durante mi paso por la carrera de Diseño Multimedia, quienes nunca dejaron de alentarme a perseguir una meta más alta, también agradecer a mis compañeros y compañeras que me han brindado no solo buenos momentos, sino experiencias que definitivamente han cambiado mi manera de ver el mundo.

Yo, Lucy Nicole Maila Usiña agradezco a la Universidad Politécnica Salesiana por las oportunidades de explorar y desarrollar mi creatividad en la carrera de Diseño Multimedia, y a todos los profesores que fueron una guía e inspiración además de un apoyo en mi crecimiento académico, profesional y personal.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>RESUMEN.....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>APROXIMACIÓN TEÓRICA .....</b>	<b>3</b>
Diseño y Comunicación visual del juego como método de aprendizaje.....	3
Representación histórico-cultural en juegos de mesa .....	4
Gamificar contenido histórico y cultural.....	5
Diseño gráfico en el desarrollo de juegos de mesa .....	6
Estudio de juegos de mesa con temática histórica .....	8
Orquesta Negra: Hitler debe morir .....	8
Pandemic: La caída de Roma .....	9
Twilight Struggle.....	¡Error! Marcador no definido.
<b>METODOLOGÍA.....</b>	<b>10</b>
<b>RESULTADOS .....</b>	<b>15</b>
Fundamento y análisis de datos.....	16
Estudio e identidad visual de la marca .....	17
Boceto.....	18
Diagramación.....	20
Desarrollo del juego .....	21
Esbozo conceptual .....	21
Proceso de diseño de personajes.....	22
Diseño de los componentes del juego.....	24
Tableros.....	24
Cartas .....	25
Piezas .....	26
Fichas .....	26
Caja .....	27
Mecánicas y dinámicas .....	28
Pruebas y correcciones .....	29
Producción del juego y pruebas de impresión.....	30
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>30</b>

<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>31</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>34</b>
Metodologías cualitativas.....	34
Tabla 1. Respuestas del grupo focal a las preguntas .....	34
Tabla 2. Respuestas del grupo focal del prototipo del juego.....	35
Tabla 3. Respuestas de los docentes entrevistados.....	36
Anexo A. Preguntas de las metodologías.....	38
Anexo A1. Preguntas de la encuesta .....	38
Anexo A2. Preguntas del grupo focal.....	44
Anexo A3. Preguntas de las entrevistas.....	45
Anexo B. Gráficos de encuestas.....	46
Anexo B1. Primera parte de la encuesta.....	46
Anexo B2. Segunda parte de la encuesta.....	49
Anexo B3. Tercera parte de la encuesta .....	54
Anexo C. Componentes del juego.....	54
Anexo D. Desarrollo del juego.....	54

## RESUMEN

En el presente documento está recopilada información sobre el proceso de diseño del producto “Reuniones Secretas”, un juego de mesa cooperativo basado en los hechos del Primer Grito de Independencia. Para el desarrollo del proyecto integrador, la investigación permitió profundizar fundamentos teóricos de la investigación como el diseño y comunicación visual, la representación histórico-cultural, la gamificación de contenidos históricos y el desarrollo de juegos de mesa.

En el proceso de recopilación de datos se recurrió a métodos de investigación cualitativos como, grupos focales, encuestas y entrevistas con el propósito de analizar el impacto que el uso de juegos de mesa pueden tener en los procesos educativos sobre historia y cultura, especialmente para los adolescentes de la ciudad de Quito y de esta manera, aumentar el interés en la historia, a través de un juego de mesa que expanda el aprendizaje de sus contenidos, utilizando elementos de la gamificación y experiencias lúdicas e inmersivas.

Finalmente, se presentan las evidencias de la investigación, cuyos resultados permiten visualizar el desarrollo y creación del juego, desde sus mecánicas iniciales y reglas, el establecimiento de elementos de juego como el tablero, las fichas, cartas y dados que se utilizan para jugar, hasta la definición de su estilo visual, línea gráfica y diseño. Estos resultados se ven reflejados en las conclusiones realizadas luego de varias fases de prueba del juego en distintos grupos focales, las cuales, cierran la investigación solventando las necesidades planteadas en los objetivos del proyecto de titulación.

**Palabras Clave:** Diseño y Comunicación visual, Representación Histórico-Cultural, Primer Grito de Independencia, Gamificación, Juegos de mesa.

## ABSTRACT

In this document, information is compiled about the design process of the product "Secret Meetings," a cooperative board game based on the events of the First Cry of Independence. For the development of the integrative project, the research allowed for a deeper understanding of theoretical foundations such as design and visual communication, historical-cultural representation, gamification of historical content, and board game development.

In the data collection process, qualitative research methods such as focus groups, surveys, and interviews were used with the purpose of analyzing the impact that the use of board games can have on educational processes about history and culture, especially for adolescents in the city of Quito, and thus, increase interest in history through a board game that expands the learning of its content, using elements of gamification and playful and immersive experiences.

Finally, the evidence of the research is presented, whose results allow for the visualization of the game's development and creation, from its initial mechanics and rules, the establishment of game elements such as the board, tokens, cards, and dice used to play to the definition of its visual style, graphic line, and design. These results are reflected in the conclusions drawn after several phases of game testing in different focus groups, which conclude the research by addressing the needs outlined in the objectives of the graduation project.

**Keywords:** Visual Design and Communication, Historical-Cultural Representation, First Cry of Independence, Gamification, Board Games.

## INTRODUCCIÓN

A través de los años, la historia del Ecuador se ha enseñado mediante métodos de memorización de contenidos que, en la actualidad, no promueven el aprendizaje histórico y cultural entre los adolescentes de la ciudad de Quito. Esto sumado al bajo interés que los estudiantes de colegio presentan, hoy en día, frente a los medios de aprendizaje tradicional como los libros. Circunstancia que vuelve a la historia un tema vaciado de valor que repercute en los jóvenes y termina generando una mala perspectiva sobre el conocimiento histórico de su ciudad, reduciendo la posibilidad de un aprendizaje significativo (Real Ramos & Yunda, 2021).

De ahí que el interés en el contenido histórico comienza a perderse en las nuevas generaciones, por lo que existe una necesidad metodológica de transformar ese método de enseñanza a uno más adecuado y adaptado a las necesidades de los jóvenes. Si bien es imposible cambiar completamente el método de enseñanza actual, la propuesta se vuelve necesaria al ver como los métodos tradicionales no consiguen captar la atención de los adolescentes.

Para paliar esta la falta de interés sobre el aprendizaje histórico en los estudiantes de los colegios de Quito, este proyecto propone desarrollar un juego de mesa estratégico que funcione en correspondencia al uso de nuevas herramientas de aprendizaje con el apoyo de la gamificación, para resaltar la importancia de los sucesos históricos del Ecuador como el Primer Grito de Independencia. Sobre este aspecto y el uso de la gamificación, Puentes et. al (2022) destacan que su aplicación permite otras mecánicas y dinámicas que logran interactividad lo que permite la retención de información de forma instintiva.

La propuesta de desarrollar un juego de mesa estratégico sobre un evento significativo que refiere al proceso independentista de Quito responde al objetivo general del proyecto

integrador, lo que permitirá fomentar una comprensión crítica y participativa de la historia nacional del Ecuador en adolescentes de la ciudad de Quito.

Para su desarrollo, este objetivo general deriva en tres específicos como: Determinar los elementos más relevantes en el contexto histórico del Primer Grito de Independencia, haciendo énfasis en sus personajes, escenarios y sucesos. Definir los diferentes roles y mecánicas de juego para fortalecer la comprensión histórica del Primer Grito de Independencia de forma lúdica. Y, crear un modelo de juego de mesa estratégico que funcione como herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje y su aporte a la identidad nacional en sus jugadores, con la intención de mejorar la conexión de los adolescentes con la historia de su ciudad.

Este proyecto integrador, busca explorar el impacto que puede llegar a tener esta herramienta educativa como lo son los juegos de mesa, al fomentar procesos de enseñanza aprendizaje que generen interés sobre nuestra historia. Si características de inmersión se aplican con eficacia pueden incentivar el aprendizaje de forma natural en sus participantes. Los juegos de mesa de acuerdo con Uribe, Cobos & Ortega (2017), permiten a los jugadores desarrollar patrones cognitivos que facilitan el aprendizaje, no solamente porque impulsa y promueve la gamificación como herramienta alternativa de aprendizaje, sino también, aprovecharla para contar la historia de una manera innovadora que incentive una mejor comprensión sin dejar de ser entretenida para ellos.

Al transformar el Primer Grito de Independencia a un formato lúdico, por una parte, se pretende enseñar sus hechos y, por otra, incentivar el pensamiento crítico y colaborativo en los adolescentes de la ciudad de Quito. Conocer la historia mediante juegos de mesa abre las puertas a que otros sucesos importantes de la historia del Ecuador puedan ser representados en recursos recreativos que incentiven su aprendizaje en los estudiantes de todo el país.

## APROXIMACIÓN TEÓRICA

### **Diseño y Comunicación visual del juego como método de aprendizaje**

La comunicación visual busca generar impacto en las emociones del receptor a través de mensajes visuales que, dependiendo de su contexto, pueden tomar dos formas, casuales o intencionales. La diferencia entre ambos tipos de mensajes es que los casuales pueden ser interpretados de manera libre por el receptor, mientras que los intencionales poseen información específica que el emisor quiere transmitir (Munari, 2016). Uno de los componentes esenciales en la comunicación visual es la imagen, esta solo puede tomar forma en la mente de las personas y el colectivo gracias a la interpretación que ellos mismos les dan desde una posición creada a partir de las creencias, valores, opiniones, cultura, experiencias y recuerdos (Branda y Cuenya, 2014).

Los seres humanos, desde pequeños, somos influenciados por lo que miramos, así aprendemos, entendiéndolo o no. También identificamos colores y símbolos básicos como un instinto de supervivencia y adaptación, pero durante el crecimiento todo lo que nos rodea empieza a tener significados más complejos (Frascara, 2015). Justo como lo menciona Vygotsky (1978), cuando explica que para el aprendizaje son relevantes el lenguaje y la interacción social, porque a partir de ellos se genera experiencia. De este modo, queda claro que las imágenes que componen el mundo influyen directamente en el desarrollo de un individuo a lo largo de toda su vida, especialmente en las etapas iniciales del crecimiento donde el juego tiene un papel fundamental.

El juego a grandes rasgos es entendido como una acción u ocupación elegida de manera libre que se lleva a cabo en un tiempo y espacio específico, condicionado por reglas que son aceptadas de antemano, un juego causa emociones y reacciones en los participantes al momento de formar parte de dicha actividad (Huizinga, 1972).

Al jugar transformamos las reglas del juego en experiencias interactivas, permitiendo el desarrollo natural del pensamiento crítico y a su vez haciendo al jugador parte de una sociedad en la que aspectos como su identidad y cultura son determinantes al momento de tomar decisiones (Santos et al., 2020). Debido a esto, el proceso de una imagen con un cometido de comunicación visual debe cumplir con su objetivo de emitir mensajes conociendo las condiciones de quienes van a interpretar dicha imagen.

Bajo este contexto, el juego se convierte en un medio por el que se puede enseñar conceptos de forma intuitiva. De ahí que este se constituya en una forma de comunicación visual que, de una manera práctica enseñe conceptos a los participantes, quienes, al jugar, requieren de un grado de entendimiento sobre la información de este y por consecuencia se genera aprendizaje al enganchar a los jugadores a un ciclo de mecánicas divertidas provocando la necesidad de repetir la experiencia (Castillo, Fúquene & Ríos, 2014).

### **Representación histórico-cultural en juegos de mesa**

Los denominados juegos de mesa partieron desde conceptos simples hasta que algunos decidieron explorar la historia como temática central de sus mecánicas. Cabe señalar que estos medios lúdicos han evolucionado a la par de la humanidad como lo afirman Legerén y Rada (2014), con distintos motivos de uso como el entretenimiento, la representación de la cultura y el reflejo de creencias.

Esto significa que, al involucrar la historia en un formato lúdico, se presenta la oportunidad de compartir conocimiento cultural a jugadores de todo el mundo. Para Salen y Zimmerman (2006) si los juegos poseen un contexto cultural e histórico serán más entretenidos, como lo son los juegos populares como “Orquesta Negra: Hitler debe morir” o “Pandemic: La caída de Roma”, juegos de mesa que se centran en explorar situaciones históricas conocidas.

Siendo estos una evidencia clara de los matices que los juegos de mesa pueden llegar a ofrecer como medios de entretenimiento y al mismo tiempo, dar a conocer acontecimientos reales.

Es de este modo que la historia ecuatoriana también puede ser adaptada con el propósito de promover su aprendizaje a nuevas audiencias. Estos hechos históricos son importantes, ya que son etapas esenciales del desarrollo del Ecuador en el que vivimos hoy en día. Un juego de mesa necesita ser específico. Por lo que, para elegir correctamente qué suceso de la historia ecuatoriana puede ser representado, fue importante realizar una investigación de fondo que permita destacar el hecho histórico en los actuales escenarios en los que se desenvuelven los adolescentes de Quito.

Uno de los eventos con más relevancia en la historia del Ecuador es el Primer Grito de Independencia, un hito que inspiró a otras naciones a iniciar la lucha por un futuro libre (Núñez, 2008). El Primer Grito de Independencia, supuso igualmente un avance en el desarrollo de una identidad quiteña de unidad que se agrupa en nombre de la libertad, consolidada en la Junta Soberana de Gobierno establecida el 9 de agosto de 1809, con el propósito de buscar autonomía para Quito y responder a las necesidades que surgieron a partir del desequilibrio de la corona española (Rodríguez, 2011).

### **Gamificar contenido histórico y cultural**

La gamificación como técnica aprovecha las características que determinan al juego para explicar y procurar nuevos conocimientos de una forma interactiva en comparación con la educación tradicional, con ayuda de sus sistemas es capaz de estimular la motivación en los participantes de una actividad que incluya características de un juego, esto puede entenderse desde dos posiciones, la motivación intrínseca y la motivación extrínseca (Teixes, 2015). Desde el punto de vista de Ryan y Deci (2000) con su Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social y Bienestar (*Self-Determination Theory, SDL*),

la motivación intrínseca es aquella que lleva a realizar una acción por deseo propio incitado por la mejora de capacidades sin esperar una recompensa, en su contraparte. La motivación extrínseca impulsa a la acción con la finalidad de obtener algo a cambio como compensaciones externas que validen el esfuerzo, ambas motivaciones deben equilibrarse si se desea una aplicación exitosa de la gamificación para enseñar o informar.

Apelar a la satisfacción personal del usuario al momento de jugar hace que su proceso de aprendizaje sobre el juego sea más fácil, natural e intuitivo. Esta noción está relacionada con la Teoría del Flujo (*Flow*) establecida por Csikszentmihaly (1990) en donde enfatiza la vinculación de las emociones y el gozo al realizar actividades, estado que aumenta el desempeño de la comprensión a causa de la inmersión y concentración que dicha actividad provoca.

Referente a los modelos de enseñanza tradicionales que tratan temáticas sobre historia y cultura, Cascante (2018) sostiene que, al inclinarse por el factor de la memoria suelen ser aburridos y reducir la atención, es por esto por lo que recomienda el uso de actividades divertidas como el juego para suscitar procedimientos de enseñanza aprendizaje eficaces. Como un claro ejemplo de ello, se tiene los resultados favorables obtenidos en la indagación de Chi-Hua et al. (2023) quien evidenció el aprendizaje de cultura en aquellos que participaron en sus actividades al aplicar juegos de mesa con características culturales.

### **Diseño gráfico en el desarrollo de juegos de mesa**

Al momento de definir los componentes fundamentales para un juego de mesa tales como la temática, mecánicas y el diseño, se cumplen con fases determinadas dentro de su diseño, lo que se relaciona con la experiencia de usuario y la cual está condicionada en gran medida a la calidad del diseño gráfico que un producto posee (Gurley, 2020). De acuerdo con esto, Forbeck (2011) resalta el balance que deben tener las cualidades en los juegos de mesa

como el concepto y las mecánicas, para que una cualidad no se encuentre por encima de la otra ocasionado una descompensación en el contenido.

Aspectos como el arte de la caja necesita ser llamativos además de informativos o representativos de las mecánicas del juego. Del mismo modo elementos como el tablero, cartas y fichas necesitan ser claros y fáciles de entender, haciendo que el buen uso de iconografías y el análisis del diseño sean necesarios para generar imágenes funcionales es de gran importancia al desarrollar dichos elementos.

Es decir, los elementos de diseño e interacción deben ser coherentes dentro y fuera del juego, dado que su importancia radica en darle una idea al jugador sobre lo que va a jugar desde que ve la portada hasta el final de la partida. Una de las maneras de producir un juego de mesa es mediante la estructura de Tidball (2011), el cual se compone de tres actos. Como primera fase se tiene la introducción donde los jugadores pueden familiarizarse con el juego, en la segunda se le da la posibilidad de exploración a los participantes para que conozcan los límites y experimenten momentos sociales; y la última fase es el cierre, el cual debe crear un ambiente de interactividad y de interés por parte de los jugadores proporcionando una experiencia satisfactoria y repetible.

Retratar estas fases del juego de manera visual requiere de un amplio conocimiento y análisis sobre qué elementos del diseño gráfico son más útiles al momento de comunicar las mecánicas y estética del juego. La elección de colores, tipografías, íconos, y hasta el formato de recorte de fichas o cartas deben ser cuidadosamente diseñadas para ser tanto llamativas, como funcionales. Los principios básicos del diseño deben formar parte de cada elemento dentro del juego con la finalidad de facilitar la comprensión de sus reglas.

## **Estudio de juegos de mesa con temática histórica**

Los juegos desglosados a continuación fueron tomados como referencia para definir los modos de incluir datos históricos en un juego de mesa manteniendo su característica lúdica y las mecánicas que se emplearon para gamificar el acontecimiento del Primer Grito de Independencia. Para esto se hizo un análisis con los parámetros establecidos por la teoría del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).

### **Orquesta Negra: Hitler debe morir**

*Orquesta Negra*, integra de manera efectiva elementos históricos, narrativos y mecánicos para generar un espacio de aprendizaje sobre la Segunda Guerra Mundial. En consonancia con lo anterior, promueve el aprendizaje y comprensión de sucesos bélicos y políticos, además de suscitar a la reflexión de temas éticos, empáticos y de trabajo en equipo al colocar a los jugadores en el rol de los personajes históricos reales.

En cuestión de lo didáctico, el juego tiene como estructura central la cooperación entre jugadores, en las que se tiene que tomar decisiones estratégicas que favorezcan a todo el equipo, gestionar riesgos y colaborar entre jugadores para ganar. El arte del juego es también una estimulación para reforzar la inmersión en el entorno histórico que maneja el juego, los colores sobrios, formas significativas, mapas y uso de fotografías reales, así como representaciones a través de ilustraciones, convierten al juego en una simulación lúdica que facilita la retención de conocimiento y aumentan el compromiso del jugador.



Figura 1. Partida de Orquesta Negra [Fotografía]. Por Universo Jugador, 2021, Blog Profesor Francisco. <https://www.profesorfrancisco.es/2021/01/juegos-de-mesa-con-historia-8-para.html>

### **Pandemic: La caída de Roma**

Este juego del tipo estratégico contiene como contexto histórico el colapso del Imperio Romano debido a las invasiones bárbaras, en el que los jugadores asumen la posición de líderes romanos. Este trasfondo histórico del juego permite a los jugadores conocer y comprender a cierto grado los factores políticos, sociales y militares que ocasionaron la caída del Imperio Romano, con una narrativa de manera lineal. Es así como el juego *Pandemic: La caída de Roma* con sus mecánicas favorece al desarrollo de habilidades analíticas al tratar de resolver problemas bajo presión, al mismo tiempo que asimila información compleja como los problemas administrativos, la migración y la desestabilización política.

En el apartado artístico y de diseño *Pandemic: La caída de Roma* rescata la narrativa histórica gracias a la representación visual que tienen sus recursos, haciendo alusión a mapas, legiones y las migraciones, todo con un estilo de acuerdo con la época que tiende a texturas como el papel y colores ocre en la mayoría de su aspecto, pero también con colores más saturados para elementos clave como las fichas y espacios relevantes para la jugabilidad.



Figura 2. Partida de *Pandemic: La caída de Roma*. [Fotografía].

Por Universo Jugador, 2021, Blog Profesor Francisco.

<https://www.profesorfrancisco.es/2021/01/juegos-de-mesa-con-historia-8-para.html>

La gamificación y todos los conceptos señalados con anterioridad poseen una relevancia significativa como herramientas que ayudan a gestionar y organizar de manera más dinámica la enseñanza de conceptos complejos al aplicar el juego como un método central, aumentando tanto la motivación de aprender como la atención e interés en temas educativos como la historia o la cultura. Teniendo esto en cuenta y el papel del diseño gráfico en la representación de ideas con un propósito en específico, en este caso el de enseñar, es posible diseñar un juego de mesa educativo con temáticas de la historia ecuatoriana como el Primer Grito de Independencia capaz de incentivar el aprendizaje con actividades lúdicas.

## **METODOLOGÍA**

El presente proyecto de titulación intitulado “Diseño de un juego de mesa estratégico como herramienta de aprendizaje sobre historia ecuatoriana para adolescentes de la ciudad de

Quito caso: Primer Grito de Independencia”, encaja con la línea de investigación de Diseño sostenible de productos y servicios digitales; específicamente en la subcategoría de educación y concienciación, pues su enfoque principal es el desarrollo de un juego de mesa que no solo funciona como producto de entretenimiento, sino también, sea una herramienta interactiva que facilite el aprendizaje sobre el Primer Grito de Independencia.

Con este planteamiento, se pretende resaltar la importancia de la historia del Ecuador, a través de un juego de mesa estratégico, haciendo énfasis en su papel dentro del aprendizaje de los adolescentes de la ciudad de Quito. Según Steiner (1996) citado en Hernández et al. (2014), las capacidades de aprendizaje aumentan y cambian dependiendo de las edades dentro del ámbito intelectual, espiritual y emocional, por lo que la manera en la que aprende un niño no es la misma en la que aprende un adolescente y es necesario tener en cuenta esas diferencias al momento de diseñar un producto dirigido hacia la enseñanza.

Este proyecto nace de la necesidad de brindar una alternativa a la educación que reciben los adolescentes de Quito, con el propósito de fomentar la comprensión de la historia nacional y a la vez, aumentar el interés en el aprendizaje del tema de forma eficiente. Bajo este contexto surge la pregunta: ¿De qué manera puede un juego de mesa estratégico sobre el Primer Grito de Independencia, contribuir a la comprensión crítica y participativa de la historia nacional ecuatoriana de forma innovadora y lúdica?

Al ser una investigación de carácter descriptivo la cual se centra en el modo que un individuo experimenta situaciones que se le presentan, reflejado en sus actitudes, creencias y acciones tomadas (Koh & Owen, 2000). El presente proyecto busca demostrar mediante el desarrollo de un producto lúdico, siendo aquel que incluye el juego en su método, que es posible aportar con una herramienta para mejorar la calidad de la educación histórica en los adolescentes de Quito aprovechando la gamificación; dicha investigación se separó en dos bloques de aplicación: una fase teórica y una fase de aplicación práctica.

En la primera, se recopiló información sobre el Primer Grito de Independencia para definir los elementos de mayor importancia como los personajes que participaron en el hito histórico, las fechas en las que se dieron sucesos específicos, lugares y momentos clave, y otros datos que ayudaron a construir la temática base del juego de mesa, de igual manera que las mecánicas y dinámicas; la recolección de dicha información se basó en revisar registros escritos obtenidos de fuentes secundarias y organizar todo lo encontrado con el sub-método de investigación histórica cronológica, que nos permitió establecer de manera ordenada por fechas los eventos desarrollados en el suceso mencionado (García, 2010). Además de obtener datos adicionales que no son mencionados con frecuencia y a los cuales se trató de elevar su trascendencia al incluirlos en el contenido del proyecto.

De igual forma, se tomó en cuenta la idea central de la teoría del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) que se enfoca en el uso de los juegos como herramientas para la creación de espacios que motiven el aprendizaje, la participación y la socialización (Real Ramos & Yunda, 2021). Con este enfoque identificamos y analizamos distintos juegos de mesa para, a partir de ellos definir las mecánicas y dinámicas más convenientes, así como otros aspectos de importancia para el diseño del juego, como la línea estética, el arte y la manera en la que manejan el contenido histórico para volverlo dinámico además de entendible. Estos juegos de mesa fueron investigados en catálogos virtuales como *Zacatrus*, el cual, contiene una gran variedad de ejemplares con temáticas históricas, por lo que supuso una fuente valiosa para la recolección de referencias y generación de ideas que fueron usadas en cada etapa de desarrollo.

La fase práctica del proyecto consistió en la aplicación de metodologías cualitativas, las mismas que se definen como “una forma de investigación flexible, sistemática y crítica de las regularidades del comportamiento de los agentes educativos” (Cerrón, 2019, p. 3), por lo tanto “se enfoca en lo etnológico y en la comunicación; la preocupación por la objetividad, generalizabilidad, reproductibilidad es secundaria; la lógica que emplea no es la verificación

sino el descubrimiento” (Loayza, 2006, p.60). Esto para conocer a profundidad las opiniones, actitudes y creencias de los sujetos de investigación, en este caso los adolescentes, sobre temas relacionados con los métodos aplicados en la educación, y los ambientes en los que se propicia el aprendizaje, identificando si se aplican actividades que tienden al juego o a la memorización.

Durante el aporte cualitativo, se realizaron grupos focales, los que se definen como “entrevistas en grupo, donde el moderador guía una entrevista colectiva durante el cual un pequeño grupo de personas discute en torno a las características y las dimensiones del tema propuesto para la discusión” (Mella, 2000, p.3). Los grupos focales se aplicaron con estudiantes de colegios pertenecientes a la ciudad de Quito con edades de entre 12 y 16 años, a los que se les realizó una serie de preguntas en grupo enfocadas a la perspectiva que ellos tienen acerca de la forma en la que adquieren conocimiento histórico, esto con el propósito de recopilar información sobre su experiencia dentro de las aulas, observando e interactuando activamente con los integrantes de cada grupo focal, además de procurar una supervisión adecuada al momento de aplicar la metodología mencionada.

Esta herramienta, nos permite establecer un espacio en el que explorar las opiniones de los participantes (Gibb, 1997, como se citó en Bonilla & Escobar, 2017). Mientras que, con algunas encuestas, un instrumento de investigación que permite conocer la conducta del porcentaje de la población de interés mediante preguntas direccionadas hacia el propósito de la investigación, siendo este una técnica de análisis social relevante para tomar decisiones acerca de un proyecto (Romo, 1998); conocer el nivel de interés de los adolescentes de la ciudad de Quito en los juegos de mesa, argumentar el interés en el uso de elementos de gamificación para enseñar temáticas de historia y definir qué estilos visuales son más llamativos para ellos.

Del mismo modo, se buscó la ayuda de profesores de historia a través de entrevistas a profundidad, también llamadas entrevistas cualitativas debido a que son más flexibles y activas,

no funcionan de manera que el investigador formule preguntas como un robot y el entrevistado responda, en su lugar, sigue un modelo de conversación entre iguales para comprender de mejor manera la perspectiva de vivencias, experiencias o situaciones de los entrevistados (Taylor & Bogdan, 1987). Las entrevistas nos permitieron averiguar de primera mano cómo es la experiencia de aprendizaje no solo desde la perspectiva de los estudiantes sino también de los maestros. Esto con el objetivo de ampliar nuestra visión acerca de las metodologías de enseñanza aprendizaje aplicadas en las aulas de clase.

Con la información recopilada de todas las metodologías cualitativas mencionadas con anterioridad, conseguimos establecer una línea de acción coherente con la que definir las métricas del diseño del juego, como sus mecánicas, reglas, tablero, fichas, packaging y cualquier otro elemento necesario. Empezando por la línea gráfica del juego de mesa, en las que se tomaron en cuenta las opiniones de los jóvenes en cuanto al atractivo de estilos de arte, colores y formas, además del aporte significativo que tiene el contexto histórico desarrollado en el juego de mesa que data de la Real Audiencia de Quito, resaltando un estilo *antiguo* y desgastado. Dentro de esto, el diseño gráfico jugó un papel importante en cuanto a la organización de elementos y aplicación de conceptos como la jerarquía, escala, diagramación y relevancia, así como el equilibrio y ritmo, presentes en la construcción de los componentes del juego, en los que se mezcló técnicas de ilustración digital con técnicas de comunicación visual para cumplir con el propósito de generar una experiencia inmersiva más cercana de los jugadores con la temática manejada y su característica educativa e informativa.

Por otro lado, para las mecánicas y dinámicas aplicadas en la construcción del juego de mesa en relación con la jugabilidad, se tomó en consideración, como un eje central, la influencia del contenido histórico, en adición de los conceptos básicos de gamificación y el cómo transformar temas complejos en información más sencilla de digerir, con inclinación hacia la diversión. Sin embargo, para que un juego sea entretenido y comparta aspectos

educativos gamificados al mismo tiempo, tiene que poseer un balance en la manera que se experimenta dicho, por lo tanto, no deben caer en una complejidad máxima, que puede ocasionar frustración, ni demasiado sencilla que se torne aburrido y monótono (Yu, 2011).

De la misma manera, para la producción del producto, se procedió a una serie de procesos de gestión, desde buscar las opciones más factibles para realizar una impresión de calidad, eligiendo el mejor método, hasta las numerosas pruebas de color realizadas para conseguir el resultado deseado, así como la elección de materiales de impresión que se ajustaran a las necesidades requeridas por la funcionalidad y aspecto del juego de mesa, en conjunto de todo lo que lo conforma. Para esto se examinó la estructura en el flujo de trabajo para un producto impreso, el cual “se basa en procesos secuenciales unidireccionales. Esto quiere decir que cada proceso depende del anterior para poder evolucionar correctamente” (Pozo, 2015, p.25). Con este método se planeó una organización clara en los procesos, comenzando con el diseño, pasando por la post impresión de pruebas, y terminando con el producto gráfico impreso.

Con todas las metodologías aplicadas, se logró obtener un sistema de procesos más claro para el desarrollo del juego, desde la ideación de su concepto cumpliendo términos de gamificación, hasta la producción considerando el flujo del trabajo.

## **RESULTADOS**

Con los datos obtenidos mediante las metodologías del proyecto, es decir, las encuestas de opinión (Anexo A1) y el grupo focal (Tabla 2), se identificó la percepción de los adolescentes de 12 a 16 años de la ciudad de Quito sobre los juegos de mesa, el aprendizaje lúdico y las clases de historia que reciben, sobre todo historia ecuatoriana. Mientras que gracias

a las entrevistas (Tabla 3), comprendimos el punto de vista de los profesores, quienes desempeñan un papel de guía dentro de las aulas de clase.

A partir de esto, el desarrollo de “Reuniones Secretas” comenzó con la elección del Primer Grito de Independencia como eje temático, esto porque los estudiantes reconocen su importancia, pero no promueve un interés genuino en ellos. Después, mediante una investigación secundaria se definió el concepto general del juego, seguido del diseño de sus componentes basados en mecánicas inspiradas en juegos similares y en varios principios de la gamificación como el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y la teoría de Flujo (*Flow*).

Varias versiones del prototipo fueron probadas por los autores para solventar inconsistencias iniciales, mientras que otros fueron puestos a valor por estudiantes de colegio. Esto resultó en la definición final de los componentes del juego de mesa, como el reglamento, tablero, cartas, fichas, y piezas. Además de un manual de marca que recopila la identidad visual del juego.

### **Fundamento y análisis de datos**

Los resultados recopilados y analizados de las metodologías de investigación nos permitieron conocer de manera más certera las preferencias del público objetivo. Es así como las encuestas, con sus preguntas formuladas (Anexo A1), y aplicadas a estudiantes de colegio, apuntaron hacia una actitud positiva acerca del uso de recursos lúdicos para el aprendizaje de temas históricos debido a que la materia de Historia, aunque relevante, no causa suficiente interés por su contenido teórico, esto se puede visibilizar en las respuestas de la segunda parte de la encuesta (Anexo B2).



Figura 4. Fotografía de los estudiantes encuestados. Autoría propia.

Por otro lado, los estudiantes muestran un conocimiento moderado y un potencial interés en los juegos de mesa como un medio de entretenimiento y aprendizaje, lo que es notorio en las respuestas de la primera parte de la encuesta (Anexo B1) y en las opiniones rescatadas de la aplicación del grupo focal (Tabla 1). En adición, las entrevistas (Tabla 3) nos permitieron identificar los retos de adaptar la Historia, que suele presentarse en formato de texto, a herramientas lúdicas y cómo estas metodologías pueden mejorar la experiencia de aprendizaje en los estudiantes de la actualidad.

### **Estudio e identidad visual de la marca**

Para diseñar el logotipo del juego de mesa “Reuniones Secretas” se recopilaron varias referencias visuales (Anexo D1) que se adaptan al concepto del estilo barroco. De manera que las formas elegidas para el logotipo se asemejan a los pergaminos y patrones ornamentales de la época revolucionaria de Quito para proporcionar un dinamismo contextualizado.

El primer boceto vectorizado se realizó en el programa *Adobe Illustrator*, partiendo de formas simples con el fin de obtener una primera idea sobre la composición que se manejaría.

El título del juego “Reuniones Secretas”, hace alusión al modo en que operaban los próceres de la independencia, quienes realizaban reuniones confidenciales en las que se compartía información y se planeaban los actos que desembocaron en el Primer Grito de Independencia suscitado el 10 de agosto de año de 1809.

### **Boceto**

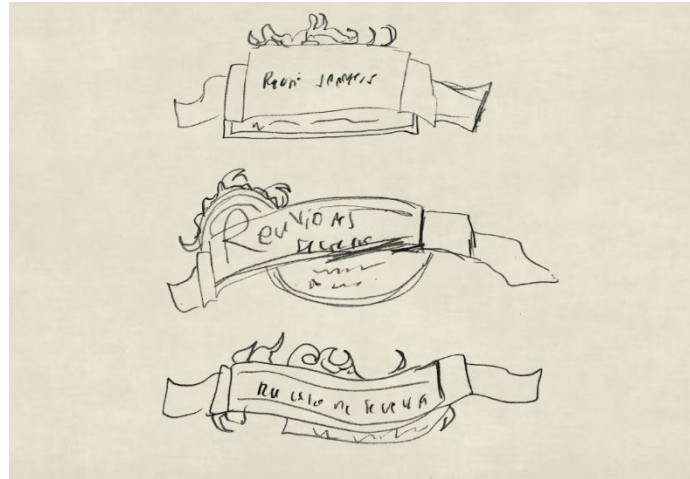


Figura 5. Boceto inicial del logotipo. Autoría propia.

Con la estructura base del logotipo definida, se llevó a cabo una exhaustiva revisión de tipografías que se adaptaran al concepto del logotipo, priorizando tipografías del tipo serif clásicas que imitasen las tendencias ornamentales de la caligrafía de la época. Seleccionando las tipografías que destaquen por sus curvas suaves, con ondulaciones y espirales. Tras probar varias tipografías sobre el logo se seleccionaron las fuentes: Cinzel Decorative, Monotype Corsiva y Arima con sus distintas variables.

<b>CINZEL DECORATIVE</b>	<i>Monotype Corsiva</i>	<b>Arima</b>
<b>REUNIONES SECERTAS</b>	<i>JUAN PÍO MONTÚFAR</i>	<b>JUAN PÍO MONTÚFAR</b>
REUNIONES SECRETAS	<i>juan pío montúfar</i>	juan pío montúfar
<b>REUNIONES SECRETAS</b>	<i>Juan Pío Montúfar</i>	Juan Pío Montúfar
<b>12345678</b>	<i>12345678</i>	Juan Pío Montúfar
12345678		12345678

Figura 6. Prueba de tipografías. Autoría propia.

La prueba se desarrolló sobre la ilustración de la cinta de papel más detallada para tener una idea más cercana del resultado final (Anexo D2), usando los colores tentativos de tonos sepias y ocres, característicos de las hojas de papel desgastadas, reforzando la identidad visual de “Reuniones Secretas”.

Se hicieron modificaciones en los caracteres de la tipografía definitiva para obtener un resultado más llamativo (Anexo D3) a la vez que se optó por elegir una paleta de colores distinta de la inicial (Anexo D4), basada en colores representativos de Quito, como el azul y el rojo, reemplazando parcialmente las tonalidades ocres del papel, pero manteniendo los detalles dorados. Una vez establecida la paleta y composición, se procedió a experimentar con la armonía cromática.



Figura 7. Pruebas de armonía cromática. Autoría propia.

Tras un análisis minucioso del diseño y su concepto, se seleccionó la versión cromática con los colores azul y rojo para aportar contraste y simbolismo al logotipo, conservando los tonos ocres en el fondo para mantener la coherencia con la identidad visual del juego de mesa. Los elementos finales del logo pasaron por un proceso de pintura en *Adobe Photoshop*, usando pinceles texturizados, efectos de relieve semi realista y patrones de texturas de tela para estilizar según el material. Siendo el logotipo el resultado de una mezcla de arte vectorial, pintura digital, aplicación de efectos y texturizado como se ve en la Figura 8.



Figura 8. Diseño final del logotipo y sus elementos. Autoría propia.

## Diagramación

El siguiente paso fue maquetar un manual de marca con secciones dedicadas al concepto, el logotipo, las tipografías, la cromática, los elementos gráficos y demás componentes del juego para facilitar las próximas decisiones a nivel gráfico con una línea de diseño clara en todo sentido.

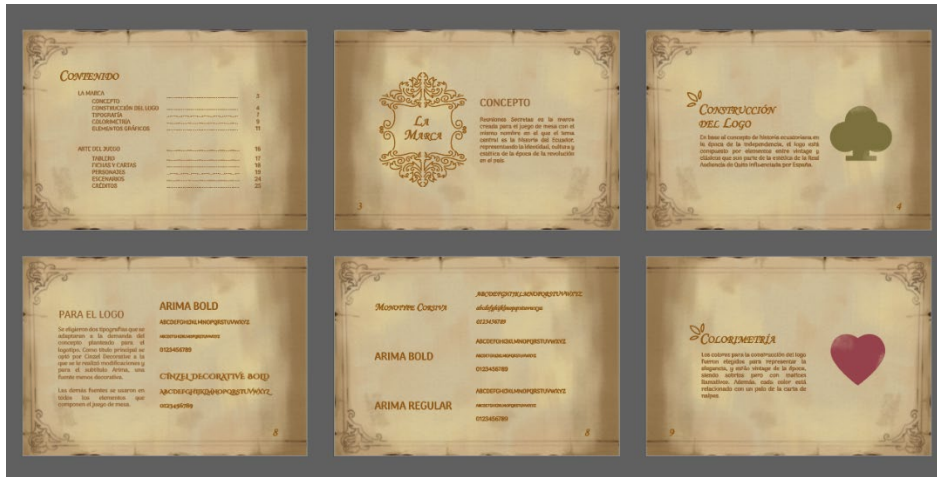


Figura 9. Vista al manual de marca. Autoría propia.

Se agregaron secciones específicas para describir el concepto y estilo de arte generalizado que se usó en cada componente del juego de mesa.



Figura 10. Vista al libro de arte. Autoría propia.

## Desarrollo del juego

### Esbozo conceptual

Para el proceso creativo se tomó una serie de decisiones con respecto a la estética y diseño del juego de mesa, adaptando el concepto inicial y marcando de ese modo un camino claro de los pasos a seguir, siendo la primera fase el diseño de personajes.

## Proceso de diseño de personajes

Los personajes son fundamentales dentro de “Reuniones Secretas”, ya que representan a los próceres y varios personajes más que fueron parte del Primer Grito de Independencia, de modo que cada personaje debe ser distinto, reflejando sus personalidades y rasgos según la historia. El proceso empezó por una rigurosa investigación de fuentes secundarias como registros y documentos digitales para asegurar la fidelidad visual y cultural en cada diseño.

## Bocetos de exploración del estilo artístico

Con esa base teórica, se elaboraron múltiples bocetos con exploración de siluetas, proporciones y expresiones, con el propósito de capturar las características de los próceres, sin perder el estilo de arte atractivo para los adolescentes de hoy en día.

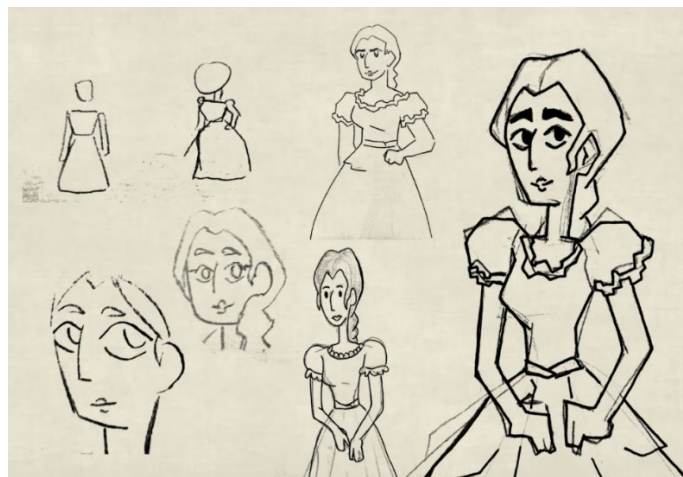


Figura 11. Experimentación de estilos. Autoría propia.

## Valoración de estilos artísticos

Se fijaron tres opciones que mantuvieran la coherencia con el concepto y estilo visual ya establecido, las cuales fueron valoradas por el grupo objetivo mediante la encuesta aplicada, en donde la opción A fue la elegida por la mayoría de encuestados con la preferencia del 52% en comparación a los otros estilos de arte (Anexo B3).



Figura 12. Opciones del estilo artístico. Autoría propia.

### Ilustraciones de todos los personajes

El estilo de arte se definió al diseñar al personaje de Manuela Cañizares, para luego usarlo como base para los demás y así procurar que el estilo se mantenga entre los personajes, en cuestión de siluetas, formas, pintura, detalles y texturizado.



Figura 13. Proceso de pintura digital

Con el proceso de pintura definido, como se observa en la figura 13, se continuó con el resto de los personajes, los que fueron elegidos con la ayuda de una investigación previa sobre su papel dentro de la historia con la que también se definió su función dentro del juego. Se diseñaron cinco personajes protagonistas jugables, siendo estos los integrantes de la Junta

Soberana de Gobierno. A la vez, también se diseñó a diez personajes más quienes habrían participado en mayor o menor medida durante el suceso histórico. (Anexo D8).



Figura 14. Diseño de dos de los personajes principales. Autoría propia.

## **Diseño de los componentes del juego**

### *Diseño de Tableros*

Los tableros son componentes fundamentales de un juego de mesa ya que permiten la interacción entre los jugadores y el juego, estos intervienen directamente con las mecánicas, lo que facilita la comprensión de las reglas. “Reuniones Secretas” contiene tableros adaptados al suceso histórico por medio de representaciones geográficas y conceptuales del suceso, lo que enriquece su valor educativo y la inmersión en la narrativa. Sus tableros son de tres tipos, el primero siendo una representación de la ciudad de la Real Audiencia de Quito de 1809, el segundo al Acta de la Junta Soberana escrita por los próceres de la independencia y el tercero siendo cinco Tableros de Personaje que representan a cada uno de los personajes protagonistas históricos que construyeron el primer Gobierno Autónomo de Quito. Cada tablero manejando sus propias mecánicas internas que se relacionan entre sí para generar la dinámica principal del juego.

El proceso de diseño de cada uno de los tableros, como sus contenidos se encuentran ordenados en la tabla del Anexo C1.



Figura 15. Diseño final de los Tableros de Personaje - Juan Pío Montúfar. Autoría propia.

### Diseño de Cartas

Las cartas cumplen con funciones didácticas y lúdicas que se potencian al estimular el interés de los jugadores por la información que contienen. De modo que, procurando la coherencia entre el contenido y la experiencia del juego, se decidió diseñar 4 tipos de carta, cada una diferente de la otra y con un aspecto acorde a su finalidad.

Las cartas se dividen en “Cartas Numeradas” cuya función se relaciona con las mecánicas del tablero al aumentar o disminuir los puntos según las jugadas realizadas con ellas, “Cartas de Acción”, que permiten realizar acciones específicas que benefician a los jugadores al ser jugadas, “Cartas de Colaborador” que presentan a diversos personajes históricos con reglas que se agregan al juego de manera temporal y finalmente en “Cartas de Evento”, que transmiten en orden cronológico los antecedentes más importantes al Primer Grito de Independencia y representan retos que los jugadores deberán de superar cada ciertos turnos.

El proceso de diseño de cada uno de los tipos de cartas, como sus contenidos se encuentran ordenados en la tabla del Anexo C2.



Figura 16. Diseño final de las Cartas de Acción. Autoría propia.

### *Diseño de Piezas*

Las piezas de un juego de mesa pueden evocar personajes, estructuras o cualquier otro recurso que se considere conveniente para motivos didácticos asociados a las mecánicas del juego. Teniendo en claro esta noción, se diseñaron las distintas piezas de “Reuniones Secretas”, siendo las más importantes los “Tokens de Personaje”, que representan a cada personaje protagonista usado por un jugador, junto con los “Tokens de Soldados Realistas”, representando a las amenazas que se deben evitar en cada partida.

También se diseñaron piezas secundarias como los “Contadores de Nivel” y el dado de patrulla, que cumplen funciones arraigadas a las mecánicas generales de los tableros de juego (Anexo D9). El proceso de diseño de las piezas se encuentra en la tabla del Anexo C3.

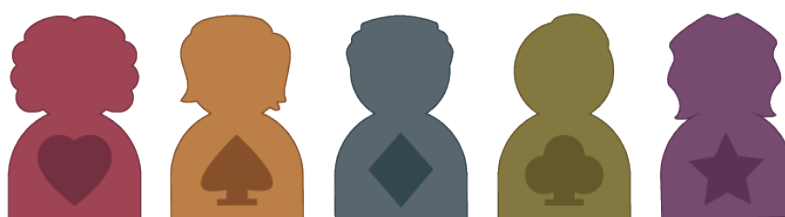


Figura 17. Diseño final de los 5 Tokens de Personaje. Autoría propia.

### *Diseño de Fichas*

En consistencia con los elementos que hacen más entendibles las reglas de un juego de mesa, las fichas pueden actuar como indicadores de progreso, recursos de inmersión o la

respuesta a las acciones tomadas durante la partida, lo que le permite al jugador conocer su estado dentro del juego, así como aportar a la fluidez de las dinámicas.

Las fichas de “Reuniones Secretas” se basan en 3 distintos conceptos, siendo las más relevantes las “Fichas de Indagación”, ya que representan la información que los jugadores deben obtener para conseguir la victoria. De manera similar, las “Fichas de Objetivo” y los “Sellos de Color”, son fichas necesarias para ganar una partida del juego. Su diseño y funcionalidad son explicados a profundidad en la tabla del Anexo C4.



Figura 18. Diseño final de las Fichas de Indagación. Autoría propia.

### ***Diseño de la Caja***

La caja de un juego de mesa es como una carta de presentación para los potenciales jugadores, por lo que su diseño además de ser llamativo debe representar de forma sintetizada la esencia del juego.

### **Maquetación**

En similitud con otras cajas de juegos de mesa, se trazó una maquetación de la estructura general de una caja simple con tapa, que contiene dos partes, la base y la tapa. Se mantuvieron los detalles para la construcción de esta después de la impresión como las solapas que necesitan acoplarse a otras partes del elemento para cumplir su función.

## Diagramación

Con la estructura base de la caja sólida, se procedió a colocar los elementos que permitieron darle un aspecto representativo y de acuerdo con el concepto del juego. Estos elementos se dispusieron conservando los límites de impresión, manteniendo un equilibrio y evitando la competitividad de protagonismo entre componentes decorativos y funcionales.

Resultando en una caja con tendencias minimalistas en su base estructural, pero con un texturizado de madera y detalles dorados que acompañan a los demás elementos que le otorgan el valor estético del juego sintetizado.



Figura 19. Diseño de la Caja del Juego en *Adobe Illustrator*. Autoría propia.

## ***Mecánicas y dinámicas***

Al ser un juego cooperativo sus mecánicas y dinámicas giran en torno a la participación de todos los jugadores para cumplir con los requisitos de victoria de cada partida. La dinámica principal se centra en varias rondas de juego divididas entre secciones en la Real Audiencia de Quito, donde se movilizan los tokens para recolectar fichas de indagación mientras evitan a las autoridades españolas, y secciones de Reuniones Secretas en las que se utilizan las fichas para conseguir y jugar cartas con las que motivar a los

compatriotas, reducir las sospechas de los soldados realistas y aportar a la escritura del Acta de la Junta Soberana.

Las mecánicas se describen al completo en el Reglamento de Juego (Anexo D9), pero consisten principalmente en las interacciones de los jugadores con el entorno del tablero. Durante su turno cada jugador realiza sus acciones para moverse por la ciudad, añadir fichas de indagación a su Diario y realizar la acción de su “Habilidad Única”. Al final de cada turno, se debe lanzar el Dado de Patrulla para mover a los Soldados Realistas y al completarse una ronda, el contador del nivel de progreso avanza una casilla y si se indica, también se levanta una carta de evento para comenzar una ronda de Reunión Secreta.

Primero resolviendo los efectos dictados por la carta de evento levantada, para luego comenzar la ronda de Reunión secreta en la que cada jugador puede comprar cartas usando las fichas de indagación en sus Diarios, intercambiar sus cartas o fichas de forma oculta con torso jugadores para no levantar sospechas y realizar jugadas de cartas para aumentar o disminuir los niveles de sospecha y motivación dentro del juego.

### **Pruebas y correcciones**

Una de las fases de valoración más importante para determinar la factibilidad del juego de mesa, fueron las opiniones compartidas por el público objetivo, que se obtuvieron mediante la aplicación de grupos focales con cinco estudiantes (Tabla 2). Es por este medio que se pudieron reconocer las falencias del prototipo y así aplicar las mejoras en el producto final, como los cambios de color y una mejor adaptación a nivel estético.

## Producción del juego y pruebas de impresión

La impresión del juego se compuso de reuniones con varias imprentas, en las que se revisaron y compararon distintos materiales en pruebas de color, hasta definir los que se usarían para el producto final. Estableciendo los tableros de la ciudad y de personajes en impresiones de cartulina mate sobre cartón para que los detalles del color sean visibles y resistentes, mientras que las fichas y tokens serían piezas cortadas de acrílico de 6 mm con pegatinas mate en el tiro y retiro, para darles un estilo diferente al de las cartas mientras mantienen la estética general del juego de mesa. Para el tablero del Acta de la Junta se decidió usar una impresión en material metálico en el que las fichas de objetivo y los sellos puedan colocarse al ser impresos como imanes.



Figura 20. Fotografías de los componentes finales de “Reuniones Secretas”. Autoría propia.

## CONCLUSIONES

- Las propiedades interpretativas de la historia, facilitó el transformar el contexto histórico del Primer Grito de Independencia en elementos lúdicos como componentes y reglas de juego. Usando la gamificación para que tanto los personajes como los eventos puedan adaptarse en reglas, tableros y fichas que representen elementos

históricos a la vez que brindan una experiencia satisfactoria y educativa que facilite la transmisión de conocimientos históricos mediante su apartado visual y las mecánicas del juego.

- La naturaleza tradicional de la metodología de enseñanza histórica tiende a generar desinterés entre los adolescentes ecuatorianos. Demostrado por las opiniones de estudiantes y docentes, quienes reconocen que la gamificación permite una participación más activa, fortaleciendo las habilidades sociales mientras que promueve la motivación por los temas históricos en las aulas de clase.
- La investigación preliminar y las metodologías aplicadas permitieron la ideación, desarrollo y producción del juego de mesa “Reuniones Secretas”, que integra en sus componentes varias referencias, datos curiosos y hechos sobre el Primer Grito de Independencia, de manera que, en cada partida sus jugadores adquieran conocimiento de manera entretenida reforzando su experiencia de aprendizaje y memoria colectiva.
- Tener en cuenta las limitaciones académicas y presupuestarias, así como los desafíos de difusión es importante para poder implementar un juego de mesa como una herramienta didáctica eficiente, ya que, en el contexto de una baja demanda de juegos de mesa en Ecuador, es necesario buscar otros medios en los que adaptar el juego.

## REFERENCIAS

- Bonilla, F., & Escobar, J. (n.d.). *Grupos focales: una guía conceptual y metodológica*. Cuadernos hispanoamericanos de psicología.
- Branda, M., & Cuenya, A. (2014). *Comunicación Visual: reflexión y práctica de la enseñanza*. La Plata: Edulp.
- Cascante, M. (2018). *La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza de la historia*. Perspectivas.

- Castillo, A., Fúquene, C., & Ríos, W. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. *IM-Pertinente*, 125-143.
- Cerrón, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, 1-8.
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra.
- Csikszentmihaly, M. (1990). *Fluir (Flow): Una psicología de la felicidad*. (N. López, Trans.) Barcelona: Editorial Kairós.
- Elkind, D. (2008). The Power of Play: Learning What Comes Naturally. *American Journal of Play*, 1-6.
- Forbeck, M. (2011). Metaphor vs. Mechanics: Don't Fight the Fusion. In M. Selinker, *The Kobold Guide to Board Game Design* (pp. 19-49). Open Design LLC.
- Frascara, J. (2015). *El poder de la imagen: Reflexiones sobre comunicación visual*. Buenos Aires: Infinito.
- García, G. (2010). *Conceptos y metodología de la investigación histórica*. Revista cubana de salud pública.
- Gurley, C. (2020). *Board Game Under Construction: Putting the Design in Game Design*. Masters Theses.
- Hernández, J., Quintano, J., & Ortega, S. (2014). *Utopía y educación. Ensayos y estudios*. Salamanca: FahrenHouse.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. (E. Imaz, Trans.) Madrid: Alianza Editorial.
- Koh, E., & Owen, W. (2000). Descriptive Research and Qualitative Research. *Introduction to Nutrition and Health Research*, 219-248.
- Legerén, B., & Rada, F. (2014). *Las reglas del juego*. Portugal: International Conference Cinema–Art, Technology, Communication.
- Loayza, E. (2006). La investigación cualitativa en educación. *Investigación Educativa*, 75-85.
- McCall, J. (2019). Playing with the past: history and video games (and why it might matter). *Journal of Geek Studies*, 29-48.
- Mella, O. (2000). Grupos focales (“Focus groups”). Técnica de investigación cualitativa. *Documento de trabajo*, 1-27.
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual* (2da ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Pozo, R. (2015). *La comunicación técnica entre el proceso de diseño y la producción gráfica*. Madrid: AENOR.

- Puentes, J., Castañeda, J., & Rodríguez, L. (2022). *Los juegos de mesa como estrategia pedagógica. Un estudio de caso para la enseñanza de las finanzas y la contabilidad para niños*. Universidad y Sociedad.
- Real Ramos, A., & Yunda, G. (2021). *Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica*. Cuenca.
- Rodríguez, J. (2011). Los Orígenes de la Revolución de Quito en 1809. *Revista Ecuatoriana de Historia*, 91-124.
- Romo, H. (1998). La metodología de encuesta. *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*, 33-73.
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*, 68-78.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2006). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. London: The MIT Press.
- Santos, M., Schmitt, M., Peres, A., & Reategui, E. (2020). *CONQUER THE ARTWORK: A BOARD GAME FOR TEACHING HISTORY OF ART*. *Educação em Revista*.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. Nueva Jersey: Elsevier.
- Taylor, S., & Bodgan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. (J. Piatigorsky, Trans.) Barcelona: Editorial Paidós.
- Teixes, A. (2015). *Gamificación: Motivar jugando*. Barcelona: Editorial UOC.
- Tidball, J. (2011). Pacing Gameplay: Three-Act Structure Just Like God and Aristotle Intended. In M. Selinker, *The Kobold Guide to Board Game Design* (pp. 11-18). Open Design LLC.
- Uribe, R., Cobos, S., & Ortega, A. (2017). *Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales*. Legado de Arquitectura y Diseño.
- Vygotski, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Editorial Biblioteca de Bolsillo.
- Wu, C.-H., Chao, Y.-L., Xiong, J.-T., & Luh, D.-B. (2022). *Gamification of Culture: A Strategy for Cultural Preservation and Local Sustainable Development*. Sustainability.
- Yu, D. (2011). Developing Dominion: What Game Development Is All About. In M. Selinker, *The Kobold Guide to Board Game Design* (pp. 74-79). Open Design LLC.

## ANEXOS

### Metodologías cualitativas

**Tabla 1. Respuestas del grupo focal a las preguntas**

Participante	Tema	Comentario	Interpretación
1	Materia favorita	“Educación física porque estoy en movimiento”	La participación activa genera interés.
2	Materia favorita	“Matemática porque me gusta resolver problemas”	Los retos de razonamiento son atractivos.
3	Materia favorita	“Lengua, siento que tiene estructura”	Los materiales con un propósito claro llaman más la atención.
4	Percepción de la materia de Historia	“Aburrido, no me llaman la atención algunos temas”	Los temas históricos no generan interés.
5	Percepción de la materia de Historia	“No me gusta la explicación, es muy teórico”	Existe un rechazo hacia el contenido solo escrito.
1	Percepción de la materia de Historia	“No son difíciles, pero sí aburridas”	No hay un valor significativo.
2	Uso de herramientas didácticas en clase	“En la clase de mate jugamos al juego del calamar”	Los temas populares generan más emoción
3	Uso de herramientas didácticas en clase	“Sí, Kahoot, a veces”	El uso es casual más no constante
4	Uso de herramientas didácticas en clase	“Una vez jugamos Escalera y Serpientes”	Solo en una oportunidad usaron un juego de mesa.
5	Aprendizaje con juegos	“Sí, siento que aprendí un poco más”	Los juegos aportaron cierto nivel de conocimiento.
1	Aprendizaje con juegos	“Ayudan a despejar la mente”	No genera un estado de estrés.
2	Conocimiento de historia ecuatoriana	“No me acuerdo”	No se considera relevante conservar esos conocimientos.

3	Conocimiento de historia ecuatoriana	“No conozco mucho”	La información retenida es poca.
4	Importancia de la historia ecuatoriana	“No, no creo que sea muy importante”	No hay una valoración real de la historia ecuatoriana.
5	Importancia de la historia ecuatoriana	“Sí, pero no mucho”	Aunque se considera importante su relevancia es subjetiva.
1	Reconocimiento de juegos de mesa	“Solo conozco Uno”	Poco conocimiento de juegos de mesa
2	Reconocimiento de juegos de mesa	“Conozco Uno, Jenga, Cuarenta y Monopoly”	Reconocimiento de juegos de mesa populares
3	Tipo de juego de mesa preferido	“A mí me gustaría de debate, porque puedo compartir mis ideas”	Se espera una interacción social activa.
4	Tipo de juego de mesa preferido	“Un juego con historia”	La narrativa de un juego genera atractivo.
5	Tipo de juego de mesa preferido	“Que sea de mi serie favorita”	Las preferencias personales mueven el interés.
1	Tema de historia ecuatoriana para un juego de mesa	“De datos curiosos”	Existe un interés oculto por aprender.
2	Tema de historia ecuatoriana para un juego de mesa	“De la Guerra del Cenepa y la Batalla de Pichincha”	Los juegos competitivos son una buena opción.
3	Tema de historia ecuatoriana para un juego de mesa	“De culturas precolombinas”	El valor cultural tiene relevancia.

**Tabla 2. Respuestas del grupo focal del prototipo del juego**

Participante	Tema	Comentario	Interpretación
1	Opinión del prototipo	“Es el Centro Histórico”	El participante reconoció rápidamente la diagramación y lugares clave adaptados en el tablero.

2	Opinión del prototipo	“Los colores identificativos están bien, pero deberían ser más intensos”	La colorimetría del tablero es asertiva en el ámbito del concepto, pero en la cromática debe variar.
3	Opinión del prototipo	“Lo veo muy adulto, aunque sé que es porque es antiguo”	Los colores muy opacos no son atractivos para generaciones jóvenes, pero entienden la razón.
4	Opinión del prototipo	“Parece fácil de manejar”	El aspecto del juego no le resulta complicado, a pesar de todos los componentes por lo que podría jugarlo con facilidad.
5	Opinión del prototipo	“Se ve interesante, pero sería mejor virtual”	Aunque el diseño y estilo visual del juego le resulta atractivo, prefiere que sea un contenido direccionado a las nuevas tecnologías.

**Tabla 3. Respuestas de los docentes entrevistados**

Nº Pregunt a	Pregunta	Entrevistado	Respuesta	Análisis
1	¿Qué metodología aplica usted para enseñar Historia?	Profesor BGU de Ciudadanía	“Yo aplico metodologías activas, porque al ser una materia con mucho texto, es difícil que me pongan atención toda la hora”	Al ser una materia con mucho contenido, es necesario buscar alternativas para captar la atención de los estudiantes
1	¿Qué metodología aplica usted para enseñar Historia?	Profesor básica superior de Ciencias Sociales	“La metodología que yo aplico es la gamificación, también del aula invertida, el ACC, son las que más utilizamos”	Existe conocimiento de metodologías lúdicas y se aplica en el aula.
2	¿Utiliza o ha utilizado herramientas didácticas en su clase? ¿Cuáles?	Profesor BGU de Ciudadanía	“Utilizo muchos juegos, juegos y trivias, como el tingo, tingo, tango, también el gato y el ratón, también juegos de estrategia”	Los juegos usados son métodos para mantener la atención, más no para la enseñanza

2	¿Utiliza o ha utilizado herramientas didácticas en su clase? ¿Cuáles?	Profesor básica superior de Ciencias Sociales	“Sí, tuvimos la experiencia de haber hecho el concurso de historia para el colegio, allí se utilizó los cuestionarios y las estrategias del juego”	La aplicación de juegos se realiza más durante eventos.
3	¿Qué desafíos ha enfrentado al enseñar historia a los jóvenes de hoy?	Profesor BGU de Ciudadanía	“El aburrimiento, porque tienen mucho texto, así que es muy frecuente que se agobien de tanta materia”	La cantidad de texto abruma a los estudiantes y no causa interés.
3	¿Qué desafíos ha enfrentado al enseñar historia a los jóvenes de hoy?	Profesor básica superior de Ciencias Sociales	“En la actualidad, la historia en sí, los prejuicios que existen, mucha teoría y situaciones como esa, pero de apoco se ha ido resolviendo, el reto es tomar de la fuente los conocimientos y poder adaptar para los jóvenes. Ahora yo creo que el rol del docente es el acompañamiento hacia el gusto por la materia”	La percepción de los jóvenes ha cambiado y los medios de enseñanza deben adaptarse.
4	¿Qué opina de la manera en la que se enseña historia a los jóvenes?	Profesor BGU de Ciudadanía	“La verdad, no me gusta, yo enseñé mucho con pequeñas ideas, no me gusta escribir mucho así que les enseñé con conceptos clave”	Es mejor reducir la cantidad de texto en ideas clave sencillas de entender.
4	¿Qué opina de la manera en la que se enseña historia a los jóvenes?	Profesor básica superior de Ciencias Sociales	“Bueno, la historia de por sí nos toca irnos a la fuente, hay una diversidad de nosotros explorar la historia a través de videos, cinemateca, ludoteca y bibliotecas, es donde se encuentra la historia”	La diversidad de medios disponibles son una herramienta factible para aprender sobre historia, pero los libros no dejan de ser importantes.

5	¿Cree que métodos más didácticos pueden ayudar a una mejor comprensión de su materia?	Profesor BGU de Ciudadanía	“Sí, me ha funcionado, ellos son bastante activos y me pongo a jugar con ellos y es mejor”	Los juegos motivan y activan la atención en los estudiantes.
5	¿Cree que métodos más didácticos pueden ayudar a una mejor comprensión de su materia?	Profesor básica superior de Ciencias Sociales	“Total, igual yo creo que las herramientas didácticas tienen que ser tecnológicas, ya no podemos seguir en este proceso de la dinámica a través de papeles, ahora se tiene que repensar la didáctica y los instrumentos que utilizamos porque tiene que ir a la par la tecnología”	La tecnología y los métodos didácticos deben ir de la mano para reformular la manera en que los estudiantes aprenden.

## Anexo A. Preguntas de las metodologías

### Anexo A1. Preguntas de la encuesta

#### 1. ¿En qué rango de edad te encuentras?

- 12-14
- 15-17
- Más de 17

#### 2. ¿Qué tan familiarizado estás con los juegos de mesa?

- Solo conozco los más populares como Monopoly o Jenga (Muy Poco)
- Conozco algunos juegos de mesa no tan comunes como Catán o Risk (Más o menos)
- Reconozco juegos de mesa de todo tipo, como Root o Polilla Tramposa (Bastante)

#### 3. ¿Con qué frecuencia sueles participar en juegos de mesa?

- Nunca, no juego juegos de mesa.

- Rara vez, he jugado una o dos veces al año.
- A veces, suelo jugar una o dos veces al mes.
- Frecuentemente, juego cada semana.

**4. Cuando participas en un juego de mesa ¿con quién prefieres jugar?**

- Familia
- Amigos
- Compañeros de clase
- Prefiero jugar solo

**5. ¿En qué lugares preferirías participar en juegos de mesa?**

- En espacios privados (Tu casa, la casa de un amigo)
- En espacios públicos (El colegio, el parque)
- En eventos (Torneos o competencias)

**6. De los enlistados, ¿Qué tipos de juegos de mesa te gustan más? (puedes marcar más de uno)**

- Juegos de Estrategia (Risk, Catan)
- Juegos de Cartas (Uno)
- Juegos de Trivia y preguntas (Trivial Pursuit)
- Juegos de Aventuras o rol (Calabozos y Dragones)
- Juegos casuales, rápidos y divertidos (Jenga)

**7. Según tu criterio ¿Qué crees que debería tener un juego de mesa para llamar tu atención?**

- Reglas y Mecánicas divertidas
- Diseño artístico muy llamativo
- Un contexto o historia interesante
- Otros: \_\_\_\_\_

**8. ¿Tus padres te han comprado algún juego de mesa? ¿Sabes cuál fue el costo?**

- De 10 a 30 dólares
- De 30 a 60 dólares
- Más de 60 dólares
- No tengo conocimiento

**Segunda parte**

**9. ¿Sabías que los juegos de mesa se pueden utilizar en clases de historia ecuatoriana? ¿Te gustaría la idea?**

- Sí, bastante.
- Más o menos.
- No me gusta.

**10. ¿Cómo describirías tus clases de historia ecuatoriana?**

- Son muy dinámicas y divertidas
- Son interesantes pero repetitivas
- Son bastante aburridas
- Otro: \_\_\_\_\_

**11. ¿Qué tanto consideras que conoces sobre historia ecuatoriana?**

- Bastante, sé sobre varios eventos históricos, personajes, contextos, etc.
- Más o menos, reconozco contextos históricos, pero no sé cómo sucedieron.
- Poco, desconozco bastante la historia del Ecuador.

**12. De las siguientes opciones, marca los temas de historia nacional que conozcas a profundidad. (Puedes marcar más de uno)**

- Primer Grito de Independencia
- Culturas prehispánicas
- Conquista española
- No conozco mucho

**13. ¿Qué tan fácil o difícil te resulta aprender sobre la historia del Ecuador en tus clases?**

- Muy fácil
- Algo fácil
- No estoy seguro
- Algo difícil
- Muy difícil

**14. ¿Qué tan importante consideras que es conocer la historia del Ecuador?**

- Muy importante
- Algo importante
- No lo sé
- Poco importante
- Nada importante

**15. ¿Con qué frecuencia tus profesores de historia utilizan juegos o actividades entretenidas para enseñar?**

- Muy seguido
- A veces
- No recuerdo
- Rara vez
- Nunca

**16. De las siguientes actividades lúdicas (diseñadas para la diversión y el juego), ¿Cuáles recuerdas haber realizado en tus clases con mayor frecuencia?**

- Kahoots o aplicaciones de preguntas / pruebas
- Juegos de mesa o cartas
- Competencias individuales o en equipo
- Ninguna

**17. ¿Qué tipo de actividades lúdicas (diseñadas para la diversión y el juego) te gustaría tener en las clases de historia?**

- Juegos de preguntas y respuestas
- Competencias o torneos entre grupos
- Simulaciones o juegos de rol históricos

**18. ¿Crees que tus clases de historia serían más entretenidas si se usaran actividades lúdicas o gamificadas (diseñadas para la diversión y el juego)?**

- Sí, totalmente
- No estoy seguro

- No haría mucha diferencia

**19. ¿Qué impacto crees que tendría contar con herramientas lúdicas (diseñadas para la diversión y el juego) en la materia de historia? (elige los que creas)**

- Aprender sería más divertido
- Recordaría mejor los temas
- Trabajaría mejor en equipo
- Me motivaría a estudiar más

**20. En base a tu respuesta de la pregunta anterior ¿Crees que un juego de mesa podría tener el mismo impacto en el aula de clase?**

- Sí, totalmente
- No estoy seguro
- No haría mucha diferencia

**21. ¿Qué formato de juego de mesa te gustaría ver en las clases de historia ecuatoriana?**

- Juegos en equipos (colaborativos)
- Juegos individuales (experiencia personal)
- Juegos de jugador contra jugador (competitivos)

**22. ¿Qué temas de la historia del Ecuador te gustaría explorar, a través de un juego de mesa? (Puedes marcar más de una)**

- Culturas precolombinas
- La conquista y colonización española

La independencia de ciudades importantes

Presidentes y cambios políticos en el país

Otros: \_\_\_\_\_

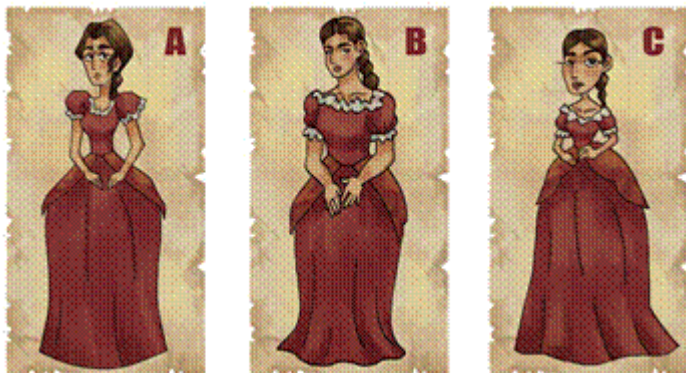
**23. ¿Te gustaría probar un juego de mesa sobre el Primer Grito de Independencia del Ecuador?**

Sí

No

### **Tercera Parte**

**24. De los siguientes 3 estilos artísticos para personajes ¿Cuál es el que más te gusta?**



Opción A

Opción B

Opción C

### **Anexo A2. Preguntas del grupo focal**

Primera Parte:

1. De las materias que reciben actualmente ¿Cuál es su favorita? ¿Por qué?

2. ¿Les ha resultado difícil entender algún tema en sus clases de historia? ¿Les gustaría aprender de otra forma ese mismo tema?
3. ¿Creen que es importante conocer la historia de Ecuador? ¿Por qué?
4. ¿Han realizado actividades que consideren más entretenidas en sus clases de historia?  
Como Kahoot, juegos digitales o físicos, trivias, juegos de rol, entre otros.
5. ¿Creen que estas actividades les ayudaron a comprender mejor los temas tratados en clase? ¿Por qué?

Segunda Parte:

6. ¿Han jugado alguna vez un juego de mesa? Como Jenga, Ajedrez, Uno o Monopoly  
¿Cuál de ellos? ¿Les resultó entretenido?
7. Si pudieras elegir una temática con la que se haría un juego de mesa ¿Cuál sería? ¿Por qué?
8. ¿Consideran que un juego de mesa les ayudaría a entender mejor algún tema de sus clases? ¿Por qué?
9. ¿Creen que un juego de mesa que tenga como tema la historia del Ecuador les provocaría conocer más sobre nuestra historia? ¿Por qué?
10. ¿Les gustaría ver y jugar un juego de mesa sobre el Primer Grito de Independencia?
11. ¿Qué opinan del prototipo del juego de mesa sobre el Primer Grito de Independencia?

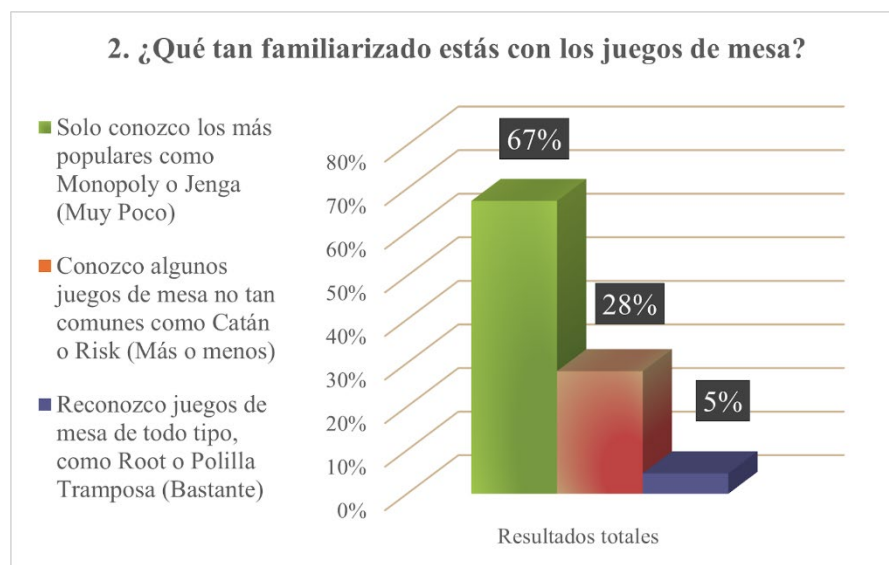
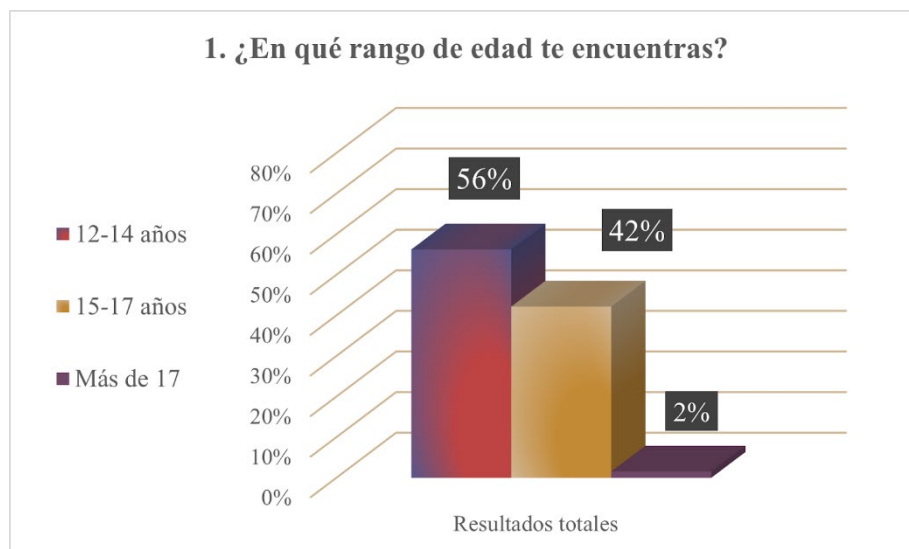
**Anexo A3. Preguntas de las entrevistas**

1. ¿Qué metodología aplica usted para enseñar Historia?

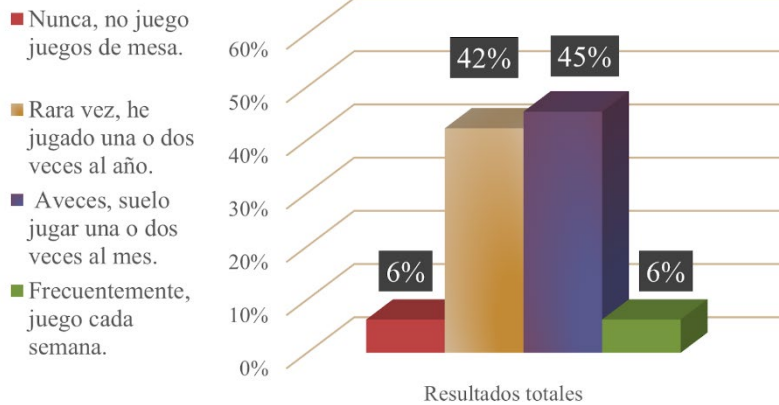
2. ¿Utiliza o ha utilizado herramientas didácticas en su clase? ¿Cuáles?
3. ¿Qué desafíos ha enfrentado al enseñar historia a los jóvenes de hoy?
4. ¿Qué opina de la manera en la que se enseña historia a los jóvenes?
5. ¿Cree que métodos más didácticos pueden ayudar a una mejor comprensión de su materia?

## Anexo B. Gráficos de encuestas

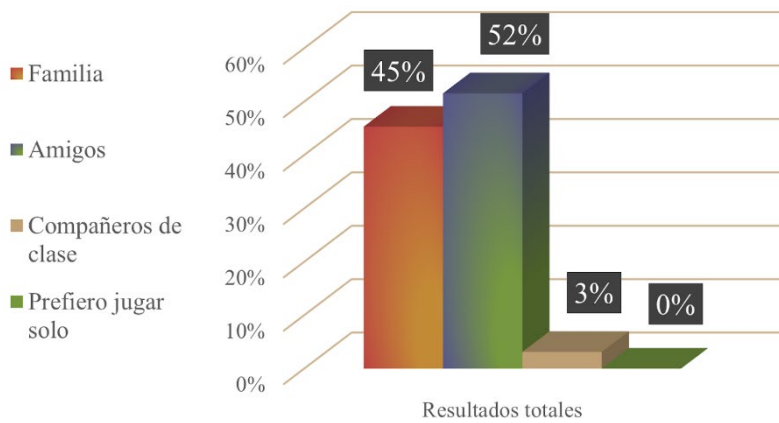
### Anexo B1. Primera parte de la encuesta



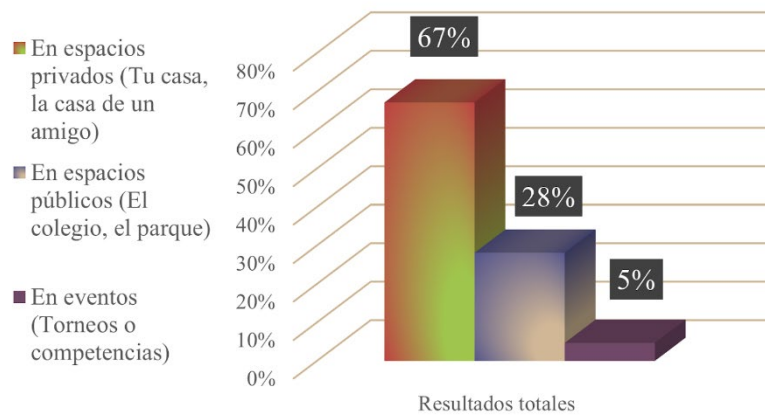
### 3. ¿Con qué frecuencia sueles participar en juegos de mesa?

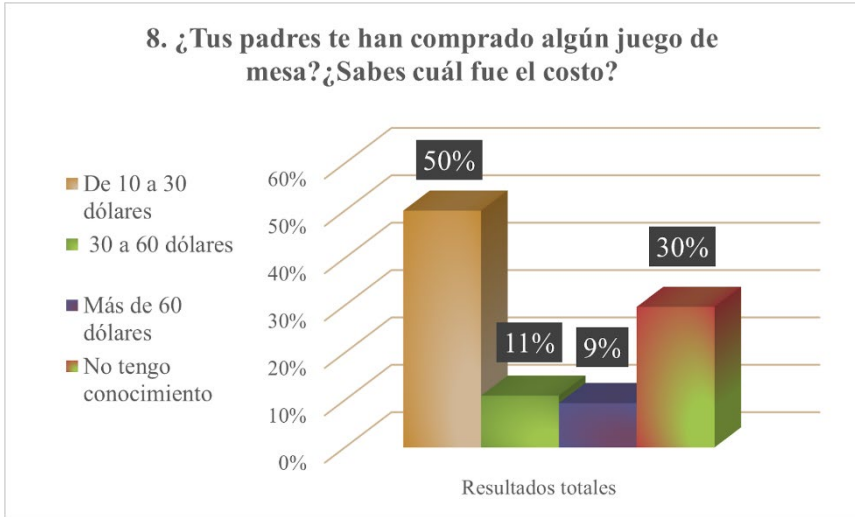
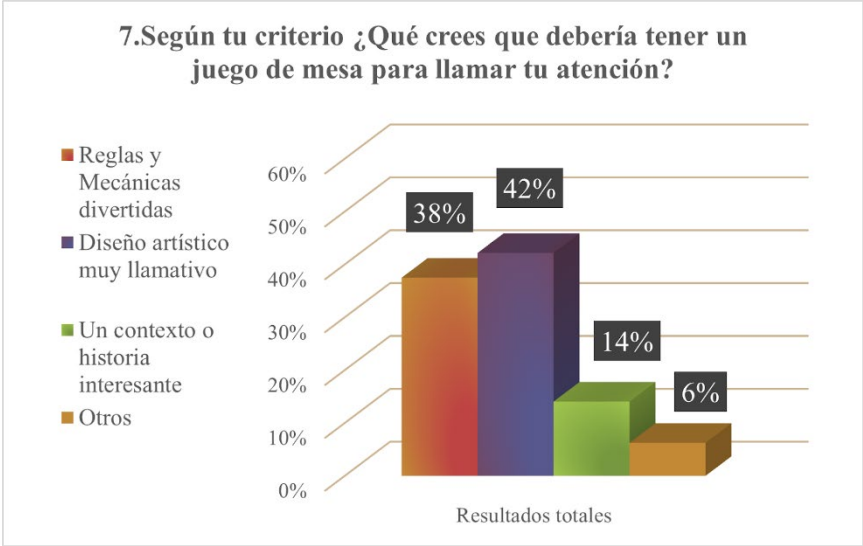
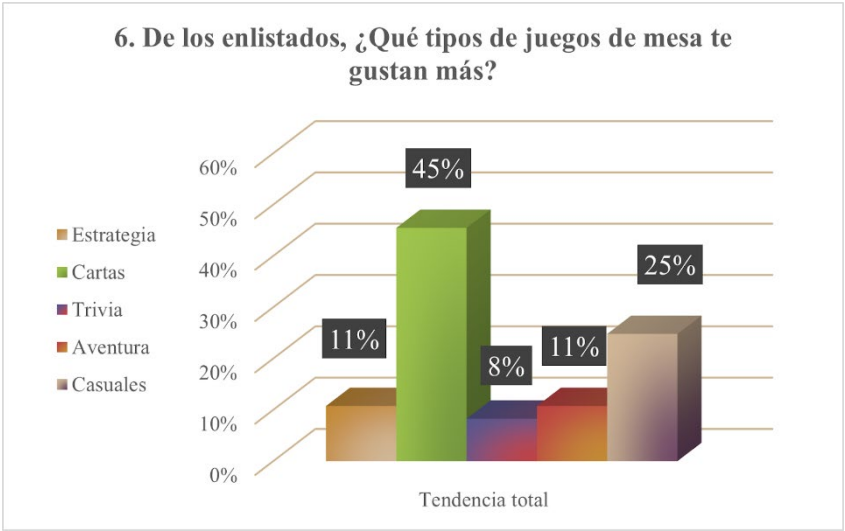


### 4. ¿Cuando participas en un juego de mesa ¿con quién prefieres jugar?



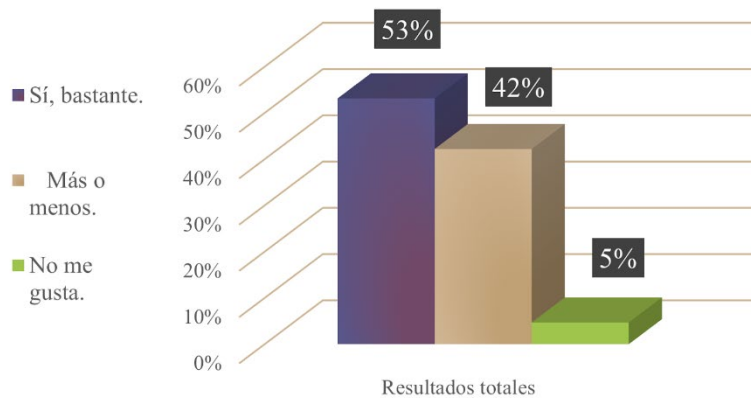
### 5. ¿En qué lugares preferirías participar en juegos de mesa?



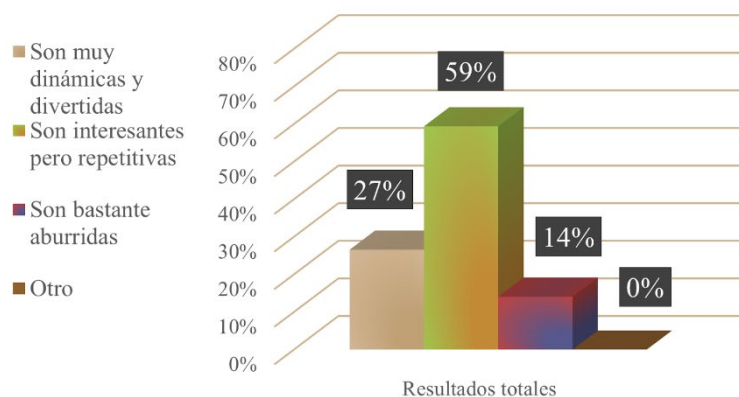


## Anexo B2. Segunda parte de la encuesta

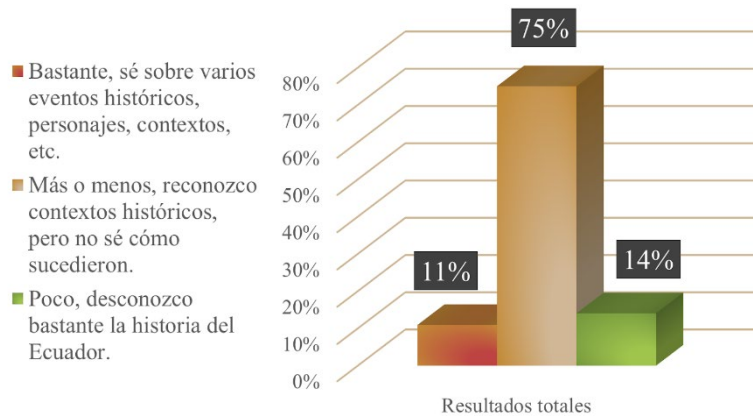
9. ¿Sabías que los juegos de mesa se pueden utilizar en clases de historia ecuatoriana? ¿Te gustaría la idea?



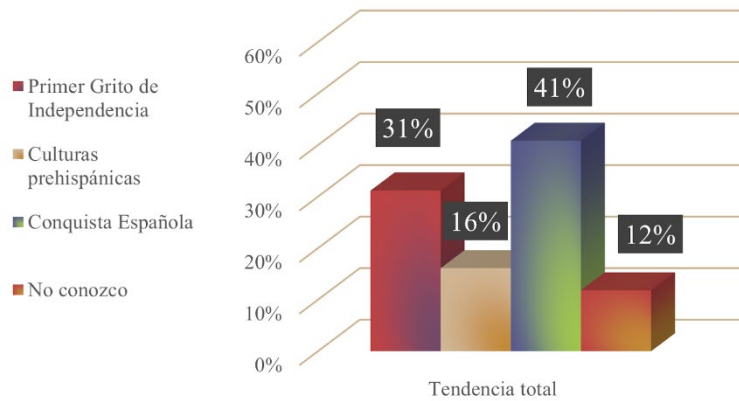
10. ¿Cómo describirías tus clases de historia ecuatoriana?



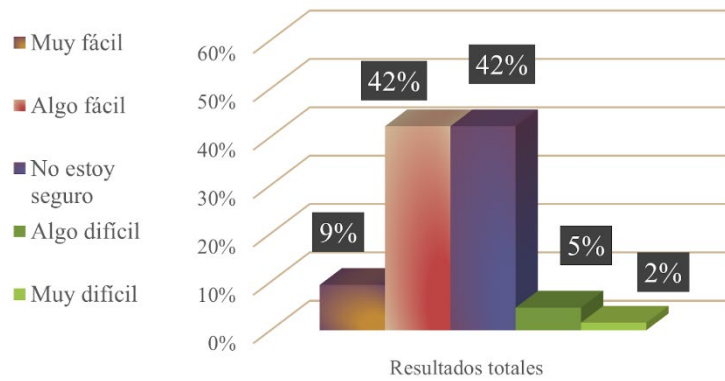
11. ¿Qué tanto consideras que conoces sobre historia ecuatoriana?



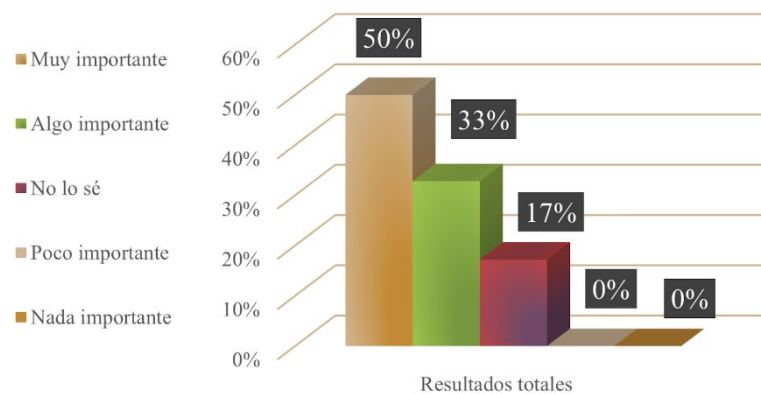
**12. De las siguientes opciones, marca los temas de historia nacional que conozcas a profundidad.**



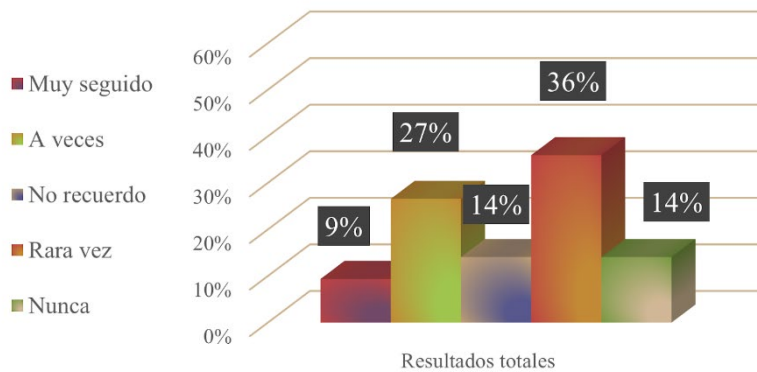
**13. ¿Qué tan fácil o difícil te resulta aprender sobre la historia del Ecuador en tus clases?**



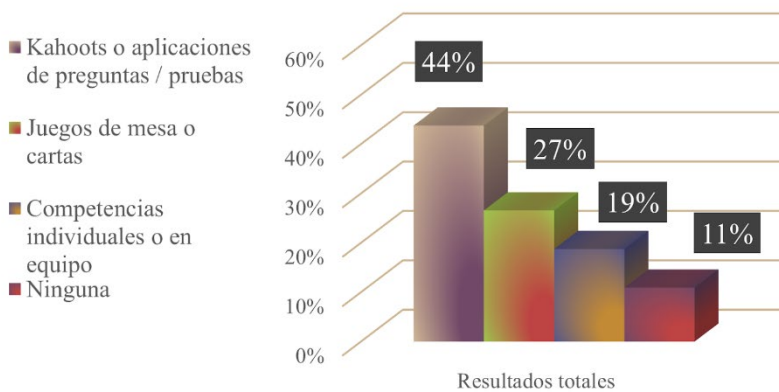
**14. ¿Qué tan importante consideras que es conocer la historia del Ecuador?**



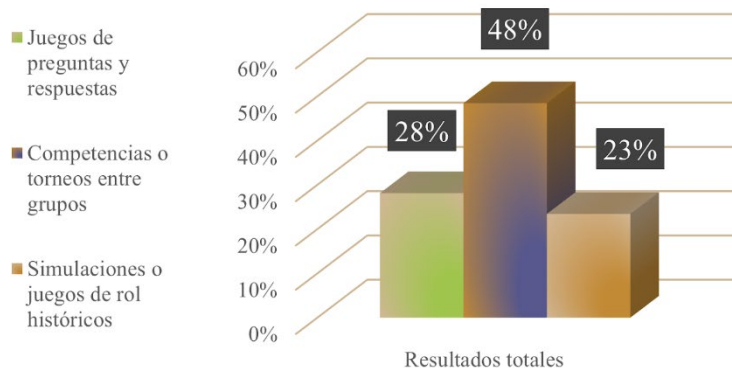
**15. ¿Con qué frecuencia tus profesores de historia utilizan juegos o actividades entretenidas para enseñar?**



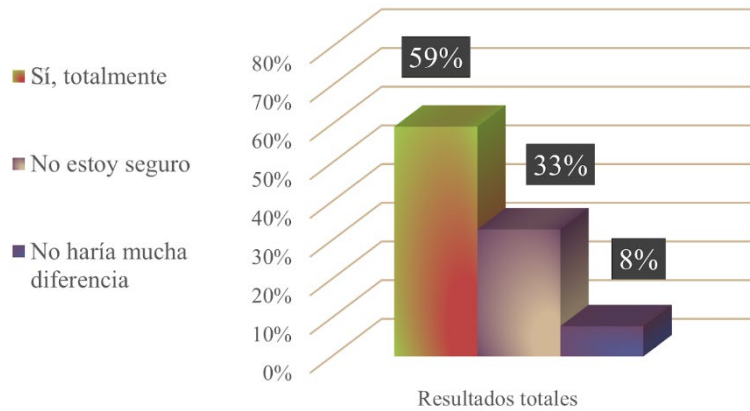
**16. De las siguientes actividades lúdicas, ¿Cuáles recuerdas haber realizado en tus clases con mayor frecuencia?**



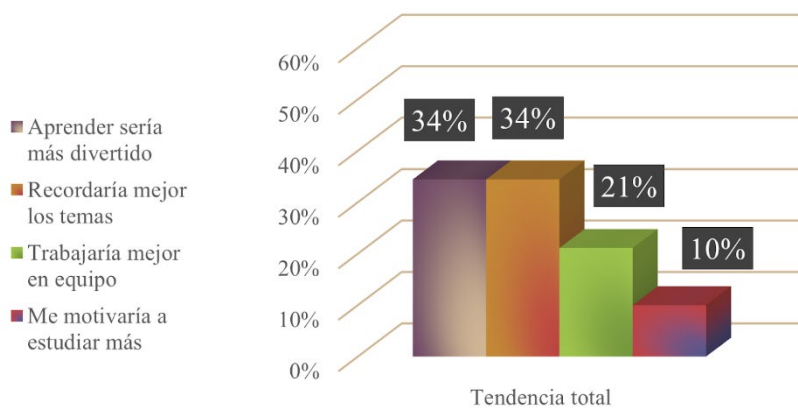
**17. ¿Qué tipo de actividades lúdicas te gustaría tener en las clases de historia?**



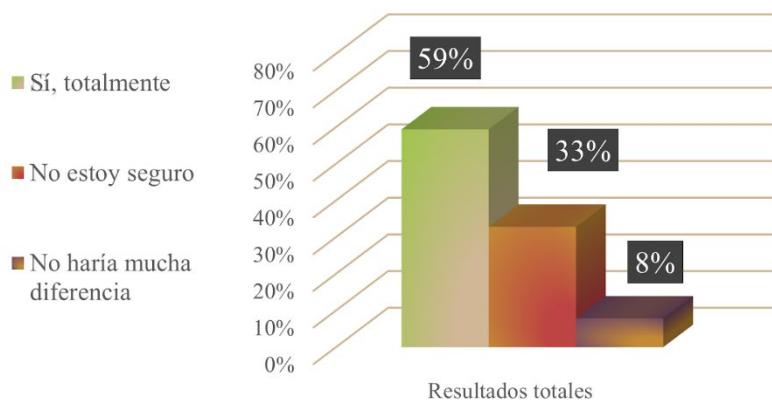
**18.¿Crees que tus clases de historia serían más entretenidas si se usaran actividades lúdicas o gamificadas?**



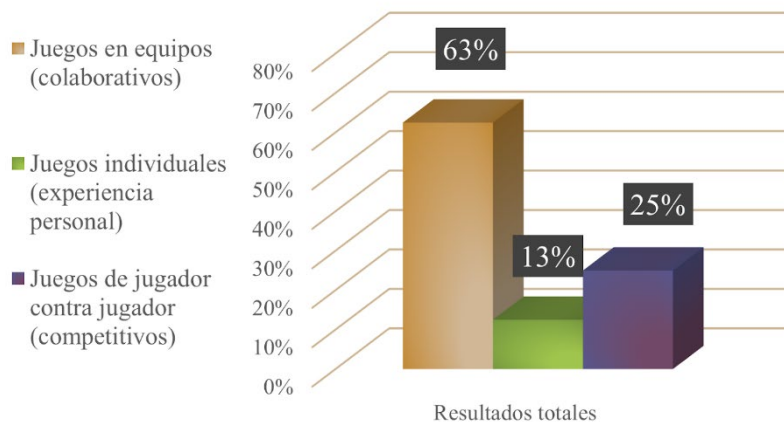
**19.¿Qué impacto crees que tendría contar con herramientas lúdicas en la materia de historia?**



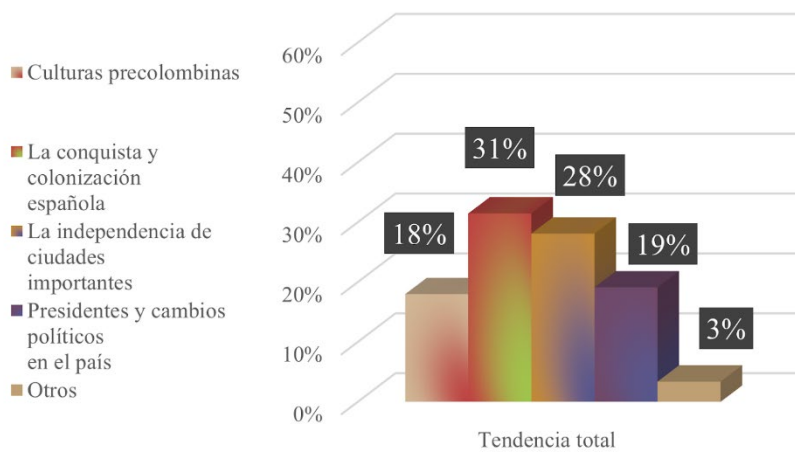
**20.En base a tu respuesta de la pregunta anterior ¿Crees que un juego de mesa podría tener el mismo impacto en el aula de clase?**



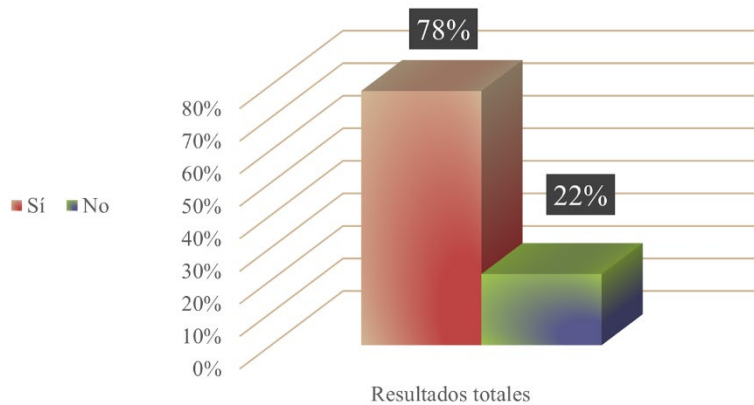
**21. ¿Qué formato de juego de mesa te gustaría ver en las clases de historia ecuatoriana?**



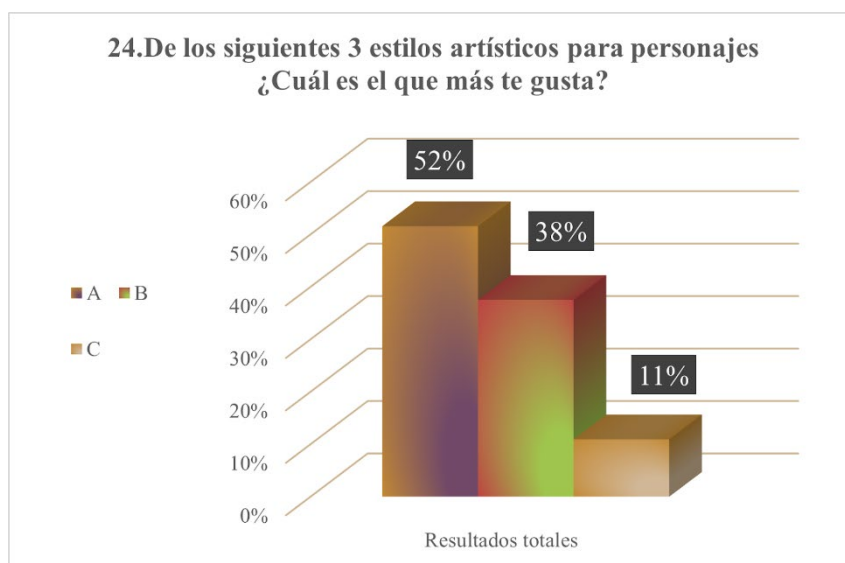
**22. ¿Qué temas de la historia del Ecuador te gustaría explorar, a través de un juego de mesa?**



**23. ¿Te gustaría probar un juego de mesa sobre el Primer Grito de Independencia del Ecuador?**

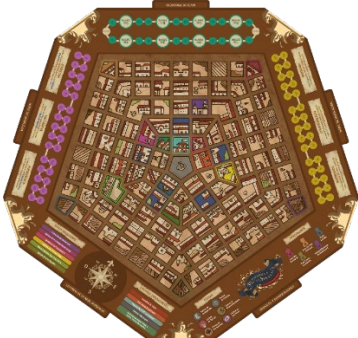


## Anexo B3. Tercera parte de la encuesta

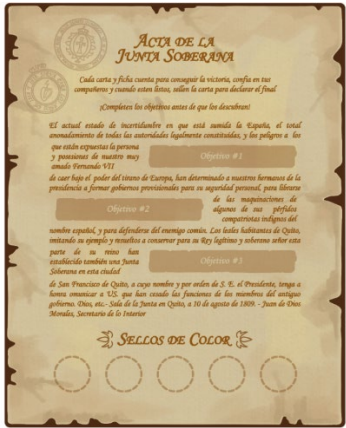




## Anexo C. Componentes del juego

### Anexo C1. Tableros

Tipo de tablero	Propuesta	Maquetación	Diagramación	Resultado
<b>Real Audiencia de Quito</b>	Representación de la Real Audiencia de Quito del 1809. La inspiración principal fue el mapa que se encuentra en el Museo de la Ciudad (Anexo D5). Así surgió el primer boceto (Anexo D6) teniendo en cuenta su estructura, uso cromático y representación.	Se hizo una adaptación geográfica de la ciudad a la forma pentagonal del tablero establecida para la jugabilidad donde se marcaron los lugares más relevantes para el Primer Grito de Independencia.	Se realizaron versiones digitales (Anexo D7) con la mezcla de ilustraciones realizadas en <i>Adobe Photoshop</i> y vectores trazados en <i>Adobe Ilustrador</i> , luego se hicieron correcciones para poder pintarlo y agregar texturas.	Tablero pentagonal con todos los detalles y elementos representativos del juego, de forma histórica y alienados a las mecánicas y dinámicas requeridas para generar flujo de jugabilidad. 


Autoría propia

<p><b>Acta de la Junta Soberana</b></p>	<p>Basado en el Acta de la Junta Soberana escrito por los próceres de la independencia. Representa sus ambiciones y exigencias frente al yugo de la corona española. Aquí se determinan las condiciones de victoria de los jugadores y se visualizan los objetivos de cada partida en forma de fichas.</p>	<p>Su estructura buscó asemejarse a una carta de la época. Tiene un título principal, una descripción, el contenido de la carta con espacios delimitados para colocar las fichas de objetivo y un apartado final para colocar las fichas de sellos de color.</p>	<p>Se colocaron elementos como la textura de papiro y las representaciones de los sellos oficiales para asemejarse lo mejor a la carta original.</p>	 <p>Autoría propia</p>
<p><b>Tableros de Personajes</b></p>	<p>Para cada uno de los personajes principales, describe su funcionalidad dentro del juego, sus acciones y habilidades según las dinámicas del juego. Con esto se puede tener una idea más clara de su papel, tanto en la narrativa del juego como en la historia en sí.</p>	<p>Con <i>Adobe Illustrator</i> se definió una estructura lógica en donde los contenidos sean visualizados con facilidad, considerando el aporte informativo y procurando mantener la armonía, los conceptos de jerarquía, contraste, alienación y funcionalidad.</p>	<p>Se realizaron varias versiones de la diagramación (Anexo D8), usando los elementos gráficos y tipografías definitivas.</p>	<p>En la parte frontal muestra los elementos más relevantes como la ilustración del personaje, acciones y características dentro del juego, mientras que en la parte posterior la información histórica del personaje además de datos instructivos para que los turnos de juego sean más entendibles.</p>   <p>Autoría propia</p>


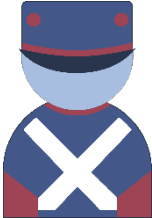
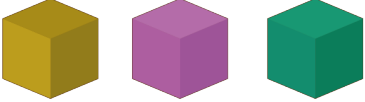
**Anexo C2. Cartas**


Tipo de carta	Propuesta	Aspecto final	Resultado

<p><b>Cartas Numeradas</b></p>	<p>No contienen información histórica relevante, pero tienen una función en las mecánicas del juego. Se basa en las jugadas de cartas que se pueden realizar con estas, que a su vez hacen referencia las jugadas de juegos tradicionales como la “Escalera” o la popular “Caída”.</p>	<p>Se asemejan a las que se pueden encontrar en las barajas de juego comunes, mostrando una categoría y un símbolo. Estos símbolos son como en los palos de cartas clásicos, con colores relacionados a los 5 conceptos centrales de las fichas de indagación.</p>	 <p>Autoría propia</p>
<p><b>Cartas de acción</b></p>	<p>Presentan datos históricos que no son comúnmente detallados en las fuentes de información convencionales. Por lo que su diseño se pensó para otorgarle al juego un aspecto todavía más simbólico y aditivo considerando componentes de la gamificación.</p>	<p>Pasando por un proceso de investigación y adaptación, sus ilustraciones se asemejan a pictogramas que representan a veinte datos históricos. Su principal diferenciador el ícono de forma circular en su centro, basado en un dato histórico y contando con detalles sobresalientes para aportar dinamismo</p>	 <p>Autoría propia</p>
<p><b>Cartas de colaboradoras</b></p>	<p>Nacen de la idea de incluir a personajes no tan conocidos del suceso del Primer Grito de Independencia. Consolidándose esta idea en las cartas “de colaborador”, que basan su jugabilidad en brindar apoyo a los jugadores al definir nuevas reglas de manera temporal.</p>	<p>Constan de una ilustración como foco, seguido del nombre y descripción de la habilidad de cada personaje, que son el mecanismo principal de cada carta, la que según su personaje también varía su símbolo, un elemento relacionado con las actitudes, acciones y pensamientos de este, así como con los cinco conceptos principales del juego.</p>	 <p>Autoría propia</p>
<p><b>Cartas de eventos</b></p>	<p>Destacan por su conexión cronológica con los eventos del suceso histórico, se basa en el orden de momentos relevantes que convergieron en el Primer Grito de Independencia de Quito el 10 de agosto de 1809. Recolectan los datos en reglas que cambian la modalidad de juego en</p>	<p>En la parte frontal, una escena ilustrada de uno de los acontecimientos precedentes al Primer Grito de Independencia; un título y un resumen explicativo adaptado a las necesidades del juego. En la parte posterior, un diseño minimalista con un número central este indica el orden de los sucesos. Son las únicas cartas que no funcionan al azar con la</p>	

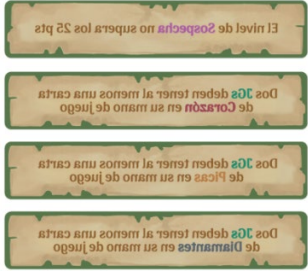

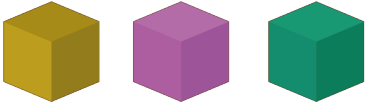
	ciertos momentos de la partida.	finalidad de conservar su valor educativo.	
			Autoría propia

### Anexo C3. Piezas

Tipo de pieza	Propuesta	Aspecto final	Resultado
<b>Tokens de personaje</b>	Reflejo de los cinco personajes protagonistas de los que cada jugador deberá tomar su rol al momento de jugar. Son el vínculo entre el jugador y el tablero, proporcionándole al jugador una sensación de inmersión e identidad al tomar el papel de un personaje.	Poseen formas simples pero estilizadas con siluetas que rescatan aspectos físicos del personaje que los diferencian de los demás, y para marcar más estas distinciones se hizo uso del recurso del color	
<b>Tokens de soldados realistas</b>	Soldados españoles que patrullan en el tablero de la ciudad persiguiendo a los jugadores en cada una de sus acciones, representan un peligro que si no se evade con cuidado puede terminar en el final de la partida.	Representan los uniformes utilizados por los soldados españoles leales al representante de la corona española en la Real Audiencia de Quito, el Conde Ruiz de Castilla.	
<b>Contadores de nivel</b>	Muestran los niveles de Motivación, Sospecha y Progreso, facilitando la comprensión de estas mecánicas principales del juego que manejan tanto el avance como la dificultad de cierta manera.	Piezas pequeñas de madera de colores representativos que funcionan para visualizar los estados en los que se encuentran los jugadores.	

<p><b>Dado de patrulla</b></p>	<p>Representa el movimiento de los soldados realistas. Brinda aleatoriedad a la mecánica de los soldados realistas a la vez que contribuye al nivel de dificultad del juego.</p>	<p>Un dado de 10 caras modificado que usa los colores principales de los personajes jugables junto con los números “1” y “2” organizados en sus caras superiores e inferiores.</p>	 <p>Autoría propia</p>
--------------------------------	--	--	---

## Anexo C4. Fichas

Tipo de ficha	Propuesta	Aspecto final	Resultado
<p><b>Fichas de Objetivo</b></p>	<p>Indicadores de progreso del juego, marcan las metas que deben alcanzar los jugadores y en cierto punto reflejan todas las acciones que han sido tomadas, siendo un requisito para conseguir la victoria.</p>	<p>Son componentes delgados que se eligen de manera aleatoria al inicio de cada partida para establecer la motivación inicial de los jugadores.</p>	 <p>Autoría propia</p>
<p><b>Sellos de Color</b></p>	<p>Indicador de progreso en cada partida, un componente que empuja al jugador a usar el pensamiento crítico y a interactuar con los demás jugadores, demostrando aquel aspecto inmersivo condicionado por las reglas del juego.</p>	<p>Se relacionan con cada uno de los personajes por los símbolos y colores y su apariencia hace alusión a los sellos de cera derretida utilizados en la antigüedad para sellar cartas o documentos con un tinte formal y artístico.</p>	 <p>Autoría propia</p>
<p><b>Fichas de indagación</b></p>	<p>Se distribuyen sobre el tablero de la ciudad para mantener la sensación de progreso con una dinámica de recolección y exploración con la que los jugadores puedan proporcionar movilidad y un estado de flujo del juego.</p>	<p>Simbolizan la información adquirida en la narrativa del juego. Ayuda a los factores políticos, económicos, militares y sociales reales que intervinieron en el proceso independentista.</p>	 <p>Autoría propia</p>

## Anexo C5. Reglamento del Juego



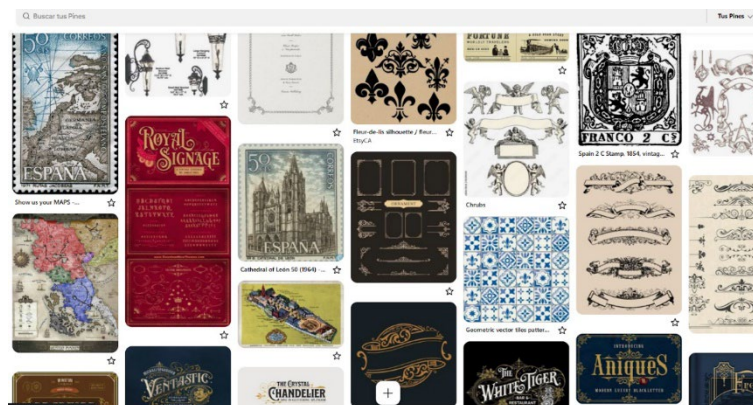
Enlace al libro de Reglas.

[https://drive.google.com/drive/folders/16yMzRm3CRduEkzJ8uI\\_kYX8Rr5GJYoKr?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/16yMzRm3CRduEkzJ8uI_kYX8Rr5GJYoKr?usp=sharing)

Autoría propia.

## Anexo D. Desarrollo del juego

### Anexo D1



Captura de la aplicación Pinterest. <https://pin.it/54gdt6RXc>

## Anexo D2



Cinta de papel detallada. Autoría propia

## Anexo D3

Antes

Después

REUNIONES  
SECRETAS

REUNIONES  
SECRETAS

Comparación de tipografías para el logotipo. Autoría propia

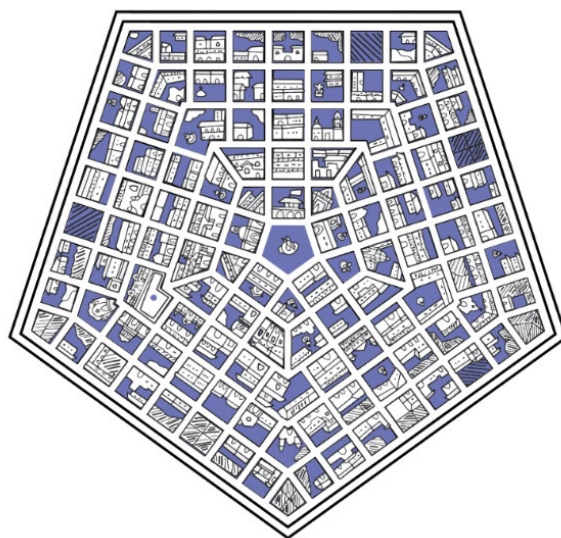
## Anexo D4



Paleta de colores final. Obtenida con *Adobe Color*



## Anexo D7



Diseño de las casillas del tablero de la Real Audiencia, Monocroma Azul.

Autoría propia

## Anexo D8



Diseño de dos de los personajes secundarios, Lineart y Fullcolor. Autoría propia

## Anexo D9

**LISTA DE ACCIONES**

**EN LA REAL AUDIENCIA DE QUITO**

**MOVER**  
Mueve tu token de personaje 1 casilla en cualquier dirección.

**ESCRIBIR**  
Coloca en tu Diario la ficha de indagación de la casilla en la que te encuentras.

**ANALIZAR**  
Gasta las fichas de tu Diario para comprar cartas de acción y añadirlas a tu mano de juego.

**DURANTE UNA REUNIÓN SECRETA**

**APORTAR**  
Utiliza la habilidad única de tu personaje.

**TRUEQUE**  
Cambia una de las fichas en tu diario por la del diario de otro jugador a tu elección.

**CONSPIRAR**  
Juega las cartas de tu mano de juego para aumentar el nivel del medidor de MDT.

**BONIFICACIÓN POR CARTAS DE**

**JUAN PÍO MONTUÉJAR**



**HACIENDA**  
Gasta 2 fichas de **Presencia** de tu Diario y 5 pts del nivel de **MDT** para iniciar una Reunión Secreta sin levantar cartas de Evento, al hacerlo el nivel de **MDT** aumenta 10 pts.

**DIARIO**



**JUAN PÍO MONTUÉJAR**

LOGO

INSTRUCCIONES GENERALES

**EN LA REAL AUDIENCIA DE QUITO**  
Durante esta etapa del juego, cada **10** mueve su token de personaje para capturar la ciudad.

Juega tus acciones para **Escribir** y **Analizar** la información que hayas **obtenido** en tu Diario, y de ese modo conseguir los recursos necesarios para brindarte nuevas y mejores oportunidades a tus compatriotas de acercarse poco a poco a la libertad del juego español.

**EN LAS REUNIONES SECRETAS**  
Durante esta etapa del juego, cada **10** usa sus habilidades y cartas para aumentar el nivel de **Motivación** sobre las ideas independentistas.

Colabora y comparte información crucial con tus compañeros al jugar cartas para redactar un acta de destitución presidencial, con cuidado de no incrementar la **Presencia** de los **asesores** del Conde Raíz de Castilla en el proceso.

**PREPARACIÓN**

- Coloca la pieza de tu Personaje en cualquiera de las esquinas del tablero de la Real Audiencia de Quito que se encuentre libre.
- De forma aleatoria, añade 4 cartas de acción a tu mano de juego. (No se deben incluir las cartas de **Colaborador** en la baraja al momento de repartir las cartas).
- Empieza la partida.

**ELEMENTOS DE JUEGO**

1 Token de Personaje

1 Ficha de Presencia

Primer diseño del tablero de personajes, Tiro y Retiro. Autoría propia