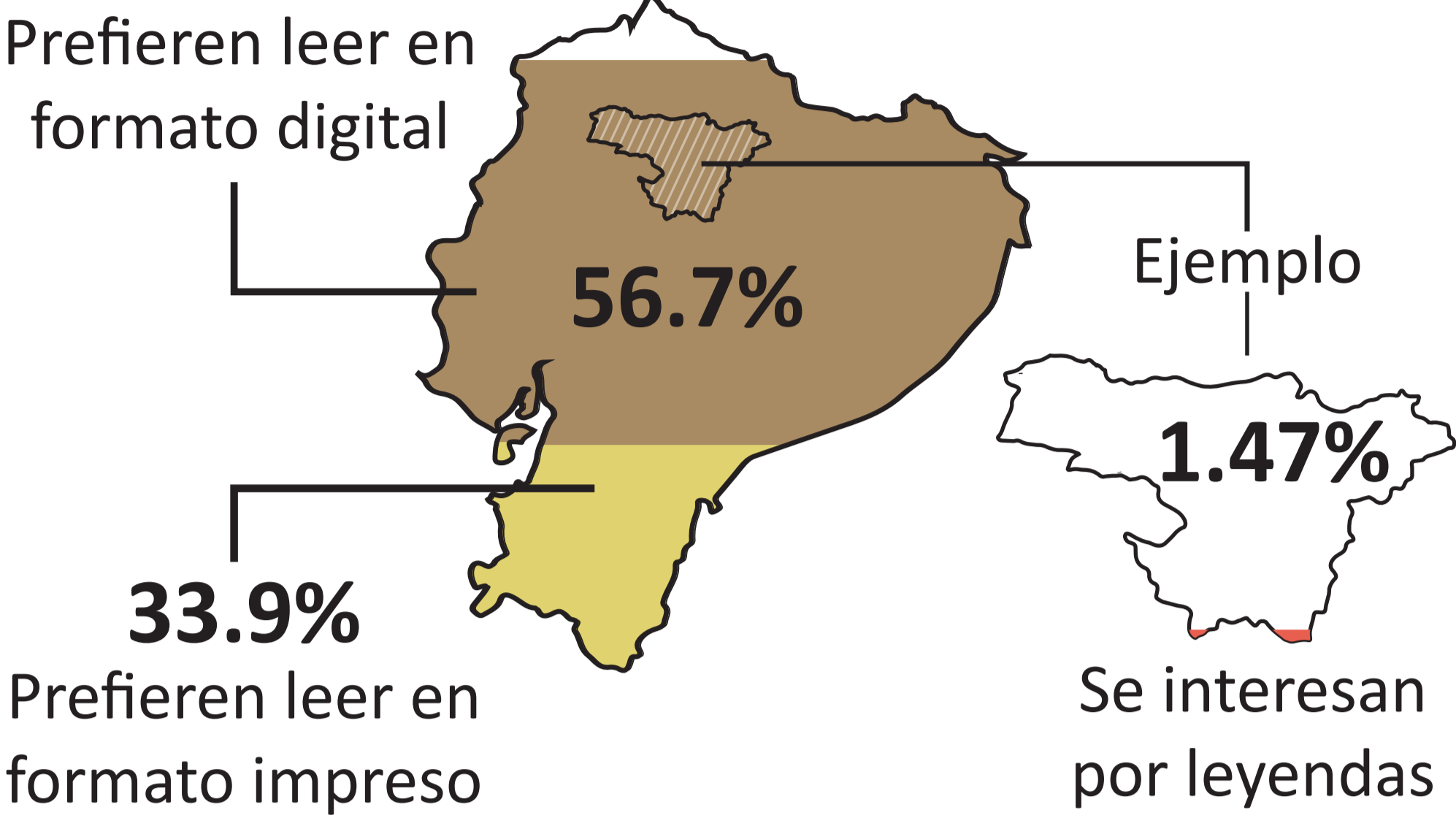


JUEGO DE MESA SOBRE LAS LEYENDAS COSTEÑAS ECUATORIANAS DIRIGIDO A ADOLESCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DAULE

Problema o necesidad a resolver

A pesar de que en los colegios se incluyen las leyendas dentro del plan de estudio el interés por la cultura de parte de los jóvenes a estado disminuyendo. Esta situación se ve agravada debido al bajo índice de lectura, la constante exposición hacia otras cultural a través de las redes y la falta de material dedáctico que tenga un atractivo dinámico equivalente al que encuentran en internet.



Objetivo general

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

Propuesta

LeyenManía es un juego de mesa que combina educación y diversión para **acercar a los jóvenes a leyendas** que forman parte de la cultura ecuatoriana y se motiven a preservarlas.

Bestiario

Sirve como manual y para conocer las leyendas

Packaging general

Brinda unn vistazo de qué esperar del juego

Packaging de cartas

Las cartas tienen su propia caja para que sea fácil guardarlas

Cartas

El mazo completo contiene 56 cartas. Al juntar las cartas correctan narran brevemente las leyendas

Tablero

Es la arena de juego. Tiene una línea divisoria indíca a los equipos dónde ubicarse.

Resultados

| | | |
|----------------------------|-------|------|
| Aspecto visual | ★★★★★ | 4.83 |
| Experiencia al jugar | ★★★★★ | 4.67 |
| Aspecto educativo | ★★★★★ | 4.67 |
| Reglas fáciles de entender | ★★★★☆ | 4.25 |

Conclusiones

El juego de mesa tuvo una **gran aceptación por parte de los estudiantes de la docente** y mostró eficacia como herramienta educativa al generar en los estudiantes **mayor interes y motivación** por conocer más de las leyendas ecuatoriamas.