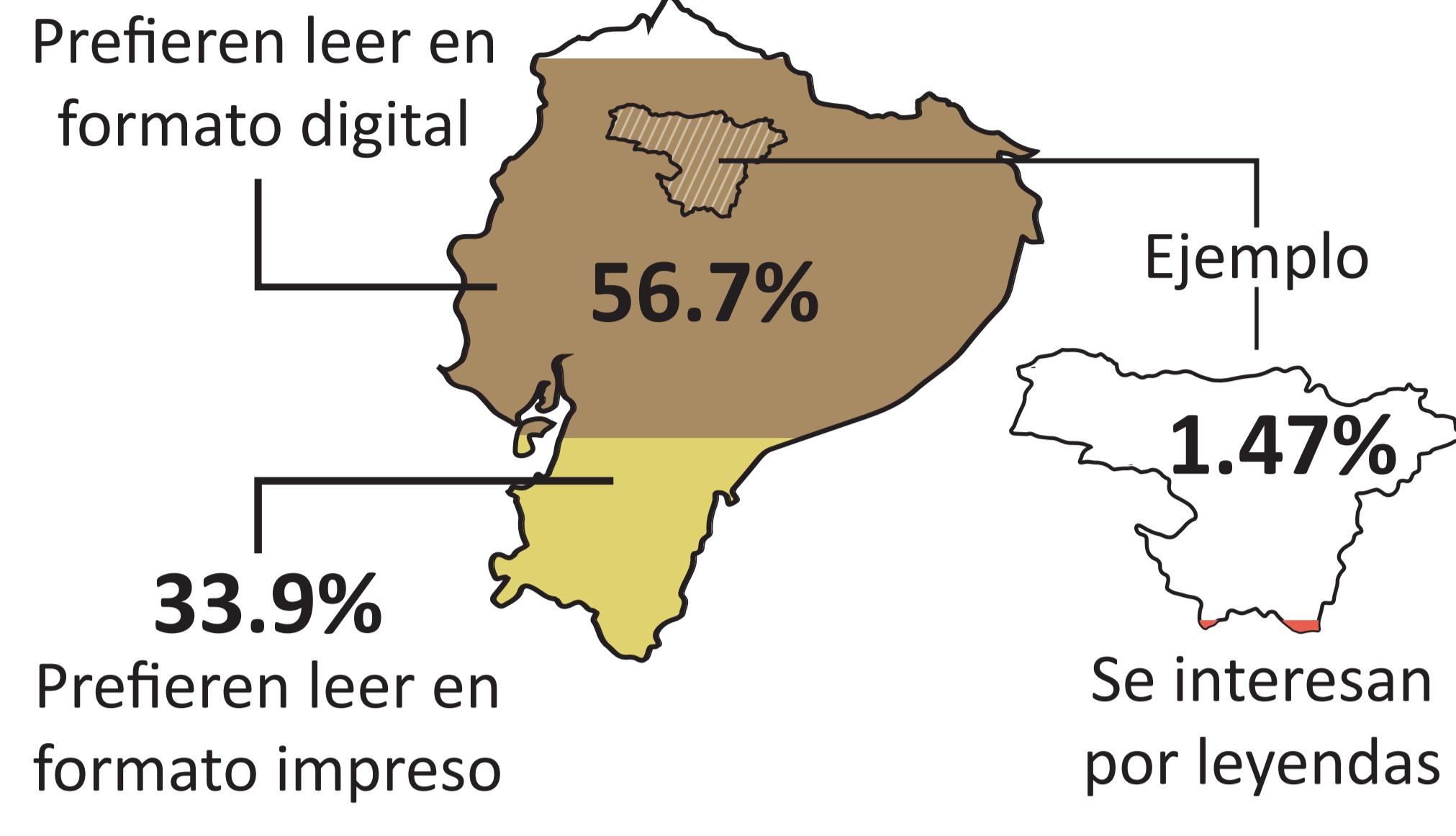


## JUEGO DE MESA SOBRE LAS LEYENDAS COSTEÑAS ECUATORIANAS DIRIGIDO A ADOLESCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA DAULE

### 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 culturas a través de las redes y la falta de material didáctico 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 un 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 correctas narran brevemente las leyendas



#### Tablero

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

### Resultados

Aspecto visual	5 stars	4.83
Experiencia al jugar	5 stars	4.67
Aspecto educativo	5 stars	4.67
Reglas fáciles de entender	5 stars	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 interés y motivación** por conocer más de las leyendas ecuatorianas.