

Leyendas Enojadas: Gamificación del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)

Diseño de una herramienta lúdica curricular inspirada en “Exploding Kittens” para fortalecer el conocimiento de Mitos y Leyendas de Colombia en el aula

Presentado por

Laura Miranda Pineda

Tutor temático:

Cristian Camilo Jaramillo Palacio

Universidad Católica Luis Amigó

Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño

Medellín

2025

Tabla de contenido

Introducción	5
Palabras Clave	6
Resumen del Proyecto	7
Abstract	8
Descripción del Proyecto	9
Planteamiento del problema	10
Justificación	13
Alcance	15
Hipótesis	17
Objetivos	18
Objetivo General	
Objetivos específicos	
Marco teórico	19
Antecedentes	19
Marco conceptual	22
Marco histórico	25
Marco legal	29
Diseño metodológico	33
Metodología propuesta	34
Metodología de investigación	37
Metodología de diseño	39
Población, muestra y selección de participantes	44
Cronograma de actividades	47
Análisis y resultados	49
Resultados de los talleres y actividades	105
Conclusiones	132
Recomendaciones	135

Bibliografía

137

Anexos

145

Introducción

En el corazón de las montañas de Antioquia, donde el murmullo de los ríos teje historias de mohanes, patasolas y duendes, la rica herencia cultural colombiana se enfrenta a un doble desafío: la formalidad académica y la saturación de la era digital. Este proyecto es un llamado a la lúdica, un puente tejido con humor y diseño para rescatar y resignificar estas narrativas ancestrales.

El enfoque adoptado se basa en el principio de que el juego es un motor cognitivo fundamental, así como lo establece la investigación pedagógica contemporánea:

"La actividad lúdica es concebida como la forma natural de incorporar a los estudiantes en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el humor, ofreciendo numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que aumenta la concentración y la motivación."

(Candela, Y., y Benavides, J., 2020).

Esta iniciativa nace de un diagnóstico: el material educativo tradicional, a menudo solemne, no logra generar una conexión duradera ni emocional con las nuevas generaciones, por lo que el reto de diseño fue traducir la complejidad del folclore en un lenguaje que resuene con la curiosidad infantil. Así es como nace "Leyendas Enojadas", un juego de cartas diseñado bajo la lente del humor y la mecánica de juego inspirada en referentes de la cultura popular el cual, más que un simple artefacto lúdico, es una herramienta pedagógica, que utiliza la "trivialización del Conflicto" como recurso narrativo, haciendo que las figuras míticas se "enojen" por motivos cotidianos (ej. "La

madre monte está furiosa porque tiraron basura en el piso"), rompiendo el velo del miedo y facilitando la memorabilidad.

La metodología de diseño utilizada fue estructurada bajo el enfoque de “Design Thinking”, que aseguró un proceso iterativo y centrado en el usuario. La investigación se llevó a cabo con una muestra de 10 estudiantes y 5 docentes del Colegio Recrearte de La Ceja, Antioquia, y sus resultados confirman que la estética, el *storytelling* y la mecánica lúdica logran cumplir la misión fundamental: preservar la identidad cultural jugando.

Palabras clave: Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI), gamificación, re-theming, lúdica, mitos y leyendas, diseño gráfico.

Keywords: Intangible Cultural Heritage (ICH), gamification, re-theming, ludic, myths and legends, graphic design.

Resumen del proyecto

La presente investigación aborda el desafío de la desconexión de los estudiantes de educación básica primaria con el patrimonio cultural inmaterial (PCI), específicamente mitos y leyendas, cuyo problema central radica en que los métodos tradicionales de enseñanza no logran generar una apropiación identitaria efectiva que logre un interés duradero en el alumnado.

El objetivo principal fue diseñar y prototipar un juego de cartas titulado “Leyendas Enojadas, que utiliza la gamificación y el humor como herramientas didácticas para fomentar el aprendizaje significativo y lúdico del patrimonio oral. La metodología se fundamentó en el ciclo de “Design Thinking”, que incluyó una fase de inmersión etnográfica con docentes y estudiantes para empatizar con sus necesidades. Un pilar fundamental del diseño fue el re-tematizar la estructura mecánica del exitoso juego de cartas “Exploding Kittens” (Gatitos Explosivos), por lo que, al no crear las reglas del juego desde cero, sino adaptarlas, se garantizó una base de juego ya probada en términos de diversión y equilibrio, permitiendo concentrar el esfuerzo del diseño en la integración didáctica del contenido cultural, el humor y el arte visual.

Como hallazgo principal, se demostró que el uso estratégico del humor y la lúdica transforma la percepción del patrimonio, incrementando notablemente el compromiso y la retención del contenido cultural por parte de los niños, y como resultado, un artefacto lúdico validado y funcional que establece un modelo efectivo y replicable para la educación patrimonial en el contexto escolar.

Abstract

This research addresses the challenge of elementary school students' disconnection from Intangible Cultural Heritage (ICH), specifically myths and legends, where the central problem lies in the fact that traditional teaching methods fail to generate effective identity appropriation or lasting interest among students.

The primary objective was to design and prototype a card game titled "Leyendas Enojadas" (Angry Legends), which uses gamification and humor as didactic tools to foster meaningful and playful learning of oral heritage.

The methodology was based on the "Design Thinking" cycle, which included an ethnographic immersion phase with teachers and students to empathize with their needs. A fundamental pillar of the design was the re-theming of the mechanical structure of the successful card game "Exploding Kittens", therefore by adapting the game's rules rather than creating them from scratch, a proven foundation of fun and balance was guaranteed, allowing the design effort to concentrate on the didactic integration of cultural content, humor, and visual art.

The main finding demonstrated that the strategic use of humor and play transforms the perception of heritage, significantly increasing children's engagement and retention of cultural content. Consequently, the result is a validated and functional playful artifact that establishes an effective and replicable model for heritage education in the school context.

Descripción del Proyecto

El proyecto "Leyendas Enojadas" aborda la preservación y transmisión del patrimonio cultural inmaterial (PCI) colombiano, específicamente los mitos y leyendas, a través del diseño de un juego de mesa. Su propósito central es crear una herramienta didáctica para docentes de primaria en instituciones, como el Colegio Recrearte en La Ceja, Antioquia, que facilite la apropiación de la identidad cultural y reformule la percepción de estos relatos, sustituyendo el imaginario de miedo por uno de valor didáctico y social. El juego busca ser un recurso innovador que fomente la participación activa y el compromiso en el aula.

Este proyecto valida la capacidad del diseño de ofrecer soluciones a problemáticas educativas y socioculturales, situándose en la intersección de dos campos:

1. **Diseño Gráfico:** Es esencial para transformar el imaginario de las leyendas. Se aplica para crear una infografía atractiva, respetuosa y adecuada para el público infantil, garantizando que la estética del juego motive el aprendizaje y sea coherente con el valor cultural del relato.
2. **Diseño para el impacto social:** El diseño se utiliza como una fuerza transformadora al crear un artefacto funcional que resuelve una brecha curricular (la enseñanza superficial del patrimonio), lo que demuestra que el diseñador es un estratega capaz de idear herramientas que articulan cultura, educación y comunidad de manera efectiva.

Planteamiento del problema

La identidad cultural es fundamental para la formación de un individuo, permitiéndole reconocerse a sí mismo y el contexto que lo rodea, lo que a su vez fomenta la curiosidad por otras culturas. En un mundo globalizado, la preservación y transmisión del patrimonio cultural inmaterial (PCI), como los mitos y leyendas de Colombia, se ha convertido en una necesidad imperante para evitar la pérdida de saberes ancestrales. Estos relatos milenarios no solo cumplen una función literaria, también pueden “proporcionar contenido adaptado al contexto y técnicas pedagógicas para los programas educativos y, por lo tanto, utilizarse para aumentar la pertinencia y la calidad de la educación y mejorar los resultados del aprendizaje” (UNESCO, 2020, p. 5).

Estos relatos son vehículos de valores sociales y morales, y personifican la relación entre el ser humano y la naturaleza, como se observa en figuras icónicas del folclor colombiano como la Madremonte o el Mohán. A través de sus narrativas, estas historias enriquecen el folclor, el arte y la literatura del país, perpetuando un legado cultural invaluable para las generaciones futuras, y sirviendo como una estrategia educativa viable para el fortalecimiento de la identidad cultural (Almanza Ferrer, 2016).

A pesar del incalculable valor de estas narraciones, la educación patrimonial en las escuelas colombianas presenta serios desafíos. Diversos estudios señalan una brecha crónica en la preparación de los docentes para utilizar el patrimonio cultural como una herramienta pedagógica eficaz. De hecho, la revisión sistemática de la política educativa en el país revela "una débil presencia de la educación patrimonial en los currículos escolares,

escasa formación docente en el área y una falta de integración entre las políticas culturales y educativas" (Pérez-Díaz & Rojas-Quintero, 2025). Esta aproximación superficial genera una desconexión entre el aprendizaje en el aula y la riqueza del contexto cultural real, lo que contribuye al desinterés de los jóvenes por su propia herencia. Además, la erosión de tradiciones ancestrales no es un fenómeno meramente pedagógico, sino que está entrelazado con dinámicas sociales más complejas, como la discriminación y el conflicto armado. La histórica exclusión de los pueblos indígenas ha puesto en riesgo sus sistemas culturales, mientras que el conflicto ha provocado el desplazamiento forzado y la pérdida de los territorios que sustentan la transmisión oral y la educación propia. Si el sistema educativo no logra integrar de forma significativa los saberes de estas comunidades, se corre el riesgo de perpetuar una visión culturalmente homogénea y monocultural, en contraposición a los derechos étnico-culturales y las manifestaciones de la vida comunitaria.

El Colegio Gimnasio Bilingüe Recrearte, ubicado en La Ceja, Antioquia, es una institución privada que se destaca por su enfoque personalizado y su compromiso con la formación de personas integradas en la sociedad, felices y responsables, buscando desarrollar proyectos de innovación educativa. Aunque su enfoque principal es la educación tradicional y el bilingüismo, la institución tiene un perfil que se alinea con las actividades culturales del municipio. La integración de la herencia ancestral, como los mitos y leyendas, presenta una oportunidad para enriquecer su proyecto educativo, haciendo que la herencia colombiana sea parte activa del aprendizaje en el ciclo de primaria.

Para abordar esta profunda desconexión y aprovechar el potencial de un entorno educativo innovador, se propone el diseño y la implementación de una estrategia

pedagógica atractiva para los niños de primaria: un material gráfico en formato de juego de mesa.

La gamificación, definida como el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. El autor Bernal López (2023) defiende que la implementación de metodologías lúdicas como el aprendizaje basado en juegos (ABJ) es un recurso poderoso, pues "es un detonante, un dinamizador de contenidos en el que los niños disfrutan y desarrollan su potencial" (p. 3).

Un juego de mesa tiene el potencial de ir más allá del mero entretenimiento, debido a que su propia estructura fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas complejas, la toma de decisiones estratégicas, y la socialización. De hecho, un aspecto crucial de los juegos de mesa es su valor en la formación del carácter, "descubren la importancia del esfuerzo y del trabajo en equipo. Además, aumentan el nivel de tolerancia a la frustración y enseñan a controlar la impaciencia" (Soto-Pérez, 2022). Al crear un "mundo nuevo" a partir de una narrativa cultural, el juego facilita una inmersión colectiva y una apropiación simbólica que puede hacer que el aprendizaje de mitos y leyendas sea una experiencia personal, significativa y duradera.

En virtud de la problemática expuesta y la justificación de la estrategia propuesta, la presente investigación se orienta a responder la siguiente pregunta:

¿Cómo un material gráfico puede contribuir a la enseñanza de mitos y leyendas colombianas en primaria, fomentando la apropiación de la identidad cultural?

Justificación

Los mitos y leyendas son vehículos esenciales de la identidad cultural y la transmisión oral intergeneracional, un vínculo que hoy se ve debilitado por la modernidad (UNESCO, 2020). La necesidad social de este proyecto radica en rescatar y reactivar el diálogo familiar y comunitario alrededor de estas historias. Al traducirlas a un juego de mesa, el proyecto ofrece una plataforma lúdica que facilita el conocimiento ancestral, permitiendo a familias y docentes compartir la herencia cultural de una manera colectiva y positiva, restaurando así el valor del folclor en el hogar. Investigaciones demuestran que el PCI "mantiene la cohesión social, genera identidad y contribuye a mantener el legado cultural y su reinterpretación social" (Maldonado et al., 2020, p. 78).

La relevancia académica surge de la necesidad de innovación pedagógica en la educación patrimonial de primaria, especialmente en el contexto del Colegio Recrearte. A pesar de sus metodologías ya lúdicas, la institución enfrenta la resistencia de los padres que perciben los mitos como material "alarmante" o de baja relevancia. El diseño de este juego de mesa aborda este problema de percepción: la gamificación transforma los mitos y leyendas de historias que generan miedo a narrativas que inspiran diversión, curiosidad y una actitud positiva hacia la propia cultura. El juego actúa como una estrategia didáctica probada que aumenta el compromiso (*engagement*) de los estudiantes, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales a través de la interacción. Autores como Bernal López (2023) señalan que los juegos de mesa son un "dinamizador de contenidos"

(p. 3) y asimismo, el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (2024) refuerza esta idea al reconocer el potencial de estos recursos para el aprendizaje de nuevos conocimientos, la concentración y la creatividad.

“Leyendas Enojadas” aporta al diseño, específicamente en las áreas de diseño para el impacto social y diseño pedagógico. Se utiliza la metodología de diseño para resolver un problema de comunicación cultural, demostrando que la disciplina es una estrategia clave para reformular narrativas complejas. El proyecto valoriza la cultura ancestral como una fuente de inspiración gráfica y conceptual, permitiendo al diseñador construir una identidad visual original y contemporánea. El diseño articula la coherencia entre la gráfica, la mecánica de juego y la experiencia de usuario, produciendo un artefacto educativo que es funcional, estético y culturalmente pertinente. El juego, como estrategia pedagógica, "ha demostrado mejorar el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los estudiantes" (Rimascca Rodríguez, 2025, p. 6), lo cual sustenta la elección de este formato de diseño.

Alcance

Este proyecto se enmarca dentro de unos límites conceptuales, geográficos y temporales específicos, esenciales para garantizar la viabilidad y la profundidad de la investigación y el diseño.

1. Alcance temático: Este proyecto tiene un alcance principal en el diseño de productos lúdicos con fines pedagógicos (Gamificación Cultural).
 - **Inclusión:** El proyecto aborda la investigación de los mitos y leyendas del folclor, la adaptación y re-tematización de la mecánica del juego comercial “Exploding Kittens” (Gatitos Explosivos) a un contexto folclórico colombiano, el diseño completo de la identidad visual (ilustraciones, iconografía, tipografía), el diseño de las reglas (jugabilidad adaptada) y la producción de un prototipo funcional para pruebas piloto. Su objetivo es la transformación positiva de la percepción de los mitos y leyendas, promoviendo su valor educativo y social.
 - **Exclusión:** El proyecto no incluye la producción industrial a gran escala del juego de mesa (la producción se limita al prototipo final), no aborda la implementación de una aplicación digital o cualquier componente electrónico, y no cubre un estudio de impacto a largo

plazo (más allá de las pruebas piloto iniciales) sobre el rendimiento académico general de los estudiantes.

2. Alcance geográfico: La investigación se centrará exclusivamente en La Ceja, Antioquia en Colombia.

Población Objetivo: La aplicación y validación del prototipo se realizará con estudiantes de primaria (Grados 2º, 3º, 4º y 5º) del Colegio Recrearte.

3. Alcance Temporal: El proyecto se desarrollará a lo largo de un período de seis (6) meses, distribuidos en tres fases principales:

- Fase 1: Investigación y Conceptualización (Meses 1-2): Recolección de información folclórica, análisis de referentes de juegos de mesa pedagógicos y definición de la identidad visual y las mecánicas de juego.
- Fase 2: Diseño y Prototipado (Meses 3-4): Desarrollo del diseño gráfico final, producción de los componentes del juego y construcción del primer prototipo físico.
- Fase 3: Evaluación y Documentación (Meses 5-6): Realización de pruebas piloto con los estudiantes del Colegio Recrearte, consolidación de la documentación del proyecto y elaboración del informe final.

Hipótesis

La implementación del juego de mesa adaptado “Leyendas Enojadas” como herramienta didáctica facilita la familiarización y la identificación de las narrativas folclóricas por los estudiantes de primaria.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar un juego de mesa como herramienta didáctica para docentes de primaria en instituciones educativas de La Ceja, Antioquia, que facilite la apropiación de identidad cultural de mitos y leyendas colombianas.

Objetivos específicos

- Investigar los mitos y leyendas colombianos más adecuados para el público infantil, analizando su potencial para ser transformados en elementos de diseño y juego.
- Desarrollar los elementos gráficos y las mecánicas de juego del juego de mesa, asegurando que sean atractivos, educativos y coherentes con los mitos y leyendas seleccionados.
- Testear el prototipo del juego de mesa con estudiantes y docentes para evaluar su jugabilidad, funcionalidad y el nivel de compromiso que genera

Marco Teórico

El presente marco teórico se fundamenta en la convergencia de la pedagogía didáctica y la transmisión de identidad cultural, utilizando el juego como vehículo principal.

Conceptualmente, el proyecto se apoya en el aprendizaje basado en juegos (ABJ), el cual, enfatiza la capacidad de las mecánicas lúdicas para fomentar la motivación y la comprensión de contenidos complejos. En la esfera de la identidad cultural, el trabajo se sustenta en el análisis de las narrativas folclóricas, vistas como herramientas primarias para la cohesión social y la apropiación del patrimonio cultural inmaterial colombiano (PCI). Finalmente, la ejecución del diseño y la comunicación se aborda desde el enfoque de la usabilidad y la experiencia de usuario (UX), así como las teorías semióticas y de la Gestalt, buscando garantizar que los elementos gráficos y las reglas del juego sean atractivos, coherentes y funcionales para el público de primaria.

Antecedentes

La viabilidad del proyecto "Leyendas Enojadas," centrado en la preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) mediante un juego de mesa didáctico, se fundamenta en un conjunto de trabajos previos que validan el uso del diseño lúdico para la transmisión

de la tradición oral y el fortalecimiento de la identidad cultural en contextos regionales colombianos y latinoamericanos.

La línea de investigación más pertinente reside en la adaptación de la tradición oral a formatos de juego, demostrando que el diseño es, por sí mismo, un acto de salvaguardia.

El "Juego de Chagras" (2020) en la Amazonía colombiana es un ejemplo clave, debido a que esta investigación participativa utilizó un juego de mesa con comunidades indígenas, no solo como un recurso didáctico, sino como una actuación cultural y herramienta de investigación que revela las estrategias y realidades de los actores en torno a la producción y procesamiento de alimentos, lo que legitima el potencial del juego como un medio profundo para interactuar con el PCI.

De aplicación directa es el proyecto "Espantos" (2019), desarrollado en Nariño, Colombia. Este diseño adaptó los mitos y leyendas locales a un Juego de Rol (RPG), demostrando cómo la adaptación de seres sobrenaturales a un sistema de reglas (sistema dado veinte) genera soluciones lúdico-didácticas efectivas para la preservación de la tradición oral. Su propósito de ser a la vez regional y globalmente jugable ofrece un modelo replicable para "Leyendas Enojadas". De manera similar, la investigación "Rescate de Mitos y Leyendas tradicionales colombianas a través del desarrollo de Videojuego Narrativo" en 2022 se centró en la región Andina colombiana para desarrollar un videojuego narrativo para educación básica primaria y secundaria. El proyecto utilizó una metodología proyectual de diseño para adaptar los personajes y el guion, confirmando el interés académico y aplicado en usar metodologías de diseño formal para la adaptación de mitos andinos al sector educativo. Estos antecedentes establecen que la preservación de lo intangible, la tradición oral, se consigue mediante su transformación en un sistema reglado

y tangible, el juego. Este proceso de diseño convierte la mitología ambigua en un sistema formal de memoria cultural, asegurando su persistencia al insertarla en las lógicas pedagógicas contemporáneas.

Varios trabajos académicos respaldan la conexión entre lúdica, identidad y currículo. Una tesis sobre “Juegos tradicionales para el fortalecimiento de la identidad cultural” (2025) en Nariño abordó directamente la población objetivo, que son niños de primaria, y el objetivo final del proyecto, validando la lúdica como una propuesta pedagógica esencial para el sentido de pertenencia.

En el campo curricular, estudios como el enfocado en una secuencia didáctica basada en relatos de Mitos y Leyendas locales en Barbacoas, Nariño (2025), resaltan que las narraciones tradicionales son un recurso pedagógico de gran valor, debido a que no solo aportan contenido cultural, sino que son fundamentales para despertar la motivación intrínseca de los estudiantes hacia la lectura y servir como un puente efectivo entre el conocimiento académico y el saber ancestral. Además, la propuesta de “Implementación de los juegos de mesa para mejorar la convivencia en los niños y niñas en la Institución Santa Rosa de Lima, sección La Pradera” (2015) demuestra la factibilidad de utilizar juegos de mesa no digitales (como parques, ajedrez o dominó) como herramientas pedagógicas efectivas para fines sociales y de convivencia en el entorno escolar colombiano.

Por otro lado, la aplicación de mecánicas lúdicas a objetivos educativos (gamificación) ha sido probada internacionalmente.

“Un Proyecto de Gamificación en Aula Virtual” (2024) en México utilizó elementos de juego como fichas y raspaditos junto con aprendizaje basado en problemas (ABP) para enseñar manifestaciones culturales, mitos y leyendas a alumnos de segundo grado, lo que proporciona un modelo de mecánicas simples aplicables al diseño de "Leyendas Enojadas". También está “Plan de Clase Gamificado: Cuentos, Leyendas y Mitos en Acción” (2025), en la sección de diseño de desafíos y quizzes gamificados, el cual ilustra cómo estructurar mecánicas de juego para fomentar habilidades blandas cruciales como el liderazgo, la autonomía y la curiosidad, todas necesarias para la comprensión profunda del PCI.

En el nivel de política pública, la Campaña de Sensibilización "Demuestra Quién Eres" (2003-2005), realizada con apoyo de la UNESCO, marcó un hito en Colombia para la difusión masiva y el reconocimiento del patrimonio cultural inmaterial y aunque ésta fue una campaña masiva, establece el estándar de relevancia que el proyecto debe alcanzar en el ámbito escolar. Un ejemplo internacional reciente es el lanzamiento de un juego de mesa sobre tradiciones culturales en Valparaíso, Chile (2021), que fue promovido como una herramienta didáctica colaborativa para aumentar la valoración y el respeto por la diversidad cultural, validando la estrategia del juego de mesa a nivel latinoamericano.

Marco Conceptual

La base conceptual del proyecto se apoya en cinco pilares que cruzan la cultura, la pedagogía y el diseño estratégico.

1. Patrimonio cultural inmaterial (PCI)

El PCI es un concepto definido por la UNESCO (2021) como el "patrimonio vivo," abarcando las prácticas, expresiones, saberes y técnicas que las comunidades transmiten de

generación en generación y que reconocen como parte de su identidad cultural, junto con los objetos y espacios asociados. La definición del PCI inauguró una nueva fase para la gestión de las políticas culturales internacionales y la tarea de la salvaguardia que se explica en este mismo documento, según Winter (2011), es esencial en el campo patrimonial. Para el proyecto, los mitos y leyendas representan la tradición oral, un dominio central del PCI, y el juego de mesa se concibe como un mecanismo activo de salvaguardia y transmisión intergeneracional.

2. Identidad cultural y el papel del folclor

“El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias”(Molano, 2007), y si tenemos en cuenta en “La noción de -identidad cultural” (Gómez, 2020), el cual dice que aunque la locución carece de un sentido unívoco y su noción depende del concepto de cultura que se adopte, tal como lo señala Aguirre Baztán (1997) , su relevancia social es innegable. También dice, la antropología, a través de autores como Lévi-Strauss (1977), ha analizado cómo los rasgos culturales forman una "identidad estadística". La conexión con el proyecto radica en que el folclor, específicamente los mitos y las leyendas populares, se seleccionan como "marcadores de identidad". El proyecto se enfoca en estos marcadores para fortalecer el sentimiento de pertenencia en los niños de La Ceja mediante la revalorización de su propio acervo narrativo.

3. Gamificación didáctica (Aprendizaje lúdico)

La Gamificación Didáctica es la aplicación de elementos propios del juego, incluyendo la estética y la mecánica, para motivar la acción, promover el aprendizaje y

resolver problemas en contextos no lúdicos, según Kapp (2012), quien además subraya la importancia de elementos como el reto, las normas, la interactividad y el feedback. La clave para el aprendizaje reside en el incremento gradual de los desafíos, manteniendo el compromiso del jugador y evitando que el juego sea demasiado fácil o demasiado difícil. Autores como Zichermann y Cunningham (2011) han estudiado cómo la implementación de estas mecánicas produce motivación. El juego de mesa "Leyendas Enojadas" utiliza esta estructura para transformar el estudio de la cultura en una actividad atractiva, garantizando que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea intrínsecamente motivador.

4. Diseño para la innovación social (DIS)

El DIS sitúa al diseño como una disciplina clave para generar soluciones que busquen el bien común y el cambio social, superando las estrategias centradas en el mercado. Manzini (2015) sugiere que este enfoque representa la vanguardia de la disciplina, identificando al diseñador como un Facilitador de la innovación social (a través de co-diseño) y como un Estratega (creando sinergias entre actores). Morelli (2007) enfatiza que el DIS se enfoca en crear soluciones que balancean lo tecnológicamente posible con lo socialmente deseable. El proyecto "Leyendas Enojadas" es una manifestación de DIS, cuyo fin central es la preservación cultural y la didáctica, no el beneficio económico, posicionando al diseñador como un agente de gestión y transmisión cultural en la comunidad educativa.

5. Re-theming y la transformación del imaginario

El re-theming implica la adaptación consciente de contenidos simbólicos, como los mitos y leyendas, al aplicarles una nueva estructura de diseño para modificar su impacto en el imaginario social. Vázquez Rodríguez en “Pensar el diseño desde la complejidad y lo imaginario”, nos menciona que el diseño, según Castoriadis (1975) y Durand (1960), se nutre del imaginario social, canalizando visiones de mundo y aspiraciones colectivas. El objeto de diseño no solo resuelve problemas prácticos, sino que transforma la percepción: debe aprender a leer el miedo o la necesidad de persistir para modificar los futuros posibles. En el caso del proyecto, el re-theming convierte las leyendas, que a menudo funcionaban históricamente como mecanismos de control social basados en el miedo, en herramientas didácticas basadas en el reto y la curiosidad. Este proceso de adaptación asegura que lo imaginario se convierta en una estructura procesual que transforma las respuestas sociales.

El enfoque didáctico adoptado en el juego actúa como un filtro ético fundamental., además el énfasis en la didáctica y la gamificación (con sus componentes de reglas claras, comprensión y “feedback”) asegura que el artefacto de diseño se centre en la comprensión crítica y el aprendizaje, alineándose así con el propósito de bien común del diseño para la innovación social (DIS).

Marco Histórico

El desarrollo de "Leyendas Enojadas" se sitúa en la intersección de una necesidad curricular histórica y una política cultural de salvaguardia formalizada en Colombia.

A. La Evolución de la tradición oral en la educación colombiana

Históricamente, los mitos y las leyendas han sido considerados narraciones tradicionales que trazan costumbres y creencias que persisten a través del tiempo, impactando a distintas generaciones. El Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha reconocido este valor, incorporando la tradición oral en los Estándares Básicos de Competencias y en los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de Lenguaje (Ministerio de Educación Nacional, s.f.).

Esta inclusión curricular no es un hecho reciente, sino un esfuerzo constante por parte del sistema educativo para utilizar estos relatos como un recurso pedagógico poderoso (Ley 115, 1994). En el aula de primaria, los relatos míticos y legendarios locales son identificados como un puente ideal entre el conocimiento formal y el saber ancestral, fortaleciendo habilidades de lectura y motivación intrínseca. Por lo tanto, el proyecto responde a una necesidad pedagógica que ha sido consistentemente reconocida y priorizada en el currículo nacional.

B. Hitos de difusión y campañas de fomento del folclor regional

El reconocimiento del folclor como una "práctica de la identidad cultural" ha sido central para las instituciones culturales colombianas. A mediados del siglo XX, cronistas como Antonio Brugés ya se enfocaban en difundir las narrativas y la cultura de los pueblos ribereños, contribuyendo a la difusión del nacionalismo a través de la cultura (Calderón, 2014).

Más recientemente, la política de salvaguardia del PCI ha generado hitos importantes. La campaña de sensibilización "Demuestra quién eres," que contó con el apoyo de la UNESCO y el Ministerio de Cultura, demostró la capacidad del Estado para utilizar medios masivos en el reconocimiento y difusión del patrimonio inmaterial colombiano (UNESCO, 2003-2005). Estos esfuerzos de alto nivel definen el contexto de la política cultural actual.

A pesar de que Colombia cuenta con políticas sólidas para la salvaguardia del PCI (Ley 1185, 2008) y directrices curriculares claras (Ley 115, 1994), existe una problemática recurrente en la implementación práctica. Las investigaciones sugieren que la falta de formación específica del profesorado en áreas como la danza folclórica o la transmisión activa del PCI dificulta su inclusión efectiva en los procesos curriculares (Investigaciones Académicas, s.f.).

Esta brecha entre la política de alto nivel y la ejecución en el aula de primaria implica que "Leyendas Enojadas" debe ser diseñado como una solución de formación pedagógica intrínseca. El juego, al ser una herramienta con reglas y propósitos didácticos claros, debe compensar esta posible falta de capacitación especializada, facilitando que el docente de primaria pueda usarlo de manera inmediata y efectiva sin requerir una formación extensa en folclor o diseño lúdico.

Marco Legal

El marco legal que afecta a "Leyendas Enojadas" abarca la protección del patrimonio, la regulación educativa y las normas estrictas de diseño para el público infantil.

1. Marco de Protección del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)

La normativa colombiana establece un régimen especial de protección y salvaguardia. La Ley 1185 de 2008, que modificó la Ley 397 de 1997, es fundamental, debido a que incluye las manifestaciones inmateriales como parte del patrimonio cultural de la Nación. La inclusión de una manifestación en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial (LRPCI) la somete al Régimen Especial de Salvaguardia.

Un requisito ineludible es la participación activa de las comunidades, grupos e individuos en la identificación y gestión del patrimonio. Para "Leyendas Enojadas," esto significa que el proceso de diseño y selección de mitos debe reflejar la asociación activa de los docentes, padres y la comunidad de La Ceja en la gestión de este PCI, tal como lo exige el Artículo 15 de la Ley. Adicionalmente, el Decreto 1080 de 2015 reglamenta la gestión del PCI dentro del Sistema Nacional de Patrimonio Cultural de la Nación (SNPCN).

2. Marco de Educación y la Función Didáctica

El proyecto se legitima bajo la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación), que define la educación como un proceso de formación permanente, cultural y social. La Ley establece el fomento de la comprensión crítica de la cultura nacional como uno de sus fines primordiales. Además, garantiza que el Estado promueva la calidad educativa a través de la atención a los recursos y métodos educativos y la innovación educativa. Por lo tanto, el juego de mesa, como herramienta didáctica innovadora, está legalmente amparado como un

medio legítimo para alcanzar los objetivos culturales y curriculares de la educación básica.

3. Marco Regulatorio de Diseño, Comunicación y Publicidad para Menores

El marco más restrictivo que afecta el diseño del producto final es el Decreto 975 de 2014, que reglamenta el contenido y la forma de la información y la publicidad dirigida a niños, niñas y adolescentes (NNA) en Colombia. Este decreto aplica a productos comercializados o informados por cualquier medio, incluyendo el material impreso del juego de mesa.

El Decreto 975/2014 exige que toda información sea respetuosa del desarrollo mental y la madurez intelectual de los NNA, y prohíbe específicamente:

- Exageración y Falsedad: Se debe evitar exagerar el verdadero tamaño, naturaleza, durabilidad y usos del producto.
- Contenido Inapropiado: La información no deberá contener imágenes o datos de contenido sexual, discriminatorio o que promueva conductas contrarias a la moral, ni que contenga material violento.

Existe una tensión inherente entre el mandato de salvaguardia cultural y la restricción publicitaria. La Ley de PCI promueve la transmisión de mitos ancestrales (muchos de los cuales contienen elementos de miedo o coerción social, como La Llorona o El Mohán). Sin embargo, el Decreto 975/2014 prohíbe estrictamente la violencia o el contenido que pueda afectar la integridad de un niño. El diseño de "Leyendas Enojadas" (el proceso de Re-theming y la dirección de arte) debe gestionar esta línea ética y legal. Debe ser auténtico en la representación del folclor (cumpliendo el mandato cultural), pero debe

filtrar la violencia o el miedo excesivo, transformando el arquetipo del "monstruo" en un desafío pedagógico estructurado para cumplir con las normas de protección al consumidor infantil.

4. Ley 1620 de 2013: Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar.

Esta ley es fundamental para el proyecto, ya que establece el marco para la promoción y garantía de la convivencia pacífica, la participación y el ejercicio de los derechos en las instituciones educativas. El juego "Leyendas Enojadas" contribuye directamente a los objetivos de la Ley 1620 en varios aspectos:

- Promoción de la convivencia: Al utilizar narrativas culturales y el juego como mediador, el proyecto fomenta la comprensión, el diálogo y el respeto por las diferencias entre los estudiantes.
- Formación ciudadana: El componente lúdico-educativo del juego está diseñado para desarrollar habilidades socioemocionales y cognitivas que son esenciales para la toma de decisiones responsables y la prevención de conflictos.
- Prevención de la Violencia: El juego, al exponer y trabajar los conceptos de "Ira" y "Emociones Negativas" (Puntos de Ira), ofrece un espacio seguro para identificar, expresar y gestionar estas emociones de manera constructiva, lo cual es clave en la prevención del acoso y la violencia escolar.

Diseño Metodológico

El proyecto de diseño "Leyendas Enojadas" se estructura bajo una metodología de investigación-creación de enfoque mixto, priorizando la metodología de diseño centrada en el usuario (DCU). Se definen cuatro fases principales, cada una con sus instrumentos e insumos específicos:

Tabla 1. Fases del Diseño Metodológico

Fase	Objetivo Principal	Instrumentos y Técnicas	Resultado Esperado
I. Investigación Diagnóstica	Determinar el estado actual del conocimiento del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) y las necesidades didácticas.	Revisión bibliográfica, Encuestas a docentes.	Estado del arte y definición de contenidos temáticos.
II. Conceptualización y Diseño	Establecer la mecánica de juego, la estructura narrativa y la	“Design Thinking”, co-creación de prototipos de baja fidelidad.	Esquema de reglas, “storytelling” del juego y primeros

	propuesta visual del artefacto.		bocetos de cartas.
III. Prototipado y Validación	Construir un prototipo de alta fidelidad y someterlo a pruebas con la población objetivo.	Pruebas de usabilidad, observación participante y encuestas cortas de satisfacción/comprensión.	Prototipo final validado en mecánica y estética.
IV. Análisis y Conclusiones	Procesar los datos cualitativos y cuantitativos obtenidos en las fases anteriores.	Codificación de entrevistas y análisis estadístico descriptivo de encuestas.	Respuesta a los objetivos y propuesta de mejora continua.

Metodología propuesta

Este proyecto adoptó la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) como marco principal. Este enfoque se implementó a través de un ciclo iterativo de tres fases, asegurando que el artefacto lúdico final fuera, no solo culturalmente pertinente, sino también altamente funcional y atractivo para el público meta.

- Fase I: Investigación diagnóstica (Ideación)

Esta fase se dedicó a la inmersión contextual y a la definición de la problemática, empleando técnicas cualitativas para validar la necesidad del recurso.

1. Exploración del patrimonio cultural inmaterial (PCI):

- **Acción:** Se realizó una revisión de fuentes primarias y secundarias sobre el folclore, mitos y leyendas de Colombia.
- **Objetivo:** Identificar un conjunto de leyendas con potencial narrativo y pedagógico para ser transformadas en mecánicas de juego.

2. Análisis de la brecha educativa:

- **Acción:** Se realizaron encuestas semi-estructuradas con docentes de primaria del colegio Recrearte.
- **Objetivo:** Diagnosticar la necesidad de herramientas lúdicas específicas que vinculen el currículo escolar con el PCI, y establecer, a partir de este diagnóstico, los requisitos pedagógicos y funcionales que debía cumplir el juego.

3. Definición de requerimientos de diseño:

- **Acción:** Basados en los hallazgos, se elaboró un documento de requisitos funcionales y no funcionales, incluyendo el rango de edad exacto (8-10 años), la duración máxima de la partida y los objetivos de aprendizaje específicos.

- Fase II: Conceptualización, diseño de mecánicas y prototipado (Desarrollo)

Esta fase transformó los hallazgos de la investigación en soluciones tangibles, utilizando herramientas propias del “Design Thinking” para idear la experiencia lúdica.

1. Diseño conceptual de la experiencia:

- **Acción:** Se definió el “Core Loop” (ciclo central de juego) y la estructura narrativa, dando vida a las leyendas seleccionadas como personajes jugables o desafíos a superar.
- **Concepto central:** Crear un conflicto divertido (Leyendas Enojadas) para motivar la interacción y la inmersión.

2. Prototipado de baja fidelidad:

- **Acción:** Se crearon “moodboard” y bocetos de las cartas para visualizar el flujo de juego y las interacciones.
- **Objetivo:** Establecer la viabilidad de la mecánica antes de invertir recursos en el prototipo final.

- Fase III: Prototipado y validación con usuarios (Testeo y ajuste)

Esta fase es crítica para la validación empírica, utilizando un enfoque mixto para medir la eficacia del diseño en un entorno real.

1. Selección de Muestra y Logística:

- **Acción:** Se seleccionó una muestra representativa de 2 grupos de estudiantes de primaria: el primer grupo constaba de 5 estudiantes entre cuarto (4°) y

quinto (5°) grado, y el segundo, entre tercero (3°) y segundo (2°) grado, garantizando la diversidad en la experiencia previa con juegos de mesa.

- **Logística:** Se diseñaron talleres de juego controlados para introducir el prototipo y recopilar datos sin interferir en el entorno natural de la clase.

2. Recolección de datos de usabilidad y aceptación:

- **Acción:** Durante los talleres, se aplicó la observación participante para registrar la curva de aprendizaje, el compromiso y las fallas de interacción. Paralelamente, se administró una encuesta de valoración post-juego en el segundo testeo.
- **Objetivo:** Medir si el juego era intuitivo y si la experiencia lúdica era positiva.

3. Análisis y ajustes iterativos:

- **Acción:** Los datos cualitativos (observaciones, sugerencias abiertas) se analizaron para generar un informe de validación.
- **Resultado:** Se identificaron los puntos de mejora (ej., claridad de ciertas reglas, ajustes en el diseño de cartas) y se procedió a la iteración final del prototipo, concluyendo así el proceso de diseño.

Metodología de investigación

Esta sección describe el marco de investigación utilizado para recopilar y analizar los datos durante las fases del proyecto.

- Tipo de Estudio

El estudio es de carácter Descriptivo-Exploratorio.

- **Exploratorio:** Abordó la escasa existencia de recursos lúdicos específicos para el PCI en la educación formal del contexto local.
- **Descriptivo:** Se enfocó en detallar el PCI seleccionado y la descripción detallada de la aceptación y usabilidad del prototipo de juego por parte de los usuarios.
- Enfoque de Investigación

El enfoque principal es **Mixto (Quali-Cuantitativo)**.

Tabla 2. Componentes del enfoque Mixto.

Componente	Objetivo	Justificación
Cualitativo	Profundizar en la comprensión narrativa, pedagógica y la experiencia subjetiva del juego.	Permitió la identificación de “insights” de diseño y sugerencias de mejora.
Cuantitativo	Medir la frecuencia, la aceptación, la comprensión de reglas y la usabilidad de manera estructurada.	Proporcionó validación estadística descriptiva del valor didáctico.

- Técnicas de Recolección Detalladas

Se utilizaron las siguientes técnicas, aplicadas principalmente en la Fase I (Investigación diagnóstica) y la Fase III (Validación):

Tabla 3. Técnicas de recolección de información.

Técnica	Enfoque	Propósito
Entrevistas Semi-estructuradas	Cuantitativo y Cualitativo	<p>Cualitativo: A Docentes para triangular la información y confirmar la idoneidad pedagógica y cultural del contenido (Diagnóstico).</p> <p>Cuantitativo: Regularidad con la que se implementa el PCI en el colegio.</p>
Observación participante	Cualitativo	Registro de la dinámica de juego, las interacciones sociales y la curva de aprendizaje de los niños durante los talleres de testeo.
Encuestas a docentes y Niños	Cuantitativo y Cualitativo	<p>Cuantitativo: Aplicadas <i>post-juego</i> para medir la aceptación, comprensión de reglas (eficacia) y el impacto didáctico percibido (Validación).</p> <p>Cualitativo: Recoger sugerencias de mejora y percepción subjetiva de la jugabilidad.</p>
Revisión documental	Cualitativo	Análisis de textos académicos, archivos históricos y recursos del PCI para la pertinencia del contenido cultural.

Metodología de Diseño

La fase de desarrollo se implementa bajo un enfoque que articula tres dimensiones: el modelo procedimental del “Design Thinking”, la filosofía de diseño del Diseño Centrado en el Usuario (DCU) y la técnica colaborativa de la Co-creación. Esta triangulación metodológica garantiza que la solución sea innovadora, funcional y esté profundamente arraigada en las necesidades de la comunidad cultural.

1. Modelo Procedimental: Design Thinking

El “Design Thinking” (Pensamiento de Diseño) se adopta como el modelo de ejecución para la fase de diseño. Este modelo, conocido por su naturaleza no lineal e iterativa, permite transitar eficazmente desde la comprensión de un problema complejo (hallazgos de la investigación legal) hasta la materialización de una solución tangible.

Las Cinco Fases del “Design Thinking” en el Proyecto

- Fase I: Empatizar

Propósito: Ir más allá de los datos fríos de la legislación para comprender la experiencia humana (frustraciones, deseos, contextos) de los usuarios al enfrentarse a la normativa cultural.

Actividades: Se revisarán los hallazgos de la Etapa I y se complementarán con entrevistas, observación contextual (si es viable) y la creación de Mapas de Empatía para internalizar las narrativas de los gestores y ciudadanos.

- Fase II: Definir

Propósito: Sintetizar la información recopilada en la investigación y la empatía en un Problema Central y accionable.

Actividades: Creación de Personas detalladas y el establecimiento del Punto de Vista (PoV) que formulará el reto de diseño de manera concisa. Esta fase es clave para enmarcar el problema de la inaccesibilidad legal en términos de diseño.

- Fase III: Idear

Propósito: Generar la mayor cantidad de soluciones posibles al PoV definido, priorizando la cantidad sobre la calidad inicial.

Actividades: Sesiones de “brainstorming” y Co-creación con “stakeholders” para asegurar la diversidad de las propuestas. Se seleccionarán las ideas que ofrezcan el mayor impacto con la menor complejidad técnica.

- Fase IV: Prototipar

Propósito: Materializar las ideas seleccionadas en formatos de bajo costo para su prueba.

Actividades: Desarrollo de “wireframes” de baja fidelidad para validar la arquitectura de la información y flujos de usuario. Progresivamente, se avanzará a prototipos de media fidelidad (maquetas interactivas) que simulen la interfaz de la solución.

- Fase V: Validar

Propósito: Poner a prueba los prototipos con usuarios reales para obtener retroalimentación y medir la usabilidad, la comprensión y la pertinencia cultural.

Actividades: Pruebas de tareas con escenarios reales y la recopilación de datos cualitativos (“feedback” directo) y cuantitativos (tasa de éxito de la tarea). Los resultados de la validación alimentan una nueva iteración del ciclo de “Design Thinking”, garantizando la mejora continua.

2. Herramienta Transversal: Storytelling de Diseño

El “Storytelling” (Narrativa) se utiliza como una herramienta metodológica indispensable que atraviesa las fases de Empatía, Definición y Validación, cumpliendo una doble función: analítica y comunicacional.

1. Función Analítica (Definición y Empatía)

- Creación de Escenarios (User Scenarios): Se construyen narrativas detalladas basadas en la vida real de las personas, describiendo el contexto en el que el usuario interactúa actualmente con la ley y el contexto en el que usaría la nueva herramienta de diseño. Esto facilita la anticipación de problemas de usabilidad y la creación de soluciones sensibles al contexto.
- User Journey Mapping (Mapa de la Travesía del Usuario): Esta herramienta es inherentemente narrativa. Permite mapear cronológicamente la experiencia actual del usuario, identificando los Momentos de Dolor (Pain Points) que justifican la intervención de diseño.

2. Función Comunicacional (Validación y Presentación)

- Comunicación del Valor: El “Storytelling” se utiliza para presentar la solución final de diseño. En lugar de solo describir sus funcionalidades (qué hace), se narra el impacto que tendrá en la vida del usuario (cómo cambia la experiencia).
- Diseño de la Interfaz: La herramienta digital en sí misma debe contar una historia coherente y simple. Se utilizará el “Storytelling” para definir el tono de voz, el lenguaje y la identidad visual de la interfaz, asegurando que sea un reflejo de la cultura que busca interpretar.

3. Filosofía Complementaria: Co-creación

La Co-creación, como filosofía, se integra en las Fases III (Ideación) y V (Validación) para garantizar la relevancia cultural y la apropiación de la solución por parte de la comunidad. El objetivo es que la solución sea un producto compartido, mitigando el riesgo de diseños impuestos.

- Implementación: Los talleres de Co-creación utilizarán técnicas que van desde el prototipado rápido con materiales simples, hasta sesiones donde los participantes definan el lenguaje y la terminología que la herramienta debe usar para ser comprensible dentro de su propio ecosistema cultural.

Población, muestra y selección de participantes

El estudio de usabilidad y la validación pedagógica del recurso lúdico se ejecutaron sobre una población de doble vertiente: los usuarios primarios (estudiantes) y los usuarios facilitadores (docentes).

1. Población Meta

La población objetivo se centró en la comunidad educativa del Colegio Privado Recrearte, ubicado en el municipio de La Ceja, Antioquia, Colombia. La selección de esta institución privada responde a la necesidad de implementar el prototipo en un entorno controlado y con acceso directo a los grupos de edad específicos.

- **Grupos de Participantes**

Se definieron dos grupos esenciales para la prueba y validación:

- **Estudiantes (Usuarios Primarios):** Niños y niñas con edades comprendidas entre los 8 y 10 años, matriculados en los grados de Segundo (2°), Tercero (3°), Cuarto (4°) y Quinto (5°) de Educación Primaria. Este rango fue seleccionado por su alta capacidad de interacción lúdica, desarrollo de habilidades de lectura y comprensión de reglas complejas.
- **Docentes (Usuarios Facilitadores):** Educadores de la institución que imparten asignaturas clave relacionadas con el contenido del juego, como Lengua Castellana, Ciencias Sociales, Ética y Valores, y Educación Artística. Su participación fue crucial para evaluar el potencial de integración curricular y la pertinencia pedagógica del artefacto.

- Criterios de Selección y Muestra

Dada la naturaleza del proyecto (validación de diseño y experiencia de usuario en un marco de “Design Thinking”), se optó por una selección de muestra no probabilística por conveniencia, focalizada en la riqueza de la experiencia de prueba.

Criterios de Inclusión:

- Participación voluntaria y consentimiento informado por escrito (para estudiantes, de sus padres o tutores).
- Pertenencia activa a la comunidad educativa del Colegio Privado Recrearte.

Tabla 4. Criterios Específicos y Tamaño de Muestra

Grupo de Participantes	Criterios Específicos de Inclusión	Muestra Seleccionada (N)	Propósito de la Participación
Estudiantes (2° a 5°)	Tener entre 8 y 10 años de edad. Dominio básico de la lectura (a partir de 2°). No presentar condiciones que impidan la interacción grupal y lúdica.	N = 10 estudiantes (Aproximadamente 4-5 por grado).	Testeo de usabilidad, reglas, y atractivo lúdico del juego.
Docentes (Áreas Socioculturales)	Impartir activamente asignaturas relacionadas con la cultura o el	N = 5 docentes	Evaluación de pertinencia pedagógica,

	lenguaje (Español/Sociales). Interés demostrado en metodologías lúdicas.		integración curricular y viabilidad en el aula.
--	---	--	--

El tamaño de la muestra (N=10 estudiantes y N=5 docentes) se considera adecuado para una validación cualitativa que busca identificar patrones de comportamiento, puntos de fricción en la usabilidad e “insights” pedagógicos, más que la generalización estadística.

Cronograma de actividades

1. Planificación de actividades en 16 semanas, distribuidas entre agosto y noviembre.

Tabla 5. Cronograma de actividades.

Mes	Semanas	Fase	Actividad Clave
Agosto	1 - 2	Fase 1: Conceptualización	Investigación del marco legal (Ley 1620) y definición de los objetivos pedagógicos y la estructura teórica.
	3 - 4	Fase 1: Conceptualización y diseño pedagógico	Conceptualización de la mecánica de juego, el sistema de Ira, y selección final de las leyendas culturales.
Septiembre	5 - 7	Fase 2: Desarrollo de componentes y prototipado	Diseño gráfico y maquetación de todos los componentes físicos (tablero, ilustraciones y cartas).
	8 - 9	Fase 2: Desarrollo de componentes y prototipado	Creación de contenido para las cartas de ira y redacción del manual de reglas inicial. Ensamble del Prototipo 1.0.
Octubre	10 - 11	Fase 3: Evaluación y ajuste (pilotaje)	Aplicación del pilotaje con grupos focales (estudiantes y docentes) para evaluar usabilidad y pertinencia.

	12 - 13	Fase 3: Evaluación y ajuste (pilotaje)	Análisis de resultados del feedback y ajuste integral de la Versión 2.0 (reglas, diseño y enfoque pedagógico).
Noviembre	14	Fase 4: Producción final y socialización	Preparación de archivos e impresión final del juego para producción. Además, creación de página web.
	15 - 16	Fase 4: Producción final y socialización	Elaboración Monografía y evento de presentación (socialización de resultados).

Análisis y Resultados

Fase I: Investigación Diagnóstica

Esta fase se centró en tres pilares: Exploración documental de referentes en el aula, aplicación y análisis del cuestionario docente, y la justificación de la mecánica lúdica.

1. Referentes documentales y de Aula (Marco teórico práctico)

Se identificaron referentes clave que demuestran la viabilidad y la necesidad de adaptar el folclor a formatos visuales y lúdicos para el público infantil, justificando nuestra propuesta de diseño:

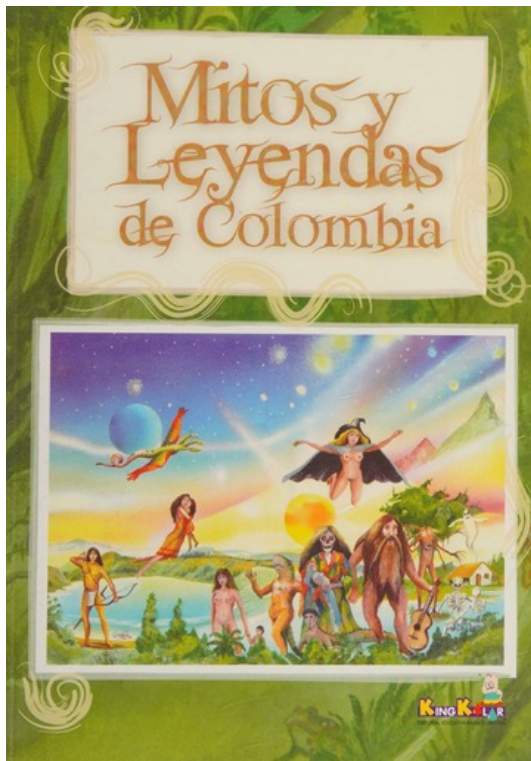
- **Video Animado - Mundo Canticuentos:**



Este referente es crucial. Es un canal de YouTube dedicado a la creación de videos narrativos animados específicamente para el público infantil. Su compilación de "Mitos y Leyendas De Nuestra Colombia" realiza una reinterpretación más animada

y cómica de figuras tradicionalmente terroríficas como La Patasola y El Mohán. Esto valida la estrategia de utilizar el humor como puente pedagógico para mitigar el miedo y hacer el contenido accesible, orientando nuestro estilo de ilustración hacia lo caricaturesco y vibrante.

- **Mitos y Leyendas de Colombia (Asdrúbal López Orozco, con ilustraciones de Carlos Daniel Ardila Mateus):**



Este libro es un material de lectura de larga data en el contexto escolar, conocido por su uso durante más de una década e incluso con nuevas ediciones. Su existencia confirma la permanencia del contenido y establece un estándar para la estructura narrativa de los mitos. El diseño de nuestras Cartas de Mito y Leyenda deberá seguir una estructura de cuento corto, didáctica y clara, similar a la utilizada en este texto.

- **Álbum Jet (Mitos y Leyendas) y Chocolates Jet:**



Si bien este material no es un recurso pedagógico directo del aula, su impacto en la cultura popular es innegable. Su éxito en popularizar personajes a través de coleccionables sencillos y de bajo costo (stickers conseguidos en chocolatinas) demuestra que el formato coleccionable y lúdico es un vehículo exitoso para la apropiación cultural masiva. Esto refuerza la decisión de utilizar un juego de cartas con elementos de colección.

2. Análisis Detallado del Cuestionario para 5 Docentes del Colegio Recrearte

El cuestionario se aplicó para recopilar un consenso cualitativo y cuantitativo previo al diseño del juego de mesa. A continuación, se presenta el análisis detallado de cada pregunta.

Tabla 6. Preguntas del cuestionario a los Docentes, objetivo y análisis.

Pregunta	Objetivo (Justificación)	Resultado consolidado (Cuantitativo y Cualitativo)	Análisis y utilidad para el diseño
<p>1. ¿Con qué frecuencia integra mitos y leyendas de Colombia en sus clases?</p>	<p>Evaluar si el folclor es una herramienta central o periférica en la práctica docente.</p>	<p>Cuantitativo: 40% ("Muy a menudo"), 40% ("A veces"), 20% ("Nunca"). Consolidado: La integración es parcial; la mayoría (60% combinando "A veces" y "Nunca") no lo usa de forma central.</p>	<p>Justifica la necesidad de un recurso sistematizado y de baja barrera de entrada para convertir el uso esporádico en uso frecuente.</p>
<p>2. De los siguientes mitos y leyendas colombianos, ¿cuáles considera que son los más apropiados para los niños de primaria?</p>	<p>Priorizar leyendas aptas para niños (6-11 años) con alta moraleja y baja violencia.</p>	<p>Cuantitativo: MadreMonte (80%), La Llorona (60%), El Sombrerón (60%), El Mohán (40%), El Hombre Caimán (40%), La Patasola (40%).</p>	<p>Define el set inicial de 6 cartas de Mito Peligroso. La estrategia de diseño debe suavizar el miedo con humor caricaturesco.</p>

<p>3. ¿Qué aspectos de los mitos y leyendas (personajes, moralejas, escenarios, etc.) cree que captan más el interés de los niños?</p>	<p>Identificar el <i>gancho</i> narrativo y temático más potente para el diseño.</p>	<p>Cuantitativo: Miedo/Suspense (80%), Personajes (60%), Elementos Fantásticos/Mágicos (40%), Moralejas/Lecciones (20%), Escenarios/Ambientes (20%).</p>	<p>Hallazgo Crítico: El Miedo (80%) es el gancho emocional. Esto refuerza la mecánica de Tensión-Alivio (Mito peligroso = Tensión; Moraleja/Conocimiento = Alivio).</p>
<p>4. ¿Qué criterios utiliza para seleccionar un mito o leyenda para sus estudiantes?</p>	<p>Determinar qué buscan los docentes (valor social, relevancia cultural) para alinear el juego.</p>	<p>Cuantitativo: Valores que transmite (80%), Relevancia Cultural (60%), Capacidad de asustar o emocionar (20%), Disponibilidad de material didáctico (20%).</p>	<p>Contrapunto Crítico: El Valor Pedagógico (80%) es el criterio dominante para el docente. El diseño de las cartas de Desactivación debe estar directamente relacionado con el valor transmitido/Moraleja.</p>

<p>5. ¿Ha implementado previamente alguna actividad didáctica (juego, proyecto, etc.) relacionada con los mitos y leyendas colombianos en el aula?</p>	<p>Evaluar la existencia de herramientas didácticas especializadas en el aula.</p>	<p>Cuantitativo: No (80%), Sí (20%).</p>	<p>Esto valida la tesis del proyecto: existe un vacío didáctico (80% no usa recursos lúdicos específicos) que el juego de cartas puede llenar.</p>
<p>6. Si su respuesta anterior fue "Sí", ¿cuál ha sido la respuesta o el nivel de interés de los estudiantes en</p>	<p>Medir la efectividad de las actividades previas.</p>	<p>Cualitativo: "Media" y "en la unidad de género narrativo vemos los mitos y leyendas".</p>	<p>La respuesta "Media" valida que la presentación tradicional (lectura) no maximiza el interés. Justifica la necesidad de integrar el componente de alto impacto emocional y</p>

estas actividades?			lúdico (Miedo + Humor).
7. ¿Qué tipo de recursos didácticos visuales (ilustraciones, mapas, diagramas, etc.) ha notado que son más efectivos?	Orientar el estilo gráfico y la inclusión de elementos informativos en el diseño.	Cuantitativo: Ilustraciones (100%), Videos (60%), Infografías (20%), Libros (20%), Mapas/Diagramas/Fotografías (0%).	Mandato de Diseño: La Ilustración (100%) es el vehículo didáctico más efectivo. El rechazo a Mapas y Diagramas (0%) valida el enfoque en personajes y narrativa sobre información esquemática.
8. ¿Qué características visuales (estilo de ilustración, paleta de colores, tipografía, etc.) cree que harían que un juego	Justificar el uso de colores y humor para la audiencia infantil.	Cuantitativo: Estilo de Ilustración (80%), Diseño de Personajes (60%), Tipografía Legible (40%), Paleta de Colores (20%), Diseño Detallado (20%).	Mandato de Arte: El Estilo de Ilustración (80%) y el Diseño de Personajes (60%) son prioritarios. Esto exige un arte altamente estilizado y caricaturesco para complementar la

de mesa sobre mitos y leyendas sea más atractivo?			estrategia de humor (Tensión-Alivio).
9. ¿Qué papel o rol considera que debería tener el docente dentro de un juego de mesa en el aula para asegurar el aprendizaje?	Garantizar la integración efectiva y el propósito pedagógico del juego.	Cuantitativo: Facilitador (80%), Narrador (20%).	Mandato de Reglas: El juego debe ser autónomo y robusto (Facilitador, 80%), con reglas fáciles de comprender para los niños. El rol de Narrador (20%) valida la inclusión de textos narrativos enriquecedores en las cartas que el docente pueda leer.
10. ¿Cómo mide o evalúa la comprensión de los estudiantes sobre un tema	Definir cómo el juego puede generar evidencia de aprendizaje.	Cuantitativo: Exámenes/Pruebas (60%), Proyectos Creativos (60%), Preguntas Orales (20%), Debates (0%), Observación (0%).	Mandato de Evaluación: El juego debe generar evidencia tangible de aprendizaje. El diseño de las cartas de

<p>cultural después de una actividad didáctica?</p>			<p>Desactivación debe funcionar como pregunta escrita o detonante para proyectos creativos (dibujos, maquetas, etc.) para cumplir con los métodos de evaluación más populares.</p>
<p>11. ¿Qué indicadores de comportamiento o actitud le harían saber que un estudiante está desarrollando un sentido de apropiación cultural y un mayor interés</p>	<p>Determinar el éxito del proyecto a largo plazo y el impacto cultural.</p>	<p>Cuantitativo: Hacen preguntas (80%), Investigan por su cuenta (80%), Comentan con otros (40%), Incluyen elementos culturales en sus creaciones (0%).</p>	<p>Mandato de Apertura: El juego debe diseñarse como un punto de partida. Sus mecánicas y narrativas deben incentivar la curiosidad autónoma (80%) y la investigación personal. El bajo porcentaje en inclusión creativa</p>

<p>por los mitos y leyendas?</p>			<p>(0%) sugiere que el juego debe integrar activamente la creación (dibujar, inventar, etc.) en sus fases de cierre.</p>
<p>12. ¿Qué beneficios adicionales, además del aprendizaje cultural, cree que podría aportar un juego de mesa didáctico sobre este tema?</p>	<p>Identificar valor agregado del juego.</p>	<p>Cuantitativo: Desarrollo de Habilidades Sociales (80%), Mejora de Memoria/Concentración (60%), Aumento de Motivación (60%), Fomento de Creatividad (20%), Fortalecimiento de Identidad (20%).</p>	<p>Mandato de Interacción: El diseño debe ser inherentemente social (80%), fomentando el trabajo en equipo o la interacción intensa. Las mecánicas deben incorporar elementos cognitivos (60%) de bajo umbral, como recuerdo de patrones o emparejamiento.</p>
<p>13. ¿Qué desafíos prevé al implementar</p>	<p>Anticipar problemas de implementación</p>	<p>Cuantitativo: Falta de tiempo en el currículo (60%), Costo de material</p>	<p>Mandato Operacional: El juego debe ser</p>

<p>un juego de mesa como herramienta de aprendizaje en el aula?</p>	<p>n para un diseño robusto.</p>	<p>(60%), Dificultad para gestionar grupos grandes (20%), Falta de interés (20%), Integración con el plan de estudio (0%).</p>	<p>económico de producir (60%) y tener un tiempo de juego reducido (máximo 15 min.) (60%) para encajar fácilmente en cualquier módulo de clase. El 0% en Integración confirma que el foco debe ser en la duración, no en la alineación curricular.</p>
--	----------------------------------	--	---

La encuesta fue realizada a 5 docentes a través de Google Forms. A continuación, se mostrará la gráfica que arrojó cada pregunta:

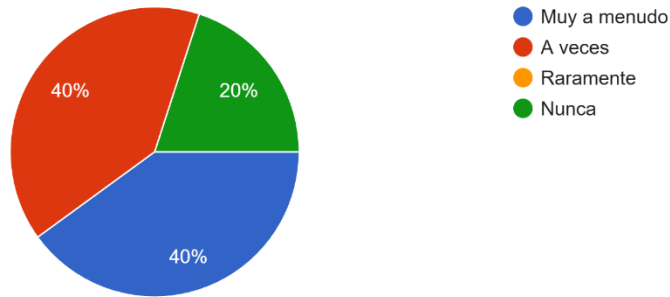
Identificación de mitos y leyendas para el público infantil

1. ¿Con qué frecuencia integra mitos y leyendas de Colombia en sus clases?

Figura 1. Creación propia. Gráfico sobre frecuencia de Mitos y Leyendas en las clases.

¿Con qué frecuencia integra mitos y leyendas de Colombia en sus clases?

5 respuestas

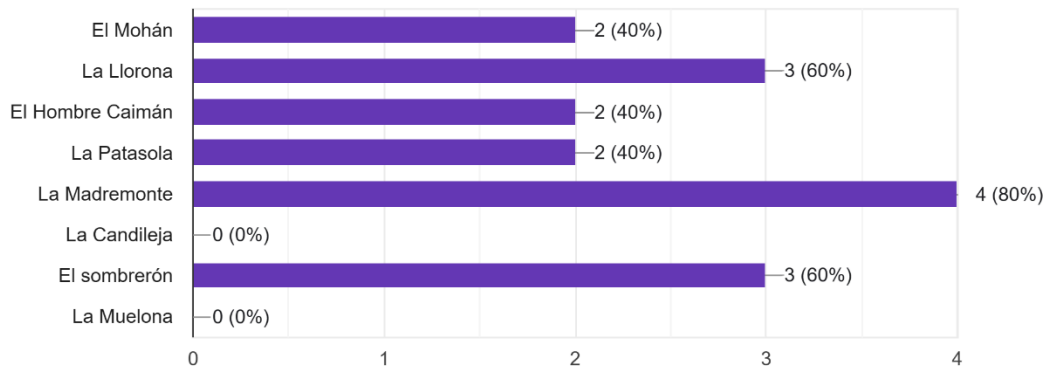


2. De los siguientes mitos y leyendas colombianos, ¿cuáles considera que son los más apropiados para los niños de primaria?

Figura 2. Creación propia. Gráfico sobre Mitos y Leyendas apropiados para niños de primaria, según los Docentes.

De los siguientes mitos y leyendas colombianos, ¿cuáles considera que son los más apropiados para los niños de primaria?

5 respuestas



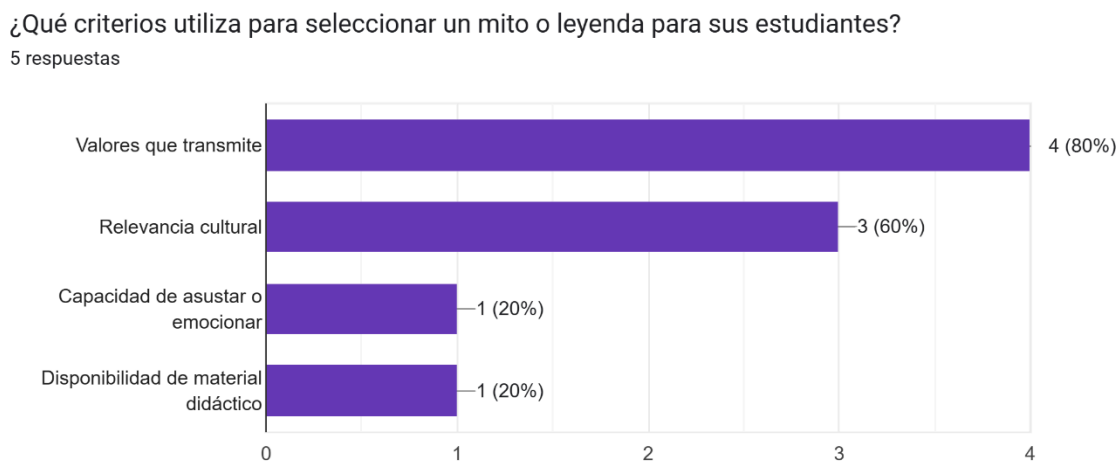
3. ¿Qué aspectos de los mitos y leyendas cree que captan más el interés de los niños?

Figura 3. Creación propia. Gráfico sobre aspectos de Mitos y Leyendas que captan interés en los niños.



4. ¿Qué criterios utiliza para seleccionar un mito o leyenda para sus estudiantes?

Figura 4. Creación propia. Gráfico sobre criterios que utilizan los Docentes para seleccionar los Mitos y Leyendas.

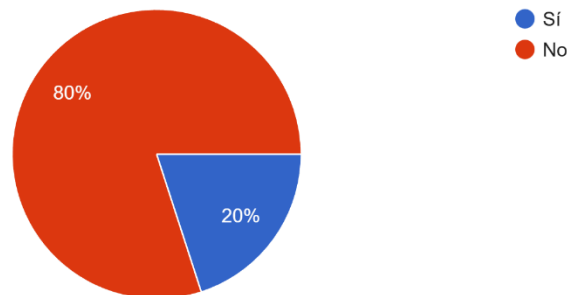


5. ¿Ha implementado previamente alguna actividad didáctica (juego, proyecto, etc.) relacionada con los mitos y leyendas colombianos en el aula?

Figura 5. Creación propia. Gráfico sobre implementación de actividades didácticas en el aula.

¿Ha implementado previamente alguna actividad didáctica (juego, proyecto, etc.) relacionada con los mitos y leyendas colombianos en el aula?

5 respuestas

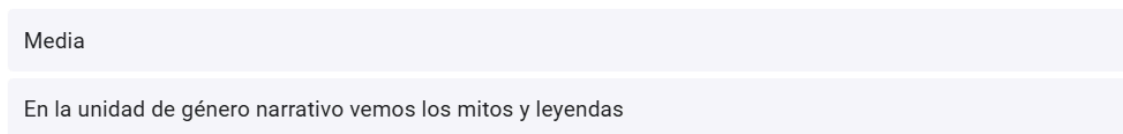


6. Si su respuesta anterior fue "Sí", ¿cuál ha sido la respuesta o el nivel de interés de los estudiantes en estas actividades?

Figura 6. Creación propia. Respuestas a figura anterior.

Si su respuesta anterior fue "Sí", ¿cuál ha sido la respuesta o el nivel de interés de los estudiantes en estas actividades?

2 respuestas



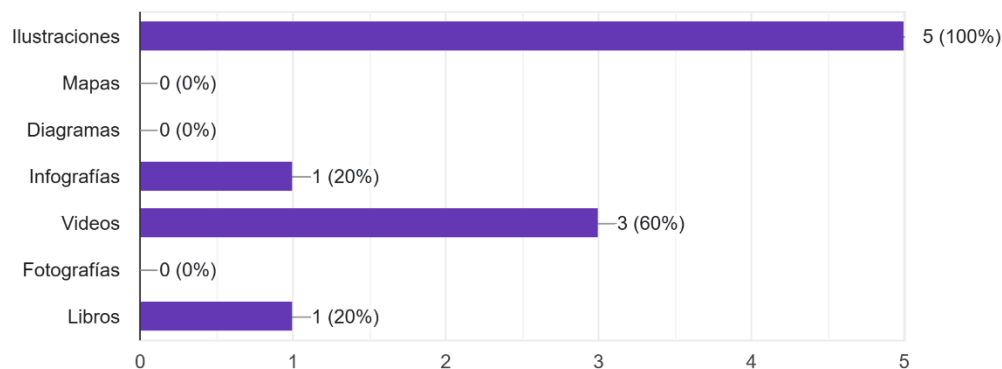
Propuesta de elementos gráficos

7. ¿Qué tipo de recursos didácticos visuales ha notado que son más efectivos para enseñar temas culturales a los niños?

Figura 7. Creación propia. Gráfico sobre recursos didácticos que suelen ser más efectivos en el colegio.

¿Qué tipo de recursos didácticos visuales ha notado que son más efectivos para enseñar temas culturales a los niños?

5 respuestas

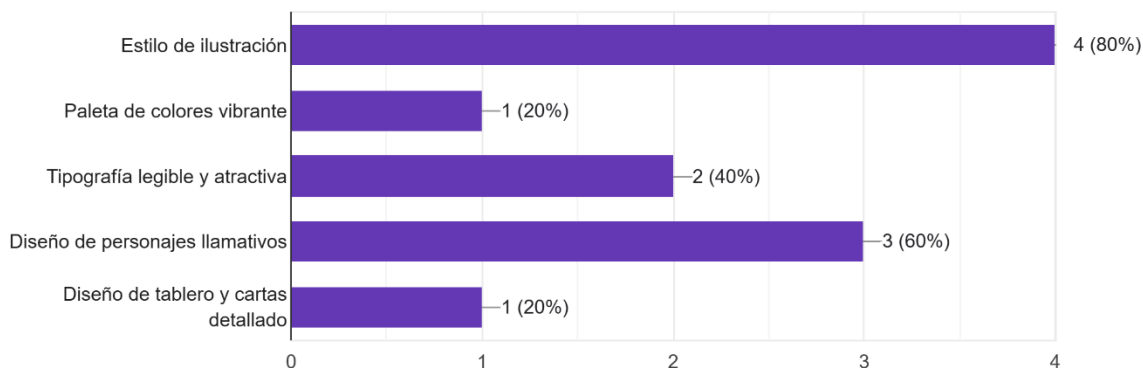


8. ¿Qué características visuales cree que harían que un juego de mesa sobre mitos y leyendas sea más atractivo para los niños?

Figura 8. Creación propia. Gráfico sobre características visuales que debería seguir un juego de mesa según los Docentes.

¿Qué características visuales cree que harían que un juego de mesa sobre mitos y leyendas sea más atractivo para los niños?

5 respuestas

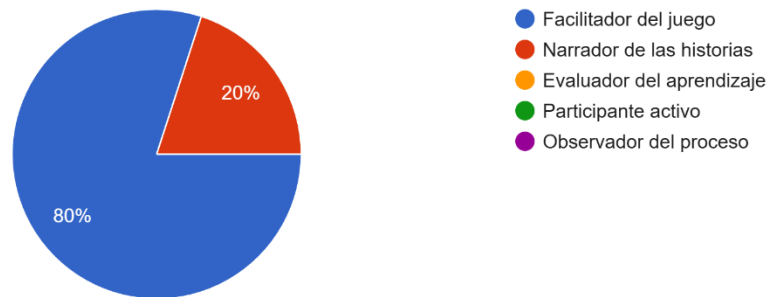


9. ¿Qué papel o rol considera que debería tener el docente dentro de un juego de mesa en el aula para asegurar el aprendizaje?

Figura 9. Creación propia. Gráfico sobre el rol que debería tener el Docente dentro del juego de mesa.

¿Qué papel o rol considera que debería tener el docente dentro de un juego de mesa en el aula para asegurar el aprendizaje?

5 respuestas



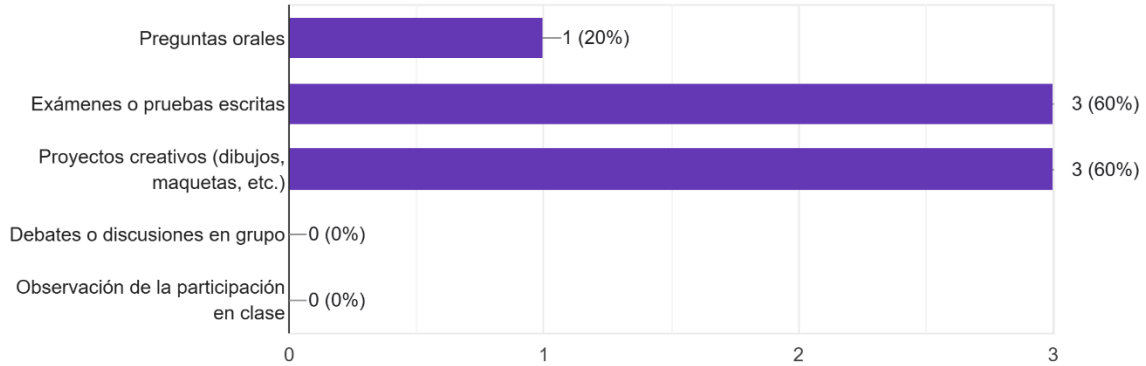
Criterios de evaluación y apropiación cultural

10. ¿Cómo mide o evalúa la comprensión de los estudiantes sobre un tema cultural después de una actividad didáctica?

Figura 10. Creación propia. Gráfico sobre cómo se evalúan los temas culturales luego de actividades didácticas.

¿Cómo mide o evalúa la comprensión de los estudiantes sobre un tema cultural después de una actividad didáctica?

5 respuestas

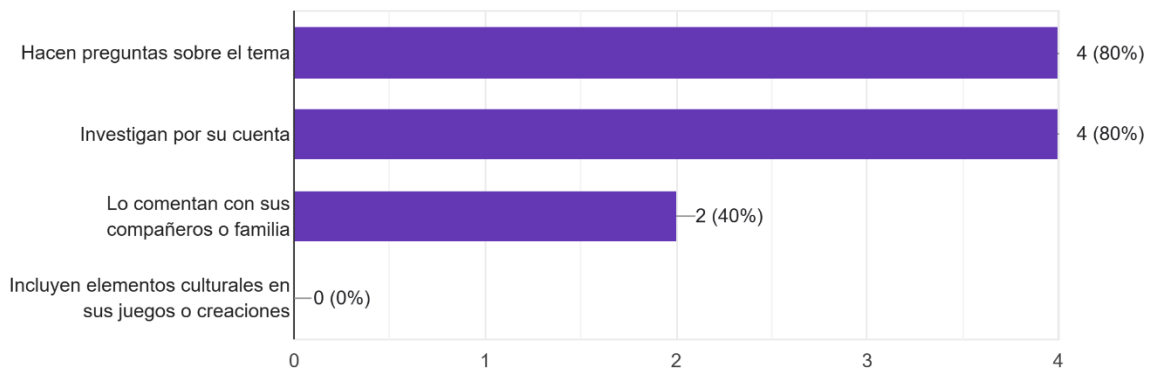


11. ¿Qué indicadores de comportamiento o actitud le harían saber que un estudiante está desarrollando un sentido de apropiación cultural y un mayor interés por los mitos y leyendas?

Figura 11. Creación propia. Gráfico sobre indicadores de interés sobre Mitos y Leyendas.

¿Qué indicadores de comportamiento o actitud le harían saber que un estudiante está desarrollando un sentido de apropiación cultural y un mayor interés por los mitos y leyendas?

5 respuestas

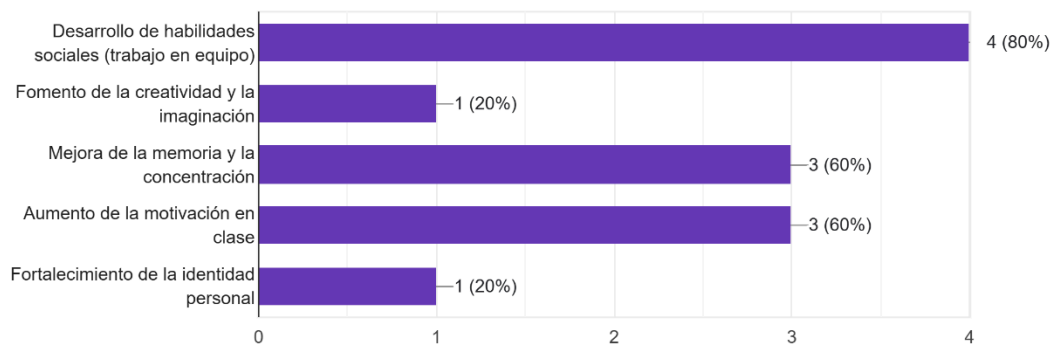


12. ¿Qué beneficios adicionales, además del aprendizaje cultural, cree que podría aportar un juego de mesa didáctico sobre este tema?

Figura 12. Creación propia. Gráfico sobre beneficios que aportaría los juegos de mesas sobre Mitos y Leyendas.

¿Qué beneficios adicionales, además del aprendizaje cultural, cree que podría aportar un juego de mesa didáctico sobre este tema?

5 respuestas

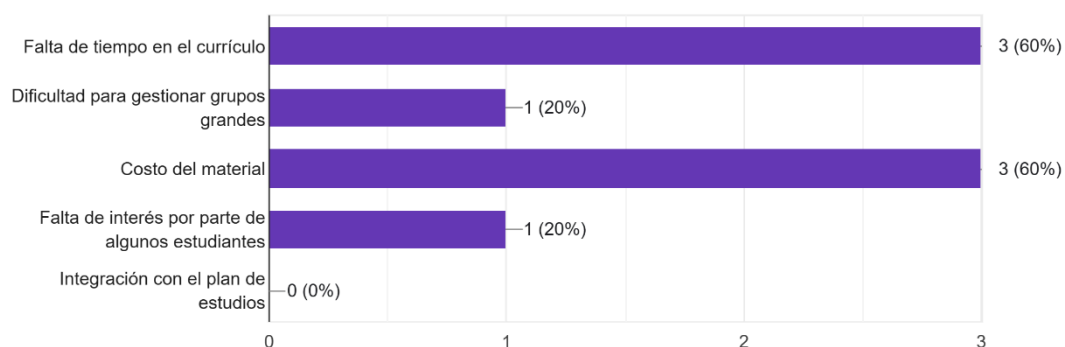


13. ¿Qué desafíos prevé al implementar un juego de mesa como herramienta de aprendizaje en el aula?

Figura 13. Creación propia. Gráfico sobre desafíos que prevé implementar un juego de mesa en el aula.

¿Qué desafíos prevé al implementar un juego de mesa como herramienta de aprendizaje en el aula?

5 respuestas



Conclusiones y Transición a la Fase II

El análisis de la Fase I establece los siguientes mandatos de diseño clave:

- Mandato Pedagógico Central: El juego debe utilizar el Miedo como gancho y el Valor/Moraleja como mecanismo de resolución.
- Mandato Operacional: El juego debe ser un juego de cartas, ser económico de producir y tener una duración máxima de 10-15 minutos por ronda.
- Mandato Social: Debe ser inherentemente social para fomentar la interacción y el trabajo en equipo (80%).
- Mandato de Arte: Las ilustraciones deben ser caricaturescas y estilizadas para complementar la estrategia de humor.

A esto añadimos que, para la implementación de un juego didáctico en el entorno escolar, es imperativo establecer un marco legal que asegure el cumplimiento de las normativas de calidad y seguridad vigentes en Colombia.

1. Uso de contenido en dominio público

El uso de mitos y leyendas ancestrales colombianas se considera patrimonio cultural inmaterial, por lo que, por su naturaleza de tradición oral, estos relatos pertenecen al dominio público y pueden ser utilizados libremente, siempre y cuando no se infrinja el Derecho de Autor de una versión particular y específica de la leyenda previamente registrada por un autor contemporáneo.

- Requisito de Cumplimiento: La redacción de las Cartas de Mito y Leyenda debe ser original, inspirada en las versiones tradicionales, pero nunca copiada textualmente de una obra literaria protegida.

2. Normativa Específica para Material Lúdico-Pedagógico en Colombia

Si bien no existe una ley única que regule la "creación" de juegos de cartas didácticos, la implementación en instituciones educativas exige la observancia de diversas regulaciones de seguridad y pertinencia curricular.

- Requisitos Técnicos de Seguridad (Norma de Juguetes)

El juego de cartas se clasifica dentro de la categoría de juguete o artículo lúdico, por lo que debe cumplir con las regulaciones de seguridad física y sanitaria.

Regulación Clave: Resolución 3388 de 2008 (Ministerio de la Protección Social).

- Implicaciones en el Diseño: El material de las cartas (cartón, papel, tintas) debe ser no tóxico, higiénico y no inflamable, especialmente al estar destinado a niños en edad primaria (6-11 años).

Mandato: Los componentes deben asegurar que el nivel de riesgo sea proporcional a la capacidad de los usuarios, exigiendo bordes suaves y materiales resistentes.

3. Pertinencia curricular y normativa pedagógica

El juego, al ser una herramienta para el aula, debe alinearse con los objetivos generales del sistema educativo colombiano, especialmente en áreas de formación ciudadana.

Ley 1620 de 2013: Esta Ley crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar. Dado que la Fase I (P13) identificó el desarrollo de habilidades sociales (80%) y la promoción de valores (P4) como beneficios clave, el juego se integra directamente en los propósitos de formación para el ejercicio de los Derechos Humanos y la convivencia pacífica.

Fase II: Conceptualización y Diseño

Problema Identificado: La dualidad entre la riqueza cultural de los mitos y su potencial para generar miedo en niños de primaria.

Solución Propuesta: La Mecánica de Tensión-Alivio (Referente: Exploding Kittens)

Se eligió la mecánica de “Exploding Kittens” sobre otros juegos de cartas (como UNO o juegos de memoria) por su capacidad única de generar una curva dramática y emocional que imita la narrativa del miedo y el posterior alivio.

- **Curva Emocional Didáctica:** La carta de "Explosión" genera una amenaza (el mito que "ataca" al jugador), lo cual sube la tensión.
- **Baja Barrera de Entrada:** El juego tiene un ciclo de turno simple (robar y jugar), lo que es ideal para el tiempo limitado en el aula (Q12) y para la edad primaria.
- **Componentes y escalabilidad:** Utiliza únicamente cartas, lo que es rentable y fácil de distribuir. Además, permite añadir nuevas expansiones de mitos (nuevos tipos de "explosiones") fácilmente.

El humor se convierte en el "puente" pedagógico que los docentes requieren, permitiendo que el niño enfrente el folclor de manera segura, asociando el conocimiento cultural con una experiencia lúdica y divertida en lugar de terrorífica.

- Mecánicas de juego

Imagina una ruleta rusa, pero con cartas y gatos ilustrados con humor absurdo. Según el blog dedicado a juegos de mesa llamado “Don Meeple”, “Exploding Kittens” es esencialmente un juego de eliminación directa, donde el objetivo principal es la supervivencia. La baraja se prepara con cartas "explosivas" escondidas, y en el turno de cada jugador, este debe robar una carta al final de su acción.

La tensión reside en que, si un jugador roba una de estas cartas explosivas y no tiene una carta de desactivación en su mano, queda eliminado de la partida de forma inmediata. La estrategia entra en juego con las cartas de acción, que permiten a los jugadores manipular el mazo (mirar las próximas cartas, barajar) o sabotear a sus oponentes (forzándolos a robar más cartas), aumentando el riesgo para los demás. El último jugador en evitar la explosión es el ganador.

- Storytelling: Leyendas Enojadas

En "Leyendas Enojadas", los jugadores dejan de ser víctimas de gatos explosivos para convertirse en “exploradores del folclor colombiano”. El mazo principal está infestado de “Leyendas Enojadas” (como La Llorona, El Mohán o La Patasola), que son el equivalente a los gatitos explosivos. Cada vez que un explorador saca una de estas cartas, se enfrenta a un Miedo o un Desafío inherente al mito.

- Mecánica del Miedo: Si un Explorador roba una Leyenda Enojada, debe tener una Carta de Calma (el equivalente a la carta Desactivar) o una carta de Tierra Sagrada para neutralizar el miedo y continuar la travesía. Si no la tiene, la Leyenda es demasiado poderosa, y el Explorador queda fuera de la expedición.

A continuación, se detalla la estructura del mazo de "**Leyendas Enojadas**" (58 cartas) y su comparación directa con las mecánicas base de *Exploding Kittens*. Se resaltan los nuevos tipos de cartas que añaden una capa pedagógica y estratégica al juego.

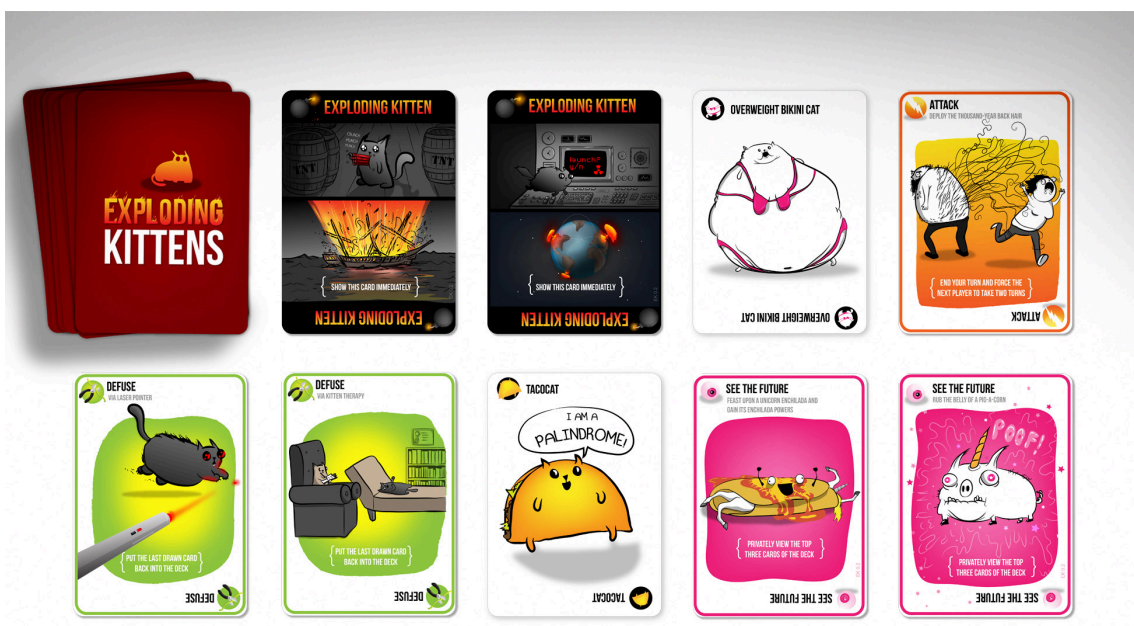
Tabla 7. Identificación de cartas de “Exploding Kittens” y su equivalente en “Leyendas Enojadas”.

Tipo de carta en “Leyendas Enojadas”	Equivalente en “Exploding Kittens”	Cantidad	Descripción de la mecánica (Leyendas Enojadas)	Nuevo / Modificado

Leyendas Enojadas	Exploding Kitten	6	Carta de Eliminación. Si se roba sin una Carta de Superación (Defuse), el jugador queda fuera de la expedición.	Adaptado (Igual)
Calma	Defuse: Desactivar	6	Permite al jugador neutralizar una Leyenda Enojada y reinsertarla secretamente en el mazo principal.	Adaptado (Igual)
Tierra Sagrada	(Sin equivalente directo)	4	Función 1: Neutraliza una Leyenda Enojada. Función 2: Otorga una "Tarea de Superación" (actividad breve para continuar).	Nueva
Tierra Peligrosa	(Sin equivalente directo)	4	Obliga al siguiente jugador a robar 2 cartas en su turno (en lugar de 1).	Nueva

Talismán	(Sin equivalente directo)	2	Requiere jugar las 2 cartas juntas. Permite al jugador realizar la acción de CUALQUIER otra carta de la categoría 'Relato'.	Nueva
Relato: Mira el Futuro	See the Future: Ver el futuro	10	Permite ver las 3 cartas superiores del mazo principal (y planear el turno).	Modificado (Cantidad Aumentada)
Relato: Todo es un Caos	Shuffle: Barajar	8	Baraja el mazo principal al azar sin mirar (reintroduce incertidumbre).	Modificado (Cantidad Aumentada)
Relato: Una Pausa	Skip: Saltar turno	8	Permite terminar el turno inmediatamente sin robar una carta.	Modificado (Cantidad Aumentada)
Relato: Esto es un Robo	Favor	6	Roba 1 carta al azar de la mano de otro jugador.	Modificado (Mecánica Robar)

Relato:	(Draw 2 /	4	Fuerza al siguiente	Modificado
Enredados	Attack 2): Roba 2 cartas		jugador a robar 2 cartas inmediatamente (sin esperar a su turno).	(Acción Específica)
Total general		58 Cartas		



La nueva estructura del mazo se distancia de la fórmula original (que tenía muchas cartas simples) y se enfoca en un juego de alta interacción:

1. **Aumento de Estrategia:** La categoría relato incluye 36 cartas de acción y dos tipos de comodines que son, tierra Peligrosa y talismán. Esto obliga a los jugadores a

gestionar su mano de manera más inteligente y a utilizar las acciones para manipular el mazo constantemente.

2. **Doble Desactivación:** La inclusión de tierra Sagrada no solo actúa como un “Defuse” adicional, sino que incorpora el componente pedagógico de la "Tarea de Superación," ligando la supervivencia en el juego con el aprendizaje.
3. **Aceleración de la Muerte:** Con 6 “Leyendas Enojadas”, 4 tierra peligrosa y 4 enredados, el riesgo de eliminación es muy alto. El juego se acelerará rápidamente en las rondas finales.

Diseño de las cartas del juego

- **Categoría Leyenda Enojada**

Tabla 8. Explicación de Cartas de Leyenda, su efecto y texto de ambientación.

Leyenda (Nombre)	Mecánica base (Al ser robada)	Efecto Calma	Texto de Ambientación
La Llorona	Eres eliminado.	Los oponentes descartan 1 carta.	"Perdió al niño. La pena te arrastra."
El Mohán	Eres eliminado.	Puedes robar 1 carta del mazo principal.	"Enredado en el agua. ¡Te llevas un secreto!"
El Hombre Caimán	Eres eliminado.	Puedes barajar el mazo principal.	"Te vio espiando. El caos del río mezcla la historia."

La Patasola	Eres eliminado.	Puedes jugar una carta extra de Relato este turno.	"Encontrada en el monte. Te dio respiro."
La Madre Monte	Eres eliminado.	Robas 1 carta a otro compañero (a elegir).	"Hay basura en el piso. Te deja ver lo que llevaba el infractor."
El Sombrerón	Eres eliminado.	Puedes hacer que alguien más descarte una carta (a elegir).	"Visto muy tarde. Te aplasta y obliga a soltar algo."
El Duende	Eres eliminado.	Robas 1 carta adicional inmediatamente.	"Te distrae y te roba la concentración. El caos que genera te hace fallar."

Figura 14.

Boceto de cartas "Leyendas Enojadas", Arte conceptual. Creación propia.

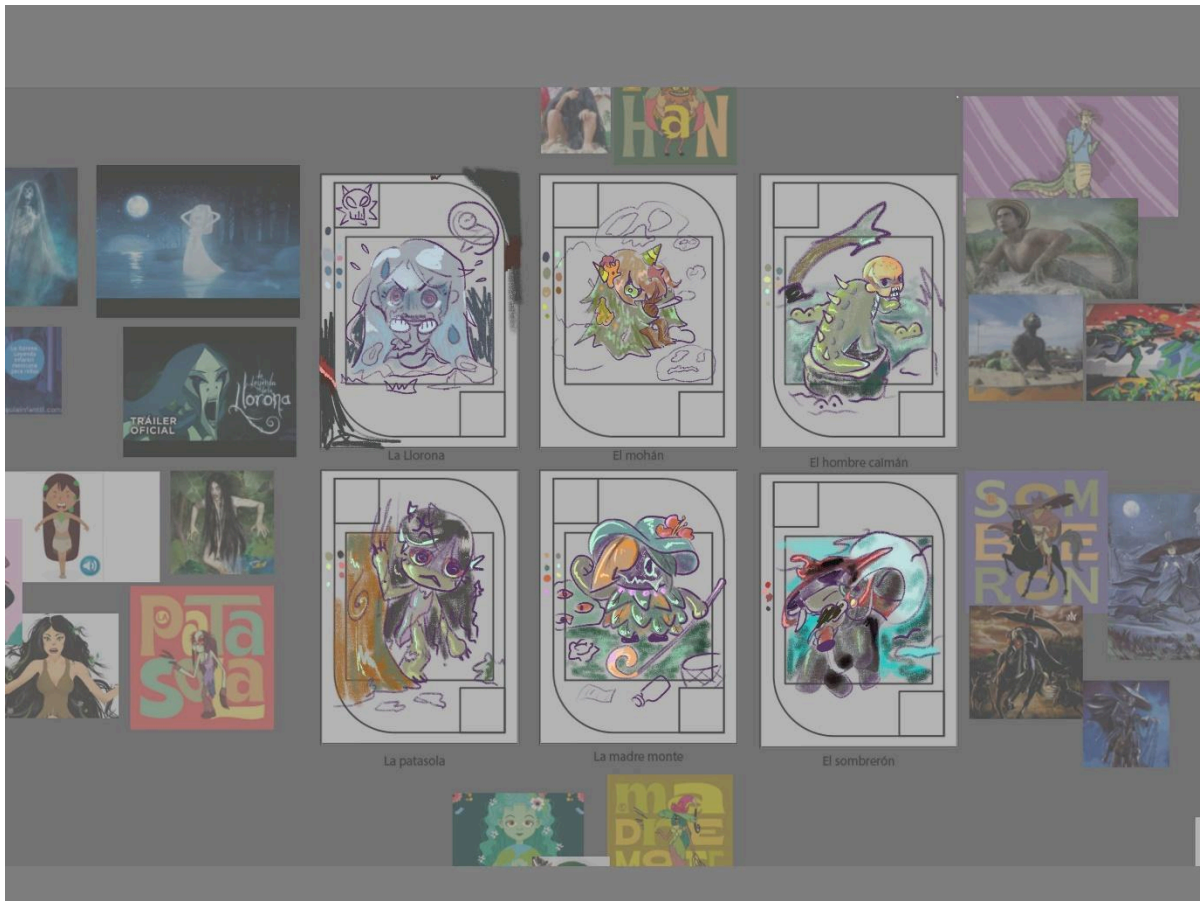


Figura 15.

Diseño Final de cartas “Leyendas Enojadas”. Creación propia.



- **Categoría Calma**

Tabla 9. Explicación de Cartas de Calma, su efecto y texto de ambientación.

Carta	Mecánica de superación	Inspiración del Dibujo	Texto de ambientación
Rosario de la Abuela	Anula el efecto de una leyenda enojada.	Un rosario de cuentas de madera o cristal, sostenido por manos mayores con venas marcadas, simbolizando la fe como escudo protector.	"Rosario de la abuela. Nadie se quema."
Palo Santo	Anula el efecto de una leyenda enojada.	Un manojo de Palo Santo encendido, con una espiral de humo blanco elevándose y disipándose en el aire.	"Humo que espanta lo feo. Se va el espanto."
Ofrenda de Resguardo	Anula el efecto de una leyenda enojada.	Un altar simple con un mantel de colores vivos, presentando una	"Honra la cosecha. Te da resguardo."

		canasta con frutas frescas, flores y una vela encendida.	
El Rastro de Sal	Anula el efecto de una leyenda enojada.	Un círculo o línea de sal gruesa, con un pie descalzo pisando un extremo, forzando la salida de una sombra oscura.	"Sal contra el mal de ojo. Lo malo sale por el pie."
Baño de Hierbas	Anula el efecto de una leyenda enojada.	Un cuenco de barro humeante lleno de agua y diversas hojas de hierbas (ruda, albahaca, mejorana).	"Un baño aromático que sana. Quita el susto."
Cantos Ancestrales	Anula el efecto de una leyenda enojada.	Representación de ondas de sonido de colores cálidos emanando de una boca abierta o un rostro sereno, vibrando en el ambiente.	"Mantra de la montaña. Apacigua a los espíritus."

Figura 15.

Boceto de cartas “Calma”, Arte conceptual

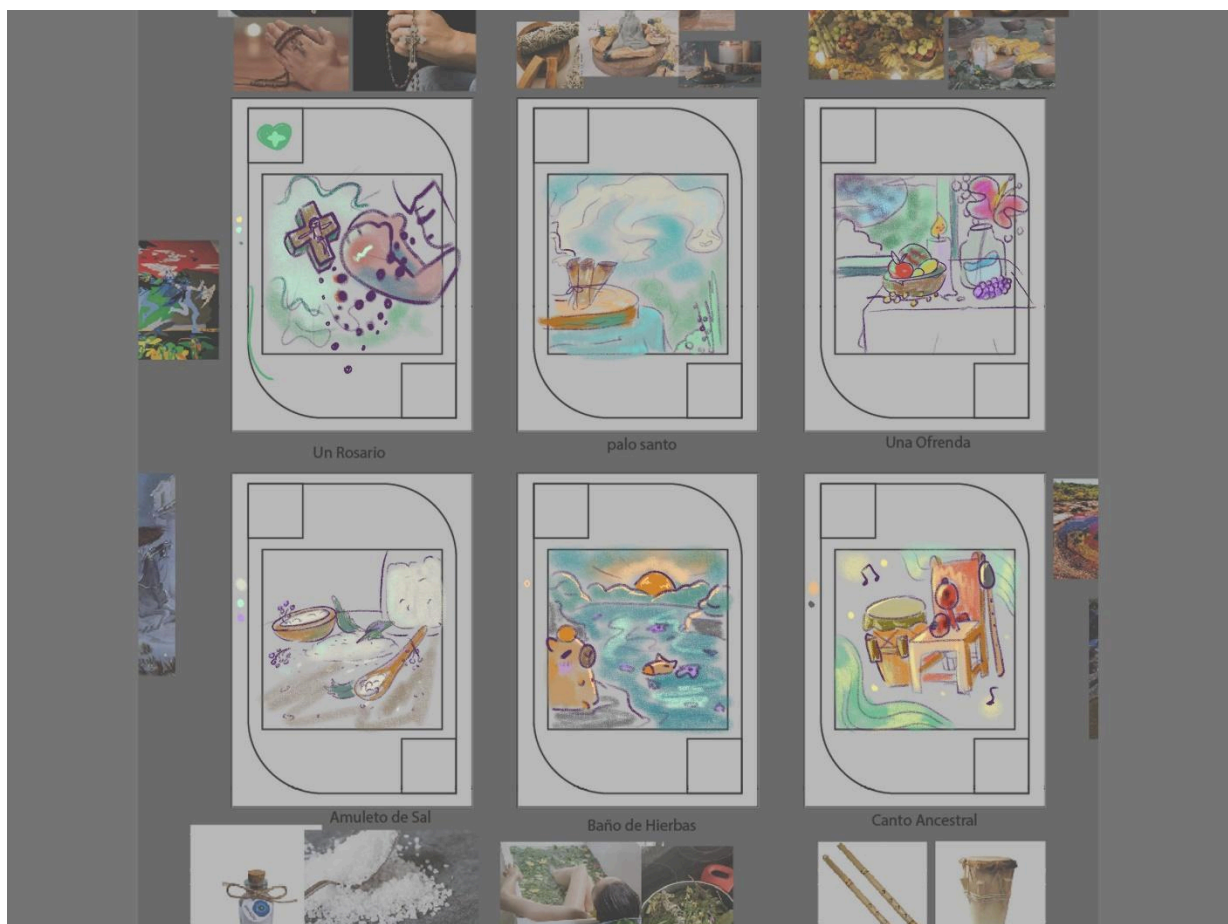


Figura 16.

Diseño Final de cartas “Calma”



- **Categoría Tierra Sagrada**

Tabla 9. Explicación de Cartas de Tierra Sagrada, su efecto y texto de ambientación

Carta	Mecánica de Superación	Inspiración del Dibujo	Texto de ambientación

Tierra Sagrada: Tatacoa	Anula el efecto de una leyenda enojada. Efecto Adicional: Roba 2 cartas extra.	Un plano general del Desierto de la Tatacoa de noche, con sus formaciones rocosas rojizas y el cielo repleto de estrellas, destacando un punto de claridad y observación.	"El desierto te habla. La claridad te da visión doble."
Tierra Sagrada: Sierra Nevada	Anula el efecto de una leyenda enojada. Efecto Adicional: Roba 2 cartas extra.	La cumbre nevada de la Sierra Nevada de Santa Marta emergiendo sobre un mar de nubes.	"Resguardo de los Mamos. La montaña te da doble protección."
Tierra Sagrada: Caño Cristales	Anula el efecto de una leyenda enojada. Efecto Adicional: Roba 2 cartas extra.	Un acercamiento al río Caño Cristales, mostrando el vibrante color de sus algas (rojo, verde, azul, etc.) bajo el agua transparente, como si revelaran un mapa oculto.	"El río de 7 colores. El agua te permite ver historias ocultas."
Tierra Sagrada: Amazonas	Anula el efecto de una leyenda enojada. Efecto Adicional: Roba 2 cartas extra.	Un atardecer tranquilo sobre un lago de la Amazonía (como el Tarapoto), con la silueta de la vegetación y el agua en calma, reflejando el sol. El	"El canto de la rana. El lago te da la calma."

		canto de una rana se dibuja en el aire.	
--	--	---	--

Figura 17.

Boceto de cartas “Tierra Sagrada”, Arte conceptual

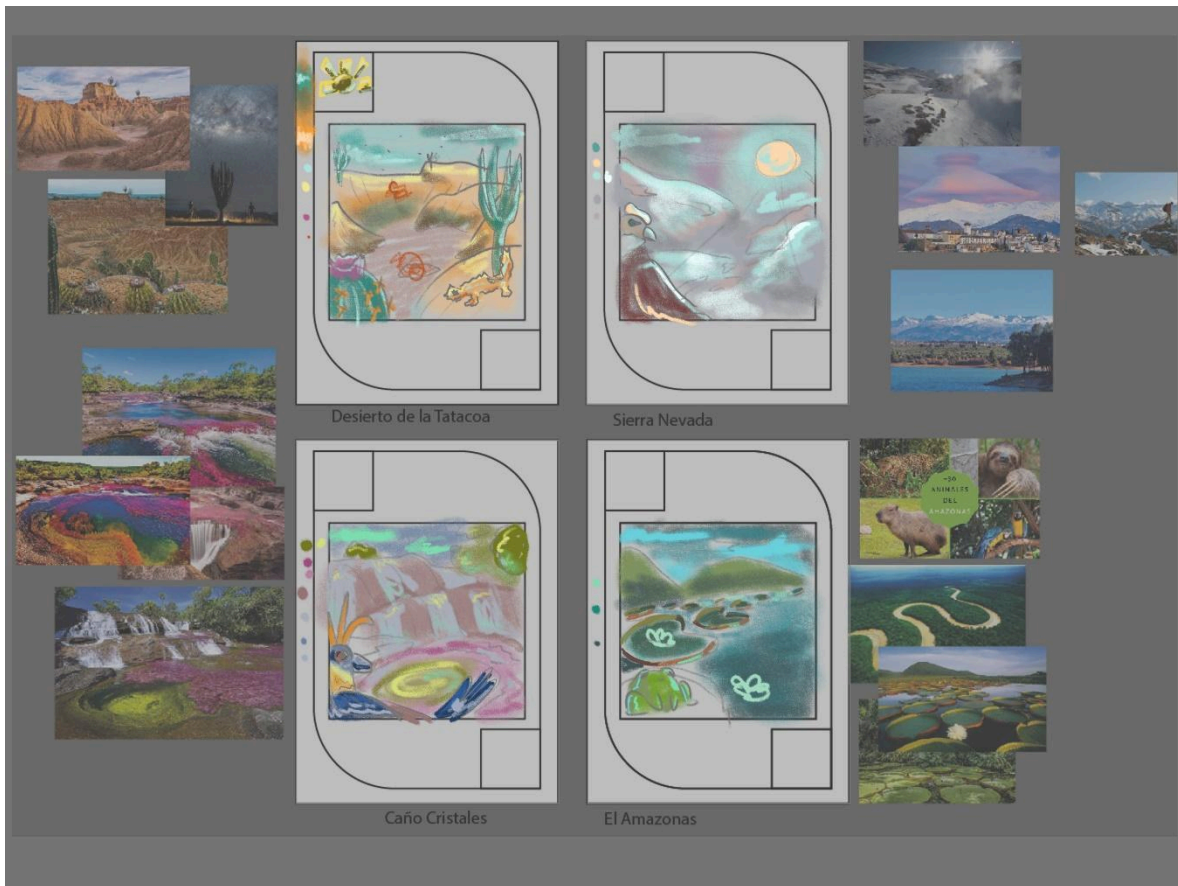


Figura 17.

Diseño Final de cartas “Tierra Sagrada”

Tierra sagrada
 Calmar LEYENDA:
 Roba 2 cartas extra.



El Desierto te habla.
 La claridad te da visión doble.

Calmar LEYENDA:
 Roba 2 cartas extra.

Tierra sagrada

Tierra sagrada
 Calmar LEYENDA:
 Roba 2 cartas extra.



Resguardo de los Mamos. La
 montaña te da doble protección.

Calmar LEYENDA:
 Roba 2 cartas extra.

Tierra sagrada

Tierra sagrada
 Calmar LEYENDA:
 Roba 2 cartas extra.



X: 1,38 cm
 Y: 14,63 cm

El Río de 7 Colores. El agua te
 permite ver historias ocultas.

Calmar LEYENDA:
 Roba 2 cartas extra.

Tierra sagrada

Tierra sagrada
 Calmar LEYENDA:
 Roba 2 cartas extra.



El canto de la rana.
 El lago te da la calma.

Calmar LEYENDA:
 Roba 2 cartas extra.

Tierra sagrada

- Categoría Tierra Peligrosa

Tabla 10. Explicación de Cartas de Tierra Peligrosa, su efecto y texto de ambientación

Carta	Mecánica de Superación	Inspiración del Dibujo	Texto de ambientación
El Pantano Solitario	Si robas más de 1 carta, roba 1 extra adicional.	Un pantano oscuro y silencioso, con árboles retorcidos y neblina baja. En la oscuridad, se ven múltiples pares de ojos rojos acechando al jugador desde la maleza.	"El bosque del terror. La oscuridad te persigue con más fuerza."
Cueva Oscura	Si robas más de 1 carta, roba 1 extra adicional.	La entrada de una cueva negra y profunda. Un rayo de luz vertical atraviesa la penumbra e ilumina brevemente dos grandes ojos rojos en el interior.	"La cueva embrujada. El desafío te obliga a tomar un riesgo doble."
Sendero Nubloso	Si robas más de 1 carta, roba 1 extra adicional.	Un sendero estrecho en una montaña, envuelto en una niebla densa y silenciosa. El camino se pierde metros adelante, transmitiendo una sensación de aislamiento total.	"La soledad te persigue. El silencio te obliga a tomar más riesgo."
La Montaña del Viento	Si robas más de 1 carta, roba 1 extra adicional.	Una cima rocosa azotada por un viento violento y envuelta en nubes bajas. Las nubes se mueven tan rápido que	"La montaña nublada. La niebla no te deja ver el riesgo extra."

		distorsionan la visión y ocultan el precipicio.	
--	--	---	--

Figura 18.

Boceto de cartas “Tierra Peligrosa”, Arte conceptual

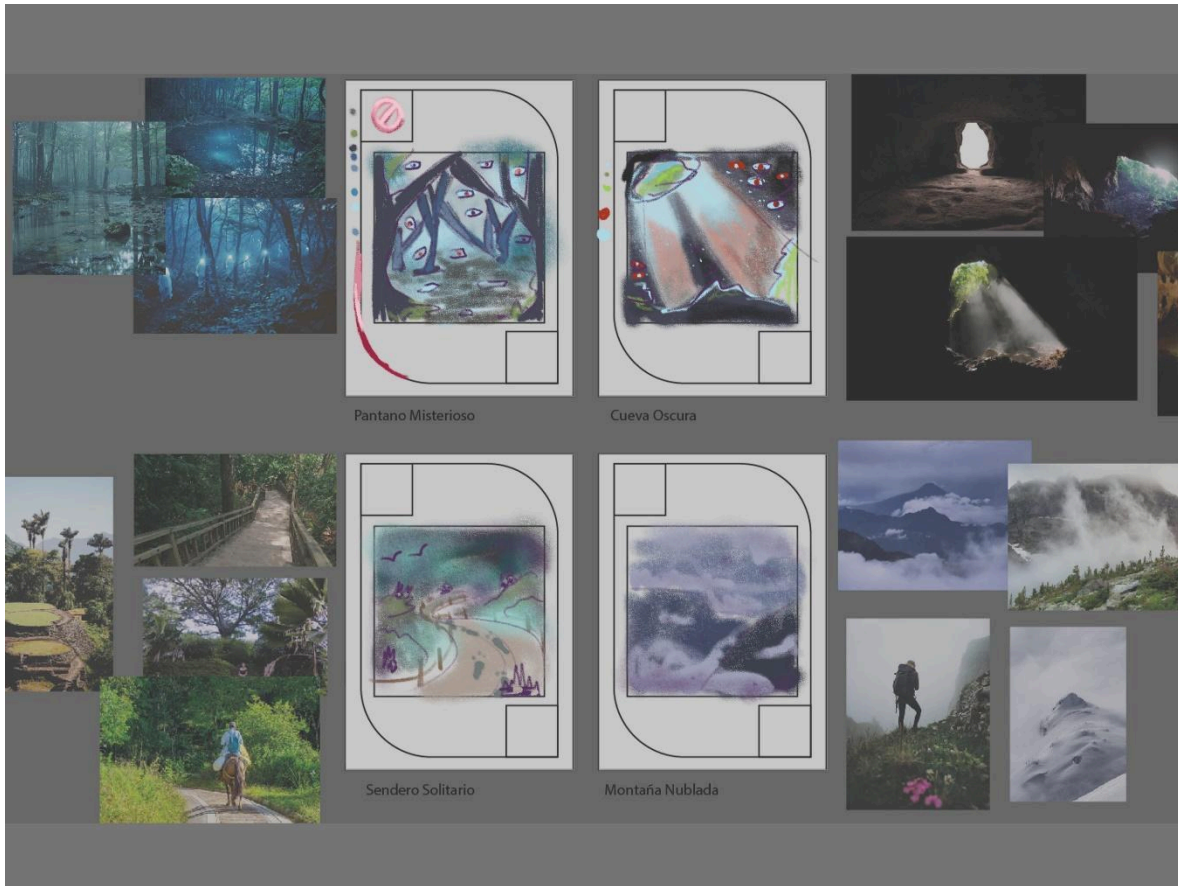


Figura 19.

Diseño Final de cartas “Tierra Peligrosa”

Tierra peligrosa
Si robas más de 1 carta,
roba 1 extra adicional.



El Bosque del Terror. La oscuridad te persigue con más fuerza.

Tierra peligrosa
Si robas más de 1 carta,
roba 1 extra adicional.

Tierra peligrosa
Si robas más de 1 carta,
roba 1 extra adicional.



La Cueva embrujada. El desafío te obliga a tomar un riesgo doble.

Tierra peligrosa
Si robas más de 1 carta,
roba 1 extra adicional.

Tierra peligrosa
Si robas más de 1 carta,
roba 1 extra adicional.



La soledad te persigue, El silencio te obliga a tomar más riesgo.

Tierra peligrosa
Si robas más de 1 carta,
roba 1 extra adicional.

Tierra peligrosa
Si robas más de 1 carta,
roba 1 extra adicional.



La Montaña Nublada. La niebla no te deja ver el riesgo extra.

Tierra peligrosa
Si robas más de 1 carta,
roba 1 extra adicional.

- **Categoría Talismán**

Tabla 11. Explicación de Cartas de Talismán, su efecto y texto de ambientación.

Carta	Mecánica de Superación	Inspiración del Dibujo	Texto de ambientación
Talismán: Sabiduría Ancestral (2 copias)	Puedes hacer cualquier acción de carta RELATO.	Una carta brillante con un penacho de plumas indígenas estilizadas. Las plumas irradian una luz suave, sugiriendo conocimiento y visión.	"Sabiduría de los abuelos. Control total del camino."

Figura 20.

Boceto de cartas “Talismán”, Arte conceptual



- **Categoría Relatos**

Tabla 12. Explicación de Cartas de Relato Mira el futuro, su efecto y texto de ambientación

Carta	Cantida	Mecánica de	Inspiración del Dibujo	Texto Guía
Mira el futuro	d	Superación		(Ambientación)
Secreto de la Noche	2	Observa las 3 primeras cartas del mazo de Leyendas.	Un abuelo sentado en un sillón, contándole una historia de terror a su nieto a la luz de una linterna o chimenea.	"Secreto de la noche. Ves lo que viene."
Ñapa de la Cuenta	2	Observa las 3 primeras cartas del mazo de Leyendas.	Un niño en una tienda de dulces, mirando una vitrina. La tienda es humilde y la dueña le está regalando una "ñapa" (un extra) al contarle sus monedas.	"Ñapa de la cuenta. Ves tres jugadas."
Chisme de Pajarito	2	Observa las 3 primeras cartas del mazo de Leyendas.	Una mujer sentada en un balcón o bajo un árbol, escuchando atenta a dos pequeños pájaros posados cerca, como si estuvieran	"Chisme de pajarito. Sabes las tres historias."

			chismeando directamente con ella.	
Buñuelo y Rumor	2	Observa las 3 primeras cartas del mazo de Leyendas.	Dos señores amigos sentados en un café o una plaza, comiendo buñuelos y bebiendo algo, mientras hablan con fervor, compartiendo secretos o rumores locales.	"Buñuelo y rumor. Revelan las tres historias."
Noticias Frescas	2	Observa las 3 primeras cartas del mazo de Leyendas.	Un niño repartiendo periódicos temprano en la mañana. El periódico lleva un gran titular alarmante o revelador que el jugador puede leer.	"Noticias frescas. Alerta de las tres historias."

Tabla 13. Explicación de Cartas de Relato Todo es un caos, su efecto y texto de ambientación

Carta	Cantidad	Mecánica de Superación	Inspiración del Dibujo	Texto de ambientación
Todo es un caos				

El Apagón	2	Baraja completamente el mazo de Leyendas.	Un dibujo oscuro o en penumbra. Solo se distinguen unos pocos pares de ojos grandes y brillantes mirando en la oscuridad, creando una sensación de susto y desorden.	"El apagón. El susto desordena la historia."
Serenata de Gato	2	Baraja completamente el mazo de Leyendas.	Un gato en el tejado de una casa, aullando a la luna de forma escandalosa. Abajo, se ve la ventana iluminada de un vecino furioso que no puede dormir.	"Serenata de gato. El escándalo mezcla los cuentos."
Conversa Enredada	2	Baraja completamente el mazo de Leyendas.	Un niño jugando a saltar la cuerda con el largo cable de un teléfono fijo o una extensión eléctrica, creando un revoltijo de cables en el suelo.	"Conversa enredada. El cable mezcla todas las historias."

El Mango Ideal	2	Baraja completamente el mazo de Leyendas.	Un primer plano de un mango perfectamente maduro, grande y de colores vibrantes, colgado de una rama alta. Un niño, con los ojos llenos de deseo y emoción, mira el mango.	"El mango ideal. La emoción perdió el hilo."
-----------------------	---	---	--	--

Tabla 14. Explicación de Cartas de Relato Una pausa, su efecto y texto de ambientación

Carta Una pausa	Cantidad	Mecánica de Superación	Inspiración del Dibujo	Texto de Ambientación
Buñuelo Indeseado	2	Termina tu turno inmediatamente (no robas carta del mazo de Leyendas).	Una persona con una bandeja de buñuelos, ofreciéndolos con entusiasmo, mientras la otra persona mira los buñuelos con cara de decepción, pues esperaba empanadas.	"Buñuelo indeseado. La decepción detiene la jugada."
Fiesta Equivocada	2	Termina tu turno inmediatamente	Un niño entrando a un lugar con globos y	"Fiesta equivocada. La

		(no robas carta del mazo de Leyendas).	música (que él cree es la fiesta), pero al darse cuenta de que es una iglesia con una misa solemne, se detiene, lleno de vergüenza.	vergüenza para el turno."
Gas Gatuno	2	Termina tu turno inmediatamente (no robas carta del mazo de Leyendas).	Un aficionado al fútbol viendo un partido en la televisión con gran concentración, pero el gato sentado a su lado emite un gas repentino y el hombre se distrae justo cuando la pantalla muestra un gol.	"Gas gatuno. La distracción salta el turno."
¡El Mismo Vestido!	2	Termina tu turno inmediatamente (no robas carta del mazo de Leyendas).	Dos amigas (o conocidas) en un evento o fiesta, mirándose con una expresión de	"¡El mismo vestido! El incómodo momento detiene a todos."

			incómodo asombro porque ambas llevan puesto exactamente el mismo vestido.	
--	--	--	--	--

Tabla 15. Explicación de Cartas de Relato Una pausa, su efecto y texto de ambientación

Carta ¿Esto es un robo!	Cantidad	Mecánica de Superación	Inspiración del Dibujo	Texto de ambientación
Copiando en el Examen	2	Roba 1 carta de Superación al azar de un oponente.	Un estudiante inclinándose en su silla para ver la hoja de examen de un compañero, con cara de pícaro. El compañero parece ajeno a la situación.	"Copiando en el examen. Tomas la respuesta del otro."
Hurto de la Torta	2	Roba 1 carta de Superación al azar de un oponente.	Una señora furiosa o confundida mirando una mesa vacía. Debajo de la mesa, un niño y un perro se esconden con restos de glaseado en la cara, habiéndose comido la torta en secreto.	"Hurto de la torta. Te quitan algo por el robo."

Abducción Alienígena	2	Roba 1 carta de Superación al azar de un oponente.	Un granjero de aspecto confundido en un campo vacío, rascándose la cabeza. Detrás de él, discretamente, un rayo de luz verde de un ovni está levantando a su vaca hacia el cielo.	"Abducción alienígena. Robas un secreto del distraído."
-----------------------------	---	--	---	---

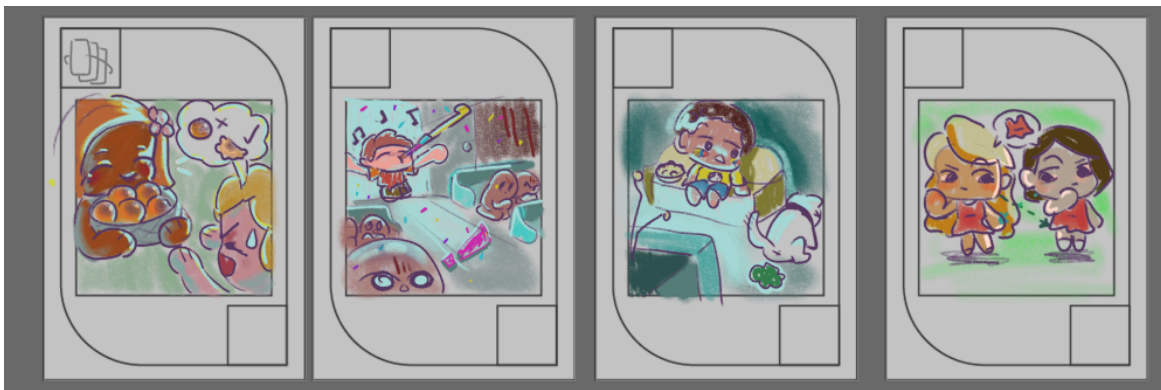
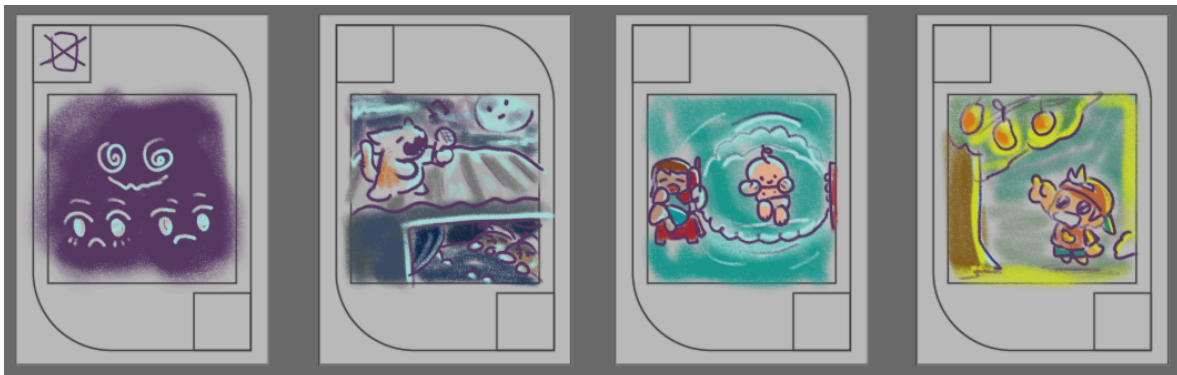
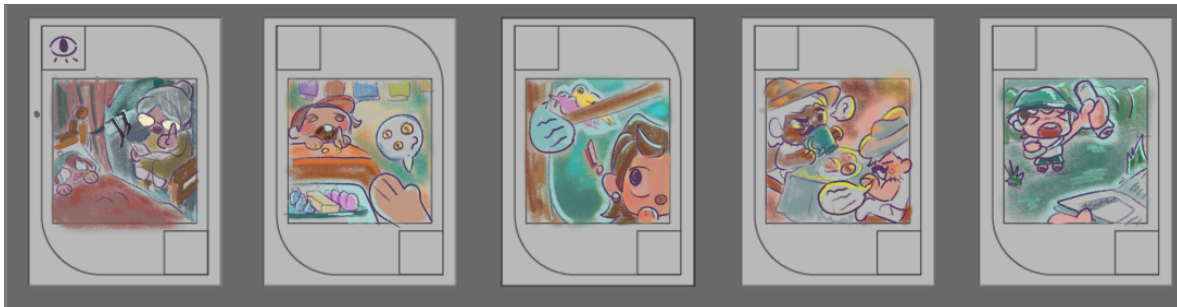
Tabla 16. Explicación de Cartas de Relato Enredados, su efecto y texto de ambientación

Carta Enredados	Cantidad	Mecánica de Superación	Inspiración del Dibujo	Texto de ambientación
Doble Porción	2	El siguiente jugador debe robar 2 cartas del mazo de Leyendas.	Un niño haciendo una mueca de asco frente a su plato, donde ahora hay una porción de brócoli notoriamente más grande que antes.	"Doble porción. Le toca tragarse un doble riesgo."
Engaño del Limón	2	El siguiente jugador debe robar 2 cartas del mazo de Leyendas.	Una niña pequeña que acaba de morder un limón por primera vez. Su rostro está completamente	"Engaño del limón. La acidez obliga a doble historia."

			contraído por la acidez y el sufrimiento.	
--	--	--	---	--

Figura 21, 22, 23, 24, 25.

Boceto de cartas “Relato”, Arte conceptual



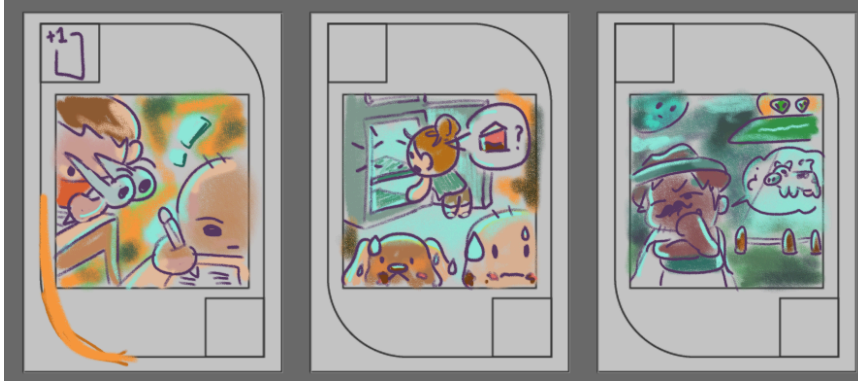


Figura 26, 27, 28, 29, 30.

Diseño Final de cartas “Relato”



Todo es un caos
Baraja el mazo principal.



El apogón.
El susto desordena la historia.

Todo es un caos
Baraja el mazo principal.

Todo es un caos
Baraja el mazo principal.



Serenata de gato.
El escándalo mezcla los cuentos.

Todo es un caos
Baraja el mazo principal.

Todo es un caos
Baraja el mazo principal.



Conversa enredada. El cable
mezcló todas las historias.

Todo es un caos
Baraja el mazo principal.

Todo es un caos
Baraja el mazo principal.



El mango ideal.
La emoción perdió el hito.

Todo es un caos
Baraja el mazo principal.

Una pausa
Termina tu turno
sin robar.



Buñuelo indeseado.
La decepción detiene la jugada.

Una pausa
Termina tu turno
sin robar.

Una pausa
Termina tu turno
sin robar.



Fiesta equivocada.
La vergüenza para el turno.

Una pausa
Termina tu turno
sin robar.

Una pausa
Termina tu turno
sin robar.



Gas gatuno.
La distracción salta el turno.

Una pausa
Termina tu turno
sin robar.

Una pausa
Termina tu turno
sin robar.



¡El mismo vestido! El incómodo
momento detiene a todos.

Una pausa
Termina tu turno
sin robar.

¡Esto es un robo!
Roba 1 carta al azar
de un oponente.



Copiando en el examen.
Tomás la respuesta del otro.

¡Esto es un robo!
Roba 1 carta al azar
de un oponente.

¡Esto es un robo!
Roba 1 carta al azar
de un oponente.



Hurto de la torta.
Te quitan algo por el robo.

¡Esto es un robo!
Roba 1 carta al azar
de un oponente.

¡Esto es un robo!
Roba 1 carta al azar
de un oponente.



Abducción alienígena.
Robas un secreto del distraído.

¡Esto es un robo!
Roba 1 carta al azar
de un oponente.



Figura 31.

Diseño final Retiro carta



Figura 32.

Diseño Reglas del juego en formato Fanzine



Este fanzine sirve como manual de reglas y pieza de ambientación para el juego, utilizando una estética oscura, mágica y folclórica que evoca el misterio de las leyendas colombianas.

1. Ambientación y tono

- **Temática:** Leyendas y Mitos de Colombia, enfocándose en un tono de aventura, misterio y advertencia (Leyendas Enojadas).

- **Tono de Redacción:** Conversacional y narrativo. Se dirige al jugador como un "Aventurero" que debe tener "un cuento que contar" (ejemplo: "¡Bienvenidos a la Aventura!", "El objetivo es simple: ¡ser el último Aventurero en pie!").
- **Mensaje de Fondo:** El juego busca educar y "aprender más de Colombia" a través del miedo y la superación de las adversidades.

2. Paleta de colores

La paleta se basa en la oscuridad de la noche, el misterio y los elementos naturales.

Tabla 17. Explicación de la paleta de colores

Categoría	Color Principal	Uso
Fondo / Base	Morado Oscuro / Negro	Fondos de página, áreas de baja información y siluetas. Establece un tono nocturno y místico.
Acento / Contraste	Verde Lima Luminoso	Bordes, marcos, divisores de sección y elementos decorativos (espinas, remolinos). Representa la energía mágica o corrupta de las leyendas.
Texto Principal	Blanco / Gris Claro	Cuerpo de reglas y descripciones. Asegura la máxima legibilidad sobre el fondo oscuro.

Llamadas / Headers	Amarillo Dorado / Naranja	Títulos de secciones, preguntas clave (ej. "¿Cómo jugar?", "¿quién será el último...") y llamadas de atención.
Peligro / Alerta	Rojo Intenso	Elementos críticos de juego, como el ícono de la Leyenda Enojada o la palabra "¡ALERTA!".

3. Tipografía

Se utiliza una combinación de tipografías para crear jerarquía y establecer un estilo visual único.

Tabla 18. Explicación de la tipografía

Tipo de Texto	Estilo de Fuente	Función
Títulos Principales	METAL MANIA	Para títulos grandes ("LEYENDAS ENOJADAS," "¡Bienvenidos a la Aventura!"). Debe ser una fuente robusta, con carácter y, preferiblemente, con un efecto de contorno o luminosidad.
Subtítulos / Preguntas	sigmar Regular	Para títulos de reglas y preguntas ("Roba y Reparte," "¿Cuál es la diferencia?"). Debe ser muy legible y a menudo se presenta en color Amarillo Dorado.

Cuerpo de Reglas	<i>Shantell Sans</i>	Para párrafos largos y enumeraciones. Priorizar la claridad sobre el diseño.
-------------------------	----------------------	--

4. Estructura y composición

El fanzine está diseñado con un fuerte uso de la composición asimétrica y la ornamentación para dividir el contenido.

- **Bordes y Marcos:** Uso intensivo de bordes orgánicos (simulando enredaderas, nubes o espinas) en el color Verde Lima para enmarcar ilustraciones, secciones clave y recuadros de texto (ejemplo: el recuadro de "¡Ganaste la Historia!").
- **División Temática:** Las reglas y el "lore" están separados de forma clara.
 - **Reglas (Lado Derecho):** Enfocado en listas numeradas y viñetas (ej. "Tu turno es simple").
 - **Lore (Lado Izquierdo):** Usa párrafos cortos y cuadros de texto para definir conceptos (ej. "Mitos vs. Leyendas").
- **Sección de Leyendas Enojadas:** Se dedica un espacio prominentemente visual a las ilustraciones de las Leyendas, cada una con un pequeño epígrafe de "Valoración" o "Respeto" que refleja la lección moral de la leyenda.
- **Iconografía:** Uso de iconos sencillos (como manos, cartas o figuras humanas estilizadas) para representar acciones y componentes de juego.

Figura 33.

Diseño Empaque



El empaque es una caja compacta tipo *tuck box* (caja de solapa) diseñada para evocar un sentimiento de misterio, aventura y folclore, en línea con el estilo visual del fanzine.

1. Estética y ambientación

- **Fondo:** Azul oscuro/negro profundo, acentuado con un patrón de cuadros (tartán o rejilla) en tonos grises y azul marino, lo que añade textura visual y profundidad.
- **Bordes:** Marcos estilizados en color negro, bordeados por el color Verde Lima que actúa como elemento de contraste y de "magia" (el color clave de la Leyenda Enojada).

- **Iconografía:** Calaveras (cráneos) estilizadas de color blanco y ojos luminosos en Verde Lima, colocadas en las esquinas de los marcos y en las solapas, reforzando el tema de riesgo y supervivencia.

2. Sección frontal (el atractivo visual)

- **Título:** "LEYENDAS ENOJADAS" en tipografía gótica/fantástica (como en el fanzine), destacando en blanco sobre un fondo oscuro, con un contorno que parece brillar en morado y verde.
- **Ilustración Central:** Un espíritu o Leyenda Enojada principal (posiblemente la Llorona o una figura similar) con grandes manos extendidas y un aura fantasmal morada.
- **Elementos del Juego:** La Leyenda Enojada sostiene un par de cartas centrales (Mitos y Leyendas), y a sus pies hay pequeños "Aventureros" (personajes jugadores) que la observan.
- **Mensaje de Ganador:** La línea de *catchphrase* del juego: "**¡El último Aventurero en pie gana!**"

Además, el empaque cuenta con un código QR que te lleva a una página web informativa sobre el juego de mesa, donde podrás descargar las instrucciones y ver las historias de los mitos y leyendas. Esta página es un adicional al proyecto, debido a que no hacía parte dentro de los objetivos, pero se presentó la oportunidad de trabajar con GNcode, desarrollador web, quien se ofreció a ser parte del proyecto en el medio digital.

Figura 34. Sección Home



Figura 35. Sección ¿Por qué jugar?



Figura 36. Sección de Tipos de Cartas

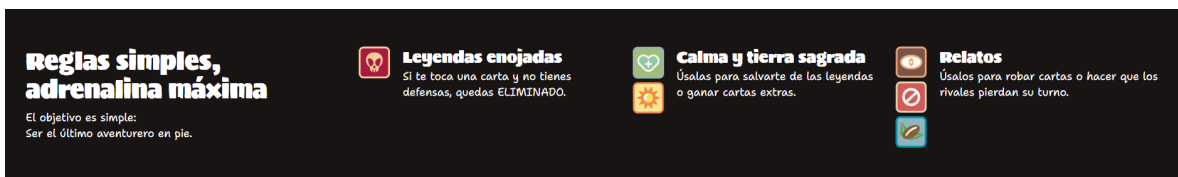


Figura 37. Sección de historias de Mitos y Leyendas I.



Figura 38. Sección de historias de Mitos y Leyendas II.



Figura 39. Sección de Oportunidades y aplicaciones.



La materialización de un producto digital complementario, la “landing page” alojada en <https://leyendas-enojadas.vercel.app/>, consolida el proyecto y lo proyecta más allá del formato físico, sirviendo como central de información, recurso educativo y canal de distribución.

Tabla 19. Componentes “landing page”

Componente de la Web	Objetivo Estratégico	Contenido Presente
Página de Inicio (Home)	Captar la atención e introducir el concepto del juego.	Titular atractivo, branding consistente, llamada a la acción clara.

Sección "Tipos de Cartas"	Explicar las mecánicas del juego de forma didáctica.	Detalle de las cartas de Leyenda, Acción y puntos de ira, crucial para entender la jugabilidad.
"Mitos y Leyendas" (Historias)	Reforzar el valor educativo y narrativo del juego.	Desarrollo completo de las historias de los 6 mitos y leyendas centrales del juego, ofreciendo el contexto cultural.
"Beneficios y Oportunidades"	Argumentar la propuesta de valor pedagógica.	Explicación clara sobre cómo el juego desarrolla habilidades sociales, pensamiento crítico y conocimiento cultural.
Descarga de Instrucciones	Ofrecer usabilidad y accesibilidad inmediata.	Enlace directo para descargar el reglamento del juego.

Esta página web no es solo un documento informativo, también es un activo crucial que atiende a varios puntos de las recomendaciones previamente mencionadas:

- **Alcance Masivo:** Permite que el juego sea conocido por cualquier persona con acceso a internet, superando las limitaciones geográficas de la distribución física.
- **Profesionalismo:** Eleva la percepción de la seriedad y calidad del proyecto, siendo un recurso estándar para proyectos educativos modernos.

- **Recurso de Consulta:** Al albergar las historias de los 6 mitos de manera detallada, se convierte en una herramienta de consulta instantánea para docentes y estudiantes, complementando el juego de mesa.
- **Vínculo Narrativo:** Asegura que el usuario, antes de jugar o después de haberlo hecho, pueda profundizar en el trasfondo de personajes como El Mohán o La Patasola.

Resultados de los talleres y actividades

Se llevaron a cabo 2 testeos del juego de mesa. Los resultados de la primera prueba son los siguientes:

1. Resumen General del Juego y Conclusiones de Diseño

Este cuadro resume el desempeño general del juego y su ritmo.

Tabla 20. Resultados Prueba 1 del juego de mesa.

Aspecto del Juego	Grupo 1 (4° y 5°)	Grupo 2 (2° y 3°)	Conclusión de Diseño
Ritmo del Juego	Rápido. Se sintió la tensión y la adrenalina. Duración de 15 minutos.	Rápido, a pesar de la desconcentración inicial. Duración de 20 minutos.	Sólido: El riesgo de las Leyendas y la escasez de cartas mantienen el ritmo alto y el tiempo de juego ideal (15-20 min).

Reglas/Confusión	Hubo confusiones menores que se resolvieron rápidamente con tu presencia.	Hubo más desconcentración y necesidad de asistencia para no ralentizar el turno.	Ajuste de Instrucciones: La asistencia constante sugiere que la explicación inicial o el texto de la carta aún requiere simplificación (aunque el arte ya lo es).
Dinámicas Cómicas	Cartas de Robo y Tierra Peligrosa añadieron adrenalina y diversión al dejar a los oponentes sin cartas.	Las cartas de Caos y Robo hicieron el juego divertido y dinámico.	Éxito: Las cartas de ataque e interrupción son el corazón de la diversión. Se deben mantener como están.
Percepción del Peligro	Jugadores sintieron el miedo a la eliminación y la adrenalina.	Los jugadores estuvieron muy conscientes del terror de las Leyendas Enojadas.	Éxito: El sistema de Leyenda/Eliminación funciona perfectamente como motor de la tensión.

Valor Educativo	Quedaron con ganas de saber más sobre los mitos por lo entretenido del juego.	El juego hizo que las historias fueran más divertidas de aprender (aunque las historias no les interesaban a priori).	Meta Cumplida: El juego es un vehículo divertido para el folclore, lo cual es su objetivo principal.
------------------------	---	---	---

2. Feedback de Arte por Carta de Leyenda

Este cuadro se centra en la claridad visual de las ilustraciones de las Leyendas Enojadas para evitar confusiones.

Tabla 20. Feedback sobre las cartas de Leyendas Enojadas.

Carta (Ilustración)	Intención Original del Dibujo	Observación Grupo 1 (4°/5°)	Observación Grupo 2 (2°/3°)	Ajustes de Arte Sugeridos
La Llorona	Pena y Búsqueda (Lágrimas/Niño)	CLARA. Lágrimas y el niño en el pensamiento fueron claves.	CLARA. El concepto visual es sólido y funciona bien.	Ninguno. El diseño es efectivo.

El Hombre Caimán	Transformación (Escamas y Cola)	CLARO. Escamas y cola se identificaron bien.	CLARO. El concepto visual es sólido y funciona bien.	Ninguno. El diseño es efectivo.
La Patasola	La Pierna faltante	Confundida inicialmente con La Madremonte.	No se mencionó directamente, pero la confusión con La Madremonte fue un problema.	Reforzar la pierna: Asegurar que la pierna única sea el foco visual y que el paisaje no la oculte.
La Madremonte	Espíritu Guardián (Naturaleza/Basura)	Confundida con La Patasola.	NO CLARA. Confundida con El Sombrerón.	Énfasis en lo natural: Debe parecer hecha de la selva. Menos "ropa" y más lianas formando el cuerpo.

El Mohán	Hombre de Río	NO CLARO. Identificado por descarte. No se conocía visualmente.	NO CLARO. Confusión visual por falta de conocimiento.	Aclarar Rostro y Cabello: Reforzar elementos del río (barco, humo, tabaco) para darle identidad.
El Sombrerón	Sombrero Gigante (y cabello)	El sombrero se distinguía, pero los colores deben mejorar.	NO CLARO. Confundido con La Madremonte.	Diferenciación: Reforzar el tamaño exagerado del sombrero y usar tonos oscuros y fríos.

3. Feedback por Categoría de Cartas (Relato, Ataque, Tierra Peligrosa)

Este cuadro resume el desempeño de las mecánicas de las cartas de Relato, Ataque, y Tierra Peligrosa.

Tabla 21. Feedback sobre las cartas de Relato, Tierra Peligrosa y Talismán.

Categoría de Carta	Intención del Diseño	Observación Grupo 1 (4°/5°)	Observación Grupo 2 (2°/3°)	Conclusiones y Ajustes
Cartas de Relato	Ser la moneda de cambio y el factor de puntuación.	Funcionaron bien. La cantidad de relatos a contar funcionó como buena meta.	No hubo quejas. Eran lo que se esperaba.	Sólido: Mantener su función como <i>punto de vida y moneda de victoria.</i>
Cartas de Ataque de Relato (Robo y Caos)	Interrumpir al rival y generar conflicto.	Fueron el corazón de la diversión. Generaron reacciones cómicas y frustración positiva.	Las de Robo fueron las más usadas. Las de Caos generaron más desconcentración, pero fueron un buen comodín.	Éxito: Mantener. Son el motor de interacción. No reducir la cantidad de Robo.
Tierra Peligrosa	Carta de Alto Riesgo, de descarte inmediato.	Generó adrenalina y miedo. Todos entendieron su función de	Aunque generaron confusión inicial en cómo descartarla, la reacción fue la esperada: miedo.	Ajuste: Simplificar la explicación de su descarte inmediato. Su

		"peligro inmediato".		inclusión es un éxito para el <i>timing</i> del juego.
Talismán	Funcionar como un comodín.	(No testeado)	(No testeado)	Próximo Paso: Finalizar el set de 2 cartas.

Fotografías de la segunda prueba

Figura 40. Prueba 1 con Grupo 1. Inicio.



Figura 41. Prueba 1 con Grupo 1. Sesión de juego.



Figura 42. Prueba 1 con Grupo 1. Sesión de juego. Toma divertida.



Figura 43. Prueba 1 con Grupo 2. Explicación de juego.



Figura 43. Prueba 1 con Grupo 2. Explicación de juego II.



Figura 44. Prueba 1 con Grupo 2. Final del juego.



Una vez recolectada esta información, pasamos al rediseño de algunas cartas, a partir de las observaciones que hicieron los estudiantes, entre ellas tenemos:

1. Leyendas Enojadas: Para estas cartas se decidió cambiar el fondo blanco a negro y en el texto de ambientación poner el nombre del Mito o la Leyenda. Además, se realizaron cambios en la carta de la Madremonte, para que resaltara más su aspecto natural y vegetal con más plantas y flores, y quitando su sombrero por hojas (así no se confunde con el Sombrerón). También se cambió el color de la Patasola por una piel más pálida y el cuerpo más alargado para que se note su única pierna. Por último, tenemos al Mohán, al que se le reafirmó el entorno acuático en el que estaba y el humo.

Figura 45. Correcciones Leyendas Enojadas, El Sombrerón y La Madremonte.



Figura 46. Correcciones Leyendas Enojadas, La Patasola y El Hombre Caimán.



Figura 46. Correcciones Leyendas Enojadas, El Mohán y La Llorona.



2. Cartas de Calma: Se hicieron cambios a 2 cartas en específico: ofrenda, quitando la flor (se confundía por la carta de baño de hierbas) y dejando una vela y las frutas, y la carta de sal, quitándole las hojas que tenía por la misma razón que la carta anterior, se confundía con la carta de baños de hierbas.

Figura 47. Correcciones cartas de Calma.



3. Cartas de Tierra Peligrosa: Se cambió completamente la ilustración de la carta de la cueva porque parecía una nave espacial, así que se buscaron mejores referentes y éste fue el resultado:

Figura 47. Correcciones cartas de Tierra Sagrada.



4. Carta de Talismán: Realmente esta carta no estaba terminada para la primera prueba, así que solo se llevó un boceto rápido. Se decidió cambiar el

talismán por un cafecito, siendo éste un producto nacional que la mayoría de las familias colombianas han probado en sus momentos cotidianos, así que, al tomarte “cafecito” durante el juego, creas una oportunidad de ganar.

Figura 47. Correcciones cartas de Talismán a Un Cafecito.



5. Cartas de Relato: En estas hay varias correcciones, así que se dividirán por su categoría.

- ¡Esto es un robo!: Hubo una carta en específico, la cual tiene la situación de una madre preguntando quien se comió la torta y el perro con el niño ya estaban embarrados de chocolate. Aquí hubo un apunte interesante por parte de un niño y es que mencionó que los perros no comen chocolate, así que se hizo la corrección de color de la torta.

Figura 48. Correcciones cartas de Relato, Esto es un robo.



- Una pausa: Se hicieron cambios a 3 cartas, la primera es la del chico que ve el partido, pero es interrumpido por el pedo de un gato. Aquí se mencionó que el pedo parecía un brócoli, entonces se mejoró el dibujo de éste para dar mayor representación al gas. La segunda carta fue la del chico que entra a una iglesia pensando que era una fiesta, aquí mencionaron que no parecía una iglesia, por lo que se puso una cruz de fondo y al chico llevando un pastel. La tercera carta es de una chica que le regala a otra una canasta de buñuelos, pero su amiga quería empanadas, los chicos mencionaron que el dibujo parecía más bien unas naranjas, así que aprovechando esto, se cambió la empanada por manzanas.

Figura 49. Correcciones cartas de Relato, Una pausa.



- Todo es un caos: La carta que se cambió fue la del niño que saltaba la cuerda del teléfono de pared. Los chicos dijeron que parecía estar bajo el agua, es decir, todo menos saltando, así que se cambio el color de fondo y el color de la cuerda.

Figura 50. Correcciones cartas de Relato, Todo es un caos.



- Mira el futuro: Aquí se cambió un poco la carta de la abuela contando una historia a su nieto, puesto que los chicos mencionaron que ésta parecía un zombi y que el niño no parecía niño por los ojos, parecía un monstruo. Se le puso pupilas al niño y a la abuela se le cambió un poco el color de piel y ropa para evitar esa asociación con un zombi.

Figura 51. Correcciones cartas de Relato, Mira el futuro.



Sobre el fanzine, las instrucciones fueron bien recibidas. Sí se notó un poco la desconcentración al leerlas, pero no es algo que se relacione a unas instrucciones muy largas o aburridas, sino por la situación: Los chicos estaban ansiosos por jugar. En general, las instrucciones se entendieron.

Ahora, una vez realizados los cambios a las cartas, a partir de las observaciones de los mismos chicos, se llevó a cabo una **segunda prueba**, donde se mostraron las cartas

que se “arreglaron”, se volvió a jugar y por último, se hizo un pequeño cuestionario para evaluar si los chicos ya asimilaban mejor las historias de los mitos y leyendas.

1. Feedback visual y Estético

Tabla 22. Feedback en la segunda identificación de las cartas durante la segunda prueba.

Carta / Componente	Tipo de Carta (Tema)	Feedback clave de ambos grupos	Acción Recomendada
Cueva	Tierra Peligrosa	Se entiende mejor con la vista exterior (el nuevo diseño).	Confirmar y Mantener el nuevo arte de la Cueva.
Carta de Fiesta	Ofrenda / Relato	El diseño es mejor: la cruz, el pastel y las personas son más claras.	Confirmar y Mantener el nuevo arte de la Fiesta.
Abuela	Relato / Aliado	Se ven mejor los ojos de los niños en la versión más reciente.	Confirmar y Mantener el nuevo diseño.
Niña Buñuelos	Ofrenda / Relato	Mejor y más entendible con las frutas incorporadas.	Confirmar y Mantener el nuevo arte de la Niña Buñuelos.

Ofrenda	Carta de Ofrenda	Mejor y más entendible con la vela y frutas.	Confirmar y Mantener el nuevo arte.
Sal	Carta de Ofrenda	Conflicto: Grupo 1 prefiere sin hierbas. Grupo 2 prefiere la versión "antes" (más decorada). Por mayor votación entre ambos grupos, se decidió dejar la versión sin hierbas.	Confirmar y Mantener el nuevo arte.
El Gato	Tierra Peligrosa	El efecto del "pedo" es bueno. El signo de admiración funciona.	Confirmar y Mantener el nuevo ajuste.
El Niño Saltando	Tierra Peligrosa	El ambiente, la sombra, el cable, y el cuadro de diálogo son buenos.	Confirmar y Mantener el nuevo ajuste.
El Mohan	Leyenda Enojada	El elemento del agua es clave para su reconocimiento.	Verificación: Asegurar que la ilustración muestra al Mohan en su elemento acuático de forma destacada.
La Madremonte	Leyenda Enojada	Eliminar el Sombrerón (posible confusión) y	Verificación: Quitar cualquier referencia visual al

		aumentar los elementos de naturaleza.	Sombrerón y hacer más densa la vegetación/bosque hace que se relacione mejor con la naturaleza
La Patasola	Leyenda Enojada	Pata más larga y más pálida.	Verificación: El tono más pálido ayuda a relacionarla con su historia.
El Cafecito	Relato / Ofrenda	La nueva versión es mejor.	Confirmar y Mantener el nuevo arte.

Fotografías de la segunda prueba, trabajo de campo

Figura 52. Prueba 2 con Grupo 2. Sesión de Juego.



Figura 53. Prueba 2 con Grupo 1. Sesión de Juego.



2. Feedback de Reglas y Confusión de Leyendas (Hallazgo Crítico)

Instrucciones: Las reglas escritas están bien, pero la explicación oral es siempre preferida (estándar para juegos de mesa).

Por último, se mostrará las preguntas del cuestionario y sus resultados.

Cuestionario Final del Segundo Testeo

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

(Se Evalúa la asociación de la Leyenda con su castigo/moraleja)

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza?
2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?
3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?

4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?
5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres?
6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?

(Nota: Aquí debían asociar estas preguntas (1-6) con las Leyendas: La Madremonte, La Patasola, El Mohán, El Hombre Caimán, El Sombrerón y La Llorona.)

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

(Se evalúa la jugabilidad y la emoción de la experiencia)

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?
8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas?
9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).

Respuestas correctas esperadas (Tabla de verdad)

Tabla 23. Respuestas correctas del cuestionario.

Leyenda (Letra)	Moraleja (Pregunta)	Número Correcto
a. La Madremonte	Pregunta 1	1

Leyenda (Letra)	Moraleja (Pregunta)	Número Correcto
b. La Patasola	Pregunta 5	5
c. El Mohán	Pregunta 6	6
d. El Hombre caimán	Pregunta 4	4
e. El Sombrerón	Pregunta 3	3
f. La Llorona	Pregunta 2	2

Los resultados del primer grupo fueron:

Tabla 24. Resultados del cuestionario del Primer grupo.

Leyenda	Moraleja Correcta	% de Acierto (5/5)	Comentarios y Errores
Madremonte	1 (Cuidar la Naturaleza)	80%	P3 la confunde con La Llorona (2).

Llorona	2 (Valorar a la familia)	80%	P3 la confunde con La Madremonte (1).
Patasola	5 (No ser mentiroso/mal portado)	80%	P5 la confunde con El Sombrero (3).
Sombrero	3 (No presumir/andar solo)	80%	P5 la confunde con La Patasola (5).
H. Caimán	4 (Respetar privacidad/no chisme)	60%	P3 la confunde con El Mohán (6). P5 la confunde con El Mohán (6). Baja retención.
El Mohán	6 (Respetar peligro de ríos/cuevas)	60%	P3 la confunde con H. Caimán (4). P5 la confunde con H. Caimán (4). Baja retención.

Conclusión sobre la Ronda 1, grupo 1:

El 80% de acierto en cuatro de las seis leyendas es una tasa de éxito muy alta. Sin embargo, se confirma la existencia de un problema de diferenciación crítico (60% de acierto) entre las moralejas de El Mohán y El Hombre Caimán. Dos participantes los confundieron, lo que significa que las consecuencias de la imprudencia física (Mohán) y la imprudencia social (Hombre Caimán) no son lo suficientemente distintas en la narrativa del juego.

2. Dinámica de Adrenalina (Pregunta 9):

- **Coincidencia unánime (5/5):** El 100% de los participantes sintió que la "Carta de Robar" fue la que generó más adrenalina.

3. Leyenda de mayor novedad (Pregunta 7):

- Tres de cinco participantes mencionaron a "El Sombrerón" o una moraleja asociada al medio ambiente (Madremonte). Esto refuerza que las leyendas menos conocidas están siendo asimiladas efectivamente.

Los resultados del segundo grupo fueron:

Tabla 25. Resultados del cuestionario del Segundo grupo.

Leyenda	Moraleja Correcta	% de Acierto (5/5)	Comentarios y Errores (3 de 5 fallaron)
Madremonte	1 (Cuidar la Naturaleza)	100%	Perfecto.
El Mohán	6 (Respetar peligro de ríos/cuevas)	100%	Perfecto.

Leyenda	Moraleja Correcta	% de Acierto (5/5)	Comentarios y Errores (3 de 5 fallaron)
H. Caimán	4 (Respetar privacidad/no chisme)	100%	Perfecto.
Llorona	2 (Valorar a la familia)	100%	Perfecto.
Patasola	5 (No ser mentiroso/mal portado)	60%	3/5 confunden Patasola (5) con Sombrerón (3) o (5) con (3).
Sombrerón	3 (No presumir/andar solo)	40%	¡El más débil! 3/5 confunden Sombrerón (3) con Patasola (5) o viceversa.

Conclusión sobre la Ronda 1, Grupo 2:

Este grupo muestra un patrón de retención muy diferente al Grupo 1:

- **Éxito total en 4 Leyendas:** Las moralejas de Madremonte, Mohán, Hombre Caimán y Llorona se retuvieron perfectamente. El problema de confusión entre El Mohán y El Hombre Caimán que vimos en el Grupo 1 NO EXISTE en este grupo.

- **Problema Crítico de Inversión:** Hay una inversión masiva de respuestas entre La Patasola (No mentir/mal portado) y El Sombrerón (No presumir/andar solo). El 60% y 40% de acierto respectivamente indican que la distinción entre estas dos moralejas es muy débil.

2. Valor Educativo y Curiosidad (Pregunta 7):

- **Punto de Novedad:** Cuatro de cinco participantes mencionan a "El Sombrerón" o "Hombre Caimán" como la historia más nueva que aprendieron.

3. Dinámica de Adrenalina (Pregunta 9):

- **Coincidencia Unánime (5/5):** El 100% de los participantes sintió que la "**Carta de Robar**" fue la que generó más adrenalina.

Comparativa resultados Grupo 1 y 2

Tabla 26. Comparación de resultados del Grupo 1 y 2.

Leyenda	Moraleja Correcta	% G1 (5 Part.)	% G2 (5 Part.)	Conclusión de Diseño
Madremonte	1 (Cuidar la Naturaleza)	80%	100%	Fuerte. Funciona.
Llorona	2 (Valorar a la familia)	80%	100%	Fuerte. Funciona.
Patasola	5 (No mentir/mal portado)	80%	60%	DÉBIL (Confusión con Sombrerón en G2).

Leyenda	Moraleja Correcta	% G1 (5 Part.)	% G2 (5 Part.)	Conclusión de Diseño
Sombrerón	3 (No presumir/andar solo)	80%	40%	CRÍTICO (Confusión con Patasola en G2).
H. Caimán	4 (Respetar privacidad)	60%	100%	G1 DÉBIL, G2 FUERTE.
El Mohán	6 (Peligro de ríos/cuevas)	60%	100%	G1 DÉBIL, G2 FUERTE

Conclusiones

La presente investigación reitera el valor de la gamificación como puente entre la teoría curricular y la práctica pedagógica efectiva. Tras la implementación del juego de mesa adaptado “Leyendas Enojadas” en el contexto de la educación primaria, los resultados obtenidos validan de manera contundente la hipótesis central del proyecto: La implementación del juego de mesa adaptado “Leyendas Enojadas” como herramienta didáctica facilita la familiarización y la identificación de las narrativas folclóricas por los estudiantes de primaria.

Este hallazgo no solo confirma que la mecánica lúdica inspirada en “Exploding Kittens” fue atractiva y motivadora, sino que, crucialmente, demuestra su eficacia al elevar los niveles de familiarización e identificación de los estudiantes con las figuras y tramas del folclor colombiano. La naturaleza inmersiva y social del juego transformó el aprendizaje de los mitos y leyendas de un acto pasivo a una experiencia activa y memorable, sugiriendo que las herramientas lúdicas ofrecen una vía sostenible y culturalmente pertinente para la salvaguardia del patrimonio inmaterial en el aula.

El proyecto ha cumplido su objetivo general de diseñar una herramienta didáctica para la apropiación cultural, con alta valoración en la fase de testeo con 10 participantes de primaria.

1. Cumplimiento del Objetivo General

El juego de mesa "Leyendas Enojadas" es un vehículo eficaz y altamente atractivo.

- **Apropiación Cultural:** La retención de moralejas fue superior al 80% en la mayoría de las leyendas.
- **“Engagement” Didáctico:** El 100% de los participantes se sintió más comprometido y encontró el juego más divertido que el aprendizaje pasivo. La mecánica de robo fue el principal motor de la tensión y la adrenalina.

2. Evaluación de Objetivos Específicos

Tabla 27. Resultados por cada objetivo específico.

Objetivo Específico	Resultado	Hallazgo Clave
Investigación de Mitos y Leyendas	Cumplido.	El juego introdujo exitosamente leyendas menos comunes (Hombre Caimán, Sombrerón), validando la selección de contenido.
Desarrollo de diseño y mecánicas	Cumplido con Ajuste.	La mecánica de Eliminación/Supervivencia es funcional.
Testeo y evaluación	Cumplido.	El juego es fácil de aprender y genera un alto compromiso gracias a la dinámica competitiva.

3. Hallazgo Crítico de Diseño

Se detectó una falla sistemática en la diferenciación narrativa que compromete la retención del mensaje en la versión actual:

- **Confusión de Moralejas:** Existe un solapamiento en las moralejas de Patasola (Castigo a la Mentira/Traición) y El Sombrerón (Castigo a la Vanidad/Presunción), y también entre Hombre Caimán y El Mohán.

Aun así, el desarrollo del juego "Leyendas Enojadas" concluye no solo con un producto físico robusto, sino también con la consolidación de un activo digital estratégico: la landing page oficial del proyecto (accesible en <https://leyendas-enojadas.vercel.app/>). Este activo demostró la viabilidad de la iniciativa en el ecosistema digital, actuando como un centro de información, recurso educativo y herramienta de marketing. El portal permite el acceso universal a las historias de los 6 mitos y leyendas, explica las mecánicas de juego (cartas y puntos de ira), y facilita la descarga de las instrucciones, asegurando que el conocimiento y las reglas del juego sean accesibles a la comunidad educativa en cualquier momento y lugar.

Recomendaciones

La principal recomendación es solucionar el solapamiento de moralejas detectado en el testeo:

- **Polarización de Mensajes:** Revisar y diferenciar el texto de las moralejas de Patasola y El Sombrerón para evitar confusión (enfocando una en traición y la otra en vanidad, respectivamente).
- **Diferenciación de Escenario:** Clarificar la moraleja entre Hombre Caimán y El Mohán, asociando el castigo de uno al entrometimiento (chisme) y el otro a la imprudencia física (jugar sin cuidado en el río).
- **Refuerzo Visual:** Incluir un ícono pictórico simple o un elemento gráfico en cada carta junto al texto de la moraleja para facilitar la asociación y retención inmediata, especialmente para los niños más pequeños.

Aplicaciones prácticas y usabilidad

- **Creación de guía docente:** Desarrollar un manual sencillo que incluya el origen de cada mito y un set de preguntas orientadoras para iniciar la discusión en el aula post-juego.
- **Fomento de la creación:** Sugerir un módulo complementario, donde los estudiantes inventen su propia "Leyenda Enojada" local.

Líneas de Investigación Futura

- **Estudio de retención a largo plazo:** Evaluar la efectividad del juego midiendo la retención de los contenidos de seis meses a un año después de la intervención, comparando con métodos tradicionales.
- **Escalabilidad regional:** Investigar la adaptabilidad del modelo de juego para integrar mitos y leyendas de otras regiones de Colombia, evaluando la expansión del proyecto a nivel nacional.

Bibliografía

Almanza Ferrer, J. (2016). El patrimonio inmaterial como estrategia educativa para fortalecer la identidad cultural en los jóvenes. Una intervención didáctica a través de la Historia Regional. *Investigación en la Escuela*, (90).

<https://www.google.com/search?q=https://doi.org/10.12795/IE.2016.i90.02>

Álvarez Valencia, D. (2025). Plan de Clase Gamificado: Cuentos, Leyendas y Mitos en Acción. EdutekaLab. <https://edtk.co/gx/34370>

Ardila Millan, F. A. (2022). Rescate de Mitos y Leyendas tradicionales colombianas a través del desarrollo de Videojuego Narrativo [Trabajo de Grado Pregrado, Universidad de Pamplona]. Repositorio Hulago Universidad de Pamplona.

<http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/10356>

Arrieta Urtizberea, Iñaki y Díaz Balerdi, Iñaki (Eds.) (2021) Patrimonio y museos locales: temas clave para su gestión / Patrimoine et musées locaux : clés de gestion. El Sauzal (Tenerife): PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural. Colección PASOS Edita nº 29. ISBN: 978-84-88429-44-5.

Arturo Insuasty, Germán Alonso (2017) Aporte a la preservación de la tradición oral a través de la adaptación de Mitos y Leyendas a un Juego de Rol. Estudio de caso: Espantos, juego de rol sobre mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia. In: 2do Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol, 19 de abril de 2017, Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. sired.udenar.edu.co/6081/

Bernal López, D. (2023). El Aprendizaje Basado en Juegos como herramienta en el aula. *Actualitat Educativa*.

<https://impulseducacio.org/es/el-aprendizaje-basado-en-juegos-como-herramienta-en-el-aula/>

Congreso de la República de Colombia. (15 de marzo de 2013). Ley 1620 de 2013: Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. Diario Oficial No. 48.735. Recuperado de <https://www.google.com/search?q=https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php%3Fi%3D53072>

Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>

Decreto 975 de 2014. (2014, 28 de mayo). *Por el cual se reglamentan los casos, el contenido y la forma en que se debe presentar la información y la publicidad dirigida a los niños, niñas y adolescentes en su calidad de consumidores*. Presidencia de la República de Colombia. Consultado en el Gestor Normativo de Función Pública: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=57437>

Decreto 2358 de 2019. (2019, 26 de diciembre). *Por el cual se modifica y adiciona el Decreto 1080 de 2015, Decreto Único Reglamentario del Sector Cultura, en lo relacionado con el Patrimonio Cultural Material e Inmaterial*. Presidencia de la República

de Colombia. Consultado en el Gestor Normativo de Función Pública:

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=104832>

De La Cruz, Pablo, Eduardo Bello Baltazar, Luis Enrique García-Barrios, María Paula Baquero Vargas, Luis Eduardo Acosta y Erín Estrada Lugo (2020). Juegos de mesa para la investigación participativa: una etnografía experimental sobre el comercio de productos de la chagra en comunidades indígenas de la Amazonía colombiana. *Revista de Estudios Sociales* 72: 33-46. <https://doi.org/10.7440/res72.2020.03>

Don Meeple. (2019, 1 de septiembre). *Exploding Kittens, el juego de mesa de la ruleta rusa gatuna*. Don Meeple. Recuperado de <https://donmeeple.com/exploding-kittens-juego-mesa/>

El Colombiano. (2018). *Con vitaminas buscan mejorar la convivencia escolar en Medellín*. [URL: <https://www.elcolombiano.com/antioquia/campana-de-la-alcaldia-de-medellin-para-erradicar-la-violencia-en-los-colegios-HB8524900>]

Flórez, L. A. & Angulo, M. G. (2025). La Implementación de Mitos y Leyendas como Herramienta para Fomentar la Importancia de la Lectura en los Estudiantes del Grado 4 de Primaria de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga del Municipio de Barbacoas (Nariño). [Proyecto aplicado]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/69292>

Gobierno de España. (2024, Diciembre). Los juegos de mesa y su potencial como herramienta de aprendizaje. Blog de la Biblioteca de Educación. Recuperado de

<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/biblioteca-central/blog/2024/diciembre/juegos-de-mesa.html>

Gómez García, P. (2020, 12 de julio). *La noción de 'identidad cultural'*. Ensayos de Filosofía.

<https://www.ensayos-filosofia.es/archivos/anotacion/la-nocion-de-identidad-cultural>

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons

Ley 115 de 1994. (1994, 8 de febrero). *Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Congreso de la República de Colombia. Recuperado de SITEAL - IPE UNESCO: <https://siteal.iiep.unesco.org/bdnp/189/ley-1151994-ley-general-educacion>

Ley 1185 de 2008. (2008, 12 de marzo). Por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 –Ley General de Cultura– y se dictan otras disposiciones. *Diario Oficial*, 46929. Consultado en el Gestor Normativo de Función Pública: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=29324>

Maldonado Reyes, A. A., Villar García, M. G., & Mora Castellano, M. del P. A. (2020). Patrimonio Cultural Inmaterial como factor de desarrollo social: Investigaciones desde el diseño para la generación de conocimiento. *i+Diseño. Revista Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, (15), 77–90. <https://www.google.com/search?q=https://doi.org/10.24310/Idiseno.2020.n15.8672>

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. Cambridge MA: The MIT Press.

Marín Orrego, A. O., & Mayolo Reina, C. (2015). Implementación de los juegos de mesa para mejorar la convivencia en los niños y niñas en la Institución Santa Rosa de Lima sección la Pradera (Trabajo de grado de especialización). Fundación Universitaria Los Libertadores.

<https://repository.libertadores.edu.co/items/2fe3b3b6-170a-404d-acf3-35e41d79e15d>

Ministerio de la Protección Social de Colombia. (28 de agosto de 2008). *Resolución 3388 de 2008: Por la cual se adopta la Política Nacional de Salud Mental*. Recuperado de https://www.google.com/search?q=https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/MinProteccion/politica_salud_mental.pdf (Nota: El enlace de la Resolución 3388 de 2008 se infiere del contexto, ya que el texto oficial del Ministerio se encontraba previamente disponible en dominios de la Protección Social. En caso de no funcionar, se recomienda buscar la copia más reciente en el portal actual del Ministerio de Salud.)

Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, (7), 69–84. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258>

Morelli, N. (2007). Social Innovation and New Industrial Contexts: Can Designers’ Industrialize’ Socially Responsible Solutions? *Design Issues*, 23(4).

Pérez-Díaz, L., & Rojas-Quintero, J. (2025). Desafíos y retos de la educación patrimonial en Colombia: Una mirada crítica desde la escuela y la política pública. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, VI(3), 1952–1964.

<https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/10255747.pdf>

Pérez Molar, J. R. (s. f. o 2024). *Proyecto de Gamificación en Aula Virtual: Un ejemplo de planeación didáctica con gamificación*. [Documento de planeación didáctica]. Scribd.

<https://es.scribd.com/document/924636366/Proyecto-de-Gamificacion-en-Aula-Virtual>

Rimascca Rodríguez, J. C. (2025). El Juego como Estrategia Pedagógica en la Enseñanza de Niños de la Institución Educativa Inicial 203 de la Comunidad de Racchi Ayaviri. *Revista INVECOM*, 5(1), 125–134.

<https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3765>

Salas Casierra, B., & Salas Ruiz, L. M. (2025). *Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa San José Calabazal Municipio de Olaya Herrera Departamento de Nariño* (Trabajo de grado). Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/68045>

Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. (2021, 2 de junio). Lanzas juego de mesa que pone en valor las tradiciones culturales de la región de Valparaíso. Servicio Nacional del Patrimonio Cultural. <https://www.patrimoniocultural.gob.cl/noticias/lanzan-juego-de-mesa-que-pone-en-valor-las-tradiciones-culturales-de-la-region-de>

Teledellín. (s.f.). Alternativas de atención gratuita para el cuidado de la salud mental y los Escuchaderos). <https://teledellin.tv/medellin-atencion-gratuita-salud-mental/>

UNESCO. (2003, 1 de julio - 2005, 1 de diciembre). Campaña de sensibilización pública en Colombia sobre la importancia de la salvaguardia del patrimonio inmaterial (Proyecto Piloto). UNESCO Patrimonio Cultural Inmaterial.

<https://ich.unesco.org/es/proyectos/campana-de-sensibilizacion-publica-en-colombia-sobre-la-importancia-de-la-salvaguardia-del-patrimonio-inmaterial-proyecto-piloto-00060>

UNESCO. (2020). *Inclusión de la educación para el patrimonio cultural inmaterial en el entorno escolar: Directrices para educadores*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

https://www.google.com/search?q=https://ich.unesco.org/doc/src/L-CLT-ICH-2020_School_Environment-ES.pdf

UNESCO. (2020). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2020: Inclusión y educación: todos y todas sin excepción*. UNESCO Digital Library.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817>

Vázquez Rodríguez, G. (2025). *Pensar el diseño desde la complejidad y lo imaginario*. Universidad Autónoma de Nuevo León.

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.

Anexos

Figura 1. Encuesta final Grupo 1, estudiante 1.

4)

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza?
a. La Madremonte (2)
2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?
b. La Patasola (5)
3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?
c. El Mohán (4)
4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?
d. El hombre caimán (6)
5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres
e. El Sombrerón (3)
6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?
f. La Llorona (1)

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?
8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas?
9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).

7R/ El mohán

8R/ más divertidas

9R/ robar carta

Figura 2. Encuesta final Grupo 1, estudiante 2

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza?

a. La Madremonte (1)

2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?

b. La Patasola (9)

3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?

c. El Mohán (6)

4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?

d. El hombre caimán (4)

5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres

e. El Sombrerón (3)

6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?

f. La Llorona (2)

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?

7R/ El Sombrerón

8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas?

8R/ interesantes

9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).

9R/ La de robar la carta

Grado 5^o

Figura 3. Encuesta final Grupo 1, estudiante 3.

50

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza?	a. La Madremonte (1)
2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?	b. La Patasola (0)
3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?	c. El Mohán (6)
4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?	d. El hombre caimán (4)
5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres?	e. El Sombrerón (3)
6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?	f. La Llorona (2)

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?	7R/ el sombrero
8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas?	8R/ Si
9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).	9R/ leyenda pelibroso

Figura 4. Encuesta final Grupo 1, estudiante 4.

Grupo 4

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o te haces daño a la naturaleza?
2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?
3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?
4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?
5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres?
6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?
8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas?
9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda,

- a. La Madremonte (1)
- b. La Patasola (3)
- c. El Mohán (4)
- d. El hombre caimán (6)
- e. El Sombrero (5)
- f. La Llorona (2)

7R/ que no hay que molestar el medio ambiente.

8R/ me aparecieron muy interesante

9R/ la que roba la carta.

Figura 5. Encuesta final Grupo 1, estudiante 5

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza?
2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?
3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?
4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?
5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres?
6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?
8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas?
9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).

5°

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

- a. La Madremonte (1)
- b. La Patasola (5)
- c. El Mohán (6)
- d. El hombre caimán (4)
- e. El Sombrerón (3)
- f. La Llorona (2)

7R/ todas las conocia

8R/ si

9R/ robar una carta

Figura 6. Encuesta final Grupo 2, estudiante 1

tercero

Samantha rios 9 años

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza?

2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?

3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?

4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?

5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres?

6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?

a. La Madremonte (1)

b. La Patasola (3)

c. El Mohán (6)

d. El hombre caimán (9)

e. El Sombrerón (5)

f. La Llorona (2)

50

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?

8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas?

9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).

7R/ El Sombrerón

8R/ interesantes

9R/ La de robar

Cartas

Figura 7. Encuesta final Grupo 2, estudiante 2

Leyendas de Fimmas

Emilio 2º

5.0
exserente

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza? La madre monte a. La Madremonete (1)
2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia? La Llorona b. La Patasola (5)
3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche? El Sombrero c. El Mohán (6)
4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás? El hombre caimán d. El hombre caimán (4)
5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres? La patasola e. El Sombrero (3)
6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas? El Mohán f. La Llorona (2)

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?


7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy? El sombrero 7R/
8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas? 8R/ 
9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta) o la que te hacía perder tu turno). 9R/

Figura 8. Encuesta final Grupo 2, estudiante 3

Tercero 50 Fimenes 8 Años

50

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza?

a. La Madremonte (1.)

2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?

b. La Patasola (3.)

3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?

c. El Mohán (6.)

4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?

d. El hombre caimán (4.)

5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres?

e. El Sombrerón (5.)

6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?

f. La Llorona (2.)

50

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy? El Sombrerón 7R/

8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas? interesantes 8R/

9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno). la de robar 9R/

Figura 9. Encuesta final Grupo 2, estudiante 4

2-0
Isabella

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza?
a. La Madremonte (1)
2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia?
b. La Patasola (3)
3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche?
c. El Mohán (5) 6
4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás?
d. El hombre caimán (4)
5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres
e. El Sombrerón (5)
6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas?
f. La Llorona (2)

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?

7R/ Hombre caiman

8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas?

8R/ interesantes

9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? (La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).

9R/ robar una carta

Figura 10. Encuesta final Grupo 2, estudiante 45

5.0
Excelente

Ronda 1: ¿Quién es el Guardián de la Moraleja?

Escribe en el espacio () el número de la historia/moraleja que corresponde a la Leyenda.

tercero
Jole
Martin

1. ¿Qué Guardián te castiga si dejas basura o le haces daño a la naturaleza? a. La Madremonte (4)
2. ¿Quién te busca si eres egoísta y no valoras a tu familia? b. La Patasola (5)
3. ¿Quién te asusta por andar presumiendo o caminando solo muy tarde en la noche? c. El Mohán (6)
4. ¿Quién te castiga si eres chismoso y no respetas la privacidad de los demás? d. El hombre caimán (4)
5. ¿Quién te persigue si eres mentiroso o te portas mal con la gente que quieres e. El Sombrerón (3)
6. ¿Quién te molesta si eres muy imprudente y no respetas el peligro de los ríos o las cuevas? f. La Llorona (2)

Ronda 2: ¿Funcionó la Aventura?

7. De todas las Leyendas que viste e 7R/
en el juego, ¿cuál fue la historia más nueva que aprendiste hoy?
8. ¿El juego hizo que las Leyendas te parezcan más interesantes o aburridas? Interesantes 8R/
9. ¿Qué carta te dio más adrenalina? la de robar 9R/
(La de robar una carta, o la que te hacía perder tu turno).

