

JUEGO DE MESA DIDÁCTICO Y ESTRATÉGICO CON TEMÁTICA DE LEYENDAS URBANAS Y PERSONAJES HISTÓRICOS, AMBIENTADO EN EL CEMENTERIO GENERAL DE GUAYAQUIL

Autores: Pablo Criollo

Karen Sánchez

Coautora: María de Lourdes Pilay García
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 vía Perimetral
Apartado 09-01-5863. Guayaquil – Ecuador

Email de autores:

pabliere@gmail.com

karlisan10@gmail.com

mpilay@espol.edu.ec

Resumen

Cementerio para valientes, un juego didáctico estratégico que se presenta como propuesta para combatir el poco conocimiento histórico y cultural de los habitantes de Guayaquil. Se toma como escenario principal el Cementerio General de ésta ciudad para también servir como guía de éste lugar patrimonial que sirve de atractivo turístico en el Ecuador. La investigación realizada deja en evidencia la falta de interés ciudadano en la historia de Guayaquil; sus personajes, leyendas urbanas, costumbres y demás, se ven empañadas por el consumo excesivo de material cultural importado. Cementerio para valientes llega para mostrar al público objetivo que la historia puede dejar de ser una materia aburrida para convertirse en el núcleo de desafíos, retos y metas que los jugadores deberán superar y enfrentar para posicionarse como el ganador del juego. Además de usarse como instrumento lúdico, será el responsable de un nuevo medio de integración familiar o entre amigos, cuyos jugadores podrán realizar alianzas para cumplir con sus objetivos. Ésta propuesta se presenta con el afán de promover un consumo cultural interno y así desarrollar un mayor conocimiento acerca de los personajes que han marcado épocas junto a las leyendas y tradiciones que han acompañado a Guayaquil desde sus inicios.

Palabras Claves: Cementerio, juego didáctico, leyendas urbanas, cultura, historia

Abstract

“Cementerio para Valientes”, a strategic didactical game proposed as a tender to struggle against the low cultural and historical knowledge from the citizens of Guayaquil. The principal scenario is the General Cemetery of this city, so it will work as a guide of this patrimonial place that serves as a tourist attraction in Ecuador. The investigation made here clearly shows the lack of interest from the citizens about the history of Guayaquil; their personages, urban legends, mores and other, are clouded by the excessive consumption of imported cultural material. “Cementerio para Valientes” arrives to show to target people that History can stop being a boring stuff and become the core of duels, challenges and goals that players must overcome and face to place themselves as winners of the game. Apart from being used as a recreational tool, this game will be responsible of a new way of integrating family or friends, whose players can make alliances and so accomplish their objectives. This proposal is presented with the aim of promoting an internal cultural consumption, and to develop a greater knowledge about the characters that have marked epochs with legends and traditions that have accompanied Guayaquil city since its very beginning.

Keywords: Cemetery, educational game, urban legends, culture, history

1.-Introducción

La ciudad de Guayaquil cuenta con una serie de historias y relatos que por la preferencia de consumo externo han ido perdiendo fuerza dentro de la sociedad.

Dentro de aspectos lúdicos, como la incorporación de juegos de mesa como parte del entretenimiento habitual de los ciudadanos, se cuenta con juegos como “Monopolio”; “UNO”, “Pictionary”, entre otros que, generalmente, son

de producción extranjera. Estos juegos son elegidos por su nivel de complejidad y demostración de habilidades por parte de los jugadores y tienen como fin el posicionamiento de un ganador.

Algunos de estos juegos han ido adaptándose al medio de sus clientes, es el caso de Monopoly Ecuador, que decidió incorporar a su marca una temática basada en los principales sitios turísticos del país. Pero, aún hace falta algo que recupere y fomente el conocimiento y consumo de la historia nativa, es por esto que se decide incorporar a los medios de salvaguardias de las leyendas urbanas, personajes históricos y productos culturales de Guayaquil, un método lúdico que incentive a su público objetivo a rescatar, aprender y elevar su percepción cultural de la ciudad que habitan.

2.-Diseño Didáctico

El diseño didáctico es básicamente el plan desde el cual el sujeto del conocimiento (el que aprende) es decir, el estudiante, se apropia del objeto que va a conocer. Ambos son el eje central al momento de planear, implementar y evaluar el diseño instruccional de un estudio u objeto aplicable.

Si se parte de la importancia y lo que representa el objetivo dentro del diseño didáctico y que el fin último es generar actividades de aprendizaje satisfactorias, antes de continuar resulta conveniente reflexionar un poco en cuanto a lo que se entiende por aprendizaje significativo y así unificar criterios.

Aprender no solamente consiste en adquirir nuevos conocimientos, también puede consistir en consolidar, reestructurar y eliminar conocimientos que a se tienen. En cualquier caso, siempre conlleva un cambio en la estructura física del cerebro y con ello su organización funcional, una modificación de los esquemas de conocimiento y/o de las estructuras cognitivas de los aprendices.

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada sujeto concilia los nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas; debe implicarse activamente reconciliando lo que sabe y cree con la nueva información.

Por lo tanto, considerar la diversidad de los estudiantes hace que el planear un diseño instruccional resulte una tarea compleja, ya que evidentemente un sólo método no servirá para todos los estudiantes, es necesario realizar tareas diversas dentro de su aprendizaje y para lograrlo, en un primer momento es conveniente reunir información acerca de sus características generales, es decir identificar esa variedad.

En resumen, el diseño instruccional, como elemento conceptual de los ambientes virtuales de aprendizaje, no es un proceso lineal, sino un proceso de desarrollo sistémico a través de continuos círculos de retroalimentación.

3.- Juego estratégico de mesa

Los juegos de mesa se practican generalmente sobre una mesa o un soporte similar y son jugados por una o varias personas situadas a su alrededor. Puede requerir de los jugadores el uso del razonamiento táctico o estratégico, la coordinación, la destreza manual, la memoria, la capacidad deductiva, la psicología, la destreza negociadora, o simplemente estar basado en el puro azar.

En Ecuador, los juegos didácticos no han tenido la apertura necesaria para producir elementos de origen nacional. Por este motivo, el país se ha visto en la obligación de adoptar y adaptar juegos extranjeros a conceptos y temáticas autóctonas.

Monopoly Ecuador: Monopoly Ecuador, juego que salió a la venta el 20 de mayo del 2009, fue una adaptación realizada del juego original "Monopoly", cuyo mecanismo consiste en la compra y venta de bienes raíces.

Corporación El Rosado en conjunto con la compañía dueña de la patente, Hasbro, diseñaron y aprobaron la distribución nacional del juego de mesa en el que los participantes podrán comprar o vender las propiedades que se encuentran en el tablero donde se apreciarán las Islas Galápagos, El Panecillo, el Palacio de Carondelet, las ruinas de Ingapirca, entre otras rincones conocidos del país.

El objetivo del juego es que los participantes realicen los movimientos necesarios y exactos que lo lleven a adueñarse de todas las propiedades que existan en el tablero. Se cuenta con un banco virtual que realiza préstamos, si éstas divisas son mal usadas o simplemente se tiene mala suerte en las bienes raíces, el participante cae en banca rota o la cárcel.

Para el diseño de Monopoly Ecuador, se debió tener en cuenta las especificaciones y limitaciones que presentaba el juego original como: número de lugares o propiedades dentro del tablero, número de jugadores, reglas del juego, entre otras.

Pasaporte Ecuador: es el nombre que se ha dado al nuevo juego de mesa, realizado 100% de manera local. Considerado como una novedosa alternativa para compartir un momento de distracción entre familiares y amigos.

¹Según el creador del juego, Diego Falconí Parker, el juego fue creado “para despertar la motivación y autoconfianza de los participantes a través de diversas dinámicas que sumado a su imaginación los conducirá a una experiencia rica en aprendizaje, entretenimiento y unión”.



¹Diego Falconí Parker y su Juego Didáctico “Pasaporte Ecuador”

Son ocho modelos que cuentan con ocho piezas, realizadas en tagua. El juego cuenta con once temas relacionados a: Patrimonio, fauna, flora, cultural, historia, gastronomía, paisajes, deportes, aventuras y lugares para visitar, incluso cuenta con un apartado sobre la oferta exportable.

4.- Guayaquil, Origen Y Tradiciones

Teniendo presente la historia como ha sido conocida la Ciudad de Guayaquil, resaltamos los inicios de 1535 fecha en la que reasentaría la ciudad de Santiago de Guayaquil; lugares y personajes que intervinieron en esta historia como lo fue Almagro, la villa de San Francisco de Quito a orillas del Río Amay, antiguo nombre del río Babahoyo, Sebastián de Benalcázar y muchos más que marcaron el curso de lo que hoy es Guayaquil.

Con el pasar del tiempo la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, dando nuevas

posibilidades de entretenimiento, por lo que poco a poco las costumbres se han ido perdiendo, son pocos los que van quedando, que recuerdan el Guayaquil de antaño, sus olores y sabores, la calma y lo enriquecedor de sus costumbres.

De acuerdo con el historiador Melvin Hoyos, “una sociedad tiene un conjunto de costumbres que los identifica y que al repetirse constantemente a través del tiempo se convierte en una tradición”. Esto destaca que se pueden perder o se pueden recuperar en el seno familiar.

“Hay actividades que irremediamente se perderán, pero que tendrán la misma esencia o característica, y otras que perdurarán como los principios y los valores de la solidaridad y el respeto”

“Jugar con perinola, yoyo, trompo, canicas, con la pelota de trapo y carritos de madera. Ahora el playstation, gameboy y la computadora lo ha suplido”, asegura.

Guayaquil es cuna de tradiciones, y en la actualidad se busca varias formas de recobrar aquellas actividades que con el tiempo se van olvidando.

Un testimonio válido para ésta investigación es el de Clara de Villalba, madre de familia, quien sostuvo que “la tecnología, muchas veces, les roba tiempo a los niños, jugando en la computadora, en nintendo, y es lindo que vuelvan a jugar lo que nosotros hacíamos”.

5.- Cementerio General de Guayaquil y Personajes Históricos

Desde 1843, el Cementerio General de Guayaquil, se ha constituido como el lugar de descanso final para muchos ecuatorianos y extranjeros. Es un camposanto considerado hito de Guayaquil y ubicado junto al Cerro del Carmen².

“Sus mausoleos de mármol tallado adornan las lápidas de los más sobresalientes hombres y mujeres, como Eloy Alfaro, idealista revolucionario precursor del liberalismo y presidente del Ecuador, así como otros presidentes y personajes relevantes. Los cuales son verdaderas obras de arte que nos encasillan como uno de los más hermosos cementerios de América”.

En el año 2003, el Cementerio General de Guayaquil, fue proclamado como patrimonio cultural, convirtiéndose en un punto turístico

para historiadores, extranjeros, artistas y cualquier persona que desee visitarlo. El Cementerio, como punto turístico cuenta con varias rutas como: “Bajo el cielo del recuerdo”; “Memorias y el vuelo de los ángeles”; “Tras las sombras del último verso”; “Entre la grandeza y la huella eterna”.

Según los archivos que reposan en la Biblioteca Municipal de la ciudad de Guayaquil, para esta propuesta de diseño, los personajes históricos que se utilizarían, serían los más representativos como también los mausoleos más estéticos que, con el tiempo, han sido punto de visita turística y que muchos no conocen a quien pertenece.

La propuesta ayudará al conocimiento y orientación del cementerio, ya que podrá obtener la ubicación del personaje o del mausoleo por medio del juego.



² *Cementerio General de Guayaquil*

6.- Leyendas Urbanas

Como una de las principales tareas de la propuesta está el rescate de tradiciones y cultura local. Como bien se sabe, la cultura no sólo se refiere a costumbres o rituales, sino también a relatos.

En el Guayaquil antiguo se conoció diversas historias que se basaban en hechos reales que con el tiempo se convirtieron en Leyendas. Todo guayaquileño o ecuatoriano conoce alguna de estas leyendas; por lo que se usarán las que más resaltan, por ejemplo:

- Fray simplón y las palomas
- El tintín
- La Dama Tapada
- El niño de la mano negra

7.- Características del consumidor potencial.

Generalmente, las personas que consumen juegos de mesa, poseen características propias y singulares, dependiendo del carácter y medidas de competitividad. Luego de un extenso análisis, se llega a la conclusión de que para llevar a cabo un juego de mesa se necesita tener en cuenta tres factores esenciales:

El discurso: que engloba en sí, la conducta corporal. Gestos, posturas, ánimo, desánimo, esperanzas, desilusión o resignación son algunos de los estados de ánimo que pueden rodear a los participantes dependiendo de su lugar en el juego. De aquí se establece la armonía, gusto o decepción que se puedan llevar del juego de mesa.

Los objetos: se refiere a los recursos que el participante ve como necesarios al momento de iniciar un juego de mesa, vasos para dados, relojes para determinar tiempos, etc. En algunos casos, estos objetos se vuelven indispensables para que un participante decida avanzar en el juego.

La conducta: concierne a cábalas que la gente suele usar al momento de jugar. Se establecen en cierto parámetro psicológico basándose en la “suerte” que le otorgan ciertos objetos o ritos. Ya sean éstos, materiales (tocar la mesa, amuletos, etc) o psicológicos (persinarse, soplar los dados, etc). Son, simplemente, recursos inconscientes que añaden comodidad al participante mientras dura el juego.

8.- Cementerio para Valientes

Como juego didáctico está pensando para cumplir con funciones específicas dentro del ámbito del entretenimiento familiar; una de éstas funciones es el ser integrador debido a la modalidad del juego que permite alianzas estratégicas entre los participantes y también permite el descubrimiento y conocimiento del Cementerio General de Guayaquil por parte de los jugadores.



3 Presentación - pared frontal de empaque del producto.

Cementerio para valientes es un juego de mesa que consta de: tablero, fichas, dados y cartas. Cada pieza fundamental para el desarrollo de los jugadores; el tablero está basado en el Cementerio General de Guayaquil y las fichas simbolizan a distintos personajes propios de la cultura Guayaquileña; los dados sirven para dar continuidad al juego permitiendo la participación de todos los jugadores sobre los casilleros del tablero. Las cartas sirven para imponer comodines, desafíos, retos o penitencias que los jugadores deberán resolver y superar para asegurar su próxima jugada.



4 Prototipo de tablero



5 Prototipo de fichas

9.- Acerca del diseño

En cuestión de gráfica, la cromática pesa en colores fríos que connotan magnitudes de sabiduría, agilidad mental y riesgo; los propios de la bandera guayaquileña, y algunas variaciones cálidas que permiten contener a todas las edades y mantener el misterio.



6 Variante principal del logotipo.

La geometría y tipografía parten de elementos propios de la temática que permiten variar las presentaciones visuales en logotipo, empaque, diagramación y modelados. Divierte, permite aprender e incentiva a la competencia.

9.- Conclusión

Una vez concluidos los estudios de factibilidad y análisis del entorno de este proyecto, se ha recopilado información que ha hecho que se pueda llegar a las siguientes conclusiones:

El nivel de aceptación por parte de los juegos en la ciudad de Guayaquil es alta, por lo tanto se puede decir que existe un amplio mercado para un juego de mesa temático-didáctico.

El conocimiento que poseen los ciudadanos, de los personajes y leyendas urbanas es significativo, por lo que la combinación de estos dos puntos es favorable.

El nicho de juegos ecuatorianos debe ser aprovechado y explotado, y de esta manera dar énfasis a la producción cultural nacional y disminuir el consumo de costumbres extranjeras como mecanismo de defensa de las costumbres propias.

10.- Referencias

1. PLAN DEL BUEN VIVIR; Objetivo 5, página 184 "Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional las identidades diversas la plurinacionalidad y la interculturalidad"
2. BAUTISTA VALLEJO, J.M. (2001): Unidades y didácticas y enseñanza globalizada para una educación en valores. Sevilla: Padilla. Y, GARAIGORDÓBIL LANDAZÁBAL, M. (1995): Psicología

para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao: Descleé de Brouwer.

3. F. DUNNIGAN, James. (18 de marzo de 1983), "The Complete Wargames Handbook", Capítulo 5: History of Wargames.

4. CAILLOIS, Roger (1957). Les jeux et les hommes. Gallimard.

5. HERNÁN Torres Maldonado, DELIA Argentina Girón Padilla. (2009) – 1ª. ed. – San José, C.R.: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana, CECC/SICA, /Volumen 9/pag 11.

6. CALERO G, Julio; QUINTEROS, Felipa (Año 2014) M. ECUADOR A COLORES -Edición 08/Dirección y redacción de textos.

7. MARQUÉS, Pere/Didáctica. Los procesos de enseñanza y aprendizaje. La motivación. Recuperado en: www.peremarques.net/2001.

8. HERRERA B., Miguel: "Las fuentes del aprendizaje en ambientes virtuales educativos", Revista Iberoamericana de Educación, ISSN: 1681-5653, Recuperado en: marzo de 2006/ <http://www.campusoei.org/revista/deloslectores/352Herrera.PDF>

9. EL TELÉGRAFO/ Economía/ País propone que derechos de autor duren 50. Recuperado en: años/<http://www.telegrafo.com.ec/economia/item/pais-propone-que-derechos-de-autor-duren-50-anos.html>/ 30 ENE 2014.

10. REPORTE 98.5/Aumenta índice de estudiantes reprobados en historia por desinterés/Por: Sonia Ávila Recuperado en: [www.reporte.com.mx/aumenta-indice-de-estudiantes-reprobados-en-historia-por-](http://www.reporte.com.mx/aumenta-indice-de-estudiantes-reprobados-en-historia-por)

desinterés/ Última actualización 22 / Agosto / 2013.

11. EL UNIVERSO/ EL GRAN GUAYAQUIL/Se busca rescatar área histórica del cementerio Recuperado en: www.eluniverso.com/2009/11/02/1/1445/busca-rescatar-area-historica-cementerio.html /Lunes, 2 de noviembre, 2009.

11.- Gráficos

- 1 Diego Falconí Parker y su Juego Didáctico "Pasaporte Ecuador".
- 2 Cementerio General de Guayaquil.
- 3 Presentación - pared frontal de empaque del producto.
- 4 4 Prototipo de tablero
- 5 5 Prototipo de fichas