



## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

### **TEMA:**

CREACIÓN DE UN KIT DE JUEGOS DE MESA DIDÁCTICOS BASADOS EN LA METODOLOGÍA DUA PARA LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA BELL ACADEMY DE CUENCA

### **AUTORES:**

NATHALY BEATRIZ PERALTA ALVARRACIN

JORDY MAURICIO ZAMBRANO CHACÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
**DISEÑADOR GRÁFICO CON EQUIVALENCIA A TECNÓLOGO SUPERIOR**

### **TUTOR:**

MGS. MARÍA ISABEL ALVARADO

CUENCA – ECUADOR, 2026

## DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a sus **AUTORES**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

SUDAMERICANO





CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO  
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR  
Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por los estudiantes: Peralta Alvarracin Nathaly Beatriz y Zambrano Chacón Jordy Mauricio, con el título “Creación de un kit de juegos de mesa didácticos basados en la metodología DUA para la enseñanza de Ciencias Sociales en estudiantes de séptimo de educación básica en la escuela Bell Academy de Cuenca”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Mtr. María Isabel Alvarado Cordero

C.I. 0102605243

SUDAMERICANO



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, PERALTA ALVARRACIN NATHALY BEATRIZ, estudiante del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en DISEÑO GRÁFICO, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre "CREACIÓN DE UN KIT DE JUEGOS DE MESA DIDÁCTICOS BASADOS EN LA METODOLOGÍA DUA PARA LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA BELL ACADEMY DE CUENCA" así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



PERALTA ALVARRACIN NATHALY BEATRIZ

Cédula: 0150350254



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, ZAMBRANO CHACÓN JORDY MAURICIO, estudiante del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en DISEÑO GRÁFICO, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre “CREACIÓN DE UN KIT DE JUEGOS DE MESA DIDÁCTICOS BASADOS EN LA METODOLOGÍA DUA PARA LA ENSEÑANZA DE CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ESCUELA BELL ACADEMY DE CUENCA” así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



ZAMBRANO CHACÓN JORDY MAURICIO

Cédula: 0151232097



[www.sudamericano.edu.ec](http://www.sudamericano.edu.ec)

Bolívar y Manuel Vega - San Blas

(593 7) 2838323 - 2843619

0996976449

[info@sudamericano.edu.ec](mailto:info@sudamericano.edu.ec)

SUDAMERICANO

## **DEDICATORIA**

Por su apoyo incondicional, comprensión y confianza durante este largo proceso, dedicamos nuestro trabajo a nuestras familias:

A nuestros padres y hermanos, por ser un pilar fundamental durante nuestro camino académico y personal;

A nuestras madres, de manera muy especial, por todo su amor, paciencia, fortaleza, resiliencia y por el impulso constante a seguir adelante, en los momentos más desafiantes.

Nos lo dedicamos también a nosotros mismos, por el esfuerzo, la constancia, perseverancia y empeño dedicado a este trabajo, que hizo posible finalizar esta etapa.

Finalmente, agradecemos a Dios, por brindarnos cualidades tan importantes como la sabiduría, paciencia y humildad; de igual forma por brindarnos una guía y acompañamiento en cada paso de este logro.

## AGRADECIMIENTOS

Durante la consecución de este proceso académico, muchas personas han sido altamente influyentes e incluso fundamentales, es por ello que queremos expresar nuestro más sincero y atento agradecimiento a quienes contribuyeron de forma significativa en su desarrollo.

En primer lugar, extendemos un cálido agradecimiento a nuestra tutora, Mgs. María Isabel Alvarado, quién nos ha brindado una constante orientación, paciencia dedicación y apoyo. Su amplia experiencia y conocimientos consolidados, así como sus valiosos consejos fueron esenciales para la consecución de este proyecto y a nuestra formación académica y profesional.

De manera similar, extendemos un fraterno agradecimiento al profesor Adrián Niveló por la colaboración y ayuda brindada durante el proceso, con su experiencia contribuyó de manera significativa el desarrollo de esta investigación.

## ÍNDICE GENERAL

<b>RESUMEN .....</b>	<b>XVI</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>XVII</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>18</b>
<b>PROBLEMÁTICA .....</b>	<b>18</b>
<b>JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>20</b>
<b>OBJETIVO GENERAL.....</b>	<b>21</b>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO I – MARCO REFERENCIAL .....</b>	<b>22</b>
1.1. Marco Teórico .....	22
1.1.1. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) aplicado al diseño de juegos de mesa para Ciencias Sociales .....	22
1.1.2. Integración de la Psicología del Color en el diseño gráfico de materiales educativos .....	24
1.1.3. Ludificación como estrategia educativa para dinamizar el aprendizaje en Ciencias Sociales .....	26
1.1.4. Gamificación como recurso didáctico en el diseño de materiales educativos .....	28
1.1.5. Aprendizaje Basado en Juegos aplicado a la enseñanza de Ciencias Sociales .....	29
1.1.6. Pensamiento Visual como fundamento del diseño gráfico educativo .....	31
1.2. Marco Contextual .....	32
1.2.1. Contexto de la institución educativa.....	33

1.2.2. Enfoque en séptimo de Educación General Básica (EGB).....	34
1.2.3. Aporte educativo.....	34
1.2.4 Enfoque multidisciplinario .....	35
1.3. Marco Conceptual.....	35
1.3.1. Terminología clave referente a educación .....	35
1.3.2. Terminología referente a diseño .....	37
1.4. Brief del proyecto .....	39
1.5. Revisión de homólogos o referentes.....	39
1.5.1. Homólogos metodológicos .....	40
1.5.2. Homólogos de línea gráfica .....	41
1.5.3. Homólogos de cromática .....	44
1.5.4. Homólogos de manual .....	49
1.5.5. Homólogos de juegos .....	50
1.5.6. Homólogos de packaging .....	54
<b>CAPÍTULO II – METODOLOGÍA.....</b>	<b>59</b>
2.1. Metodología de la investigación .....	59
2.1.1. Tipo y enfoque de investigación .....	59
2.1.2. Método utilizado.....	60
2.1.3. Evaluación y retroalimentación .....	60
2.1.4. Descripción de instrumentos de recolección de datos.....	60
2.1.5. Procedimiento para el análisis e interpretación de datos.....	62
2.2. Metodología del trabajo de diseño.....	63

2.3. Propuesta de diseño .....	64
<b>CAPÍTULO III – DESARROLLO DEL PROYECTO.....</b>	<b>65</b>
3.1. Fases de desarrollo .....	65
3.1.1. Empatizar .....	65
3.1.2. Definir.....	66
3.1.3. Idear .....	67
3.1.4. Prototipado.....	68
3.1.5. Implementación .....	85
<b>CAPÍTULO IV – RESULTADOS Y CONCLUSIONES.....</b>	<b>97</b>
4.1. Análisis de resultados .....	97
4.1.1. Resultados cuantitativos .....	97
4.1.2. Resultados cualitativos .....	105
4.1.3. Aplicación de juegos en la institución .....	111
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>113</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>114</b>
<b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....</b>	<b>115</b>
<b>PRESUPUESTO .....</b>	<b>116</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>118</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>124</b>

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1 .....	34
Figura 2 .....	42
Figura 3 .....	43
Figura 4 .....	44
Figura 5 .....	45
Figura 6 .....	46
Figura 7 .....	47
Figura 8 .....	48
Figura 9 .....	49
Figura 10 .....	50
Figura 11 .....	51
Figura 12 .....	52
Figura 13 .....	53
Figura 14 .....	53
Figura 15 .....	54
Figura 16 .....	55
Figura 17 .....	56
Figura 18 .....	57
Figura 19 .....	58
Figura 20 .....	69
Figura 21 .....	69
Figura 22 .....	71
Figura 23 .....	72
Figura 24 .....	73

Figura 25 .....	73
Figura 26 .....	76
Figura 27 .....	76
Figura 28 .....	77
Figura 29 .....	77
Figura 30 .....	78
Figura 31 .....	78
Figura 32 .....	81
Figura 33 .....	82
Figura 34 .....	83
Figura 35 .....	83
Figura 36 .....	84
Figura 37 .....	85
Figura 38 .....	87
Figura 39 .....	87
Figura 40 .....	88
Figura 41 .....	89
Figura 42 .....	90
Figura 43 .....	91
Figura 44 .....	92
Figura 45 .....	93
Figura 46 .....	94
Figura 47 .....	95
Figura 48 .....	95
Figura 49 .....	96

Figura 50 .....	99
Figura 51 .....	101
Figura 52 .....	102
Figura 53 .....	102
Figura 54 .....	103
Figura 55 .....	104
Figura 56 .....	104
Figura 57 .....	105
Figura 58 .....	111
Figura 59 .....	111
Figura 60 .....	112
Figura 61 .....	112

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 .....	98
Tabla 2 .....	100
Tabla 3 .....	116
Tabla 4 .....	116
Tabla 5 .....	117
Tabla 6 .....	117

**ÍNDICE DE ANEXOS**

Anexo 1. Cuestionario diagnóstico aplicado a los estudiantes.....	118
Anexo 2. Cuestionario de percepción. ....	120
Anexo 3. Cuestionario de preferencias en el diseño. ....	121
Anexo 4. Preguntas aplicadas en las entrevistas.....	123

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación y diseño aborda la problemática del bajo interés, motivación y dificultades de aprendizaje en las Ciencias Sociales en los estudiantes de séptimo de básica en la Escuela Bell Academy. Se aplicó un diagnóstico inicial basado en encuestas y entrevistas, detectando que la metodología tradicional y la falta de material gráfico dificultan la asimilación de contenidos clave. Para responder a esta necesidad se diseñó, a partir del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y Design Thinking, un kit de juegos de mesa didácticos. La propuesta final consiste en los juegos Mentor, enfocado en el reconocimiento y aprendizaje de los presidentes de Ecuador, Travesía, un tablero de mesa basado en el viaje de Colón durante la colonización, y Trivia, un juego competitivo de preguntas y respuestas sobre temas clave de la asignatura. Estos recursos fueron validados en la institución educativa, mostrando un cambio en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

**Palabras clave:** Ciencias sociales, recursos didácticos, design thinking, juegos de mesa, gamificación, séptimo de básica.

## ABSTRACT

This research and design project addresses the problem of low interest, motivation, and learning difficulties in social sciences among seventh-grade students at Bell Academy. An initial assessment based on surveys and interviews was conducted, revealing that traditional teaching methods and a lack of visual aids hinder the assimilation of key content. To address this need, a set of educational board games was designed based on Universal Design for Learning (UDL) and Design Thinking. The final proposal consists of the games Mentor, focused on recognizing and learning about the presidents of Ecuador; Travesia, a board game based on Columbus' journey during colonization; and Trivia, a competitive question-and-answer game on key topics in the subject. These resources were validated at the educational institution, showing a change in student learning and motivation.

**Keywords:** Social sciences, teaching resources, design thinking, board games, gamification, seventh grade.

## **INTRODUCCIÓN**

Las Ciencias Sociales en el séptimo año de Educación General Básica se basan en un enfoque principalmente teórico, lo que limita el dinamismo y la participación estudiantil durante la enseñanza. En la Unidad Educativa Bell Academy de Cuenca, se ha identificado que esta asignatura tiene una percepción negativa por los estudiantes, siendo etiquetada como monótona y difícil, debido principalmente a la carencia de recursos didácticos que faciliten la comprensión de conceptos abstractos como prehistoria, colonización o los derechos constitucionales.

El presente proyecto de titulación propone una alternativa creativa e innovadora, generada a partir del diseño gráfico como facilitador del aprendizaje. En este sentido se ha definido la creación e implementación de un kit de juegos de mesa didácticos, basados en una amplia selección de teorías educativas como el Diseño Universal para el Aprendizaje, la Ludificación y Gamificación en entornos estudiantiles y la psicología del color, buscando diseñar elementos educativos que eliminen las barreras educativas al mejorar la forma en que se enseñan los conceptos abstractos de las Ciencias Sociales. Esta propuesta se ha enmarcado en la metodología de diseño Design Thinking, pasando por cada una de sus etapas hasta la implementación final, obteniendo tres juegos de mesa, Mentor, Travesía y Trivia.

## **PROBLEMÁTICA**

La asignatura de Ciencias Sociales basa su enseñanza en libros y documentos de texto con conceptualizaciones abstractas y que para muchos casos estudiantiles resulta aburrida y poco interesante. Este es el caso del séptimo año de Educación Básica General en la Unidad Educativa Particular Bell Academy, en donde el enfoque, principalmente

teórico, impide el desarrollo de interés estudiantil y limita su participación, atención y motivación. Los textos extensos sin recursos gráficos o visuales obstaculizan el proceso de enseñanza, marcado por un contexto de desmotivación, distracción, bajo rendimiento y una percepción negativa de la asignatura. En este sentido se afecta negativamente el desarrollo de competencias clave como son el pensamiento social, geográfico, crítico y reflexivo.

En comparación con otras asignaturas que se imparten en la institución, como son Matemática o Lengua y Literatura, en donde existe una amplia variedad de recursos gráficos y didácticos, bien desarrollados e implementados, las Ciencias Sociales carecen de estas herramientas didácticas e interactivas que permitan una mejor consolidación de conocimientos, brindando un aprendizaje atractivo y participativo. Esta ausencia de recursos no solo afecta en la comprensión de los temas, también limitan el interés de los estudiantes y por consecuencia su motivación por aprender. En este sentido, se denota una brecha en la aplicación del diseño gráfico, como medio facilitador del aprendizaje, desaprovechando el potencial inherente de representar conceptos abstractos a través de elementos visuales accesibles, entendibles, coherentes y que generen interés y motivación.

Esta problemática se intensifica mucho más al considerar la variedad de estudiantes en la institución, como estudiantes neurodivergentes. Esta característica estudiantil evidencia la necesidad de generar metodologías y recursos más flexibles que alienten a los estudiantes a aprender y favorezcan la comprensión de los temas, buscando siempre una participación equitativa.

En base a esta problemática, se requiere desarrollar una propuesta vinculada con el diseño gráfico, buscando una integración del aula de clases a través de recursos

dinámicos y visuales. Por ello la creación de un conjunto de juegos de mesa didácticos representa una alternativa interesante para fortalecer la enseñanza en la institución educativa, aprovechando el potencial del diseño gráfico para sistematizar los conceptos y motivar a los estudiantes.

### **JUSTIFICACIÓN**

En base a esta problemática establecida, hemos decidido aprovechar el potencial inherente del diseño gráfico para crear este proyecto, orientado a ayudar a los estudiantes de séptimo de básica de la escuela Bell Academy en su aprendizaje. Para determinar una línea base, aplicamos una diagnóstica en la que identificamos las principales dificultades de los estudiantes, abarcando temas principalmente teóricos como la prehistoria, los derechos constitucionales, migración interna en Ecuador, la colonización de América, las clases sociales, entre otros. A su vez, con la aplicación de un cuestionario de percepción, determinamos que los estudiantes muestran desmotivación y una percepción negativa de la materia, lo que resulta en una limitada participación y un compromiso bajo con la asignatura.

Como futuros profesionales dedicados al diseño gráfico, resaltamos que nuestra formación nos brinda un potencial muy alto para transformar los contenidos abstractos, teóricos y aburridos a conceptos visuales, llamativos y que generen entretenimiento al aprender. Es por ello que proponemos el diseño de un kit de juegos de mesa basados en el DUA y la psicología del color que refuercen los contenidos y promuevan un entorno de aprendizaje continuo.

Finalmente, podemos destacar que nuestro proyecto se alinea con el enfoque educativo de la institución, misma que está centrada en la mejora continua y la implementación de diversas formas de enseñanza-aprendizaje. Por ello, los resultados que

obtenemos a través del desarrollo del proyecto, serán socializados con el personal docente y administrativo, pudiendo beneficiar tanto a la institución como a otras iniciativas que planteen un cambio en la educación.

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un kit de juegos de mesa didácticos basados en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que promuevan la comprensión, la motivación y la participación de los estudiantes de séptimo de básica en la asignatura de Ciencias Sociales de la Escuela Bell Academy.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Identificar, a través de la recopilación de información, los temas de Ciencias Sociales que presentan mayor dificultad para los estudiantes que han cursado séptimo de básica, con el fin de reconocer los contenidos que demandan apoyo mediante recursos gráficos interactivos.

Determinar, a partir del análisis de los datos obtenidos, los ejes conceptuales prioritarios que orientarán el desarrollo de los juegos de mesa didácticos, garantizando coherencia entre los contenidos y su aplicación pedagógica.

Desarrollar la propuesta gráfica integral de los juegos de mesa, desde la conceptualización visual hasta la producción de piezas ilustradas y vectorizadas, conformándose en un kit.

Evaluar la mejora en el desempeño de los estudiantes de séptimo de básica, posterior al uso de los juegos, analizando su efecto en la motivación, comprensión y participación, para retroalimentar y optimizar el diseño desde un enfoque pedagógico y significativo.

## **CAPÍTULO I – MARCO REFERENCIAL**

### **1.1. Marco Teórico**

Dentro de este análisis se desarrollarán tres teorías fundamentales que sustentan el desarrollo conceptual y metodológico de la propuesta. En general estas teorías describen formas de cómo diseñar y orientar experiencias educativas, motivadoras y visualmente efectivas. Al integrarlas se crea un marco teórico sólido para justificar las decisiones pedagógicas y de diseño relacionadas con el proyecto.

#### **1.1.1. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) aplicado al diseño de juegos de mesa para Ciencias Sociales**

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) establece un marco pedagógico que considera las necesidades y requerimientos estudiantiles desde la etapa de planificación, buscando eliminar barreras desde el diseño inicial y no como una adaptación al programa. Según Rao et al. (2014) el DUA nace como una respuesta a la creciente necesidad de flexibilizar el proceso de enseñanza a través de la edificación de ambientes de aprendizajes basados en la diversidad desde la planificación.

Según Rao et al. (2014) el DUA consta de tres etapas específicas, siendo la representación; acción y expresión y compromiso. En cada etapa se busca establecer decisiones pedagógicas específicas que permitan a los estudiantes llegar al conocimiento a través de diferentes canales. De manera complementaria los autores Sánchez y López (2020) señalan que el DUA debe ser visto como un sistema integrado de apoyos, en el que el personal docente se anticipa a las

necesidades estudiantiles, pensando en primera instancia en crear medios para garantizar la accesibilidad.

Es por ello que la teoría enmarca el DUA como una metodología capaz de beneficiar a la comunidad educativa al materializar diferentes estrategias comunicativas y con representaciones variadas de los contenidos, asegurando en primera instancia el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ejemplificar, se toma la revisión de AlRawi y AlKahtani (2021), en donde presentan casos en los que el DUA mejora el acceso a la educación en estudiantes con discapacidades cognitivas, implementando representaciones visuales y participación flexible en las clases. A su vez Sánchez y López (2020) muestran que la anticipación de apoyos mejora la toma de decisiones pedagógicas.

Con respecto a la asignatura Ciencias Sociales, DUA puede tener una conexión particular, ya que al abordar conceptos teóricos extensos, se puede esta metodología para garantizar el aprendizaje, mejorando la comprensión de contenidos vinculados a acontecimientos históricos o movimientos poblaciones. Como ejemplo de este planteamiento, los autores Rao et al. (2024) señalan como las experiencias que cuentan con representaciones variadas favorecen la comprensión, al integrar apoyos visuales como mapas mentales, conceptuales, líneas de tiempo o recursos multimedia como videos, se facilita el aprendizaje al transformar los recursos mediante la metodología DUA.

Con respecto a nuestro proyecto, la metodología DUA resulta fundamental, ya que nos brinda un eje transversal para la gestión del conocimiento y la creación de los materiales, enfocándose en la construcción de recursos didáctico accesible, flexible y centrado en la diversidad de estudiantes. Esta

característica transversal le permite al proyecto tener una guía concreta para asegurar la legibilidad, claridad sensorial, variabilidad de interacción y participación a través de un proceso sistemático y que permita adelantarse a las posibles barreras.

En este sentido, el DUA, desde su principio de representación, respalda el uso de elementos gráficos, colores estratégicos y señalización visual que favorezcan la comprensión del contenido. Desde el principio de acción y expresión, permite la integración de diferentes mecánicas de juego que fomenten la participación de los estudiantes de acuerdo a sus fortalezas. Finalmente, desde el compromiso, el DUA se articula con la gamificación al promover la motivación a través de elecciones, retroalimentación clara y niveles de dificultad progresiva.

### **1.1.2. Integración de la Psicología del Color en el diseño gráfico de materiales educativos**

La psicología del color se refiere a aquella rama que estudia la forma en cómo la elección de la representación visual influye en el comportamiento y percepción de las personas. En un sentido amplio, examina la manera en que variables como el matiz, saturación, brillo y gama cromática influyen en las respuestas cognitivo-conductuales y afectivas de las personas (Jalil et al., 2012). Wilms y Oberfeld (2017) encontraron que estas dimensiones cromáticas producen efectos diferenciados en la experiencia individual de las personas, vinculadas al ámbito emocional, siendo la saturación del color un factor determinante en la intensidad de las respuestas. En estudios previos, Wilms y Oberfeld (2015) integran un análisis de medidas fisiológicas y autorreportes para demostrar la forma en que influyen determinados colores en la sensación de calma o activación,

dependiendo del contexto y nivel de intensidad. Estos aportes investigativos han demostrado la relevancia del color como un componente perceptual que mantiene un impacto directo en la atención, memoria y la interpretación de estímulos visuales, relacionándose de manera directa con el desarrollo de materiales ajustados al entorno educativo.

Diversas investigaciones muestran que el color y algunas características asociadas influyen de diferentes maneras en las personas, considerando cambios conductuales y de percepción del entorno. Jalil et al. (2012) documenta en su investigación que el color influye en la conducta humana al generar cambios en la atención, preferencia visual y la forma en cómo interpretan el entorno, siendo muy relevante para definir colores en espacios educativos, oficinas y diferentes contextos humanos. Los autores Chang et al. (2018) describen que la intensidad del color influye directamente en la retención de la información, principalmente en actividades que requieren un esfuerzo de memoria constante.

Por su parte al considerar el enfoque principalmente educativo, los autores Wilms y Oberfeld (2017) destacan que se debe ser meticuloso en la selección del brillo y contraste de los colores, para conseguir mejoras en la lectura y reducciones en la carga cognitiva, especialmente cuando se trabaja con estudiantes que mantienen diferentes perfiles cognitivos. En el estudio de Jalil et al. (2012) determinan que es importante evitar saturaciones altas, restringiendo su aplicación en elementos de señalización o en donde se requiera una atención particular. Finalmente los autores Chang et al. (2018) señalan que la selección cromática debe estar orientada como una estrategia fundamentada, buscando favorecer la atención sostenida y mejorar los procesos de categorización, particularmente en

materiales donde los colores funcionan como códigos para distinguir etapas, niveles o tipos de actividades.

En cuanto al diseño del proyecto, es evidente que se debe considerar el punto de vista teórico sobre la psicología del color para tomar decisiones clave orientadas a obtener recursos funcionales. Al aplicar estos conocimientos se puede determinar que los colores contrastantes aseguran la legibilidad de textos en tarjetas de juego, las tonalidades suaves reducen la carga cognitiva en zonas de textos y colores saturados se pueden aplicar para retroalimentación. De esta forma se asegura que el proyecto favorezca a la comunidad estudiantil durante su aprendizaje.

### **1.1.3. Ludificación como estrategia educativa para dinamizar el aprendizaje en Ciencias Sociales**

La ludificación como estrategia educativa consiste en la incorporación de elementos y mecánicas de juego, tales como metas, desafíos, reglas y recompensas, así como retroalimentación y comunicación participativa, en contextos educativos buscando motivar, involucrar y sostener el compromiso de aprendizaje del estudiante. En el caso de Ciencias Sociales, la ludificación puede aplicarse para convertir la teoría en experiencias interactivas, siempre ligadas a los objetivos curriculares, buscando crear una postura activa, participativa y reflexiva en los estudiantes. En este sentido, la ludificación representa una estrategia dinámica que reconfigura el aula de clase, buscando la transformación de receptiva a constructiva (Othman et al., 2025; Ren et al., 2024).

En la literatura científica, varios autores señalan los beneficios de las estrategias de ludificación bien aplicadas. Por ejemplo el estudio de Ren et al. (2024) documenta mejoras en la comprensión cuando las mecánicas de los juegos están alineadas a los resultados de aprendizaje, integrando una retroalimentación positiva de manera inmediata. En otro caso, Othman et al. (2025) señalan que los juegos, sin importar su medio, pueden favorecer el aprendizaje colaborativo, la discusión crítica y la retroalimentación entre compañeros, transformando el aula de clase a un salón de estudio dinámico. Con estos ejemplos se puede demostrar la efectividad de la ludificación, al traer dinamismo y potenciar procesos cognitivos y sociales dentro del salón de clases.

Esta metodología debe ser aplicada cuidadosamente, ya que se podrá alcanzar los beneficios siempre que las mecánicas estén fundamentadas y se vinculen con competencias reales. Adicionalmente, se requiere una actualización en cuanto a la retroalimentación y decisiones pedagógicas, buscando mantener los beneficios a largo plazo. En casos en los que no se logran estos elementos constantes, la ludificación puede volverse repetitiva, superficial e incluso contraproducente. Es por ello que se requiere una concepción crítica y reflexiva, considerando las necesidades estudiantiles y los objetivos curriculares.

Para el proyecto, se considera a la ludificación como una herramienta clave, al transformar los contenidos teóricos que más dificultad tienen los estudiantes en retos dinámicos, interactivos participativos y colaborativos. Al considerar los objetivos curriculares de la asignatura se puede ofrecer una experiencia que beneficie significativamente a los estudiantes. En este sentido se

requerirá siempre el apoyo docente, para brindar la retroalimentación dentro del juego.

#### **1.1.4. Gamificación como recurso didáctico en el diseño de materiales educativos**

La gamificación va más allá del uso de juegos completos: se trata de incorporar estructuras, dinámicas y motivaciones propias del juego, como recompensas, progresión en niveles, objetivos claros, retroalimentación, en actividades pedagógicas con el fin de mejorar la motivación, el compromiso y la autonomía del estudiante. Parra y Torres (2018) definen la gamificación como un recurso didáctico que transforma la relación tradicional alumno-contenido, incentivando la participación, la creatividad y la agencia del estudiante. En contextos educativos con falta de dinamismo, como muchas clases de Ciencias Sociales, la gamificación puede representar una vía de renovación, en el sentido de que convierte contenidos académicos en retos a superar, en misiones a cumplir, en logros por alcanzar, lo que cambia radicalmente la percepción del aprendizaje.

D'Santiago (2023) describe que gamificación y aprendizaje basado en juegos son estrategias complementarias, pero distintas: mientras el aprendizaje basado en juegos implica juegos completos como unidad de aprendizaje, la gamificación añade capas lúdicas sobre actividades curriculares existentes. Esta distinción permite aprovechar la estructura del currículo tradicional y, al mismo tiempo, hacerlo más motivador y participativo. La gamificación resulta especialmente útil cuando los recursos son limitados o cuando se busca renovar dinámicas sin reemplazar completamente la metodología, lo que la hace adecuada para espacios escolares con restricciones de tiempo o recursos.

Sin embargo, su eficacia depende de un diseño reflexivo y adaptado: las mecánicas no deben ser un simple añadido superficial, sino integrarse con sentido pedagógico. Las recompensas deben estar ligadas a aprendizajes reales, los niveles deben representar progresión lógica, y la retroalimentación debe ofrecer significado educativo. De lo contrario, la gamificación podría fomentar un enfoque superficial orientado solo al incentivo externo y no al aprendizaje profundo. Por ello, Parra y Torres (2018) advierten que su uso exige evaluación crítica y coherencia didáctica.

Incorporar elementos de gamificación en el kit de juegos de mesa para Ciencias Sociales permite estructurar rutas de aprendizaje atractivas: por ejemplo, niveles de dificultad progresiva según contenidos (prehistoria, conquista, colonización), recompensas simbólicas por logros (tarjetas de mérito, insignias), y retroalimentaciones visuales o narrativas. Esto puede aumentar la motivación, el sentido de progreso y la agencia del estudiante, haciendo que se sienta protagonista de su propio aprendizaje.

#### **1.1.5. Aprendizaje Basado en Juegos aplicado a la enseñanza de Ciencias Sociales**

Esta teoría se fundamenta en el uso y aplicación de juegos físicos o digitales como medio principal de enseñanza y aprendizaje. En esta modalidad se configura el juego para ser un entorno de aprendizaje, desarrollando los contenidos del plan de estudios (Gómez et al., 2022). En cierto modo es similar a la gamificación, pero tiene su diferencia fundamental al considerar experiencias inmersivas, en donde las reglas de juego son estructuradas y brindan roles que permiten desarrollar conceptos complejos a través del juego (Moreno, 2024;

Jančič y Hus. 2018). Esta teoría funciona bastante bien en casos en los que los contenidos son abstractos o requieren experiencias personalizadas para ser comprendidas con facilidad, como es el caso de las Ciencias Sociales (Tolentino et al., 2024).

En la literatura científica se han desarrollado estudios en los que se señala como esta adaptación del aprendizaje, al estar basado en elementos visuales y narrativos, mejora la comprensión a profundidad y contribuye a la retención de conceptos (Maier, 2025; Moreno, 2024). Además, demuestran que experiencias analógicas también contribuyen al desarrollo del razonamiento, la síntesis y resolución de problemas, siempre que el entorno de aprendizaje mantenga una retroalimentación activa y la estructura del juego esté basada en el contenido de la asignatura (Gómez et al., 2022).

En cierto punto de vista el GBL mantiene una serie de ventajas muy particulares, que pueden alcanzarse siempre que se tenga un criterio claro para el diseño del juego, ya que si no se cuenta con una buena base teórica el GBL puede resultar contraproducente al causar efectos indeseados en los estudiantes o culminar como experiencias sin valor pedagógico (Gómez et al., 2022). Para ello existen criterios claros a seguir en el desarrollo de los juegos, como la vinculación a objetivos específicos de aprendizaje, retroalimentación correctiva y constante y la conexión con sistemas de evaluación del aprendizaje (Gómez et al., 2022; Jančič y Hus. 2018).

Al considerar esta metodología de diseño, se puede implementar estos conocimientos al diseño de los juegos de mesa del kit planteado en el proyecto, considerando establecer reglas claras alineadas al currículo de la asignatura y

buscar la inmersión dentro del juego a través de la contextualización de escenarios de juego, roles y trabajo en equipo. Estas consideraciones son clave al tratarse de conceptos abstractos, ya que implica la creación de habilidades reflexivas, sociales y comunicativas, que contribuyen significativamente a un aprendizaje equitativo.

#### **1.1.6. Pensamiento Visual como fundamento del diseño gráfico educativo**

Esta teoría, también llamada visual thinking, se fundamenta en la aplicación de representaciones gráficas como un medio de expresión, organización, transmisión o comunicación de conceptos. Se apoya significativamente en la capacidad de las personas de aplicar sus funciones cognitivas de reconocimiento y percepción visual, al considerar que se requiere una interpretación gráfica de los conceptos para simplificarlos. Es por ello que este enfoque permite una estructuración de ideas, análisis y aplicación del conocimiento más amplio y dedicado (Gutiérrez-arenas et al., 2022).

Dentro del contexto de educación, el pensamiento visual ha sido promovido como estrategias de estudio y organización de las clases, promoviendo habilidades como comprensión, retención y participación estudiantil a través de herramientas clave como mapas mentales, conceptuales, esquemas y diagramas, favoreciendo el aprendizaje activo (Gutiérrez-arenas et al., 2022). En esta misma línea, los autores sugieren que aplicar representaciones gráficas potencia el desarrollo del pensamiento crítico e interpretativo, permitiendo visualizar relaciones simples, relaciones de causa efecto, procesos y procedimientos en manera gráfica y simbólica.

Esta clase de pensamiento contribuye a los estudiantes a gestionar la información que pueden trabajar, ya que al aplicar mapas o diagramas se sintetiza los contenidos y favorece la comprensión a través de la asociación (Winn, 1982). Esta consideración resulta fundamental cuando se trata de juegos de mesa educativos, ya que permite establecer una conexión entre la iconografía y los conceptos que se pretenden enseñar, mejorando la comprensión estudiantil a largo plazo.

Al trabajar considerando este enfoque metodológico, se puede transformar los conceptos históricos, geográficos y sociales en representaciones gráficas, como la iconografía de los juegos, la integración de narrativa, roles y recursos. Esto facilita la comprensión, la retención y la participación de los estudiantes, especialmente aquellos con necesidades de apoyo cognitivo o visual. Además, al combinar esta estrategia con el DUA, la ludificación, la gamificación y la psicología del color, se asegura que el material no solo sea atractivo, sino también pedagógicamente eficaz, accesible e inclusivo. El pensamiento visual actúa como puente entre el contenido disciplinar y la forma gráfica, permitiendo que la abstracción propia de las Ciencias Sociales se haga tangible, manipulable y comprensible para todos los estudiantes.

## **1.2. Marco Contextual**

El presente proyecto, desarrollado en el periodo comprendido entre octubre 2025 a febrero 2026 en la ciudad de Cuenca, Azuay, Ecuador, se plantea como una alternativa académica que busca complementar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Bell Academy. Esta propuesta pretende fortalecer la enseñanza de Ciencias Sociales,

fomentando una comprensión, participación y experiencia más activa vinculada a los contenidos curriculares, partiendo de las necesidades reales del contexto educativo.

### **1.2.1. Contexto de la institución educativa**

La Unidad Educativa Particular Bell Academy, es reconocida a nivel local como una institución innovadora en la metodología que aplica para la enseñanza, buscando un desarrollo integral y personalizado de los estudiantes, como mencionan en su misión, a través del equilibrio entre las dimensiones del ser humano, siendo éstas el cuerpo, la mente y el espíritu. Su misión se enfoca en formar personas con valores, conciencia social, respeto por los derechos humanos y naturales, empleando estrategias educativas innovadoras, buscando mejorar la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía. De forma complementaria, su visión busca la consolidación como un referente en educación integral, formando estudiantes que sean capaces de adaptarse a la realidad, desenvolverse en las etapas académicas y contribuir al bienestar social. Esta institución ofrece tres niveles de educación, considerando la educación inicial, básica y bachillerato. Se encuentra ubicada en las calles Camino de las Pencas y Calle del Faique, a una cuadra de la avenida de las Américas, tal como muestra el mapa de ubicación en la figura 1.



con la visión institucional de formar integralmente a los estudiantes. Nuestra propuesta plantea mejoras en la comunicación, colaboración, toma de decisiones, pensamiento crítico y aprendizaje en los estudiantes. Para este enfoque se considera siempre un acceso equitativo a los recursos, garantizando una experiencia inclusiva.

#### **1.2.4 Enfoque multidisciplinario**

Dentro del proyecto es esencial incluir el punto de vista de la docente de la asignatura, así como del departamento de consejería estudiantil (DECE), y la visión institucional de la rectora, considerando los aportes que pueden brindar desde cada área institucional, siendo aportes pedagógicos, psicológicos o administrativos. Además, es relevante considerar la opinión experta de diseñadores gráficos profesionales, para aprovechar sus conocimientos dentro del proyecto.

### **1.3. Marco Conceptual**

En esta sección se definen los conceptos y terminología relacionados al diseño y metodología aplicada para la consecución del proyecto.

#### **1.3.1. Terminología clave referente a educación**

- **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**

Es un enfoque educativo que plantea la eliminación de barreras de aprendizaje a través de un proceso sistemático de anticipación a las necesidades estudiantiles, integrando mejoras en la representación, acciones y participación (Rao y Bryant, 2014). El DUA se basa en establecer un sistema de apoyos en la

planificación para adaptarse a diversas necesidades educativas. Dentro del proyecto DUA funciona como base metodológica en el planteamiento de las nuevas representaciones de los conceptos teóricos de la asignatura ciencias sociales.

- **Gamificación**

Parra y Torres (2018) definen la gamificación como un recurso didáctico que transforma la relación tradicional alumno-contenido, incentivando la participación, la creatividad y la agencia del estudiante. En realidad la gamificación es una revolución en la manera de enseñar a los estudiantes, a través del uso de juegos y dinámicas dentro del aula de clases. En esta propuesta se plantea la aplicación de la gamificación como una alternativa para la enseñanza de ciencias sociales.

- **Ludificación**

La ludificación como estrategia educativa consiste en la incorporación de elementos y mecánicas de juego, tales como metas, desafíos, reglas y recompensas, así como retroalimentación y comunicación participativa, en contextos educativos buscando motivar, involucrar y sostener el compromiso de aprendizaje del estudiante (Othman et al., 2025; Ren et al., 2024). Dentro del proyecto funciona como una articulación esencial para definir las mecánicas de juego.

- **Aprendizaje basado en juegos**

Esta teoría se fundamenta en el uso y aplicación de juegos físicos o digitales como medio principal de enseñanza y aprendizaje. En esta modalidad se

configura el juego para ser un entorno de aprendizaje, desarrollando los contenidos del plan de estudios (Gómez et al., 2022). En este sentido se destaca la creación de narrativas para introducir conceptos complejos, lo que será aplicado dentro del proyecto.

### 1.3.2. Terminología referente a diseño

- **Adobe Illustrator**

Según lo define Adobe (2024) “Adobe Illustrator es una de las herramientas de diseño gráfico líderes del sector que te permite diseñar todo lo que puedas imaginar —desde logotipos e íconos hasta gráficos e ilustraciones— y personalizarlo con una precisión de talla profesional”. Es por ello que en este proyecto se utiliza Illustrator como la herramienta clave en el diseño de la guía, en este software se trabajan los bocetos e ilustraciones de los seccionadores y páginas de la guía, así como las ilustraciones principales, se busca darles un acabado profesional.

- **Caricatura**

La caricatura consiste en la representación exagerada o estilizada de personajes, objetos o situaciones, con fines expresivos o comunicativos (Criado, 2021).

Su uso en el proyecto se integra en elementos visuales que buscan captar la atención del estudiante, simplificar conceptos complejos y aportar un tono amigable y accesible al material didáctico.

- **Familia tipográfica**

La familia tipográfica incluye las variaciones de estilo y peso de una misma fuente que comparten características estructurales (Adobe, s. f.).

En el proyecto se utilizan familias tipográficas consistentes para asegurar cohesión visual entre las diferentes piezas del kit de juegos, reforzando la identidad gráfica general.

- **Ilustrado**

El término ilustrado se refiere a una estampa, dibujo o grabado que acompaña un documento (Real Academia Española, s. f.-b).

Este concepto se utiliza para justificar la propuesta general del proyecto, al considerar que cada juego debe incorporar ilustraciones complementarias a los contenidos teóricos de la asignatura.

- **Línea gráfica**

Corresponde al conjunto de elementos visuales que definen la identidad estética de un producto, proyecto o marca (Walther, 2023).

En el presente proyecto se consideran los colores, iconografía, tipografía y estilo ilustrativo para asegurar una coherencia visual de los elementos del kit.

- **Psicología del color**

La psicología del color estudia la manera en que los colores influyen en la percepción emocional y del entorno, así como en funciones cognitivas de las personas (Equipo de Expertos en Ciencias de la Salud, 2022).

En el proyecto se aplica para reforzar jerarquías visuales, guiar la atención del estudiante y facilitar la comprensión mediante patrones cromáticos consistentes.

- **Tipografía**

Hace referencia al diseño y selección de estilos de letras consideradas para comunicar mensajes escritos de manera clara y coherente (Adobe, s.f.). La

correcta aplicación asegura una clara legibilidad y jerarquía visual en los juegos de mesa.

En esta propuesta, la tipografía se aplica para estructurar el contenido textual simple, como en instrucciones, categorías de información y preguntas cortas.

#### **1.4. Brief del proyecto**

Este proyecto surgió como resultado de una colaboración con la Unidad Educativa Particular Bell Academy, dedicada a la educación y el desarrollo integral de los estudiantes. El planteamiento consiste en reforzar el aprendizaje de la asignatura Ciencias Sociales a través de un kit de juegos de mesa didácticos que integran elementos visuales e interactivos.

Para definir con profundidad los requerimientos de los estudiantes, se realizó una encuesta diagnóstica a los estudiantes de séptimo EGB. Con esta línea base se parte a crear recursos visuales para las áreas que más dificultades presentan, como son los derechos constitucionales, migración interna, colonización, entre otros. El propósito del proyecto es promover el aprendizaje activo, mejorar la retención de conocimientos y generar un acceso equitativo al aprendizaje. Se plantea la creación de elementos atractivos visualmente para que los estudiantes se sientan interesados en aprender. El diseño de juegos se vincula a los objetivos del plan de estudio a conseguir.

#### **1.5. Revisión de homólogos o referentes**

En esta fase de investigación, se describen los homólogos considerados para el proyecto.

### 1.5.1. Homólogos metodológicos

Moreno (2024) en su trabajo enseña la manera de implementar videojuegos para transformar la enseñanza de la historia mediante experiencias inmersivas. Si bien es cierto que su propuesta fue desarrollada en medio digital, es claro que su trabajo demuestra que los recursos de entretenimiento contribuyen a la enseñanza, al fomentar la motivación y el pensamiento crítico. Además, en su propuesta relaciona el uso de estrategias narrativas para potenciar el dinamismo y la comprensión. Esto se relaciona de forma directa con la problemática identificada en Bell Academy, donde el aprendizaje se vuelve teórico, aburrido y tedioso.

Por su parte Alonso (2020) aplica juegos de mesa estratégicos, para la enseñanza de estudios sociales a nivel secundario. En general reporta un aumento en la participación, colaboración, análisis crítico y compañerismo dentro del aula de clase tras aplicar los juegos. En este sentido demuestra que los juegos físicos contribuyen a la formación de vínculos más cercanos entre estudiantes, lo que fomenta la inclusión, interacción y participación. Este autor destaca la importancia de utilizar imágenes claras y bien diseñadas que coincidan con los objetivos pedagógicos que se pretenden desarrollar.

Armorín (2022) en su estudio profundiza en el uso de juegos de mesa para mejorar la comprensión temporal y las causas de los procesos históricos. En su análisis destaca que al optimizar la enseñanza a través de objetos físicos manipulables con roles bien definidos se puede representar fácilmente los conceptos abstractos. En este sentido, el trabajo de Amorín (2022) aporta argumentos para justificar la inclusión del DUA como guía para crear juegos

inclusivos que aborden la diversidad de estilos cognitivos presentes en un grupo de séptimo grado.

El caso de Tolentino et al. (2024) muestra una perspectiva interesante, ya que plantea el tomar en cuenta las opiniones de los estudiantes para el diseño de nuevos juegos. En general postula que los estudiantes valoran de forma positiva experiencias que sean desafiantes, incluyan colaboración, trabajo en equipo y narrativa de la historia. En este sentido se destaca que es importante contar con la motivación de los estudiantes, para mejorar la comprensión y participación dentro del aula. Finalmente, destaca que los estudiantes prefieren materiales interactivos para el aprendizaje.

Por último, Jančić y Hus (2018) señalan la efectividad de los juegos en entornos educativos. Su enfoque se basa en la capacidad de los juegos para integrar contenido conceptual de manera práctica, a través de escenarios simulados y experiencias. Este equivalente internacional permite validar la propuesta en un marco comparativo más amplio, mostrando que el juego y los juegos educativos son estrategias educativas con resultados positivos en los diferentes niveles educativos.

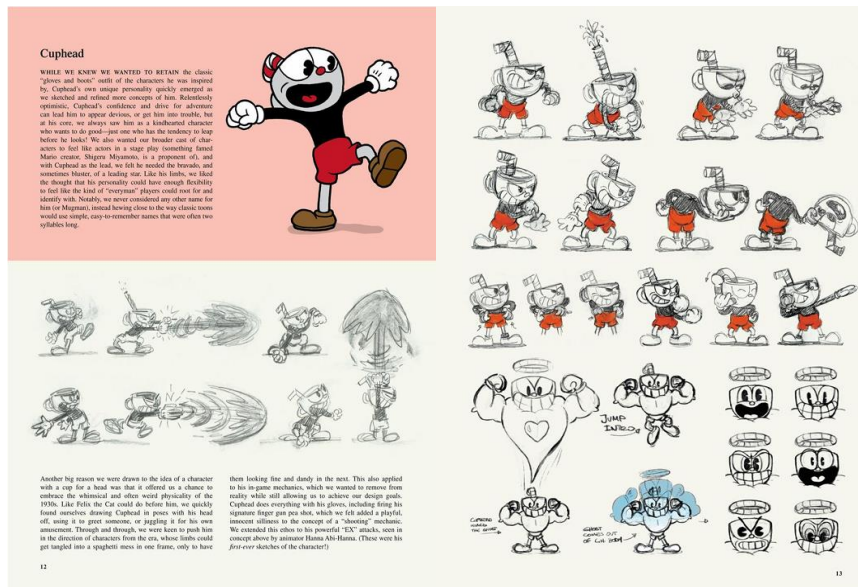
### **1.5.2. Homólogos de línea gráfica**

En la Figura 2 se presentan ilustraciones del videojuego Cuphead, en donde su identidad visual se basa en una estética basada en la animación clásica de las décadas entre una estética inspirada en la animación clásica de las décadas 1930 a 1940. Esta expresión gráfica se basa en el uso de líneas gruesas, formas exageradas y una paleta cromática reducida. La coherencia entre ilustración, color y narrativa contribuye a una experiencia visual clara y memorable, demostrando

cómo un estilo ilustrado bien definido puede potenciar la comprensión, la recordación y la inmersión del usuario.

**Figura 2**

*Ilustraciones del videojuego “CupHead”*

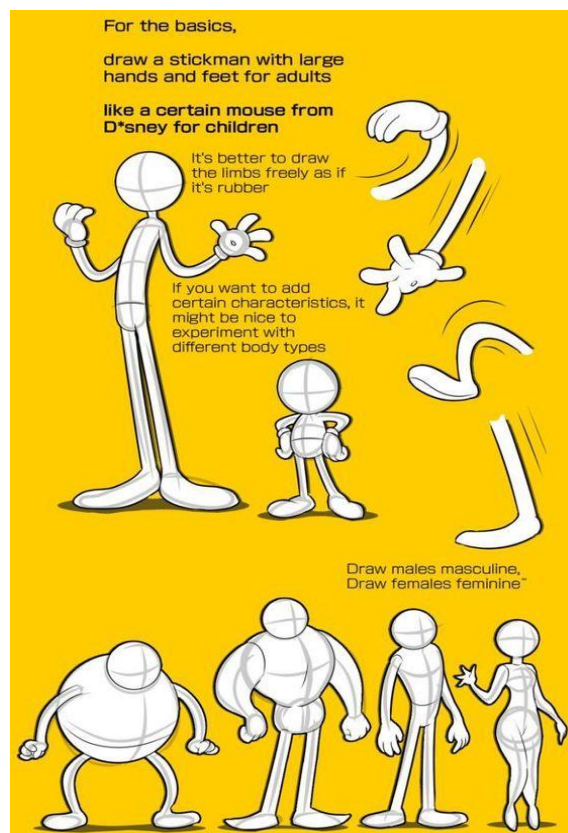


*Nota. Se considera principalmente el estilo de dibujo tipo caricatura antigua y las formas. Tomado de Studio MDHR (2020).*

En la Figura 3 se presentan ilustraciones de la conceptualización del cuerpo humano adaptado a un contexto caricaturesco, se presentan formas y posiciones del cuerpo así como diferentes estructuras corporales tales como una persona delgada, musculosa, obesa, una dama, entre otras. Este homólogo representa además la personalidad visual que tiene cada personaje y como la forma y postura corporal afecta en la percepción de cada personaje.

### Figura 3

#### *Ilustraciones de postura corporal*



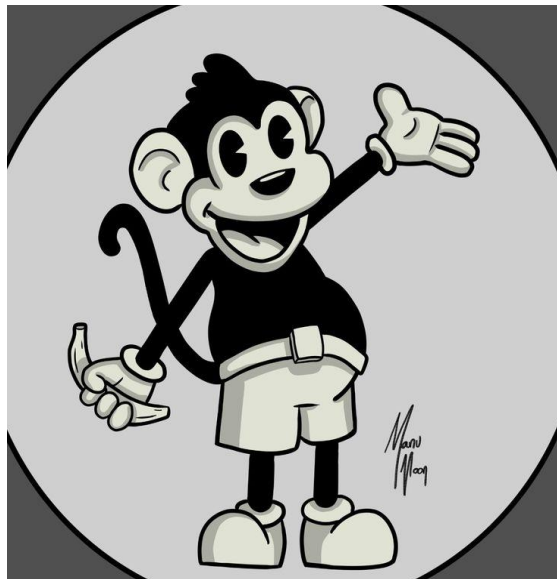
**Nota.** Se considera principalmente el estilo de dibujo y la caracterización de las formas corporales. Tomado de

<https://i.pinimg.com/736x/91/bb/fc/91bbfc7a9ff06b46aab0c2dd779d525d.jpg>

En la Figura 4 se presenta un diseño de un mono antropomorfizado a través de la caricatura siguiendo el concepto de línea gráfica, en cierto modo creando un personaje característico y más frecuentemente utilizado para asociarse con niños en diferentes caricaturas.

## Figura 4

*Diseño de un mono caricaturizado*



*Nota. Se considera principalmente el estilo de dibujo y la antropomorfización del mono. Tomado de*

*<https://i.pinimg.com/736x/4a/73/20/4a7320baee9ccab4590771c9e71c1969.jpg>*

### 1.5.3. Homólogos de cromática

En la Figura 5 se analiza la propuesta cromática de Running Ghost, cuya identidad visual se fundamenta en una paleta de tonos fríos como el verde menta y turquesa sobre fondos en azul profundo. Esta atmósfera nocturna se dinamiza mediante acentos cálidos en melocotón y amarillo, generando un contraste lumínico que jerarquiza los elementos en pantalla. La armonía entre degradados suaves e iluminación atmosférica refuerza una estética lúdica y envolvente. Esta gestión del color demuestra cómo una selección tonal coherente logra equilibrar la serenidad de un entorno nocturno con una vitalidad visual memorable.

## Figura 5

*Cromática del Videojuego “Running Ghost”*



*Nota. De esta imagen se extrajeron los principales colores y . Tomado de <https://i.pinimg.com/736x/d8/91/09/d891091ff8cea4d867f3d2ef66a32b1f.jpg>*

En la Figura 6 se analiza el esquema cromático inspirado en el personaje de Jafar, cuyo estilo visual se define por una paleta de rojos profundos y negros intensos. Este lenguaje de color se distingue por el uso de contrastes agresivos que refuerzan una identidad visual ligada al poder y el antagonismo. La integración de acentos dorados y sombras marcadas contribuye a una jerarquía visual clara, demostrando cómo una selección tonal intencionada puede potenciar la caracterización y la tensión narrativa, logrando una inmersión inmediata a través de la psicología del color.

**Figura 6**

*Cromática basada en el personaje “Jafar” de Disney*



*Nota. Se analiza el uso de contrastes agresivos entre rojos profundos y negros para potenciar la psicología de la tensión y el poder . Tomado de <https://i.pinimg.com/736x/37/be/d8/37bed891711d4b9613a40857304dce67.jpg>*

En la Figura 7 se analiza la propuesta cromática del personaje Bluey, cuya paleta de colores se define por una armonía análoga de azules, variando desde tonos celestes suaves hasta azules profundos, que generan una base fría y serena. El uso estratégico de acentos cálidos en tonos crema o bronceado en áreas clave como el hocico aporta contraste y calidez, equilibrando la composición. Esta selección tonal coherente refuerza una estética lúdica y accesible, contribuyendo a una recordación inmediata y una conexión emocional positiva con la audiencia infantil.

**Figura 7**

*Cromática basada en el personaje "Bluey" de Disney*



*Nota. De esta imagen se extrajeron los principales colores y . Tomado de <https://i.pinimg.com/1200x/a4/02/7b/a4027ba4a37f28efdee2ae5f6cd997f7.jpg>*

En la Figura 8 se presenta la ilustración del personaje Bendy, cuyo estilo visual rinde homenaje a la estética de la animación de los años 20 y 30. Este lenguaje gráfico se define por el uso de la técnica "rubber hose", caracterizada por formas elásticas, extremidades sin articulaciones fijas y contornos negros sólidos. Su paleta cromática, reducida a tonos crema, sepia y negro, simula el desgaste del papel antiguo, reforzando una identidad nostálgica y atemporal. Esta coherencia estilística demuestra cómo el rescate de estéticas clásicas potencia la iconografía y la recordación inmediata del usuario.

**Figura 8**

*Cromática basada en el personaje "Bendy"*



*Nota.* La imagen ilustra el uso de la técnica "rubber hose" y una paleta cromática limitada que evoca la estética del papel envejecido de principios del siglo XX. Tomado de <https://i.pinimg.com/736x/b9/c9/b5/b9c9b5cba93085953774b612a5ab8760.jpg>

En la Figura 9 se presenta una ilustración de un paisaje urbano en la que se integra una paleta monocromática en tonos azules con contrastes con tonos claros como blanco o crema. En este sentido representa una conexión directa con el agua, específicamente de acuerdo a la profundidad del agua se puede ver una tonalidad más opaca o más clara de azul, siendo clave en cómo se puede presentar diferentes tonalidades para dar a entender la profundidad del elemento.

**Figura 9**

*Cromática basada en paisaje*



*Nota.* La imagen ilustra el uso de una paleta monocromática en tonos azulados, destacando el contraste con colores claros como crema y blanco.

**1.5.4. Homólogos de manual**

En la Figura 10 se presenta el manual del juego FLIP 7, su diseño se destaca por una estructura tipo acordeón con dimensiones compactas de 7.5 cm de ancho por 10 cm de alto. Esta estructura permite una organización de la información lineal, con una jerarquía clara. A esta descripción se integran íconos descriptivos y bloques de textos, facilitando una lectura rápida y clara del contenido. Su estructura tipo acordeón permite una portabilidad mejorada, aumentando la satisfacción del jugador.

Figura 10

Manual del juego de mesa "Flip7"



*Nota. Se destacan las medidas del manual y la estructura en cómo se presenta. Tomado de: Fotografía del juego físico.*

### 1.5.5. Homólogos de juegos

En la Figura 11 se presenta el juego Similo Historia, esta colección de cartas plantea una organización inicial de las tarjetas de juego en la superficie de juego, en forma de cuadrícula, dejando las ilustraciones en la parte inferior y las pistas en la parte superior. Mediante esta disposición se refuerza la mecánica de deducción de pistas, mediante las cuales el jugador debe ser capaz de identificar el personaje asociado. De esta manera se refuerza la deducción visual y la capacidad de interpretación durante el juego.

**Figura 11**

*Packaging y cartas del juego “Similo Historia”*



*Nota.* Se considera principalmente el estilo de las cartas y el posicionamiento en el tablero de juego. Tomado de <https://www.tiempodejuegos.com/similo-historia>

En la Figura 12 se ilustra una dinámica de competencia tipo quiz show basada en la serie The Big Bang Theory, la cual integra una mecánica de interacción en tiempo real mediante el uso de timbres. Este sistema se fundamenta en la rapidez de respuesta y la gestión de turnos condicionada por el accionamiento de un botón físico, complementado por marcadores digitales para la retroalimentación inmediata del puntaje. Esta estructura competitiva fomenta la tensión y la participación activa, demostrando cómo la combinación de estímulos y recompensas potencia el compromiso y la agilidad mental del usuario.

**Figura 12**

*Concepto de concurso tipo quiz show de “The Big Bang Theory”*



*Nota. Se ilustra la mecánica de interacción en tiempo real mediante el uso de botones físicos y marcadores de puntaje digitales para retroalimentación. Tomado de <https://youtu.be/WmR1QRGeBV4?si=3IBsDjhaZjDpgGd7>*

En las figuras 13-15 se ilustran una serie de homólogos relacionados con tableros de juego que muestran una secuencia de juego de tipo espiral o caracol y casillas especiales con ilustraciones específicas para actividades dentro del juego. Adicionalmente se destaca la manera en que se presenta una historia lineal que tiene su inicio en una esquina exterior del tablero y su fin en una casilla central ilustrada, describiendo sucesos específicos durante el juego. Finalmente se consideran los conceptos de fichas de juego que pueden ser adaptadas de forma dinámica dentro del tablero de juego, dando coherencia temática entre la historia, el tablero y el jugador.

**Figura 13**

Concepto de tablero de juego de mesa



*Nota.* Se ilustra la separación de las casillas con ilustraciones especiales en casillas de evento. Tomado de

<https://i.pining.com/1200x/d4/92/9b/d4929b3b5c6ef5ba5e55807d554717f9.jpg>

**Figura 14**

Concepto de tablero de juego



*Nota.* Se ilustra una disposición rectangular con un camino tipo caracol que ilustra una secuencia de acontecimientos dentro del juego con una casilla final ilustrada. Tomado de <https://i.pining.com/1200x/60/a3/cc/60a3cc741aa1f0b6540e865f4ce8b0d7.jpg>

**Figura 15**

*Concepto de tablero de juego tipo exploración marítima*



*Nota. Se recalca el diseño de las piezas de juego así como la disposición de casillas en el tablero. Tomado de*

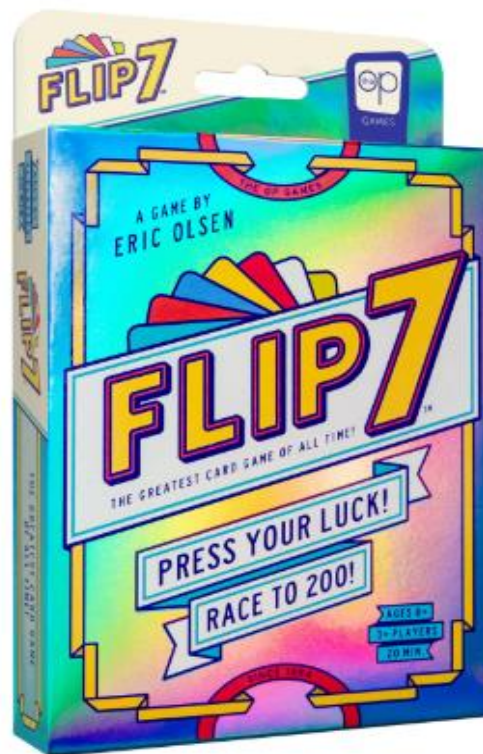
*<https://i.pinimg.com/736x/37/c4/22/37c422d98e7b518e5624943464fc4b87.jpg>*

### **1.5.6. Homólogos de packaging**

En la Figura 16 se presenta el packaging del juego Flip 7, cuya estructura física se define por una caja rectangular de dimensiones compactas de 9 cm de ancho por 12 cm de alto. Este formato se distingue por la inclusión de una solapa superior funcional diseñada para su exhibición en colgadores, optimizando la visibilidad en puntos de venta. La coherencia entre el tamaño ergonómico y la forma del contenedor asegura la protección de los componentes y facilita la portabilidad, demostrando cómo un empaque bien dimensionado potencia la presentación comercial y la practicidad para el usuario.

## Figura 16

Concepto de packaging del juego “Flip7”



*Nota.* Se detalla la configuración de la caja rectangular con medidas de 9 cm x 12 cm, destacando la solapa troquelada para su distribución y exhibición logística. Tomado de: <https://www.tiempodejuegos.com/flip-7>

En la Figura 17 se presenta el packaging de un juego tipo trivia de tarjetas con una ruleta integrada en la caja como selector de categoría, siendo muy práctico al brindar aleatoriedad a las preguntas que se puedan realizar durante el juego. Esta mecánica se puede aprovechar en gran medida para mantener a los estudiantes atentos a la categoría y hacer el juego más competitivo.

**Figura 17**

*Concepto de packaging de juego de tarjetas con ruleta integrada*



*Nota. Se detalla la configuración de la caja cuadrada con espacios para las tarjetas y la ruleta integrada. Tomado de:*

*<https://i.pinimg.com/736x/59/67/51/596751c304fb5ad9df5aaec4fc088e44.jpg>*

En la Figura 18 se presenta el packaging del snack “Llama” en donde se muestra un concepto innovador de caja en la que se cuenta con una caja exterior ilustrada y una caja interior deslizante, que compone un compartimiento para almacenar cosas, en el caso particular el snack. Este tipo de caja puede resultar muy práctica de cara al uso intensivo que puede tener el producto, buscando maximizar el tiempo de vida útil.

**Figura 18**

*Packaging del snack “Llama”*



*Nota.* Se detalla la configuración de la caja cuadrada ilustrada con una caja interior deslizable cuyo contenido es el snack, que puede ser reemplazado por cartas. Tomado de: <https://i.pinimg.com/1200x/68/12/5a/68125a572f359cc2880e47374468ae24.jpg>

En la Figura 19 se presenta el packaging del set de cartas “Yoga with Yoguitos” en donde se muestra el concepto de caja deslizable adaptado para ser soporte de las cartas ilustradas con diferentes personajes.

**Figura 19**

*Packaging del set de cartas “Yoga with yoguitos”*



*Nota. Se detalla la configuración de la caja cuadrada ilustrada con una caja interior deslizable cuyo contenido son las cartas. Tomado de:*

*<https://i.pinimg.com/1200x/68/12/5a/68125a572f359cc2880e47374468ae24.jpg>*

## CAPÍTULO II – METODOLOGÍA

### 2.1. Metodología de la investigación

#### 2.1.1. Tipo y enfoque de investigación

La presente investigación adopta un enfoque mixto, ya que integra procedimientos, técnicas y análisis provenientes tanto del paradigma cuantitativo como del cualitativo. Al considerar este enfoque se puede obtener una comprensión más amplia y consolidada del problema educativo identificado en la enseñanza de Ciencias Sociales en séptimo de EGB de la institución Bell Academy.

Aplicando el enfoque cuantitativo, se diseñaron cuestionarios aplicados a los estudiantes que permitieron recopilar información relacionada a los temas de la asignatura que mayor dificultad presentan, así como la percepción y la consideración de los estudiantes sobre la asignatura y las preferencias de diseño.

En cuanto al enfoque cualitativo, se aplicaron entrevistas semiestructuradas a miembros de la institución educativa y diseñadores gráficos profesionales. Se recopilaron datos de la opinión y percepción de la asignatura ciencias sociales y el aprendizaje de los estudiantes, así como las causas de dificultades de aprendizaje, el rol del diseño gráfico y recomendaciones para el desarrollo de la propuesta.

Al combinar la parte cualitativa con la cuantitativa se obtiene un análisis más detallado de la problemática y los medios de mejora. Por un lado se cuenta con datos estadísticos de los estudiantes y por otro se integra las consideraciones de los educadores y profesionales en el área, garantizando que los recursos diseñados tengan un impacto considerable en los estudiantes.

### **2.1.2. Método utilizado**

Para este proyecto se aplicó el método de investigación-acción, estableciendo una línea base sobre la que actuar. Esta metodología permite el análisis de una problemática específica y busca proponer soluciones que se materializan, evalúan y ajustan de acuerdo a las necesidades.

En general la investigación-acción se realiza a través de un proceso cíclico que contiene:

- Diagnóstico, donde se identifican las necesidades y dificultades de los estudiantes a través de pruebas, entrevistas y observación directa.
- Planificación, etapa en la que se diseñan los juegos de mesa basados en DUA como propuesta de intervención.
- Implementación, que consiste en aplicar los recursos diseñados en el aula para evaluar su impacto real en la motivación, comprensión y participación estudiantil.

### **2.1.3. Evaluación y retroalimentación**

Este apartado es fundamental dentro del proyecto, ya que se debe contar con una base sólida a evaluar y mantener canales de comunicación constantes con el personal docente y administrativo de la institución para implementar mejoras relacionadas al kit de juegos.

### **2.1.4. Descripción de instrumentos de recolección de datos**

En el desarrollo de la investigación del proyecto se emplearon diferentes métodos de recolección de datos, tal como se había mencionado anteriormente, en la sección a continuación se detallan con más precisión.

- **Entrevistas semiestructuradas**

Esta clase de entrevistas se aplicaron a los actores claves de la institución educativa, como la rectora, personal del DECE, la docente de la asignatura y actores clave en el contexto del diseño, como son los diseñadores gráficos profesionales. En total se consideraron 11 preguntas presentadas en el anexo 4. Estas preguntas se fueron adaptando en base al desarrollo de la entrevista y al actor considerado, por ejemplo en el caso del DECE se buscó un enfoque particular en la psicología de la educación.

- **Observación directa**

Dentro de la institución educativa, y con el permiso del área administrativa, se realizó una visita al aula de clase durante el desarrollo de una clase de Ciencias Sociales. Durante esta visita se registró el comportamiento de los estudiantes, los niveles de participación, la actitud y las dinámicas que se desarrollan en la clase.

- **Observación documental**

Aprovechando la visita institucional, se procedió con la recopilación documental asociada a la asignatura, como el currículo de séptimo año, las planificaciones docentes y los lineamientos de Ciencias Sociales. De manera complementaria se realizó una búsqueda en la literatura científica sobre las técnicas y metodologías para la mejora y aplicación de elementos lúdicos en el salón de clases.

- **Encuestas**

En total se aplicaron cuatro encuestas a los estudiantes para obtener datos cuantitativos. En un primer acercamiento se aplicó un cuestionario diagnóstico con 10 preguntas sobre temas de la asignatura, de manera

complementaria se realizó un cuestionario con la valoración de la escala de Likert con 10 preguntas sobre la percepción de la asignatura y un último cuestionario inicial sobre las preferencias del diseño, logrando levantar datos relacionados con sus dificultades, intereses y percepciones sobre la materia.

Finalmente, con el kit de juegos terminado, se llevó a cabo una segunda aplicación del cuestionario diagnóstico para comparar el desempeño obtenido entre la aplicación inicial y la posterior al uso de los juegos, permitiendo constatar la efectividad del kit de juegos de mesa.

#### **2.1.5. Procedimiento para el análisis e interpretación de datos.**

Se realizó de manera sistemática, en donde se recopilaron, organizaron y analizaron los datos cuantitativos y cualitativos, posteriormente se integraron ambos enfoques cumpliendo con el enfoque mixto planteado, logrando una comprensión clara del problema de estudio. Este proceso sistemático se detalla a continuación:

- **Organización y clasificación de la información recolectada**

Una vez levantados los datos provenientes de las técnicas de recolección de información, se almacenaron en categorías iniciales correspondientes a cada enfoque. Los datos cuantitativos fueron organizados en matrices (tablas) y graficados, para mejorar su interpretación futura. Por su parte los datos cualitativos fueron transcritos y clasificados en temas recurrentes.

- **Codificación de la información cualitativa**

Las entrevistas semiestructuradas se clasificaron en base a la codificación temática con ideas recurrentes, palabras clave y patrones de respuesta presentes en las opiniones de los participantes. De manera inicial se identificaron expresiones y conceptos relevantes, posteriormente estas ideas se clasificaron en grupos y subgrupos y finalmente se reconocieron tendencias y diferencias en las respuestas, permitiendo obtener un resultado sólido.

- **Análisis de los datos cuantitativos**

Las encuestas se analizaron a través de la aplicación de estadística descriptiva, realizando gráficos estadísticos base para la interpretación más adecuada. Los resultados cuantitativos se contrastaron con los cualitativos, para obtener una respuesta sólida a la problemática identificada.

## **2.2. Metodología del trabajo de diseño**

Para solucionar el problema presentado, este proyecto utiliza el método del Design Thinking, porque es un enfoque centrado en las personas y en el conocimiento profundo de sus necesidades reales. Este método es particularmente relevante para el campo de la educación, ya que permite analizar el contexto del aula, las características de los estudiantes y la dinámica de aprendizaje antes de proponer soluciones de diseño (Terreros, 2023).

Se selecciona esta metodología de trabajo dada la problemática a tratar. Al considerar el desarrollo de juegos de mesa didácticos para ciencias sociales se requiere un enfoque claro en las necesidades específicas de los estudiantes para garantizar que la

propuesta les brinde un soporte a su educación. A su vez, al aplicar Design Thinking, se promueve una mejora continua de los recursos diseñados, en base a la retroalimentación que se reciba en el contexto educativo, garantizando la funcionalidad de la propuesta final.

### **2.3. Propuesta de diseño**

La escasez de recursos didácticos para la enseñanza de ciencias sociales causa un entorno de aprendizaje teórico, aburrido y tedioso para los estudiantes de séptimo de EGB. Para solventar esta escasez, este proyecto propone la creación de recursos innovadores que integran el enfoque pedagógico y de diseño gráfico, enfocándose en una experiencia lúdica que facilita el aprendizaje y fomenta la creatividad en la educación, respondiendo a las necesidades de la escuela.

La propuesta consiste en desarrollar un conjunto de tres de juegos de mesa educativos, independientes pero complementarios. Cada uno se enfocará en los contenidos con más dificultades del plan de estudios, como la colonización, derechos constitucionales, migración interna y las clases sociales. Para ser más precisos, cada juego contará con un diseño único y tendrá manuales de juego, que definen las instrucciones claras para el jugador, así como elementos representativos.

Conceptualmente, el proyecto se fundamenta en el DUA, la gamificación, ludificación y aprendizaje basado en juegos. Esta base lúdica fomenta el desarrollo de competencias participativas, colaborativas y habilidades cognitivas en los estudiantes.

A nivel técnico, el diseño gráfico asegura una experiencia visual clara, al considerar el uso estratégico de la psicología del color, creando una base cromática adecuada y aplicando tipografía amigable con los jugadores. Para garantizar la durabilidad del producto, los juegos se fabricarán con materiales resistentes y contarán con empaques funcionales, que faciliten su almacenamiento, organización y transporte.

## CAPÍTULO III – DESARROLLO DEL PROYECTO

### 3.1. Fases de desarrollo

De acuerdo a la metodología planteada en la sección anterior, Design Thinking, el proyecto se basa en las siguientes etapas de desarrollo:

#### 3.1.1. Empatizar

La fase de empatizar constituye el pilar fundamental del proyecto, ya que es en donde se recopila la información clave acerca de la problemática y las necesidades reales de los estudiantes. En este sentido el desarrollo de la investigación del proyecto, que consta de una investigación de enfoque mixto, considerando variables cuantitativas y cualitativas, permitió comprender de manera directa el contexto educativo del séptimo EGB en la Unidad Educativa Particular Bell Academy.

Los resultados obtenidos, presentados en el Capítulo 4, mostraron que la asignatura de Ciencias Sociales presenta más dificultades en comparación con otras asignaturas, tanto en términos de comprensión de contenidos como de interés de los estudiantes. Esta percepción fue planteada de manera similar por el personal de la institución educativa, afirmando que los contenidos se suelen abordar de forma teórica y no dinámica, lo que incide negativamente en la participación e implicación del alumnado.

Asimismo, la prueba diagnóstica utilizada permitió identificar temas específicos con mayor índice de error, como prehistoria, colonización, migración, clase social y derecho constitucional. Estos hallazgos, junto con la información

cualitativa recopilada, nos permitieron reconocer una clara necesidad de recursos de aprendizaje alternativos que integren el juego, la interacción y el diseño visual como estrategias para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **3.1.2. Definir**

A partir de la fase de empatizar, se definió como problemática central la escasez de recursos lúdicos y visuales orientados específicamente a la enseñanza de Ciencias Sociales, lo cual incide negativamente en la motivación, participación y comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. Esta situación justifica el desarrollo de un kit de juegos de mesa didácticos como una propuesta pertinente y contextualizada a las necesidades del aula.

El grupo objetivo del proyecto son los estudiantes de séptimo grado de educación general de la unidad de educación privada de Bell Academy, así como los docentes de ciencias sociales que participan en el proceso de enseñanza. La propuesta se desarrolló en el contexto educativo de esta institución ubicada en la ciudad de Cuenca, teniendo en cuenta su dinamismo pedagógico, enfoque innovador y las características cognitivas y emocionales de sus estudiantes.

Esta etapa permitió establecer criterios claros para el desarrollo de la propuesta, que adecuaron los objetivos educativos, las necesidades demostradas y el papel del diseño gráfico como mediador del aprendizaje.

### 3.1.3. Idear

Durante la fase de ideación se generaron y exploraron diversas propuestas creativas con el objetivo de crear juegos de mesa educativos que cubran las necesidades identificadas en la fase anterior. Para ello, se analizaron mediante homólogos juegos de referencia físicos y digitales que estimulan habilidades cognitivas como la memoria, la atención, la velocidad de reacción y la interpretación del lenguaje, evaluando cómo sus dinámicas podrían adaptarse a contextos educativos y contenidos de estudios sociales.

Esta investigación incluyó una visita a una tienda especializada en juegos de mesa, así como visualización de materiales audiovisuales y demos en plataformas digitales, lo que permitió ampliar el panorama de mecánicas y formatos existentes. Luego se desarrolló una sesión de lluvia de ideas, centrándose en estilos gráficos, tipografías y paletas de colores para ofrecer a los estudiantes opciones visuales atractivas. Estas propuestas sirvieron de base para el desarrollo de encuestas que pudieran identificar las preferencias estéticas del grupo objetivo. También se analizaron referencias y equivalentes al packaging de juegos educativos, dando como resultado la conceptualización de un sistema de presentación tipo portafolio diseñado para facilitar el transporte, organización y uso del kit en el aula.

En cuanto a los materiales, se consideraron alternativas flexibles y atractivas al entorno escolar. Finalmente, se propusieron ideas narrativas y personajes relacionados con esta temática, como un personaje relacionado con los viajes en el tiempo y un personaje inspirado en la evolución humana, con la intención de potenciar el componente simbólico y narrativo de los juegos. Estas

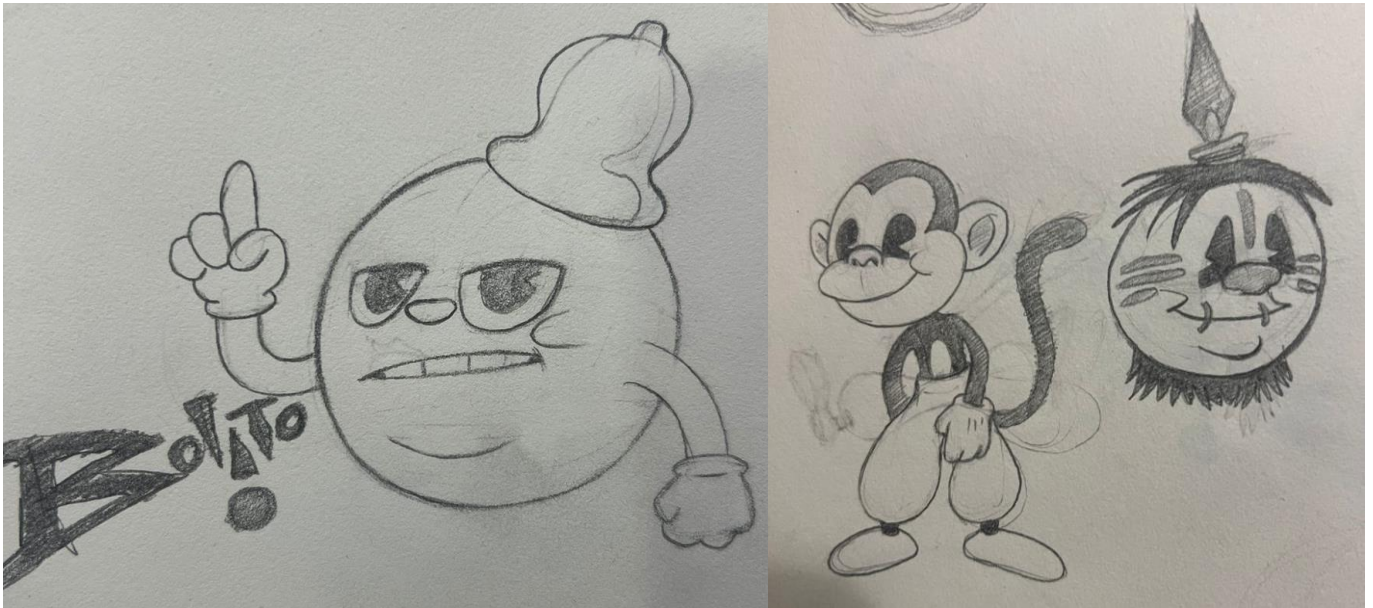
ideas se proyectan como parte del material complementario ilustrado. A partir de este proceso creativo se definieron los juegos que componen el conjunto, seleccionando aquellos que mejor se corresponden con los temas identificados en la prueba diagnóstica de mayor dificultad, priorizando el contexto pedagógico y la innovación de cada propuesta.

#### **3.1.4. Prototipado**

De manera inicial, se parte detallando el proceso de selección de un personaje insignia del kit de juegos. En la Figura 20 se presentan los bocetos de los tres personajes analizados. La exploración inició con Bolo Bolín Bolito, un concepto abstracto de esfera viajera del tiempo. Posteriormente, se generó una propuesta de una cabeza reducida ilustrada como personaje, integrando múltiples elementos. Finalmente, se generó la propuesta del Mono Mau, un personaje simio, capaz de representar la evolución humana y generar una conexión emocional sólida. Cada una de estas propuestas se enfoca en la captura de la atención de los estudiantes de Educación Básica hacia el contenido didáctico.

## Figura 20

*Bocetos de los personajes del kit*

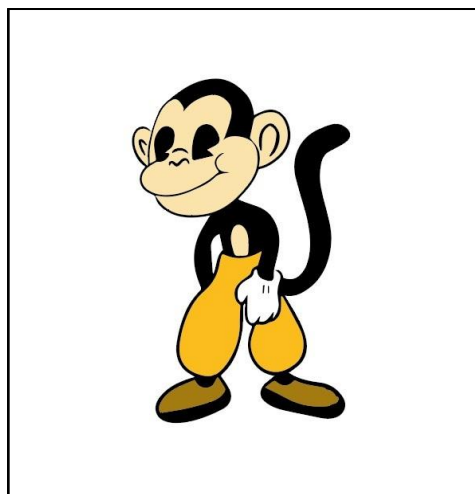


*Nota.* En la izquierda Bolo Bolín Bolito; en la derecha Mono Mau y el concepto de cabeza reducida. *Elaboración propia, 2025.*

Esta propuesta del personaje Mono Mau se desarrolló con mayor detalle y definiendo la línea gráfica inicial del proyecto. Se seleccionaron colores que llamen la atención de los estudiantes pero que al mismo tiempo sean adecuados y no resulten invasivos. El diseño digital del personaje se presenta en la figura 21.

## Figura 21

*Digitalización del personaje Mono Mau*



*Nota.* *Elaboración propia, 2025.*

Por su parte, en cuánto a los juegos se han definido tres que agrupan contenidos de la materia muy relevantes, el primero Mentor, es un juego de reconocimiento de pistas en tarjetas que al voltearlas descubren un presidente del Ecuador; el segundo “Trivia” consiste en una competencia por equipos por responder la mayor cantidad de preguntas de 5 temáticas grandes, se utilizará una ruleta como selector de categoría; el tercero Travesía, que integra un tablero de juego que representa un mapa de la ruta marítima que navegó Cristobal Colón cuando descubrió América.

#### **3.1.4.1. Juego Mentor**

##### **Descripción general:**

Mentor es un juego didáctico diseñado para estudiantes de séptimo de Educación Básica como apoyo al aprendizaje de Ciencias Sociales. Su objetivo es reforzar el conocimiento histórico y la identificación de los presidentes del Ecuador mediante pistas visuales y textuales, promoviendo el trabajo en equipo, la memoria y el razonamiento deductivo. El nombre Mentor proviene del rol que tienen los profesores en la enseñanza, vinculando la identidad del juego con el acompañamiento pedagógico.

##### **Materiales del juego Mentor**

El juego está compuesto por un empaque de tres secciones que integran la paleta tricolor del Ecuador. El empaque incluye 18 cartas distribuidas en grupos de seis por color, representando a presidentes seleccionados por su impacto y relevancia histórica así como su contemporaneidad. Cada tarjeta posee un diseño de doble faz: el anverso exhibe una ilustración original alineada a la identidad

visual del proyecto en conjunto con el nombre y período de gobierno, mientras que el reverso muestra la pista con la que será identificado el presidente, tal como muestra el boceto de la figura 22.

## Figura 22

*Bocetos de las cartas del juego Mentor*



*Nota.* Se detalla la disposición y línea gráfica a seguir para cada presidente seleccionado, el formato de las pistas no está terminado en esta ilustración.

*Elaboración propia, 2025.*

## Dinámica del juego

La dinámica del juego se explica en el manual que viene integrado en la caja, el concepto del mismo se presenta en la figura 23. En general el juego se estructura partiendo de mezclar las cartas de acuerdo a cada color y colocarlas en un tablero en una cuadrícula de 3x3 colocando por filas 3 cartas de cada color, formando la bandera del Ecuador, situando las ilustraciones boca abajo. Esta es una competencia por equipos, cada equipo contará con un límite de tres minutos para tratar de descifrar las pistas y voltear las cartas. El ganador se define por el

número de aciertos o la rapidez en identificar las nueve imágenes. La sección inferior funciona como una guía docente, detallando el propósito pedagógico y los materiales para asegurar una mediación educativa eficiente.

**Figura 23**

*Boceto del manual del juego Mentor*



*Nota.* Se detalla la disposición de las instrucciones y el formato acordeón planteado, se cuenta con una separación por colores, dejando el color blanco como esencial para desarrollar el juego y las tonalidades amarillas como apoyo para el docente.

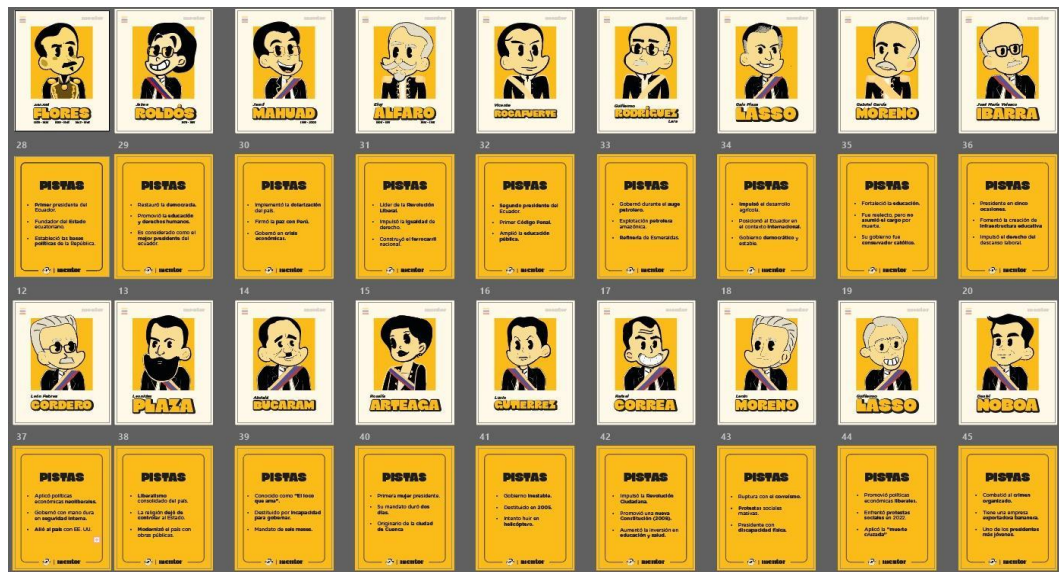
*Elaboración propia, 2025.*

### **Prototipo del juego mentor**

En las figura 24 y 25 se presenta el prototipo inicial del juego mentor, integrando las cartas con los presidentes ilustrados y las pistas así como el packaging del juego.

Figura 24

## Cartas ilustradas de los presidentes



*Nota.* Se detalla la selección del color amarillo como base principal del juego, se ha implementado una caricaturización de los presidentes del Ecuador en base a la línea gráfica y se han definido pistas en base a sus contribuciones al país. Elaboración propia, 2025.

Figura 25

## Packaging del juego



*Nota.* Se detalla la selección de una caja ilustrada en ambas caras, con una ilustración del personaje Mono Mau y unas instrucciones simplificadas. Se destaca el compartimiento móvil interior, en donde se disponen las cartas y el manual del juego. Elaboración propia, 2025.

### **3.1.4.2. Juego Travesía**

#### **Descripción del juego**

Travesía es un juego de mesa diseñado para estudiantes de séptimo año de Educación General Básica con el propósito de reforzar de forma lúdica el proceso histórico de la colonización española y su llegada al continente americano. A través de un recorrido simbólico que reproduce el viaje transatlántico de las carabelas, los estudiantes deberán superar retos conceptuales, interpretativos y visuales que les permitan comprender los hechos históricos más relevantes del periodo. El nombre Travesía alude al trayecto marítimo que marcó el encuentro entre Europa y América, invitando a los jugadores a “viajar” a través de preguntas, narrativas y situaciones dinámicas que transforman hechos históricos en experiencias significativas.

#### **Materiales del juego Travesía**

El juego está compuesto por un tablero ilustrado que representa el recorrido marítimo desde un puerto español hasta el continente americano, dividido en casillas que simbolizan los diferentes momentos y desafíos de la travesía, incluye diferentes cartas de desafíos, comodines o penalizaciones. En general incluye

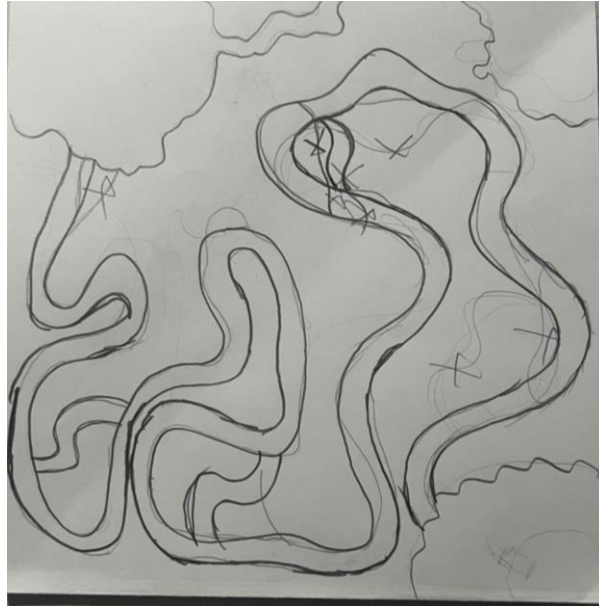
- Un tablero principal con el mapa del recorrido, casillas ilustradas con eventos de juego:
  - Dato curioso: describen acontecimientos históricos, son leídos una vez el jugador cae en la casilla.

- Evento especial: describen características de la navegación que pueden ser favorables o desfavorables.
- Tres fichas con forma de carabelas históricas
- Un dado estándar
- Cuatro mazos de cartas numerados según la casilla diferenciados por ícono:
  - Pregunta: siguen un orden de acuerdo al punto de la partida de donde se activa, incluye preguntas varias del recorrido.
  - Acertijo: incluye una serie de acertijos lógicos aleatorios, que incluyen conceptos relacionados con la colonización. Imagen: contiene diferentes ilustraciones de objetos que son utilizados o de interés durante la travesía.

El diseño del tablero tuvo una idea inicial presentada en la figura 26, en la que se planteaba seguir un camino serpenteante por el tablero, no obstante se planificó seguir una ruta tipo caracol para ajustar el contenido didáctico en el tablero, presentado en la figura 27, en la figura 28 se definieron más a profundidad la distribución de las casillas y el contenido de las mismas. De esta forma se llegó al diseño de la figura 29, en donde se cuenta con la distribución de las casillas más definidas y el estilo gráfico más marcado. Finalmente, al integrar todas las casillas especiales dentro del tablero se definió la figura 30.

**Figura 26**

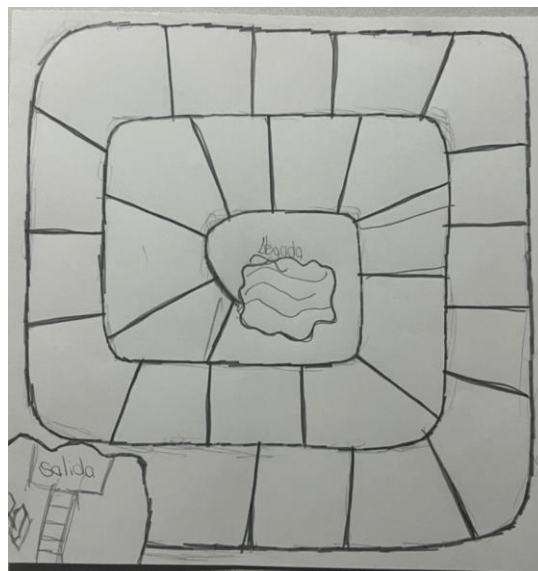
*Boceto inicial del tablero de juego*



*Nota.* En esta aproximación inicial se pretendía tener el inicio y fin en esquinas opuestas. *Elaboración propia, 2025.*

**Figura 27**

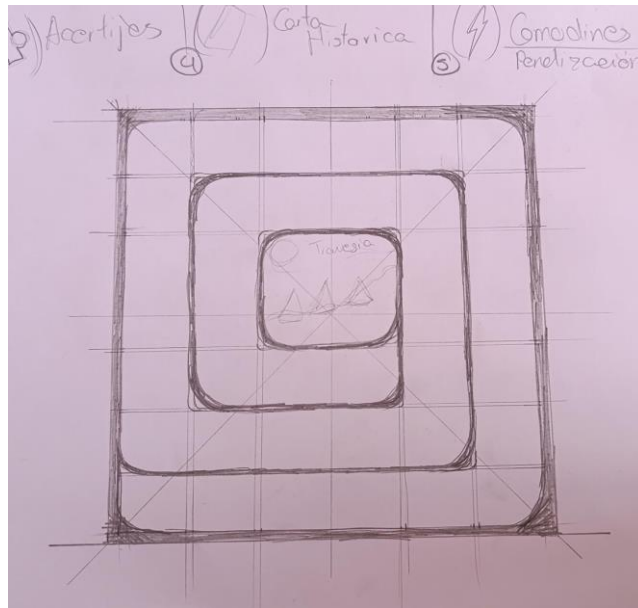
*Boceto del tablero de juego*



*Nota.* En disposición se plantea el inicio en una esquina y el final en el centro del tablero. *Elaboración propia, 2025.*

## Figura 28

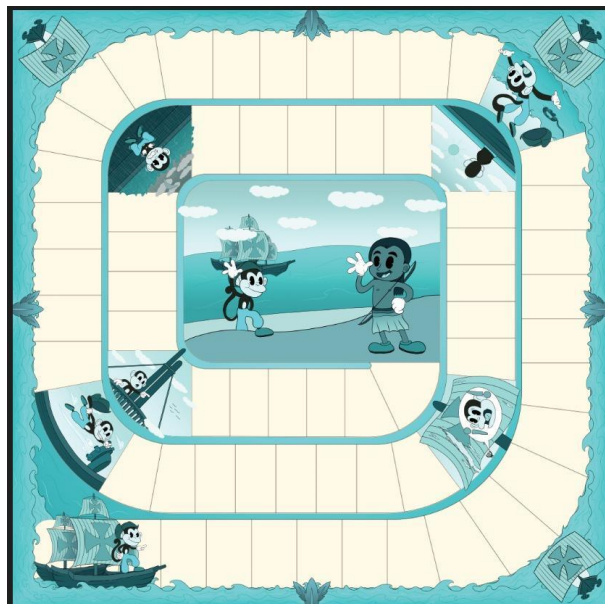
### Boceto del tablero de juego



*Nota.* En este boceto se han definido casillas especiales como acertijos, cartas históricas, comodines o penalizaciones. Elaboración propia, 2025.

## Figura 29

### Diseño preliminar del tablero

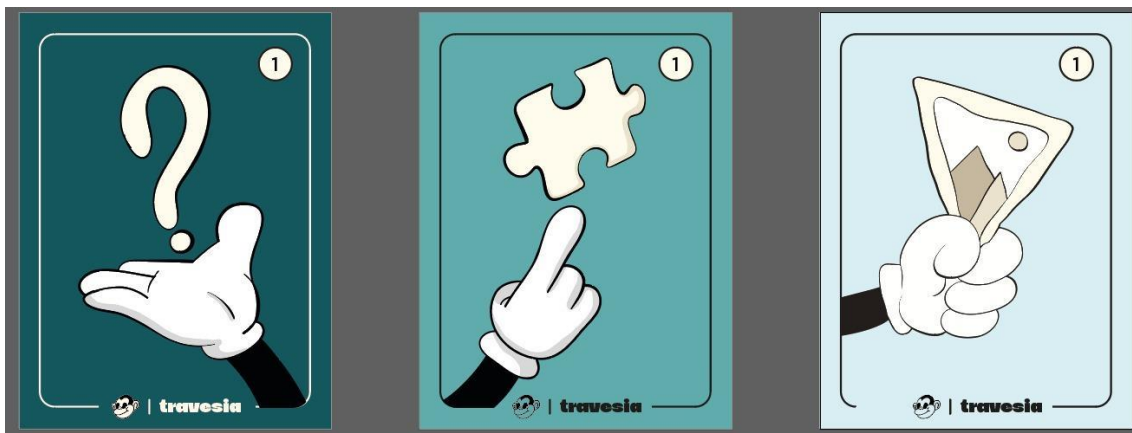


*Nota.* En este diseño inicial se ha integrado la separación de casillas, así como algunas casillas ilustradas con eventos dentro del juego. Elaboración propia, 2025.

**Figura 30***Diseño del tablero*

*Nota.* En este diseño inicial se ha integrado la línea gráfica para todas las casillas de tablero. Elaboración propia, 2025.

En cuanto al diseño de las cartas, se ha optado por mantener el diseño planteado para las casillas del tablero, adaptadas al formato de carta, como se muestra en la figura 31.

**Figura 31***Diseño de los mazos de cartas*

*Nota.* Se observa el diseño de los íconos de las cartas ya ilustradas. Elaboración propia, 2025.

## Dinámica del juego

Este juego es muy dinámico, ya que contiene diferentes acciones o eventos que pueden cambiar el transcurso de juego, transformándolo en un entorno que cambia constantemente. En general se han planteado cinco eventos principales:

### 1. Definir el orden del viaje

Cada equipo lanza el dado una vez, el orden de juego se definirá de acuerdo al valor más alto hasta el más pequeño. En caso de existir un empate con la puntuación alta se define con un nuevo lanzamiento de dados.

### 2. Inicio del viaje

Los equipos deben lanzar el dado para obtener un número par que les permita zarpar desde el Puerto de España. Al lograrlo, responden una primera pregunta común que activa el proceso narrativo.

### 2. Desarrollo en el océano

Por turnos, los equipos:

- Lanzas el dado.
- Avanzan según el resultado.
- Interactúan con la casilla en la que caen tomando una carta correspondiente.
- Cada tipo de carta plantea un desafío distinto: contestar una pregunta narrativa, resolver un acertijo, interpretar una imagen o enfrentar un evento especial.

### 3. Regla de respuesta

Antes de ver la carta, el equipo designa a un integrante para responder sin ayuda, fomentando la participación equitativa y la toma de decisiones grupales. Si aciertan, pueden jugar nuevamente; si fallan, ceden el turno.

### 4. Eventos especiales

Algunas casillas permiten avanzar, retroceder o perder turno, manteniendo la emoción y el ritmo del juego. En las casillas que causen el retroceso, en caso de existir una carta de acción se activa nuevamente pero con un integrante del equipo diferente, garantizando el propósito educativo del juego

### 5. Final del recorrido

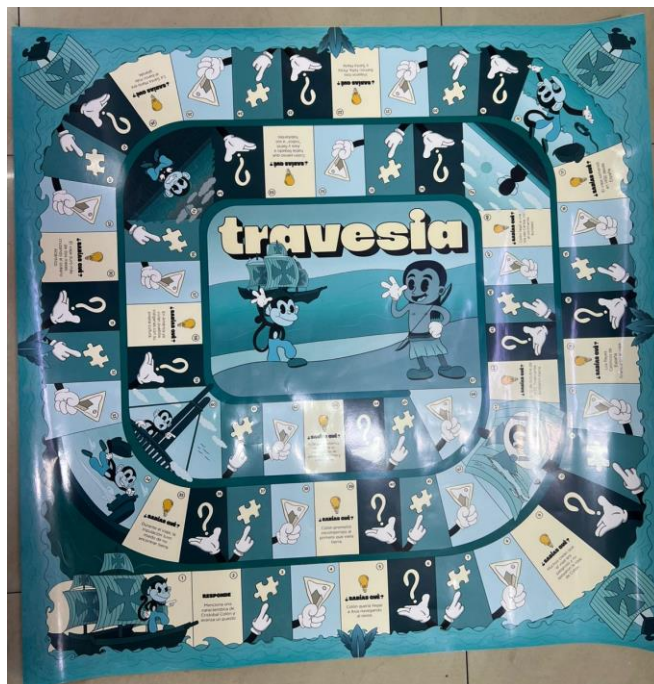
El juego concluye cuando una carabela alcanza la costa americana, declarando ganador al equipo que culmina primero la travesía.

### **Prototipo del juego Travesía**

En la figura 32 se presenta el prototipo del juego, se ha optado por un material resistente, considerando que el tablero de juego mide 70 x 70 cm y para el almacenamiento se dobla en dos secciones, teniendo un tamaño de 35 x 35 cm. Finalmente, las piezas de juego han sido barcos impresos en 3D, para asegurar una inmersión.

**Figura 32**

*Prototipo del juego Travesia*



*Nota.* El tablero fue implementado utilizando cartón maqueta y vinil plastificado mate para asegurar la durabilidad. Elaboración propia, 2026.

### 3.1.4.3. Juego Trivia

#### Descripción general

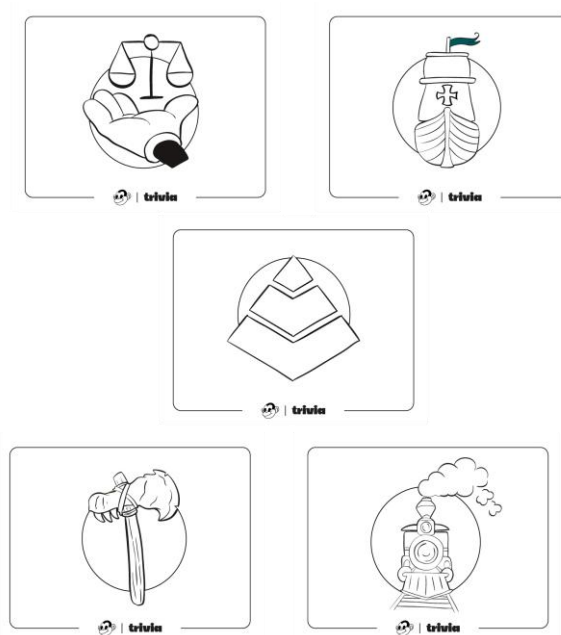
Trivia es un recurso educativo diseñado para reforzar contenidos de historia y estudios sociales. Su objetivo principal es estimular el proceso de aprendizaje a través de una estructura de preguntas y respuestas que promueva la participación activa, la agilidad mental y la cohesión grupal. Con una sana competencia, el juego busca transformar la evaluación formativa en una experiencia lúdica que permita a los estudiantes asimilar hitos históricos y conceptos sociales de forma interactiva.

## Materiales del juego Concepto de Trivia

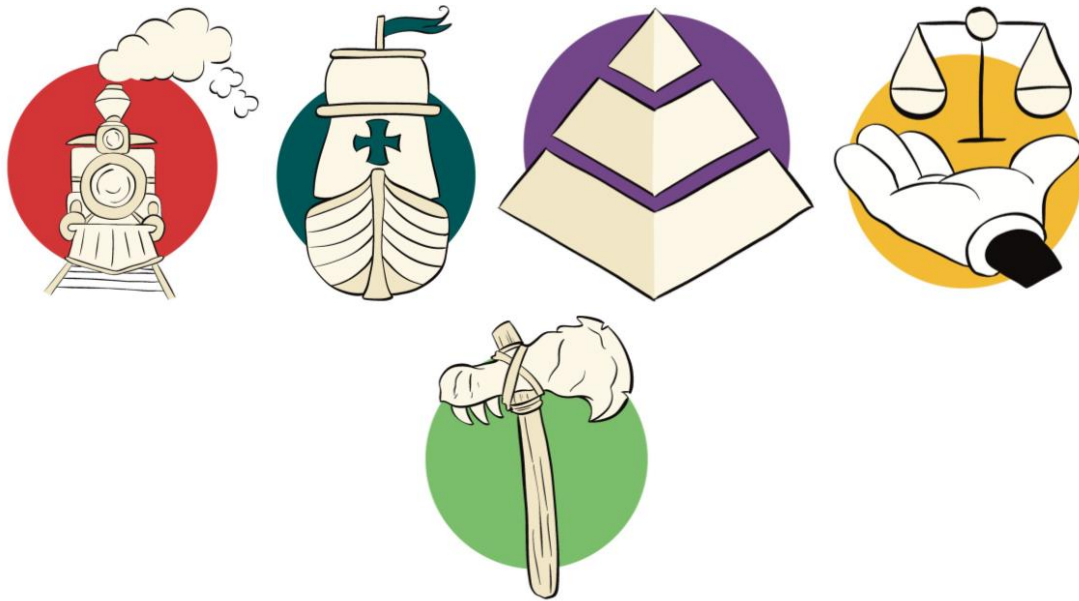
El set se compone de un conjunto de cartas de preguntas clasificadas por colores, una ruleta con una flecha y colores asociados a las cartas y un timbre para controlar los turnos. Como se ve en el esquema de la Figura 33, cada ícono en las cartas corresponde a un tema específico de ciencias sociales. En la Figura 34, los colores se integran a lo largo de una línea gráfica que es migración interna (tren, rojo), colonización (carabela, cian intenso), clase social (pirámide segmentada, morado), derechos constitucionales (escala, amarillo) y prehistoria (hacha prehistórica, verde). La Figura 35 muestra el diseño digital de las tarjetas.

### Figura 33

*Boceto de las cartas del juego Trivia*



*Nota.* Estas ilustraciones consideran elementos claves que se relacionan con los conceptos que se pretenden enseñar. Elaboración propia, 2026.

**Figura 34***Boceto de las cartas del juego Trivia*

*Nota.* Se implementaron colores siguiendo el estilo gráfico planteado, buscando implementar mejoras a través de la psicología del color. Elaboración propia, 2026.

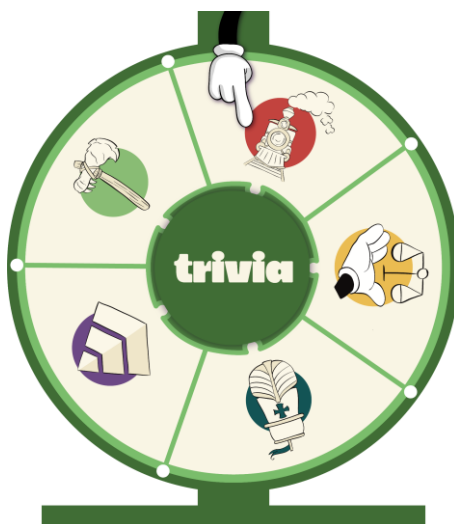
**Figura 35***Cartas del juego Trivia*

*Nota.* Se ha implementado la línea gráfica en el arte desarrollado, adicionalmente se han implementado preguntas específicas de acuerdo a la categoría. Elaboración propia, 2026.

En la figura 36 se presenta el boceto de la ruleta de juego, de la misma forma se ha considerado la línea gráfica y los colores seleccionados para las cartas para la ruleta.

### Figura 36

*Boceto de ruleta del juego Trivia*



*Nota.* Se ha implementado la línea gráfica en el arte desarrollado. Elaboración propia, 2026.

### Dinámica del juego

El juego se basa en una secuencia de azar y respuesta rápida. El proceso inicia con el giro de la ruleta por parte de un juez, en este caso la docente, quien selecciona la categoría y lee la pregunta correspondiente. La fase competitiva se activa mediante el uso del timbre, en donde el equipo que accione el dispositivo con mayor velocidad obtiene el derecho a responder. En caso de error, se aplica una mecánica de rebote para el equipo contrario. Una vez se ha respondido la pregunta, el estudiante no podrá accionar el botón hasta que todo su equipo participe, garantizando una rotación obligatoria de jugadores lo que lleva a una participación equitativa. El ganador se define cuando un equipo logra 7 respuestas correctas.

## Prototipo del juego Trivia

En la figura 37 se presenta el prototipo del juego, las cartas se han dispuesto en una caja con separaciones para cada sección. En cuanto a la ruleta se ha optado por usar materiales resistentes y que permitan el giro de la flecha, garantizando el correcto funcionamiento del juego.

**Figura 37**

*Prototipo del juego Trivia*



*Nota.* En el prototipo inicial se ha utilizado cartón maqueta para garantizar durabilidad. Elaboración propia, 2026.

### 3.1.5. Implementación

En esta etapa del desarrollo, se analizan y contrastan las propuestas generadas durante el proceso de ideación y prototipado con el fin de determinar cuáles responden con mayor efectividad a las necesidades detectadas en la fase de empatía y definición. La implementación requiere un proceso de evaluación de cada propuesta en función de criterios pedagógicos, ergonómicos, visuales y

funcionales, considerando tanto su pertinencia curricular como su potencial para generar motivación y participación activa en los estudiantes. En base a este proceso de evaluación se generan correcciones al diseño o estructuración del recurso y se presenta el producto final.

### **3.1.5.1 Implementación del Juego Mentor**

#### **Prueba del prototipo inicial y retroalimentación del juego “Mentor”**

Se realizó una prueba del prototipo preliminar del juego Mentor con un participante correspondiente al rango etario del público objetivo, con el propósito de validar la claridad del manual, la comprensión de las reglas y la fluidez de la dinámica propuesta.

Más específicamente, se pusieron a prueba los dos elementos del juego desarrollados, en primer lugar, el manual, presentado en la figura 38, en donde se analizó la manera en que el jugador lee el manual, el diseño contempla una estructura que permite un orden de lectura específico, por ende se buscaba verificar el cumplimiento, el tiempo que toma comprender el manual y las reglas de juego. Por su parte en las cartas, presentadas en la figura 39, se testeó la comprensión de las reglas del juego y la manera en que el jugador dispone las cartas dadas en el tablero, como consecuencia de haber comprendido el manual, a su vez se probó con diferentes tamaños de letra para determinar el que es más factible para el jugador.

Figura 38

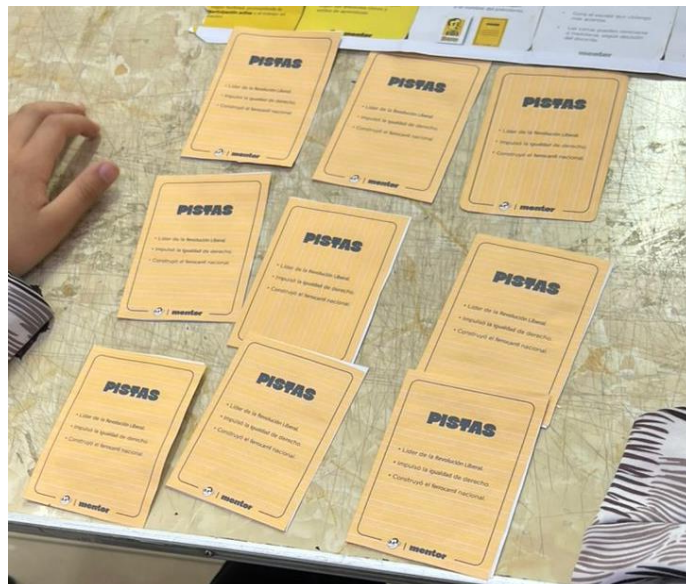
## Manual del juego mentor



*Nota.* El manual fue impreso en papel bond a láser y se recortó a mano. Elaboración propia, 2026.

Figura 39

## Cartas del juego Mentor

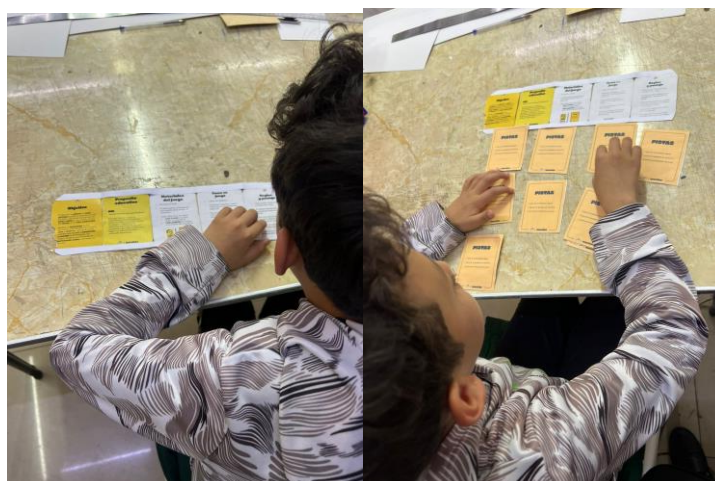


*Nota.* El manual fue impreso en papel bond y se recortó a mano. Elaboración propia, 2026.

La aplicación, presentada en la figura 40, permitió constatar que el jugador comprendió el propósito del juego, la mecánica de deducción basada en pistas y la dinámica participativa que promueve el trabajo en equipo, lo cual evidenció la pertinencia inicial del diseño para apoyar la identificación de presidentes del Ecuador.

#### **Figura 40**

*Aplicación del juego Mentor a estudiante*



*Nota.* El jugador aplicó correctamente las instrucciones mencionadas en el manual, disponiendo adecuadamente las cartas sobre la mesa. *Elaboración propia, 2026.*

La prueba también permitió identificar mejoras necesarias vinculadas a la usabilidad del recurso. Específicamente, se concluyó que el manual requería ajustes en su secuenciación y organización visual, incorporando numeración, jerarquización y ordenamiento más claro de los pasos e instrucciones. Estos hallazgos reforzaron la importancia de la fase de testeo dentro del Design Thinking, demostrando cómo pequeñas iteraciones pueden fortalecer significativamente la experiencia del usuario y garantizar que la herramienta sea accesible y fácil de implementar en el aula.

## Implementación del juego con correcciones realizadas

En la figura 41 se presenta el juego terminado, se destaca que se hicieron correcciones en la caja interior debido a fallos en el material seleccionado, ya que resultaba muy débil en las pruebas, es por ello que se implementó en cartón maqueta, garantizando la durabilidad del producto. Por su parte las cartas fueron impresas en couché plastificado mate.

**Figura 41**

*Implementación final del juego Mentor*



*Nota.* La caja interior recibió mejoras en la estructura, por su parte las cartas fueron impresas en couché plastificado mate. Elaboración propia, 2026.

### 3.1.5.2 Implementación del Juego Travesía

De manera similar al juego Mentor, se realizó una prueba preliminar del prototipo con un participante correspondiente al rango etario del público objetivo, con el propósito de validar las reglas del juego y la dinámica esperada.

Más específicamente, se pusieron a prueba los dos elementos del juego desarrollados, en primer lugar, el tablero, presentado en la figura 42, en donde se analizó si el jugador es capaz de leer el contenido de las casillas de curiosidades

y reconoce los símbolos propuestos. Adicionalmente se validó la ficha planteada, verificando que sea cómoda para moverla y se reconozca rápidamente en el tablero de juego. Finalmente, en la figura 43, se verificó que las cartas del juego sean legibles y cómodas para el jugador.

**Figura 42**

*Tablero del juego Travesía*



*Nota.* El tablero de juego tuvo muy buena acogida, las ilustraciones fueron llamativas y el texto fue leído de forma adecuada. Elaboración propia, 2026.

**Figura 43***Cartas del juego Travesía*

*Nota.* Las cartas del juego ya impresas tuvieron éxito siendo legibles y cómodas para el jugador. Elaboración propia, 2026.

La aplicación, presentada en la figura 44, permitió constatar que el jugador comprendió el propósito del juego, la mecánica de las casillas del juego y el movimiento en el tablero, lo cual evidenció la pertinencia inicial del diseño para apoyar el aprendizaje de la colonización de América.

**Figura 44***Aplicación del juego Travesía a estudiante*

*Nota: El estudiante mostró mucho interés en el juego, resaltando el diseño del tablero.*

*Elaboración propia, 2026.*

La prueba también permitió identificar mejoras necesarias vinculadas al diseño del recurso. Específicamente, se concluyó que la caja requería ajustes en cuanto al diseño del personaje, ya que de manera inicial no se reconocía como un juego de navegación. Además, en cuanto a las cartas, se concluyó que se requiere un soporte en donde se dispongan todas y sea de fácil acceso, ya que al tenerlas a la mano se podía confundir o mezclar con los elementos del tablero.

## Implementación del juego con correcciones realizadas

En la figura 45 se presenta el juego terminado, se destaca que se hicieron correcciones en el diseño de la caja asegurando que se vincule el juego con una experiencia marítima.

**Figura 45**

*Implementación final del juego Travesía*



*Nota.* Se implementó la mejora en la ilustración de la caja del juego y se implementó el soporte de las tarjetas de juego. Elaboración propia, 2026.

### 3.1.5.3 Implementación del Juego Trivia

De la misma forma, se realizó una prueba del prototipo preliminar del juego Trivia con un participante correspondiente al rango etario del público objetivo, con el propósito de validar la legibilidad de las cartas y asegurar la comprensión de la dinámica del juego.

Más específicamente, se pusieron a prueba los dos elementos del juego desarrollados, en primer lugar, la ruleta, presentada en la figura 46, en donde se verificó el correcto giro de la flecha, y que realmente exista aleatoriedad en la selección de colores. Por su parte en las cartas, presentadas en la figura 47, se testeó la comprensión de las reglas del juego y si el jugador es capaz de leer el contenido, comprenderlo y responder sin utilizar la respuesta.

**Figura 46**

*Ruleta del juego Trivia*



*Nota.* Para esta versión de la ruleta se pintó de color verde. Elaboración propia, 2026.

**Figura 47**

*Cartas del juego Trivia*



*Nota.* De igual forma, el soporte de las cartas ha sido pintado de color verde.

*Elaboración propia, 2026.*

La aplicación, presentada en la figura 48, permitió constatar que el jugador comprendió el propósito del juego, la ruleta gira de forma adecuada y genera resultados aleatorios, el estudiante comprendió las preguntas y pudo responderlas.

**Figura 48**

*Aplicación del juego Trivia a estudiante*



*Nota.* Este juego causó mucho interés en el estudiante, ya que se notó motivado a girar la ruleta y tomar las cartas. *Elaboración propia, 2026.*

La prueba permitió verificar que el recurso funciona de forma óptima, cumpliendo con las expectativas planteadas. La ruleta gira de forma adecuada y genera categorías aleatorias, garantizando la inclusión de todas las categorías en el juego. El diseño de la caja fue planteado en base a las correcciones realizadas en el juego Trivia, en donde se implementó este soporte de cartas, reforzando la efectividad de la fase de testeo dentro del Design Thinking, demostrando cómo pequeñas iteraciones pueden fortalecer significativamente la experiencia del usuario y garantizar que la herramienta sea accesible y fácil de implementar en el aula.

### **Implementación del juego con correcciones realizadas**

En la figura 49 se presenta el juego terminado, se destaca que no se requirieron cambios en el prototipo inicial, por lo que este fue seleccionado como el diseño definitivo.

**Figura 49**

*Implementación final del juego Trivia*



*Nota. Para el diseño final se ha implementado el packaging del juego. Elaboración propia, 2026.*

## CAPÍTULO IV – RESULTADOS Y CONCLUSIONES

### 4.1. Análisis de resultados

En la siguiente sección se presentan los resultados obtenidos divididos en dos subsecciones, una cuantitativa en la que se demuestra el requerimiento de los estudiantes y una cualitativa en la que se sustenta la línea a seguir.

#### 4.1.1. Resultados cuantitativos

Se realizaron tres encuestas con un total de 31 estudiantes, siendo una prueba diagnóstica en base a la estructura curricular, una segunda encuesta en base a la percepción de la asignatura y una tercera encuesta en base a las preferencias de diseño de los estudiantes.

- **Cuestionario diagnóstico**

Se aplicó un cuestionario de 10 preguntas de selección múltiple, en donde 3 respuestas estaban marcadas como incorrectas y solo una correcta en base a los contenidos de la asignatura en este nivel, incluyendo preguntas sobre prehistoria, el origen de la lucha social, esclavitud, colonización, rebeliones, derechos constitucionales, entre otras (Anexo 1).

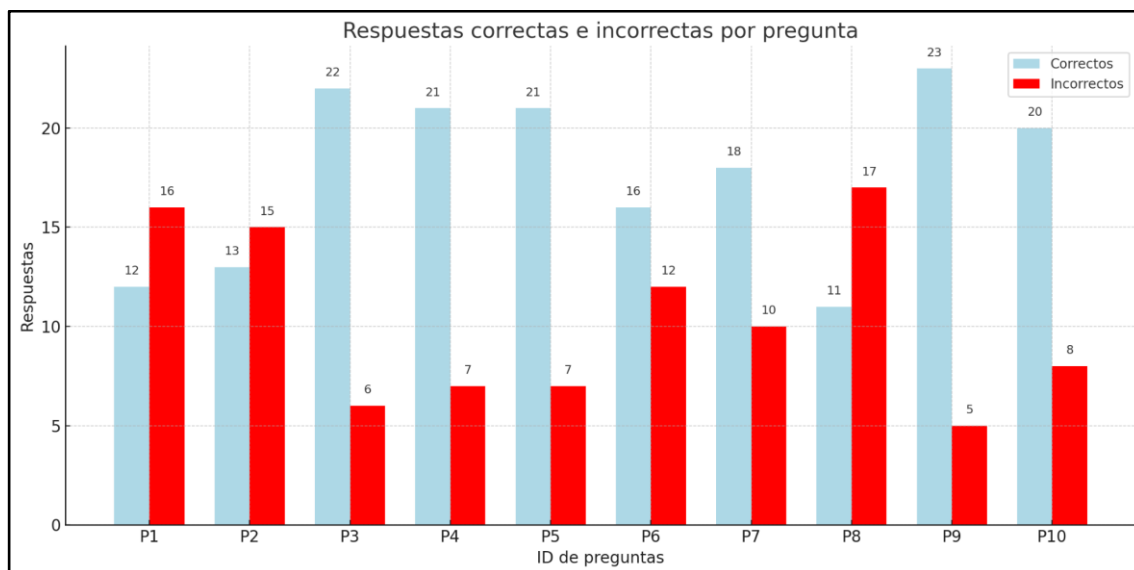
En general se obtuvieron muchas respuestas correctas, como lo enmarca la tabla 1, no obstante se evidenció un claro problema en las preguntas P1, P2 y P8, relacionadas al estudio de la prehistoria, colonización y migración.

**Tabla 1***Resultados del cuestionario diagnóstico*

<b>ID</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Correctos</b>	<b>Incorrectos</b>
<b>P1</b>	La prehistoria se caracteriza por ser el periodo en que los seres humanos...	12	16
<b>P2</b>	Una de las principales razones de la colonización fue:	13	15
<b>P3</b>	Durante la época colonial, la esclavitud se utilizó principalmente para:	22	6
<b>P4</b>	¿Que es la revolución?	21	7
<b>P5</b>	Cuando hablamos de convivencia ciudadana, nos referimos a:	21	7
<b>P6</b>	Los derechos constitucionales permiten que:	16	12
<b>P7</b>	¿Qué función tenían los reyes, nobles y sacerdotes en la sociedad colonial?	18	10
<b>P8</b>	La migración interna ocurre cuando:	11	17
<b>P9</b>	Mejorar la calidad de vida implica:	23	5
<b>P10</b>	La diversidad cultural se reconoce cuando:	20	8

*Nota. Elaboración propia, 2025.*

Para una mejor interpretación gráfica se realizó la figura 50, en donde se observa claramente las preguntas con mayor dificultad identificadas (P1, P2, P8), así mismo preguntas que acumulan una mayor cantidad de respuestas incorrectas como P6 y P7.

**Figura 50***Resultados del cuestionario diagnóstico**Nota. Elaboración propia, 2025.*

- **Cuestionario de percepción**

En este apartado se diseñó un cuestionario a partir de la escala de likert para definir la percepción de los estudiantes, en sí se tomaron valores del 1 al 5 en donde 1 representa totalmente en desacuerdo, 3 ni de acuerdo ni en desacuerdo y 5 totalmente en desacuerdo, los valores 3 y 4 fueron intermedios representado desacuerdo o acuerdo parcial (anexo 2).

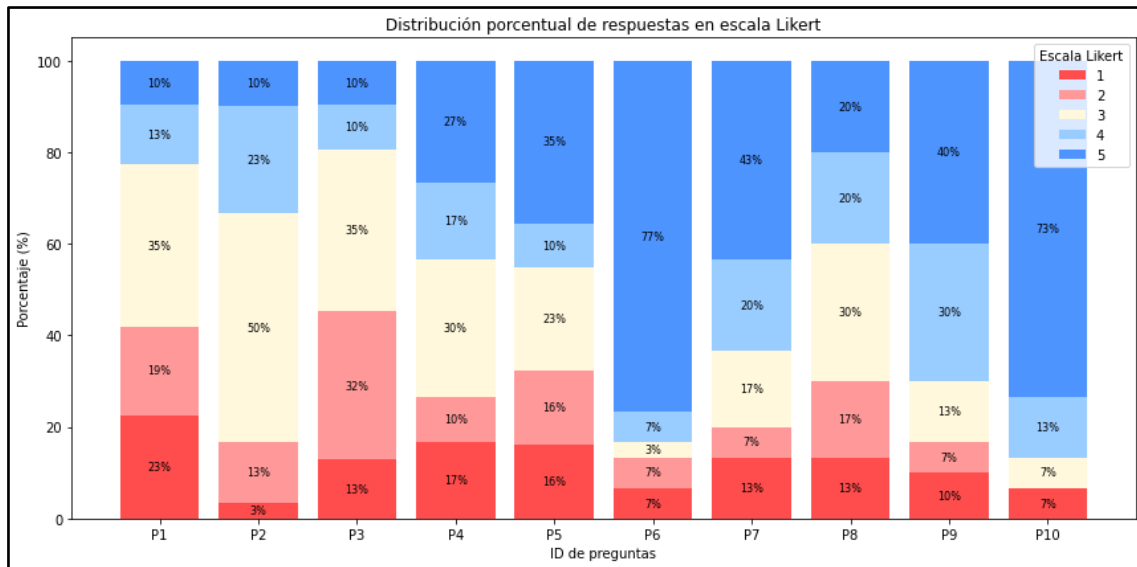
En la tabla 2 se presentan los resultados con respecto a la percepción de los estudiantes, a groso modo se observa que existen diferentes respuestas según el enfoque pero se centran en que la asignatura tiende a ser más aburrida y requieren un apoyo más visual en el desarrollo, permitiendo un espacio de generación de conocimiento más entretenido que les permita desarrollar de mejor manera su aprendizaje, esto se evidencia en las preguntas 6 y 10 en donde se obtuvieron la mayor cantidad de respuestas en la categoría totalmente de acuerdo.

**Tabla 2***Resultados del cuestionario de percepción*

ID	Afirmación	1	2	3	4	5
P1	Me gusta la materia de Ciencias Sociales.	7	6	11	4	3
P2	Entiendo fácilmente los temas que se explican en clase.	1	4	15	7	3
P3	Las clases de Ciencias Sociales son interesantes y entretenidas.	4	10	11	3	3
P4	A veces me aburro o me cuesta concentrarme durante la clase.	5	3	9	5	8
P5	Los temas de Ciencias Sociales me parecen útiles para mi vida diaria.	5	5	7	3	11
P6	Me gustaría que las clases tuvieran más juegos, dinámicas o actividades diferentes.	2	2	1	2	23
P7	Me siento motivado(a) a participar cuando se hacen dinámicas o actividades grupales.	4	2	5	6	13
P8	Me cuesta recordar los conceptos o fechas importantes de la materia.	4	5	9	6	6
P9	Los materiales visuales (dibujos, mapas, videos, carteles, pósters, etc.) me ayudan a entender mejor los temas.	3	2	4	9	12
P10	Preferiría aprender Ciencias Sociales de una forma más práctica y divertida.	2	0	2	4	22

*Nota. Elaboración propia, 2025.*

En la figura 51, se evidencia que la mayor cantidad de respuestas se agrupan en la categoría 3, ni en desacuerdo ni en acuerdo, siendo que los estudiantes no presentan una afinidad tan grande con la asignatura, además se observa claramente que las preguntas 6 y 10 son las que más respuestas aglutinan en la categoría 5, con mayor proporción.

**Figura 51***Resultados del cuestionario de percepción**Nota. Elaboración propia, 2025.*

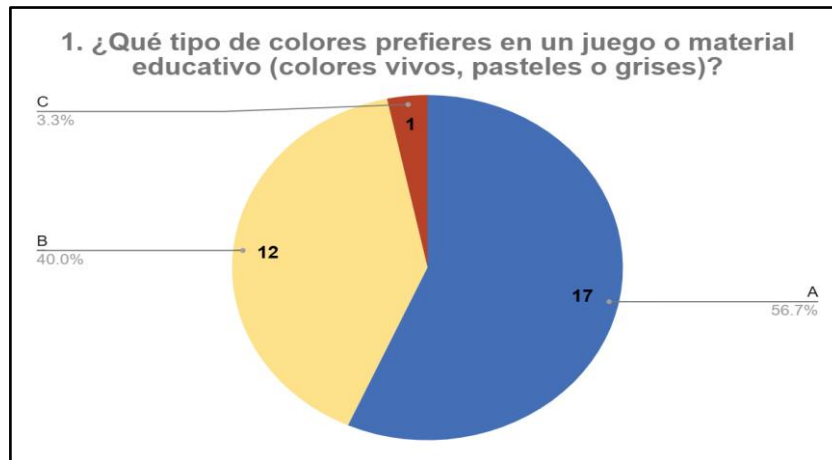
- **Cuestionario de preferencias en el diseño**

Finalmente se aplicó un cuestionario relacionado con las preferencias en el diseño de los estudiantes, se les brindó algunos ejemplos en cuanto a colores y formas para identificar la principal línea gráfica a seguir y se les brindó un espacio en donde pudieran compartir sus intereses con respecto al juego (Anexo 3).

En general se obtuvieron múltiples respuestas, se presentan en las siguientes figuras a continuación. Partiendo con la pregunta 1, en la figura 52 se evidencia que los estudiantes prefieren colores vivos como los del ejemplo, además se muestra un interés en los colores pasteles y un interés casi nulo en los colores grises.

**Figura 52**

*Resultados primera pregunta de diseño*



*Nota. Elaboración propia, 2025.*

En la figura 53 se presentan los resultados en cuanto a los colores de mayor interés, se identificó que el color celeste, verde, amarillo y rojo fueron los que más veces se seleccionaron, por su parte el color anaranjado es el que no fue tan seleccionado.

**Figura 53**

*Resultados segunda pregunta de diseño*

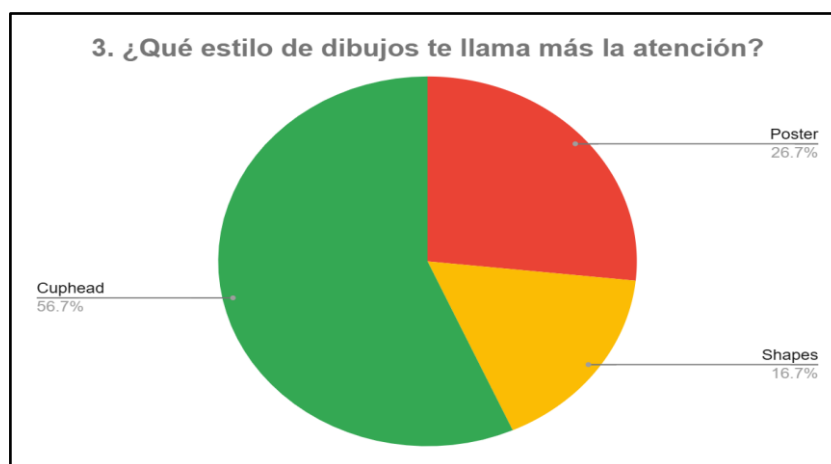


*Nota. Elaboración propia, 2025.*

En la figura 54 se presentan los resultados en cuanto al estilo de dibujo que prefieren los estudiantes, en la selección se integraron tres opciones, siendo la más popular la del videojuego CupHead, siendo más caricaturesco, de igual forma se destaca al estilo de póster deportivo, en donde se prima un dibujo más animado.

**Figura 54**

*Resultados tercera pregunta de diseño*



*Nota. Elaboración propia, 2025.*

En la figura 55 se presentan los resultados en cuanto a la tipografía preferida en el diseño, en general se prefirió un estilo redondeado con el mayor porcentaje de la encuesta, por su parte las fuentes con serifa fueron mucho menos seleccionadas.

### Figura 55

Resultados cuarta pregunta de diseño

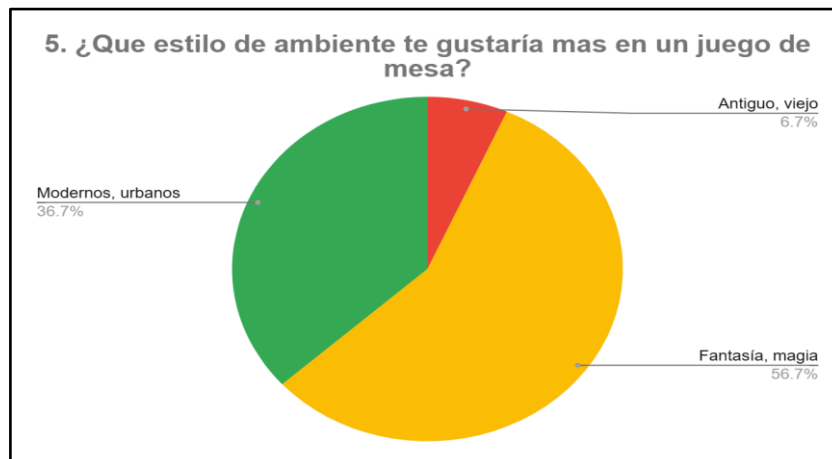


*Nota.* Elaboración propia, 2025.

En la figura 56 se presentan los resultados en cuanto al ambiente de juego preferido, identificando una clara preferencia por una ambientación mágica o de fantasía, por su parte la segunda opción seleccionada es moderna o urbana, lo que brinda un claro camino para definir el juego.

### Figura 56

Resultados quinta pregunta de diseño



*Nota.* Elaboración propia, 2025.

En la figura 57 se presentan los resultados de la pregunta 6, en general se resumieron en palabras clave las opiniones de los estudiantes y se generó la nube

de palabras, siendo la más relevante que sea un juego llamativo, creativo y divertido con 20, 16 y 12 respuestas respectivamente.

### Figura 57

*Resultados sexta pregunta de diseño*



*Nota. Elaboración propia, 2025.*

#### 4.1.2. Resultados cualitativos

En esta sección se presentan los resultados de las entrevistas (anexo 4) y la observación realizada en el entorno educativo, de una manera sistematizada en donde se resaltan los principales hallazgos.

- **Entrevistas**

Para las entrevistas se siguieron las preguntas guías (anexo 4) para recopilar información, se variaron ligeramente de acuerdo a la persona que se pretendía consultar, teniendo enfoques más centrados en los roles que llevan con los estudiantes.

A continuación se presentan las entrevistas realizadas y un breve resumen de los aspectos más destacados de las mismas.

**Entrevistados:** Docentes Mateo Torres y Adrián Niveló, diseñadores gráficos.

Posterior a la aplicación de las entrevistas a los diseñadores gráficos se ha sintetizado sus respuestas a forma de párrafos narrativos. En general señalan que el diseño gráfico aporta de manera significativa en la enseñanza escolar, principalmente en asignaturas teóricas, como las ciencias sociales. Los entrevistados coincidieron en que las ciencias sociales tienen una dificultad particular para los estudiantes de primaria, ya que las lecciones son principalmente teóricas y se basan en la lectura de textos, fechas, acontecimientos y conceptos abstractos, que resultan poco llamativos para los niños.

En relación al diseño gráfico como recurso pedagógico, indicaron que su integración es fundamental para promover la comprensión ya que permite presentar los contenidos de forma visual, accesible y atractiva. Señalaron que el diseño gráfico puede adaptarse a diferentes estilos y velocidades de aprendizaje, incluso puede potenciar a estudiantes que tengan necesidades específicas al momento de aprender. A la hora de crear un juego de mesa educativo, enfatizaron que para que sea viable en el aula debe tener información clara, bien estructurada y organizada acompañada de elementos visuales coherentes y llamativos. Creen que es importante utilizar correctamente los colores, la tipografía y los estilos gráficos, manteniendo la unidad visual entre todas las partes del proyecto, para evitar confusiones y facilitar la retención del contenido por parte de los estudiantes.

**Entrevistada:** Katherine Campoverde, personal del DECE de Bell Academy.

La opinión del DECE radica en que existen asignaturas que generalmente son más difíciles para los estudiantes, como matemática, idiomas y particularmente las ciencias sociales. Esta particularidad es señalada por el contenido de la asignatura, siendo principalmente teórico, el contar con muchos conceptos, historia, fechas y acontecimientos, causa un agotamiento y desmotivación en los estudiantes. En este sentido desde el DECE comentan que los recursos visuales son un gran apoyo, ya que pueden contribuir a la reducción de la carga cognitiva, al volver los contenidos más amigables y entretenidos.

El enfoque que brinda el DECE es que la mayoría de los estudiantes aprenden visualmente, por lo que un diseño gráfico atractivo resulta motivador, facilita la comprensión, promueve la interiorización de conceptos y aumenta el interés por el tema. Además fortalecen habilidades sociales como la cooperación, comunicación y tolerancia.

La postura del DECE frente al DUA es que esta metodología permite un acondicionamiento de los recursos a los diferentes estilos y velocidades de aprendizaje, teniendo especial utilidad al considerar estudiantes con dificultades de atención o necesidades educativas especiales. Señalan que esto puede contribuir a la reducción de ansiedad y la mejora en el rendimiento escolar.

**Entrevistado:** Glenda Martínez, docente de Ciencias Sociales de Bell Academy.

La primera opinión de la docente es referente a las asignaturas más complejas en los estudiantes, señala que Matemáticas, Lengua y Literatura y Ciencias Sociales son las candidatas. Matemática ya que exige un razonamiento y precisión numérica; Lengua y Literatura ya que se requiere la habilidad de comprender estructuras gramaticales; y, finalmente Ciencias Sociales al considerar la historia y la cívica, ya que resulta mucho más complejo captar el interés de los estudiantes.

Destaca que el diseño gráfico es clave para captar la atención y facilitar la comprensión, ya que permite presentar contenidos teóricos de forma visual, dinámica y accesible. Además, se adapta bien al DUA al atender distintos estilos y ritmos de aprendizaje, y ofrecer alternativas para expresar conocimientos más allá de la escritura.

Para que un juego de mesa sea pedagógico, considera fundamental que esté alineado con la edad de los estudiantes, con el currículo de séptimo año y con su contexto social, asegurando que mantenga un propósito educativo claro y complemente efectivamente los contenidos de Ciencias Sociales.

- **Investigación documental**

Posterior a un breve análisis de literatura se ha identificado un claro consenso en el potencial de los juegos de mesa, así como los digitales en la formación de los estudiantes, dado que promueven un aprendizaje activo, la motivación y comprensión conceptual en la asignatura de Ciencias Sociales. Algunos papers de revisión de literatura mostraron resultados positivos en el

aprendizaje y señalan la necesidad de integrar un sistema de evaluación integrada en conjunto con el juego (Gomez et al., 2022; Ren et al., 2024).

Investigaciones centradas más en el aspecto histórico y de los estudios sociales mencionan la facilitación del aprendizaje a través de juegos de mesa gracias a una mejora en la contextualización histórica y la construcción de narrativas como principales herramientas, adicionalmente mencionan la toma de perspectiva y la participación como herramientas claves a integrar en los juegos, mejorando la retención conceptual de los participantes (Moreno, 2024; Amorín, 2022; Alonso Mateo Gómez, 2020).

En la práctica, el diseño de mecánicas que fomenten la colaboración y el debate permite el desarrollo de pensamiento geopolítico y conciencia global, según experiencias de gamificación en Estudios Sociales (Riquero et al., 2025; Jančič & Hus, 2018). Las perspectivas estudiantiles recogidas evidencian percepciones positivas sobre la motivación y la relevancia del contenido cuando el juego incorpora retos significativos y retroalimentación útil, así como dinámica y participación en el contexto del juego (Tolentino et al., 2024; Othman et al., 2025).

En cuanto al diseño gráfico y recursos visuales, varios trabajos subrayan que componentes visuales claros, microdiseño de tableros y componentes iconográficos (los recursos físicos del juego) mejoran la usabilidad, la accesibilidad y la carga cognitiva, favoreciendo el aprendizaje multimodal (Alonso Mateo Gómez, 2020; Amorín, 2022).

Finalmente, se identifica un vacío: aunque aparece preocupación por la accesibilidad y la inclusión, hay escasa documentación sistemática sobre la aplicación explícita de marcos de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en la creación de kits de juegos de mesa para Ciencias Sociales. En conjunto, la evidencia apoya la pertinencia de diseñar un kit de juegos de mesa que articule mecánicas activas, evaluación integrada, diseño gráfico intencional y criterios explícitos de accesibilidad (ej.: alternativas de representación, acción y compromiso), para mejorar motivación, comprensión y participación en estudiantes de séptimo de Educación Básica (Gomez et al., 2022; Moreno, 2024; Alonso Mateo Gómez, 2020; Ren et al., 2024; Amorín, 2022; Riquero et al., 2025; Othman et al., 2025; Tolentino et al., 2024; Jančič & Hus, 2018).

- **Observación directa**

Durante la observación directa realizada en la clase de Ciencias Sociales con los estudiantes de séptimo de básica, se evidenció que la mayoría de los niños se mostraba distraída, con somnolencia y con poca capacidad para mantener la atención en la materia. La clase se desarrolló principalmente a través de contenidos teóricos e históricos, lo que dificulta que los estudiantes se involucren activamente en el aprendizaje.

Aunque se realizaron presentaciones al finalizar la unidad, se observó que muchos niños estudiaban únicamente con el propósito de obtener una buena calificación en la exposición, más no para retener la información a largo plazo, lo cual afecta significativamente su proceso de aprendizaje. También se identificó que algunos estudiantes comprenden mejor que otros, debido a diferencias en sus estilos, ritmos y condiciones de aprendizaje.

**Figura 58**

*Evidencias de la observación en el aula de clases*



*Nota. Elaboración propia, 2025.*

**Figura 59**

*Evidencias de la observación en el aula de clases*



*Nota. Elaboración propia, 2025.*

#### **4.1.3. Aplicación de juegos en la institución**

Para comprobar que los recursos creados en este proyecto sean prácticos y potencien el aprendizaje de los estudiantes, se llevó a cabo una aplicación del kit de juegos en la institución, con la docente como mediadora se utilizaron los juegos, como muestra la figura 60.

**Figura 60**

*Aplicación de los juegos en la institución*

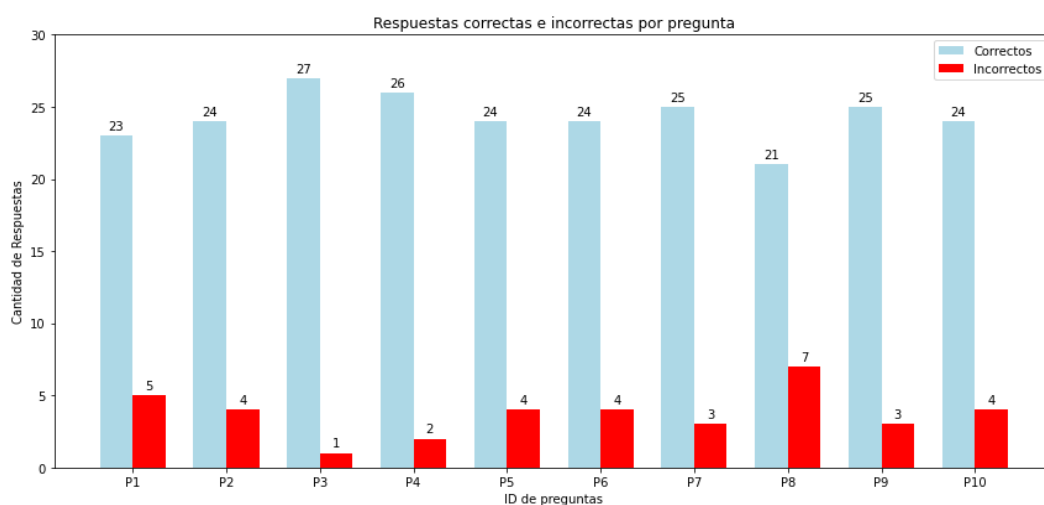


*Nota. Elaboración propia, 2026.*

Adicionalmente se aplicó por segunda vez la prueba diagnóstica inicial para verificar el rendimiento de los estudiantes posterior al uso del kit de juegos educativos, los resultados se muestran en la figura 61, en donde la cantidad de respuestas erróneas bajó drásticamente posterior al uso del kit, integrando una mejora en el aprendizaje de los estudiantes.

**Figura 61**

*Resultados posterior a la aplicación del kit de juegos*



*Nota. Elaboración propia, 2026.*

## CONCLUSIONES

- A través de los cuestionarios y entrevistas aplicados se pudo evidenciar que la enseñanza teórica de Ciencias Sociales genera desmotivación y una percepción negativa en la asignatura, identificando brechas de conocimiento en temas como prehistoria, derechos constitucionales, migración interna, colonización. En este sentido los estudiantes mostraron una clara preferencia en materiales gráficos y dinámicos.
- Se integraron diferentes conceptos teóricos en la aplicación práctica del Design Thinking, aprovechando los conceptos claves del DUA, la psicología del color y la ludificación para garantizar que los juegos diseñados sean accesibles y cognitivamente estimulantes. La selección cromática y la creación de mecánicas de juego inclusivas permitieron transformar contenidos abstractos en experiencias tangibles, facilitando la comprensión mediante la representación visual múltiple y la participación activa.
- Se construyó el kit de juegos integrando tres experiencias diferentes innovadoras, la primera Mentor, integra el reconocimiento de pistas relacionadas con hitos de los presidentes del Ecuador; la segunda Travesía, representa el viaje de Colón a América previo a la colonización; el tercero Trivia, constituye un juego competitivo que integra cinco categorías relacionadas con contenidos de la asignatura. De igual forma se desarrolló el personaje Mono Mau como hilo narrativo y emocional para conectar de mejor manera con los estudiantes.
- Se probó los juegos con los estudiantes y se cuantificó la mejora en el aprendizaje de los estudiantes, validando el mismo cuestionario de soporte, obteniendo un menor porcentaje de respuestas incorrectas, de igual forma, se mejoró la percepción de la asignatura con los juegos propuestos.

## RECOMENDACIONES

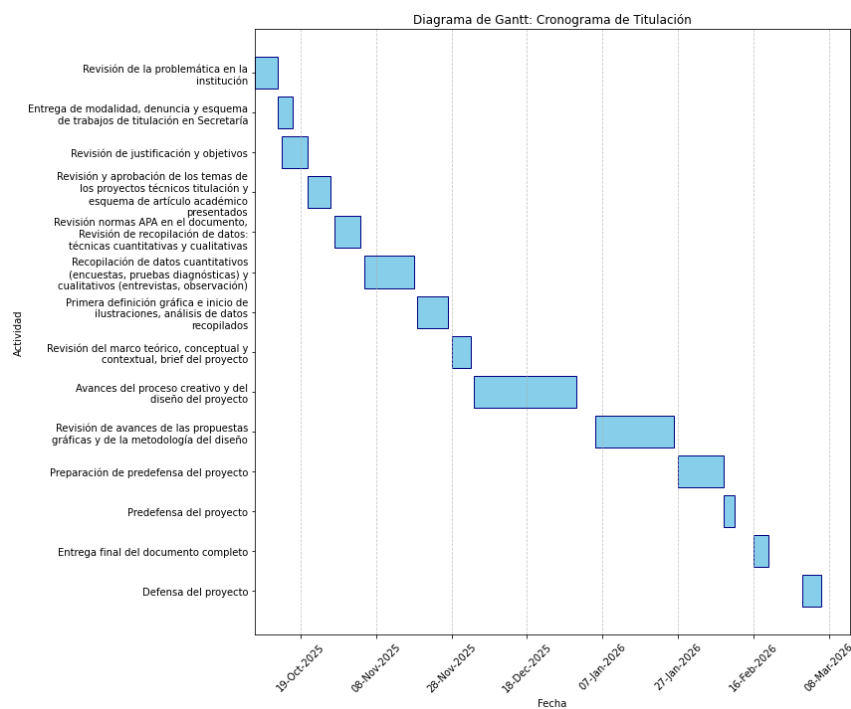
- A nivel institucional: se recomienda al personal docente actuar como mediadores durante el desarrollo de los juegos, para asegurar que el enfoque siempre sea didáctico y participativo, garantizando un acceso equitativo a los recursos.
- A nivel técnico: priorizar el uso de materiales de alta durabilidad, como son el cartón prensado, plastificados en tonalidades mate, para asegurar que resista el uso planteado en la institución.
- A nivel teórico o de futuras investigaciones: explorar la expansión del proyecto hacia formatos digitales o híbridos, integrando experiencias inmersivas, aprovechando recursos gráficos vectorizados para complementar la experiencia educativa y buscar nuevas formas de expandir el conocimiento.

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En la figura 62 se presenta el diagrama de Gantt con el desarrollo de las actividades del proyecto. El proyecto tuvo una duración total de 6 meses de actividades, cada una contribuyó de manera significativa al progreso del proyecto.

**Figura 62**

*Cronograma de actividades - Diagrama de Gantt*



*Nota. Elaboración propia, 2026.*

## PRESUPUESTO

Para la elaboración y desarrollo de esta propuesta se ha requerido una inversión considerable en recursos humanos, materiales y financieros. Estos valores se detallan en las tablas a continuación.

**Tabla 3**

*Recursos humanos*

<b>RECURSOS HUMANOS</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Descripción</b>	<b>Costo (USD)</b>
Investigación y diagnóstico	Trabajo de campo y entrevistas	\$80.00
Diseño editorial	80 horas de diseño del Kit de juegos de mesa	\$960.00
		<b>\$1,040.00</b>

*Nota. Elaboración propia, 2026.*

**Tabla 4**

*Recursos materiales*

<b>RECURSOS MATERIALES</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Descripción</b>	<b>Costo (USD)</b>
Elementos generales del proyecto	Cartas para todos los juegos, en total 128 impresas en papel couché de 300g plastificado mate	\$35.00
	Dado grande general de 10x10x10 cm	\$5.00
	Packaging general	\$20.00
Juego Mentor	Manual del juego, impreso en couché de 115g	\$2.50
	Caja del juego, realizada con cartón maqueta y couché de 300g	\$10.00
Juego Travesía	Caja del juego, realizada con cartón maqueta y couché de 300g	\$10.00
	Fichas de juego impresas en 3D	\$10.50
	Pintura para acabado de fichas	\$10.00
	Tablero, realizado con cartón maqueta e impreso en vinil mate	\$10.00
	Manual del juego, impreso en couché de 115g	\$5.00
	Dados de juego de 3x3	\$2.00
Juego Trivia	Caja del juego, realizada con cartón maqueta y couché de 300g	\$10.00
	Ruleta de juego, realizada con cartón maqueta	\$10.00
	Timbres de juego	\$10.00
Insumos digitales	Licencias de software (Adobe 20\$/mes) y almacenamiento (Google Drive 10\$/mes), en total 4 meses de uso	\$120.00
<b>SUBTOTAL</b>		<b>\$270.00</b>

*Nota. Elaboración propia, 2026.*

**Tabla 5***Recursos financieros*

<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>		
<b>Recurso</b>	<b>Descripción</b>	<b>Costo (USD)</b>
Movilización y transporte	Traslados para trabajo de campo, impresiones y adquisición de materiales	\$120.00
		\$120.00

*Nota. Elaboración propia, 2026.*

Para resumir el presupuesto total necesario para el proyecto, se han sumado los subtotales de cada categoría en la tabla 6. En general se plantea un valor muy alto en los recursos humanos, vinculado al tiempo de diseño digital del kit de juegos, al considerar las 80 horas de trabajo y el costo por hora de 12\$, hace que el presupuesto final sea bastante elevado. Por su parte en cuanto a recursos materiales y financieros se requiere aproximadamente de 400\$.

**Tabla 6***Presupuesto total del proyecto*

<b>Categorías</b>	<b>Valor (USD)</b>
Subtotal Recursos Humanos	\$1,040.00
Subtotal Recursos Materiales	\$270.00
Subtotal Recursos Financieros	\$120.00
<b>TOTAL</b>	<b>\$1,430.00</b>

*Nota. Elaboración propia, 2026.*

## ANEXOS

**Anexo 1.** Cuestionario diagnóstico aplicado a los estudiantes.

**1. La prehistoria se caracteriza por ser el periodo en que los seres humanos...**

- A) Desarrollaron las primeras civilizaciones urbanas.
- B) No conocían la escritura y dependían de herramientas simples.
- C) Inventaron los sistemas de leyes y escritura.
- D) Vivían únicamente de la arquitectura organizada.

**2. Una de las principales razones de la colonización fue:**

- A) La búsqueda de nuevas tierras para fundar universidades.
- B) El deseo de intercambiar costumbres y tradiciones con los pueblos originarios.
- C) El interés por encontrar riquezas y nuevas rutas comerciales.
- D) La expansión de los imperios europeos por motivos religiosos.

**3. Durante la época colonial, la esclavitud se utilizó principalmente para:**

- A) Integrar a los pueblos indígenas a la vida europea.
- B) Sustituir la mano de obra de los colonos.
- C) Aumentar la producción y el comercio mediante el trabajo forzado.
- D) Mejorar la calidad de vida

**4. ¿Que es la revolución?**

- A) Un cambio repentino y profundo en la estructura política, social o económica de una sociedad.
- B) Un proceso lento y pacífico de reformas dentro de un gobierno existente.
- C) Un acuerdo entre países para mejorar su comercio y relaciones diplomáticas.
- D) Un conflicto menor que no altera las estructuras de poder.

**5. Cuando hablamos de convivencia ciudadana, nos referimos a:**

- A) La obligación de seguir las normas sin opinar.
- B) La relación respetuosa y cooperativa entre los miembros de una comunidad.
- C) La vida en sociedad bajo un mismo pensamiento político.
- D) El cumplimiento de Sumak Kawsay solo en espacios escolares.

**6. Los derechos constitucionales permiten que:**

- A) Los gobiernos cambien las leyes según sus intereses.
- B) Todas las personas gocen de igualdad, libertad y protección ante la ley.
- C) Sólo algunos grupos sociales son escuchados.
- D) Las autoridades toman decisiones sin control ciudadano.

**7. ¿Qué función tenían los reyes, nobles y sacerdotes en la sociedad colonial?**

- A) Administraban tierras y tomaban decisiones importantes.
- B) Enseñaban a leer y escribir a los indígenas.
- C) Se dedicaban al comercio y al trabajo artesanal.
- D) Servían como soldados para proteger los pueblos.

**8. La migración interna ocurre cuando:**

- A) Las personas se trasladan de un país a otro continente.
- B) Una familia se muda de una zona rural a una ciudad dentro del mismo país.
- C) Los pueblos originarios abandonan su cultura.
- D) Los ciudadanos cambian de idioma y nacionalidad.

**9. Mejorar la calidad de vida implica:**

- A) Tener acceso a servicios básicos, educación y seguridad.
- B) Poseer objetos de lujo y riqueza material.
- C) Reducir la participación ciudadana en decisiones locales.
- D) Aumentar la cantidad de población en las ciudades.

**10. La diversidad cultural se reconoce cuando:**

- A) Un grupo impone sus costumbres sobre los demás.
- B) Se respetan y valoran las distintas formas de vida, creencias y expresiones.
- C) Todos los pueblos adoptan la misma religión y lenguaje.
- D) Las diferencias culturales se eliminan para evitar conflictos.

**Anexo 2. Cuestionario de percepción.**

N°	Afirmación	1	2	3	4	5
1	Me gusta la materia de Ciencias Sociales.					
2	Entiendo fácilmente los temas que se explican en clase.					
3	Las clases de Ciencias Sociales son interesantes y entretenidas.					
4	A veces me aburro o me cuesta concentrarme durante la clase.					
5	Los temas de Ciencias Sociales me parecen útiles para mi vida diaria.					
6	Me gustaría que las clases tuvieran más juegos, dinámicas o actividades diferentes.					
7	Me siento motivado(a) a participar cuando se hacen dinámicas o actividades grupales.					
8	Me cuesta recordar los conceptos o fechas importantes de la materia.					
9	Los materiales visuales (dibujos, mapas, videos, carteles, pósters, etc.) me ayudan a entender mejor los temas.					
10	Preferiría aprender Ciencias Sociales de una forma más práctica y divertida.					

*Nota. Elaboración propia, 2026.*

**Anexo 3.** Cuestionario de preferencias en el diseño.

1. ¿Qué tipo de colores prefieres en un juego o material educativo?



A)



B)



C)

2. ¿Que colores te gustan más? Selecciona 3 opciones



A)



B)



C)



D)



E)



F)



G)



H)

3. ¿Qué estilo de dibujos te llama más la atención?



A)



B)



C)

4. ¿Qué tipo de letra te parece más fácil y divertida de leer?

**HOLA**

**HOLA**

**HOLA**

A)

B)

C)

5. ¿Qué estilo de ambiente te gustaría mas en un juego de mesa?



A) Antiguo, viejo..

B) Fantasía, magia.

C) Modernos, urbanos.

6. ¿Quieres agregar algo más sobre lo que te gustaría ver en un juego de mesa?

*Nota. Encuesta línea gráfica para los juegos. Elaboración propia, 2025*

**Anexo 4.** Preguntas aplicadas en las entrevistas.

1. Desde su experiencia, ¿qué materias considera que representan mayor dificultad para los estudiantes de educación básica y por qué cree que ocurre esto?
2. Desde su experiencia, ¿cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al aprender Ciencias Sociales en la educación básica?
3. ¿Qué importancia considera que tiene el diseño gráfico dentro de los recursos educativos para captar la atención y mejorar la comprensión de los estudiantes?
4. En relación con la metodología DUA, ¿cómo considera que el diseño gráfico puede adaptarse para atender distintos estilos y ritmos de aprendizaje?
5. ¿Cómo cree que los juegos didácticos pueden influir en la motivación y participación del estudiante dentro del aula?
6. ¿Qué factores considera determinantes para que un juego de mesa sea viable como herramienta pedagógica dentro del aula?
7. Desde su área de conocimiento, ¿qué recomendaciones daría para asegurar que el diseño de estos juegos mantenga coherencia con los objetivos pedagógicos de Ciencias Sociales?
8. ¿Qué aspectos debería tener un juego de mesa didáctico para que, además de ser entretenido, cumpla con un propósito educativo claro?
9. ¿De qué manera considera que este tipo de proyectos, que integran diseño gráfico y educación, pueden aportar al desarrollo académico y social de los estudiantes?
10. ¿Cómo percibe la integración de herramientas digitales o de experiencias inmersivas como una extensión de los juegos físicos en el proceso de aprendizaje?
11. ¿Qué rol cree que debería tener el docente durante la implementación de estos juegos dentro del aula?

## REFERENCIAS

- Adobe. (2024). Adobe Illustrator - software de gráficos vectoriales líder del sector.  
<https://www.adobe.com/ec/products/illustrator.html>
- Adobe. (s.f.). Descubrir la tipografía. Adobe.  
<https://www.adobe.com/es/creativecloud/illustration/discover/typography.html>
- Alonso Mateo Gómez (2020): “El uso de juegos de mesa estratégicos para la enseñanza de las ciencias sociales en educación secundaria. Una experiencia erasmus”, Revista Contribuciones a las Ciencias Sociales, (febrero 2020). En línea:  
<https://www.eumed.net/rev/cccss/2020/02/juegos-mesa-ensenanza.html>  
<http://hdl.handle.net/20.500.11763/cccss2002juegos-mesa-ensenanza>
- AlRawi, J. M., & AlKahtani, M. A. (2021). Universal design for learning for educating students with intellectual disabilities: a systematic review. *International Journal of Developmental Disabilities*, 68(6), 800–808.  
<https://doi.org/10.1080/20473869.2021.1900505>
- Amorín, A. I. (2022). La aplicación de los juegos de mesa en la enseñanza de la Historia. *Clío*, 48, 26-49. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_clio/clio.2022486981](https://doi.org/10.26754/ojs_clio/clio.2022486981)
- Chang, Bo; Xu, Renmei; and Watt, Tiffany (2018). "The Impact of Colors on Learning," *Adult Education Research Conference*.  
<http://newprairiepress.org/aerc/2018/papers/30>
- Criado, C. (2021). Qué es una caricatura. *Caricatura Digital*.  
<https://www.caricaturadigital.com/que-es-una-caricatura/>
- D’Santiago García, J. A. (2023). Gamificación y aprendizaje basado en juegos como estrategias para la enseñanza. *Revista Honoris Causa*, 15(2), 94–103. Recuperado a partir de <https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/299>

- Del Pilar Gutiérrez-Arenas, M., Corpas-Reina, C., & Ramírez-García, A. (2022). Visual thinking en una metodología activa de enseñanza-aprendizaje universitaria. *HUMAN REVIEW International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 13(6), 1-16. <https://doi.org/10.37819/revhuman.v13i6.1174>
- Equipo de Expertos en Ciencias de la Salud. (2022). ¿Sabes qué es la psicología del color y cómo influye en el desarrollo de nuestra mente? VIU Colombia. <https://www.universidadviu.com/co/actualidad/nuestros-expertos/psicologia-del-color>
- Gomez, M. J., Ruipérez-Valiente, J. A., & Clemente, F. J. G. (2022). A Systematic Literature Review of Game-based Assessment Studies: Trends and Challenges. arXiv (Cornell University). <https://doi.org/10.48550/arxiv.2207.07369>
- Jalil, N. A., Yunus, R. M., & Said, N. S. (2012). Environmental Colour Impact upon Human Behaviour: A Review. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 35, 54–62. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.02.062>
- Jančič, P., & Hus, V. (2018). Teaching social studies with games. *International Journal Of Game-Based Learning*, 8(2), 68-79. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2018040106>
- Maier, M. (2025). The role of graphic design in educational projects: Enhancing learning effectiveness through visual elements. [www.theartsjournal.org](http://www.theartsjournal.org). <https://doi.org/10.18533/qg60pa70>
- Moreno, Í. M. (2024). Games to learn history: Un proyecto para promover el aprendizaje de Historia basado en videojuegos. En *Ausonius Éditions eBooks* (pp. 217-232). <https://doi.org/10.46608/schola4.9782353110025.19>
- Oberfeld, D., & Wilms, L. (2015). Effects of color on emotion: evidence from self-report ratings and physiological measures. *Conference Of The International Society For Research On Emotion*, Suiza. <https://doi.org/10.13140/rg.2.1.1472.2001>

- Othman, M. K., Mat, R., & Sim, K. C. (2025). A systematic review of paper-based and digital board games for collaborative science learning. *Review of Education*, 13(3).  
<https://doi.org/10.1002/rev3.70107>
- Parra, E., & Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Eari Educación Artística Revista de Investigación*, 9, 160-173.  
<https://doi.org/10.7203/eari.9.11473>
- Rao, K., Ok, M. W., & Bryant, B. R. (2014). A review of research on universal Design Educational Models. *Remedial and Special Education*, 35(3), 153–166.  
<https://doi.org/10.1177/0741932513518980>
- Real Academia Española. (s. f. -a). Homólogo, homóloga. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.). <https://dle.rae.es/hom%C3%B3logo>
- Real Academia Española. (s. f. -b). Ilustración. En *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.).  
<https://dle.rae.es/ilustraci%C3%B3n?m=form&m=form&wq=ilustraci%C3%B3n>
- Ren, J., Xu, W., & Liu, Z. (2024). The impact of educational games on learning outcomes. *International Journal of Game-Based Learning*, 14(1), 1–25.  
<https://doi.org/10.4018/ijgbl.336478>
- Sánchez-Gómez, V., & López, M. (2020). Comprendiendo el Diseño Universal desde el Paradigma de Apoyos: DUA como un Sistema de Apoyos para el Aprendizaje. *Revista Latinoamericana De Educación Inclusiva*, 14(1), 143–160.  
<https://doi.org/10.4067/s0718-73782020000100143>
- Studio MDHR. (2020). *The Art of Cuphead*. Dark Horse Comics.
- Terreros, D. (2023, 10 mayo). ¿Qué es el design thinking? Definición, características y usos. HubSpot. <https://blog.hubspot.es/marketing/design-thinking>

- Tolentino, L. J. H., Tecson, B. C., Jr, Nojadera, C. J. M., Cunanan, S. L. R., Garcia, G. B. G., & Gallardo, B. O. (2024). Exploring Grade 9 Students' Perspectives on Game-Based Learning in Social Studies. *Journal Of Humanities And Education Development*, 6(6), 7-16. <https://doi.org/10.22161/jhed.6.6.2>
- Walther. (2023). ¿Qué es Línea Gráfica? Una guía completa para principiantes. Tutoriales Dongee. <https://www.dongee.com/tutoriales/que-es-linea-grafica-una-guia-completa-para-principiantes/>
- Wilms, L., & Oberfeld, D. (2017). Color and emotion: effects of hue, saturation, and brightness. *Psychological Research*, 82(5), 896–914. <https://doi.org/10.1007/s00426-017-0880-8>
- Winn, W. (1982). Visualization in learning and instruction: a cognitive approach. *ECTJ*, 30(1), 3-25. <https://doi.org/10.1007/bf02766544>