

**Informe Técnico del proyecto**

**Juego de Mesa para el aprendizaje “Del Olimpo a Colombia”**

**semillero Desdoblando Cuentos**

Ana Sofia Amortegui Lozada

Laura Sofia Rincón Fonseca

Corporación Universitaria Minuto De Dios

Tecnología en Comunicación Gráfica

Villavicencio

2024

## **Informe Técnico del proyecto**

### **Juego de Mesa para el aprendizaje “Del Olimpo a Colombia”**

#### **semillero Desdoblando Cuentos**

Ana Sofia Amortegui Lozada

Laura Sofia Rincón Fonseca

Proyecto en semillero presentado como requisito para optar al título de Tecnóloga en  
Comunicación Gráfica

Asesores disciplinares

Diana Patricia Orozco

Profesional en Mercadeo y Publicidad

Corporación Universitaria Minuto De Dios

Tecnología en Comunicación Gráfica

Villavicencio

2024

## Tabla de contenido

Líneas de investigación .....	4
Tabla de ilustraciones .....	4
Líneas de investigación .....	5
Resumen.....	6
Palabras claves.....	6
Introducción .....	7
Objetivos .....	8
Objetivo general.....	8
Objetivos específicos.....	8
Marco teórico .....	9
La mitología griega .....	9
Materiales y métodos .....	12
Desarrollo y resultados.....	12
Conclusiones .....	20
Bibliografía .....	21

## Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 boceto .....	13
Ilustración 2 boceto .....	13
Ilustración 3 juego escalerita .....	15
Ilustración 4 Mapa juego .....	16
Ilustración 5 boceto mapa juego .....	16
Ilustración 6 Propuesta inicial.....	16
Ilustración 7 Diseño de cartas .....	17
Ilustración 8 Diseño iconos .....	17
Ilustración 9 Diseño de cartas .....	17
Ilustración 10 Diseño de cartas .....	17
Ilustración 11 Diseño cartas .....	17
Ilustración 12 Diseño de empaque .....	18
Ilustración 13 Diseño de empaque .....	18
Ilustración 14 Diseño de empaque .....	18
Ilustración 15 Portada de caja .....	18
Ilustración 16 Boceto Portada .....	18
Ilustración 17 Presentación digital .....	18
Ilustración 18 Presentación juego .....	18
Ilustración 19 Presentación tablero y tarjetas .....	18

## **Líneas de investigación**

Línea 2. Desarrollo Humano y Comunicación

Sub- línea 3. Gestión y Desarrollo Gráfico

## **Resumen**

Ante el reto que supone educar en la sociedad del conocimiento, donde los estímulos son constantes y la información está a un clic en manos de todo el mundo, la creación de este proyecto logra enlazar dos temáticas tediosas para los estudiantes de educación secundaria, generando una propuesta de aprendizaje lúdico, como lo son los juegos de mesa, con ilustraciones llamativas, reglas prácticas e información clara, facilitando el entendimiento de estos temas: Geografía de Colombia y Mitología griega

### **Palabras claves**

Juegos de mesa-lúdico-la mitología griega-Colombia-Diversión

## Introducción

Los juegos de mesa han demostrado ser herramientas efectivas para promover el aprendizaje activo y participativo de los estudiantes ya que es importante la educación para el desarrollo cultural y cognitivo de los adolescentes. Este proyecto se centra en el diseño y desarrollo de un juego de mesa dinámico, con el propósito de enseñar de manera lúdica sobre los siguientes temas: Geografía de Colombia y la mitología griega.

La geografía de Colombia, con su diversidad de lugares, culturas y climas, ofrece amplitud de temas para facilitar la exploración y el aprendizaje. Desde santa marta hasta el amazonas, pasando por los llanos orientales, Colombia es un país rico en biodiversidad con lugares que merecen ser conocidos por todos, y no solo por sus características físicas, sino apreciar también su importancia histórica, económica y cultural por otro lado, la mitología griega es un increíble universo de dioses, criaturas y héroes, que ha inspirado a la literatura, el arte, la cultura occidental durante siglos y en este proyecto se tendrán en cuenta 4 de esos dioses de la mitología griega, la cuales son: hades, Poseidón ,artemisa y Hefesto que harán un recorrido por diferentes partes de Colombia.

La combinación de estos dos temas en un juego de mesa tiene como propósito proporcionar una experiencia educativa y entretenimiento para jóvenes de séptimo a noveno. a través de la interacción con el juego, los participantes podrán familiarizarse con la geografía de Colombia y la mitología griega de manera dinámica y participativa, desarrollando habilidades cognitivas, sociales y emocionales en el proceso

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Crear un juego de mesa con el fin de proporcionar aprendizaje activo y desarrollo de habilidades cognitivas a estudiantes de educación secundaria entre séptimo a noveno grado, donde puedan aprender de manera lúdica sobre la mitología griega y la geografía de Colombia.

### **Objetivos específicos**

- Familiarizar a los estudiantes por medio de un juego de mesa, la historia, con sus personajes y datos curiosos de la mitología griega.
- Promover conocimiento de la geografía de Colombia mencionando, ciudades turísticas, historia, fauna y flora e hidrografía.
- Reforzar el conocimiento adquirido mediante el transcurso del juego, consolidando así, la comprensión de los conceptos aprendido.

## **Marco teórico**

### **La mitología griega**

La mitología griega es el conjunto de mitos y leyendas pertenecientes a los antiguos griegos que tratan de sus dioses y héroes, la naturaleza del mundo, los orígenes y el significado de sus propios cultos y prácticas rituales. Formaban parte de la religión de la Antigua Grecia. Los mitos griegos intentan explicar los orígenes del mundo y detallan las vidas y aventuras de los dioses, héroes y otras criaturas mitológicas. Estos relatos fueron originalmente difundidos en una tradición poética oral, aunque actualmente los mitos se conocen principalmente gracias a la literatura griega.

### **La geografía en Colombia**

Colombia es un país situado en el noroeste de Sudamérica. Es el único país de Sudamérica en el que se puede disfrutar de los océanos Pacífico y Atlántico. Colombia tiene algo más de 45 millones de habitantes y sus principales ciudades son Bogotá, la capital, Cali, Medellín, Bucaramanga, Barranquilla, Pereira y Cartagena.

Este país limita con Venezuela y Brasil al este, Perú y Ecuador al sur y Panamá al noroeste. Colombia comparte fronteras marítimas con Panamá, Costa Rica, Nicaragua, Honduras, Jamaica, Haití, República Dominicana y Venezuela por el Mar Caribe y con Panamá, Costa Rica y Ecuador por el Océano Pacífico. Tiene montañas con los Andes,

llanuras con los Llanos, selvas con el Amazonas y playas con el Caribe y la costa del Pacífico.

## **Los juegos de mesa**

Los juegos se han convertido en una necesidad para el ser humano, enseñándonos a resolver problemas o situación específicas, seguido de unas reglas con el fin de que haya ganador o perdedor.

La situación que presentan en un juego de mesa es intentar vencer, normas que respetar y objetivos por conseguir. Si la conjunción de estos factores produce una dinámica placentera el objetivo del juego se ha cumplido

Los juegos de mesa más populares son el domino, el parchís, la memoria, el turista, las damas chinas, entre otros, en sus distintas versiones, son juegos que se practican desde la edad escolar.

Incluso hay escuelas que los han utilizado para mejorar el aprendizaje de los alumnos, en materias como matemáticas, asimismo como en el proceso de socialización y adaptación en el grupo.

El origen de los juegos de mesa se evidencia desde casi el inicio de la historia humana; incluso se afirma que los juegos de mesa son anteriores a la creación de la lengua escrita. (Marqués, 2018) Uno de los registros más antiguos que se tiene es el Juego 31 Real de Ur, data alrededor de 2600 años antes de cristo; es el primer juego que ha sido encontrado en las tumbas faraónicas del antiguo Egipto. (Finkel, 2007)

## Juegos de mesa para el aprendizaje

El diseño de juegos de mesa como herramientas educativas ha ganado popularidad en los últimos años debido a su capacidad para fomentar el aprendizaje activo y el compromiso de los estudiantes (Hainey et al, 2026). La teoría del aprendizaje lúdico, creada por Gee (2003), menciona que los juegos pueden proporcionar un espacio de aprendizaje poderoso al ofrecer desafíos significativos y oportunidades para resolver problemas. Al tener interacción con un juego, los participantes pueden experimentar una inmersión profunda en el contenido y desarrollar una comprensión más sólida las temáticas abordadas.

Estos pueden ser una buena herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan que son necesarias en una partida, el ejercicio mental que estimulan, y por supuesto su adecuada duración. Estos juegos pueden ser usados también en las aulas para extender las metodologías de enseñanza; estos ayudan en ayuda en la motivación del estudiante al mostrar un tópico o tema como una experiencia divertida y no una tarea. (Pérez, 2011)

Los juegos de mesa, como cualquier juego, pueden considerarse como actividades pedagógico didácticas, derivadas del Aprendizaje significativo, expuesto por Ausubel (1983), afirmando que el aprendizaje de los estudiantes depende de las estructuras cognitivas a prior, que se enlaza con la información nueva que adquieren, Al implementar elementos de juego en un contexto educativo, los diseñadores motivan a los jugadores a participar activamente en el proceso de aprendizaje y alcanzar objetivos de manera de más efectiva.

La combinación de la mitología griega y la geografía colombiana en un juego de mesa ofrece una oportunidad de explorar conexiones entre diferentes culturas y tradiciones. Al implementar estos principios teóricos en el diseño y desarrollo de juego, se busca generar una experiencia educativa enriquecedora y significativa para los estudiantes

### **Materiales y métodos**

La elaboración del proyecto se divide en las siguientes fases:

#### Fase 1: Preparatoria:

Se investiga a profundidad, como los juegos de mesa se pueden implementar como herramienta para el aprendizaje, explorando los beneficios cognitivos, emocionales y sociales que aportan. Seguido a esto se realizan capacitaciones por parte del tutor para conocer el proceso de diseño y creación de un juego de mesa, desde el planteamiento de la idea hasta la elaboración de componentes, reglas y dinámicas.

#### Fase 2: Propositiva

Se definen las temáticas, objetivos, estrategias y se realizan propuestas acordes con los objetivos establecidos. Esta fase permitió llevar una dirección clara y establecer bases para la ejecución del proyecto. Seguido a esto se crea una historia con las dos temáticas acordadas que fueron la mitología griega y la geografía de Colombia con el fin de que el juego tenga una trayectoria interesante.

### Fase 3 Desarrollo creativo

En esta fase se exploran estilos de juegos de mesa y estilos de ilustración, se generan ideas innovadoras para llevar a cabo una iniciativa. Se realizan propuestas gráficas teniendo en cuenta el público objetivo, generando opciones para lograr escoger la más acertada al objetivo, iniciando los procesos de bocetación y haciendo físicas las ideas tenidas en mente.



Ilustración 2 boceto

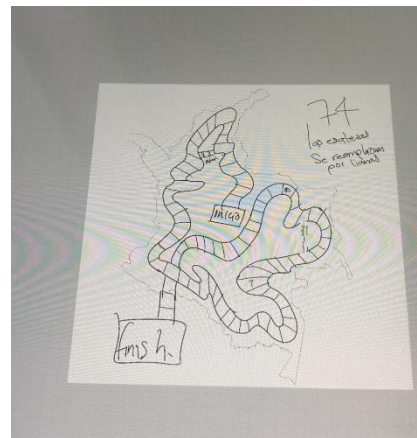


Ilustración 1 boceto

### Materiales

Tijeras

Silicona

Regla

Tablero de juego

- Vinilo Adhesivo 50x40cm

- Carton piedra 2mm 50x40cm

## Cartas

- Propalcote 150g

## Caja

- Vinilo Adhesivo
- Carton piedra 1,2mm

## **Desarrollo y resultados**

Después de finalizar el proceso de investigación, se inicia la etapa de creación, un proceso bastante enriquecedor donde se pudo poner en práctica las habilidades de cada integrante del grupo y realizar la entrega final del proyecto.

En este proceso se utilizaron herramientas para diseño e ilustración como Procreate para la ilustración del tablero del juego, Adobe Illustrator para para la vectorización y bocetación de la caja y Sketchbook para la ilustración de los iconos y portada.

Se comenzó con la creación de una historia, con el fin de envolver la atención de los estudiantes y generar más interés, esta historia fue ideada para cautivar y se podrá experimentar el, misterio, la curiosidad, la maldad, la alegría, el temor, la intriga y demás emociones que obtendrán en el trascurso de la historia, cabe aclarar que para jugar no es obligatorio conocer la historia, solo para las personas que quieran y tengan la curiosidad. En este momento se da vida a todas las ideas que teníamos en la mente, nos enfocamos

en crear un juego visualmente atractivo que cautivara la atención del público al que nos dirigíamos.

Se utilizaron colores vibrantes, iconos de fácil entendimiento para que así mismo facilitara la comprensión del juego, generando instrucciones y reglas claras. Los colores utilizados fueron extraídos de los 5 personajes de la historia creada para el juego, destacando la personalidad de cada uno de ellos.

El estilo del juego se basó en "La escalerita" teniendo en cuenta la estructura básica del juego que es llegar al final por medio de atajos. De ahí nace el juego "Del olimpo a Colombia" realizando modificaciones y adaptándolo a los objetivos del proyecto.

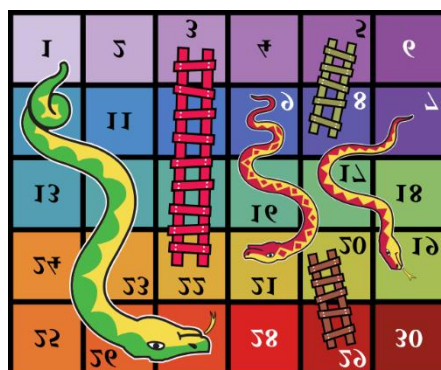


Ilustración 3 juego escalerita

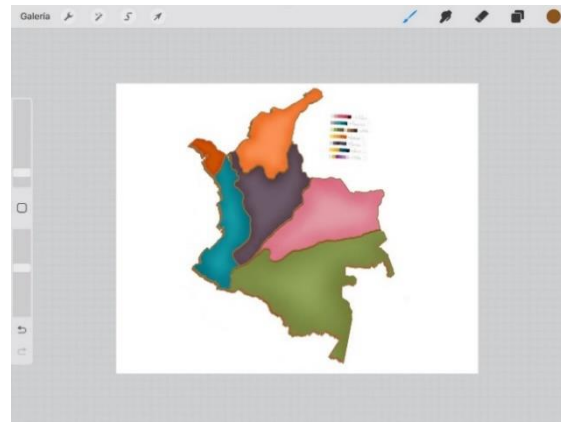
De la Osa, R. A. (2024, 1 abril)

El juego contiene un tablero, 5 fichas, dados, y 50 cartas, a continuación, se contará a detalle el proceso de cada uno de ellos

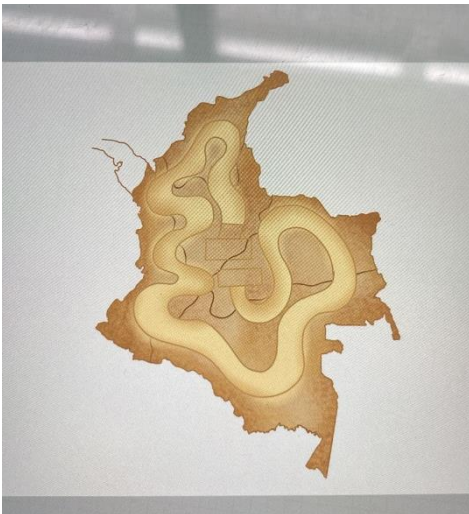
El proceso inicial de creación de tablero fue prolongado debido a nuestra intención de lograr un estilo medieval y desgastado al mapa. Los tonos parecían apagados, se decidió asignar cada personaje en una región basándonos en la historia, lo que nos llevó a seleccionar tonalidades acordes a cada personaje y dividir los colores por regiones de Colombia. Realizar esta estrategia no solo hizo que el mapa fuera bastante atractivo y llamativo, sino que también lo hizo más relevante para nuestro público objetivo



*Ilustración 6 boceto mapa juego*



*Ilustración 5 Mapa juego*



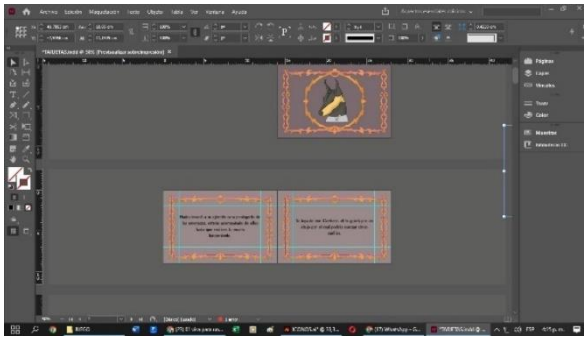
*Ilustración 4 Propuesta inicial*

Con la realización de las cartas se tuvieron en cuentas los siguientes aspectos:

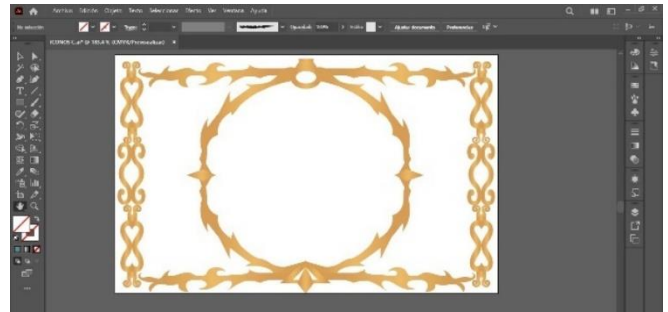
- Se utilizaron elementos gráficos acordes con las temáticas que estábamos abordando.

- Se seleccionaron 5 iconos diferentes, cada uno de ellos representa un personaje de la historia con su respectivo color.

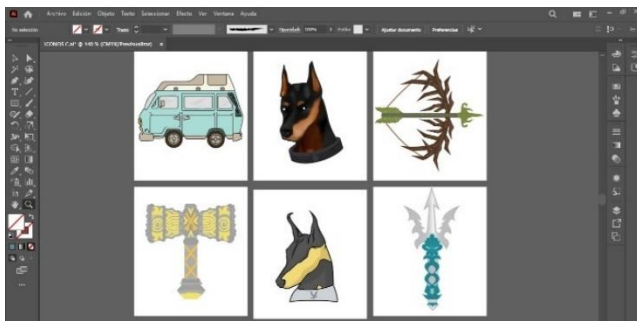
-Cada icono contiene 10 cartas con información diferente en total serian 50 cartas



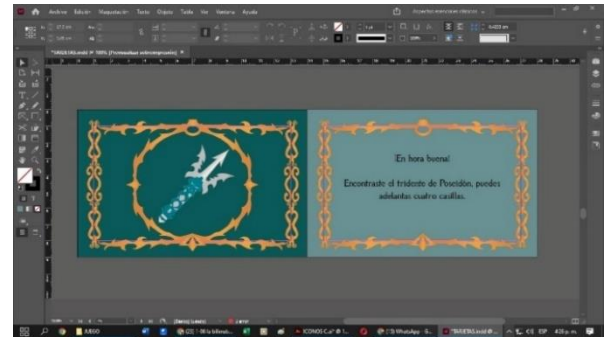
*Ilustración 7 Diseño de cartas*



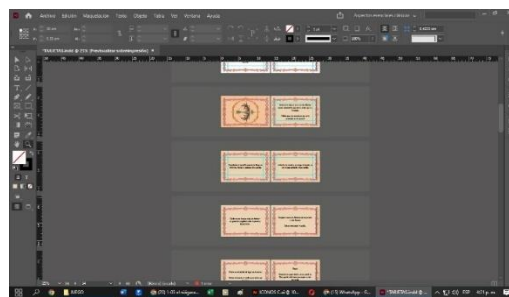
*Ilustración 10 Diseño de cartas*



*Ilustración 8 Diseño iconos*



*Ilustración 11 Diseño cartas*



*Ilustración 9 Diseño de cartas*

El packaging se realizó con un estilo llamativo, se utilizaron tonalidades cálidas representando el atardecer llanero. En la ilustración de la portada se pueden observar los 5 personajes principales de la historia, en el juego, cada uno de ellos a representado por un icono



Ilustración 14 Diseño de empaque



Ilustración 13 Diseño de empaque

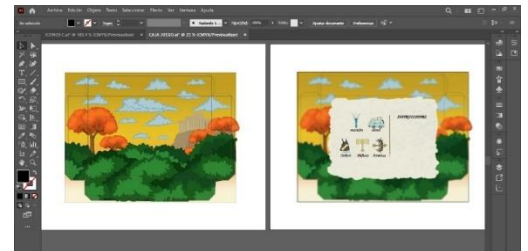


Ilustración 12 Diseño de empaque



Ilustración 16 Boceto Portada

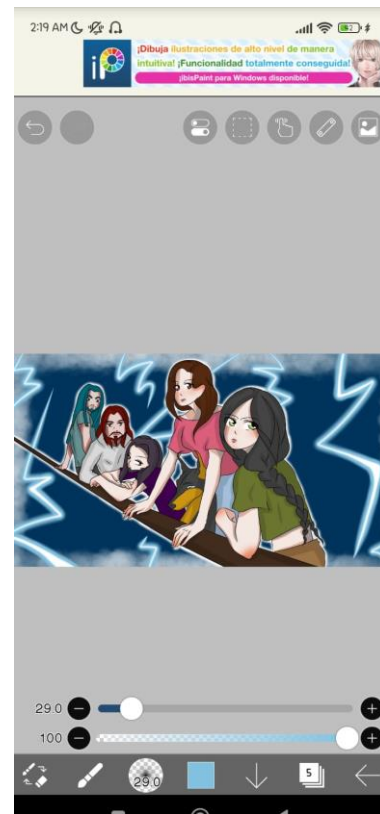


Ilustración 15 Portada de caja

## Resultados

Estos son los resultados de todo el proceso creativo anteriormente presentado con respecto al juego que se ha diseñado para el aprendizaje con el fin de unificar y facilitar la enseñanza de temáticas importantes como la “Mitología griega” y la “Geografía colombiana”. Cabe resaltar que durante el proceso de impresión hubo un error en cuanto al diseño del packaging, es por eso en que la anterior presentación de este se ve con título.

Se pueden apreciar no solo el empaque y presentación como tal del juego, sino que de igual manera la funcionalidad de las piezas que lo componen (tablero, cartas, fichas)



*Ilustración 17 Portada digital*



*Ilustración 18 Presentación Juego*



*Ilustración 19 Presentación Tablero y Tarjetas*

## **Conclusiones**

Es común que los jóvenes, especialmente los que se encuentran en proceso de aprendizaje escolar de bachillerato, busquen alternativas lúdicas para impulsar su aprendizaje, es ahí donde entran los juegos de mesa. Cabe aclarar que estos no suelen ser muy atractivos para este público en concreto, es por esto que es muy importante generar material o herramientas que no solo puedan proporcionar un espacio lúdico, entretenido y fuera de la rutina, sino que además ese sea atractivo visual y temáticamente.

Del mismo modo es importante lograr acertar con la forma de aprendizaje, en este caso, un juego de mesa que impulsa o invita a que los participantes se mantengan activos y atentos, ya que no solo se mueven en el tablero, sino que al mismo tiempo obtienen datos sobre las temáticas que logran abrir la puerta de la curiosidad y de este modo se interesen más en el tema a tratar.

En virtud de lo argumentado, es imprescindible encontrar herramientas clave que apoyen el aprendizaje, teniendo en cuenta los avances que se van teniendo como sociedad, para de este mismo modo entender al público al que se quiere llegar, y así mismo generar espacios lúdicos, entretenidos y poco usuales que no solo fomenten la diversión, sino que de igual manera se logre el objetivo de una enseñanza y un aprendizaje asertivo.

## Bibliografía

- Finkel, I. (2007). On the Rules for the Royal Game of Ur. British Museum, 1-3
- Pérez, C. (2011). Los Juegos de Mesa en la Educación Infantil. *Pedagogía Magna*, 354-359
- Marqués, J. (5 de Mayo de 2018). La Historia de los Juegos de Mesa: Desde la Prehistoria Hasta la Actualidad. Obtenido de Juegos de Mesa y Rol: <https://juegosdemesayrol.com/blog/la-historia-de-los-juegos-de-mesa-desde-laprehistoria-hasta-la-actualidad/>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy.
- De la Osa, R. A. (2024, 1 abril). 🎲 □ Serpientes y escaleras | FisiQuímicamente. FisiQuímicamente. <https://fisiquimicamente.com/recursos-fisica-quimica/juegos/2eso/serpientes-y-escaleras/>
- Beltrán-Pellicer, P. (2017). Una propuesta sobre probabilidad en educación infantil con juegos de mesa.
- Gómez, A. M. (2020). EL USO DE JUEGOS DE MESA ESTRATÉGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA. UNA EXPERIENCIA ERASMUS. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 64.
- Ponze Monroy, P. C. (2018). Efectos de los Juegos de Mesa en el Desarrollo de las Habilidades Sociales de Estudiantes de Secundaria.
- Gutiérrez González, M. R. (2023). La ilusión de los juegos de mesa en la enseñanza secundaria.