

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Escuela de Ciencias de la Comunicación

Los juegos de mesa como herramientas de comunicación

Jorge Alberto Molina Medina

Guatemala, junio 2020

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Escuela de Ciencias de la Comunicación

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Los juegos de mesa como herramientas de comunicación

Trabajo de tesis presentado por:

Jorge Alberto Molina Medina

Previo a optar el título de:

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Asesora

Licenciada María Imelda González

Guatemala, junio 2020

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Escuela de Ciencias de la Comunicación

Director

Licenciando César Augusto Paiz Fernández

Consejo Directivo

Representantes Docentes

M.A. Gustavo Alfonso Yela Fernández
M.A. Silvia Regina Miranda López

Representantes Estudiantiles
Gabriela Eugenia Menegazzo Cu
Heber Libni Emanuel Escobar Juárez

Representante Egresados
MSc. Ana Cecilia del Rosario Andrade de Fuentes

Secretario
M.A. Héctor Arnoldo Salvatierra

Tribunal Examinador

Licenciada María Imelda González Esquite, Presidente
M.A. Silvia Regina Miranda López, Lectora-Examinadora
M.A. Wangner Díaz Choscó, Lector-Examinador

Guatemala, 15 de junio de 2020
Orden de impresión
Ref. CT-Akmg- No. 008-2020

Licenciado
Jorge Alberto Molina Medina
Carne 1800 27301 0101
Registro académico 8510569
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado Licenciado

Nos complace informarle que, con base a la autorización de informe final de tesis por asesor, con el título " LOS JUEGOS DE MESA COMO HERRAMIENTAS DE COMUNICACION", se emite la orden de impresión.

Apreciaremos que sean entregados en un plazo no mayor de 30 días calendario

- a) *Un ejemplar impreso, un disco compacto en formato PDF, en la Biblioteca Central*
- b) *Dos ejemplares impresos y dos discos compactos en formato PDF en la Biblioteca Flavio Herrera.*

Es para nosotros un orgullo contar con un profesional como usted, egresado de esta Escuela, que cuenta con todas las calidades para desenvolverse en cualquier empresa en beneficio de Guatemala, por lo que le deseamos toda clase de éxitos en su vida.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS



Lic. César Augusto Paiz Fernández
Director ECC

Dra. Aracelly Krisanda Mérida González
Coordinadora Comisión de Tesis

c.c. archivo
/AM/CAPF/aijr

Para efectos legales el autor es el único responsable del contenido de este trabajo.

Dedico con todo mi amor y cariño

A Dios: Por bendecirme y darme la oportunidad de aprender, expresarme y compartir. Por escuchar mis oraciones, por acompañarme en el camino dándome luz y fortaleza.

A mis padres: Guillermo y Martha, por enseñarme a honrar a Dios. Por darme un lugar en sus vidas y apoyarme siempre en mis logros. Gracias padre, porque sé que desde el cielo me has acompañado en todo momento; y gracias madre por tus oraciones, y por acompañarme con amor desde mis primeros grados motivándome y apoyándome a convertirme en un profesional.

A mi esposa Jenny: Esposa y compañera de estudios. Gracias por acompañarme, motivarme, y apoyarme incondicionalmente desde el inicio de mi carrera.

A mis hijos y nieto Jorge, Andrea y Luca: Hoy profesionales. Que me llenan de orgullo y me dan motivo de vida y lucha. Gracias por su apoyo.

A mis hermanos, familia y amigos: Que siempre han estado a mi lado y me han apoyado en todo momento y me dieron aliento de Fe y esperanza, incluyendo a quienes ya no están con nosotros.

A la USAC y la ECC: Por la oportunidad, la enseñanza, y el conocimiento concedido. A catedráticos y compañeros, gracias por su apoyo, amistad y comprensión.

A mi asesora: Licda. Imelda González, por haber confiado en mí, su dedicación, apoyo, y orientación en todo el proceso.

A la Dra. Aracelly Mérida, M.A. Pablo Dávila, M.A. Silvia Regina Miranda, M.A. Wangner Díaz Choscó, y M.A. Héctor Salvatierra, por su apoyo, consejos y opiniones.

CONTENIDO

| | |
|--|-----------|
| LISTADO DE TABLAS | 9 |
| ILUSTRACIONES..... | 9 |
| Resumen..... | 11 |
| CAPÍTULO 1..... | 12 |
| Anotaciones preliminares..... | 12 |
| 1.1 Título | 12 |
| 1.2 Introducción..... | 12 |
| 1.3 Antecedentes | 13 |
| 1.4 Justificación | 16 |
| 1.5 Descripción y delimitación del tema | 17 |
| 1.6 Objetivos..... | 19 |
| 1.6.1 Objetivos Generales | 19 |
| 1.6.2 Objetivos Específicos | 19 |
| CAPÍTULO 2..... | 19 |
| Fundamentación teórica | 19 |
| 2.1 El Juego, concepto, definición y teorías | 19 |
| 2.1.1. Características del juego..... | 24 |
| 2.1.2 Clasificación de los juegos | 27 |
| 2.2 El juego en la sociedad..... | 29 |
| 2.2.1 El juego y el desarrollo social..... | 29 |
| 2.2.2 El juego como actividad social, cultural y de desarrollo | 31 |
| 2.3 Los juegos de mesa | 34 |
| 2.3.1. Características de los juegos de mesa..... | 40 |
| 2.3.2. Beneficios de los juegos de mesa | 41 |
| 2.3.3. Los juegos de mesa y las competencias básicas | 45 |
| 2.3.4. Los juegos Formativos, Juegos Serios o Serious Games..... | 48 |

| | |
|--|------------|
| 2.3.5. Los juegos de mesa y la comunicación | 55 |
| 2.4 El modelo de comunicación de Berlo y el aprendizaje | 58 |
| 2.4.1 Comunicación en el proceso de aprendizaje..... | 61 |
| 2.4.2 Sistemas sociales de la comunicación | 66 |
| Capítulo 3..... | 69 |
| Experiencias en diseño e implementación de juegos de mesa..... | 69 |
| 3.1.- Juego Ecológico 4..... | 75 |
| 3.1.1 Marco de desarrollo del juego..... | 75 |
| 3.1.2 Resultados juego Ecológico. | 82 |
| 3.1.3 Conclusiones del juego | 84 |
| 3.2. Juego Enfrascado | 86 |
| 3.2.1 Marco de desarrollo del juego..... | 86 |
| 3.2.2 Resultados, juego Enfrascado. | 96 |
| 3.2.3 Conclusiones..... | 97 |
| 3.3 Juego “Alerta” | 98 |
| 3.3.1 Marco de desarrollo del juego..... | 98 |
| 3.3.2 Resultados, juego Alerta. | 112 |
| 3.3.3 Conclusiones..... | 114 |
| 3.4 Banca chica | 116 |
| 3.4.1. Marco de desarrollo del juego. | 116 |
| 3.4.2 Resultados, juego Banca Chica. | 131 |
| 3.4.3 Conclusiones..... | 133 |
| 3.5 Elementos del juego de mesa y su relación con la comunicación | 134 |
| Conclusiones | 138 |
| Recomendaciones | 140 |
| Bibliografía | 141 |

LISTADO DE TABLAS

| | |
|--|-----|
| Tabla 1: Teorías Clásicas..... | 21 |
| Tabla 2: Diferentes etapas de evolución del hombre..... | 22 |
| Tabla 3: Teorías modernas | 23 |
| Tabla 4: El juego según Caillois. Se define como una actividad... .. | 24 |
| Tabla 5: Categorías del juego según Caillois | 26 |
| Tabla 6: Etapas de desarrollo de Piaget | 28 |
| Tabla 7: Clasificación de juegos de mesa | 37 |
| Tabla 8: Categorías del juego de mesa por relación temática..... | 37 |
| Tabla 9: Categoría de juegos de mesa - Teoría de juegos y Zagal..... | 40 |
| Tabla 10: Características del juego de mesa | 41 |
| Tabla 11: Contribución de los juegos de mesa a las competencias básicas | 46 |
| Tabla 12: Aspectos del Desarrollo Personal y Cognoscitivo en juegos de mesa | 47 |
| Tabla 13: Etapas del desarrollo del niño | 48 |
| Tabla 14: Definiciones de Advergames | 52 |
| Tabla 15: Taxonomía de los juegos serios | 54 |
| Tabla 16: Comparativo de componentes del aprendizaje y comunicación/ Berlo... | 65 |
| Tabla 17: Generalidades de los 4 juegos seleccionados | 72 |
| Tabla 18: Fines y características comunicativas de los elementos del juego | 134 |

ILUSTRACIONES

| | |
|---|----|
| Ilustración 1 Puntos para obtener resultados basados en un juego de mesa..... | 45 |
| Ilustración 2 Modelo de los componentes de comunicación según Berlo..... | 59 |
| Ilustración 3 Modelo de comunicación de Shannon y Weaver | 60 |
| Ilustración 4 Desarrollo proyecto de juego de mesa | 74 |
| Ilustración 5 Juego Ecología. Detalle de grupos de tarjetas, grupo 1 | 79 |
| Ilustración 6 Juego Ecología. Detalle de grupos de tarjetas, grupo 2 | 80 |
| Ilustración 7 Juego Ecología. Detalle de grupos de tarjetas, grupo 3 | 81 |

| | | |
|----------------|--|-----|
| Ilustración 8 | Juego Ecología. Instructivo, trifoliar impreso ambas caras. | 82 |
| Ilustración 9 | Enfrascado, tablero principal | 93 |
| Ilustración 10 | Enfrascado, detalle de tarjetas de mensajes | 94 |
| Ilustración 11 | Enfrascado, detalle de caja | 95 |
| Ilustración 12 | Detalle de caja juego Alerta | 106 |
| Ilustración 13 | Detalle de tarjetas, juego Alerta, grupo 1 | 107 |
| Ilustración 14 | Detalle de tarjetas juego Alerta, grupo 2 | 108 |
| Ilustración 15 | Detalle de tarjetones grupos 1-4/12..... | 109 |
| Ilustración 16 | Detalle de tarjetones grupos 5-8 /12..... | 110 |
| Ilustración 17 | Detalle de tarjetones grupos 9-12 /12..... | 111 |
| Ilustración 18 | Banca chica, publicación en Prensa Libre, 1999 | 125 |
| Ilustración 19 | Banca Chica, volante promocional, año 2000. | 125 |
| Ilustración 20 | Banca Chica, publicación del juego, Prensa Libre, 2001..... | 125 |
| Ilustración 21 | Banca Chica, detalle de la caja, tapa y base..... | 126 |
| Ilustración 22 | Banca Chica, detalle de instructivo en interior de la caja. | 127 |
| Ilustración 23 | Banca Chica, detalle de mensaje a padres de familia..... | 127 |
| Ilustración 24 | Banca Chica, detalle de tablero y casillas..... | 128 |
| Ilustración 25 | Banca Chica, detalle de billetes monetarios | 129 |
| Ilustración 26 | Banca Chica, detalle de boletas de depósito. | 129 |
| Ilustración 27 | Banca Chica, detalle de tarjetas Mérito | 129 |
| Ilustración 28 | Banca Chica, detalle de libreta de ahorro. | 129 |
| Ilustración 29 | Banca Chica, detalle de tarjetas certificados de regalo | 129 |
| Ilustración 30 | Banca Chica, detalle de tarjetas Sorpresa. | 130 |
| Ilustración 31 | Desarrollo de la comunicación en el juego de mesa, Berlo..... | 136 |
| Ilustración 32 | La comunicación en el juego de mesa | 137 |

Resumen

Universidad: San Carlos de Guatemala

Unidad académica: Escuela de Ciencias de la Comunicación

Título: “Los juegos de mesa como herramienta de comunicación”

Autor: Jorge Alberto Molina Medina

Descripción del tema: Esta monografía muestra la importancia del “juego de mesa formativo” y su relación con la comunicación social, como una forma de llevar y trasladar información a personas y grupos de interés con la intención de que éstos aprendan, comprendan y se eduquen sobre un tema en particular de interés social, comunitario o empresarial.

Se analiza la importancia de la comunicación en la estructura del juego de mesa formativo para el logro del aprendizaje y formación cultural, las características y componentes del juego, los beneficios y el potencial que ofrece para el desarrollo social al formar niños y jóvenes.

Objetivo: Describir las características y beneficios de los Juegos de mesa y la importancia que poseen como herramienta de comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje.

Conclusión: Por medio del uso de juegos de mesa formativos, las personas aprenden más y con mayor facilidad. La interacción de los elementos del juego y el uso de sus dinámicas permiten que éstos estimulen y promuevan la entretención, la recompensa, la formación de hábitos, logrando que el aprendizaje sea más sólido y duradero. Provocan además que con su uso frecuente las actitudes y comportamientos de los jugadores sean modificados de forma positiva.

Instrumentos: Tablas, e ilustraciones, internet.

CAPÍTULO 1

Anotaciones preliminares

1.1 Título

Los juegos de mesa como herramientas de comunicación en el aprendizaje.

1.2 Introducción

El juego es una forma de transmitir cultura, aprender, sociabilizar y transmitir conocimientos. Por muchos años el juego ha estado ligado al ser humano, desde el inicio de su convivencia social y durante sus diferentes etapas de su desarrollo, y en la actualidad se practica en su máxima expresión, especialmente en lo que a tecnología se refiere.

En la historia de la humanidad el juego de mesa ha sido importante en el desarrollo personal de los individuos y comunidades. Gracias a la antropología y la arqueología se ha hecho constar sus usos y aplicaciones como parte y reflejo cultural de distintas civilizaciones. Fueron utilizados principalmente por faraones, reyes, mercaderes, y militares como un ejercicio y aprendizaje para las batallas, la estrategia, el comercio, la religión y las matemáticas, entre otros.

Desde la óptica de la comunicación social el juego es un tema poco explorado y utilizado por los comunicadores sociales, en su mayoría son los pedagogos, psicólogos, médicos y antropólogos quienes investigan esta forma en la que el ser humano se interrelaciona. La fortaleza de los juegos de mesa es la comunicación, y radica en generar una combinación de mensajes debidamente estructurados y dirigidos en los que interviene el contexto del juego, la finalidad misma o intención, el diseño de la idea, la mecánica, la dinámica y sus componentes.

La comunicación social canalizada en juegos contribuye, desde temprana edad, a desarrollar habilidades personales y de comunicación, a expresar emociones y pensamientos, a incrementar y compartir conocimientos, y a fomentar la cultura y valores sociales.

Los juegos son comunicación, y los comunicadores sociales pueden desarrollar, controlar e influir en el proceso de diseño de juegos como una actividad adicional y aprovecharlos para

aplicar conocimientos que contribuyan al orden social y educativo, e incluso como un distractor en momentos de crisis o emergencia. Es en este punto donde es posible que los comunicadores apliquen sus conocimientos, considerando que los juegos de mesa se han convertido en una herramienta de comunicación alternativa, medible y adaptable a la nueva era tecnológica.

En esta monografía se presentarán las características y los beneficios de los juegos de mesa, en especial los formativos. Los juegos de mesa o llamados también de tablero (tema principal de este documento), permiten dirigir el mensaje en distintos temas y contextos, evaluar sus resultados, y relacionar personas de todas las edades, sexo y raza.

El juego, como se verá en este trabajo, es importante para el desarrollo individual y social. Por lo tanto el lector encontrará en el capítulo 1 las anotaciones preliminares, en el capítulo 2 los fundamentos teóricos que fortalecen este trabajo. En el capítulo 3 se anotan las experiencias del autor en el diseño y ejecución de cuatro juegos, acompañados de sus respectivas tablas de explicación y análisis. Por último conclusiones, recomendaciones y bibliografía.

1.3 Antecedentes

En las últimas décadas los juegos de mesa o tablero han sido abandonados y estigmatizados por considerárseles aburridos debido a la influencia de la televisión y la incursión de los juegos electrónicos de consola y pc a finales de los años 70, los cuales poseen características estupendas que hacen del juego una experiencia emocionante. La pasión por la lectura, el hábito de estudio y del orden, el seguimiento de instrucciones y reglas, han disminuido por influencia de la tecnología, y los juegos de mesa contribuyen con su práctica a fomentarlos.

Niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad, de distintas culturas y continentes, han disfrutado de los juegos de tablero durante muchos años. En Guatemala la cultura de practicar juegos de mesa no se ha fomentado como en Alemania y España, donde han comprobado a través de su historia, que el juego es parte de su formación y no solo un juego como diversión. En España el crecimiento de compra se ha incrementado hasta un 20%, desde el 2016, de acuerdo a

informes publicados por la organización especializada en investigación de mercados en España, NPD Group. (Group, 2019).

A la fecha no se encontraron investigaciones realizadas en Guatemala sobre juegos de mesa que tengan relación con comunicación y aprendizaje, pero si se encontraron las siguientes investigaciones, las cuales aportan análisis y datos, sobre juegos en general como una herramienta de comunicación y aprendizaje.

Nora Irayda Barrera Moreno (2009), de la facultad de Humanidades, Departamento de Pedagogía, USAC, en su tesis “El juego como técnica para la comprensión de la lectura “, (El caso de las alumnas del quinto grado primaria de la Escuela Nacional para Niñas No 26, José María Fuentes, Zona 8 Guatemala), expone que el juego es importante para una efectiva comprensión de lectura como proceso de aprendizaje, y utiliza juegos para comprobar su hipótesis.

La autora considera que para los jóvenes es aburrido leer lo cual detiene la formación de hábitos de lectura, y con juegos es posible retomarlos de forma divertida y amena. Los resultados de su investigación muestran datos positivos: en pruebas de comprensión el 97% de las alumnas obtuvieron una calificación aceptable al usar juegos, mientras que en el grupo de control solamente el 8% logró esta misma nota.

El sistema educativo del país requiere ser reforzado con herramientas que contribuyan con el aprendizaje. La tesis, ”Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática”, desarrollada en la Facultad de Humanidades de la Universidad Landivar de Guatemala, por la autora Petrona Alejandra García Solís (2013), expone que estudiantes adolescentes que laboran todo el día y estudian de noche, disminuyen su entusiasmo y energía para capturar información debido al cansancio.

Expone que el juego es una estrategia para el aprendizaje, porque despierta el interés y contribuye al pensamiento lógico para resolución de problemas matemáticos con mayor facilidad. Concluye en su investigación que el grupo que utilizó juegos de matemática presentó mejores resultados y calificaciones que el grupo de control que no los utilizó.

Guatemala tiene necesidad de conservar su cultura e identidad, y los juegos son una forma de lograrlo. Los autores Astrid Cristina Hernández Mancilla y William Adalberto Montoya Padilla (2014), de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la USAC, exponen en su tesis “Juegos tradicionales, una propuesta para estimular la socialización de niños y niñas en edades de 5 a 10 años en el sector 1 de San Julian Chinautla”, la necesidad e importancia de los juegos para socializar, mantener y transmitir la cultura del lugar.

Muestra los factores psicosociales que han limitado la baja socialización entre los niños y los obstáculos que impiden la promoción y el desarrollo de los juegos tradicionales guatemaltecos. Desarrollaron un cuadernillo con juegos sugeridos como herramienta lúdica para fomentar las relaciones sociales, los valores e identidad.

La tecnología y los sistemas de comunicación digital avanzan muy rápidamente. En distintas universidades de Guatemala se están desarrollando profesionales para el diseño y creación de juegos digitales, con temas educativos o como simple pasatiempo, entre otros.

La tesis “Desarrollo de juego interactivo para facilitar el aprendizaje, retención de información y motivación de estudio en los niños de primaria y educación básica”, del autor Jerry Brian Osorio Alvarado (2012), de la Facultad de Ingeniería, Escuela de Ingeniería en Ciencias y Sistemas, USAC enfoca y profundiza la importancia y beneficios que proporcionan los juegos digitales en el aprendizaje y la necesidad de los mismos en los sistemas educativos del país. Expone que el “juego” es una alternativa educativa, considerando que su actividad favorece el desarrollo afectivo, social, físico y emocional del niño y como una posibilidad de encuentro y descubrimiento de su universo.

Como un ejemplo de juego digital para el aprendizaje, Juan Carlos Cordón Hernández (2014), de la Facultad de comunicación y diseño Universidad Galileo, en su tesis “Creación de un juego interactivo para enseñar conceptos básicos de matemáticas a niños entre los 5 y 6 años de edad de la Escuela Oficial Urbana Mixta, Concepción Saravia #25”, propone el desarrollo de un juego para enseñar matemáticas basado en un programa para computadoras. Para construir el juego, en la tesis presenta el uso de los elementos de la comunicación para estructurar el contenido, temática, ilustración y dinámica. Se presentan una serie de gráficos para visualizar el concepto y

secuencia del juego, y el resultado final fue la interacción de todos los componentes del juego para enseñar matemáticas a los niños.

Pero los juegos digitales, si no son controlados, también generan aspectos negativos. Pedro Efrén Chávez Rivera y Allen Springer Rivera Coto (2005), de la facultad de Psicología de la USAC en su tesis “La influencia de los juegos electrónicos en adolescentes de doce a diecisiete años de edad”, muestran en su investigación como el uso de los videojuegos afectan el rendimiento académico y conductas en alumnos de doce a diecisiete años de edad. En sus conclusiones resaltan la importancia del uso de los juegos y confirman que este tipo de juegos influyen negativamente en el desarrollo escolar y el aprendizaje en el grupo investigado, por su contenido negativo, por no fomentar hábitos de estudio, y por influir negativamente en la forma de pensar, sentir y actuar.

Los juegos de mesa formativos son una opción importante para lograr alcanzar el aprendizaje, incluso en niveles profesionales (juegos serios). En La Maestría en Gestión y Dirección de Proyectos, de Universidad Galileo (2020), se ha practicado el juego de mesa Sea Wolf (creado por Asociación Internacional de Gestión de Proyectos) con el cual es posible simular de forma divertida la gestión de proyectos. Los participantes interactúan, forman equipos, compiten, y aplican sus competencias profesionales hasta analizar y entender el proceso de toma de decisiones.

1.4 Justificación

Dentro de las responsabilidades de los comunicadores sociales se encuentra la misión de saber utilizar, crear, transformar y proponer nuevas formas y herramientas de comunicación, capaces de transmitir mensajes que permitan el desarrollo y la integración social. La necesidad de comunicarse entre sí, de expresarse, de adaptarse y evolucionar conjuntamente con los cambios sociales y tecnológicos es esencial, por lo que la comunicación, en general, ha tomado un rol importante en las distintas etapas de crecimiento del individuo y la sociedad.

Considerando que cada vez el espacio y el tiempo para jugar se reducen, los juegos de mesa formativos se presentan como una opción para: educar e incrementar conocimientos, practicar la

competencia y el liderazgo, aprender a seguir instrucciones, estimular el sentido común y el análisis, aprender normas y reglamentos, desarrollar valores personales y sociales, fortalecer su identidad y la del país, fomentar relaciones interpersonales y de comunicación, y sobre todo fomentar el juego, la participación y diálogo en familia, y en la escuela.

Los juegos de mesa son herramientas de comunicación y aprendizaje muy útiles para padres de familia y educadores, así como para empresas y organizaciones que deseen capacitar a sus empleados o tratar un tema específico con sus vecinos y comunidades donde operan. Por la variedad de temas que abarcan, por la diversidad atributos que poseen y por las formas de comunicación que desarrollan, en la actualidad están siendo utilizados como pasatiempo y como herramientas de aprendizaje individuales o colectivas (hogar, escuela, empresa, comunidad).

Dependiendo de la temática y su práctica son una opción para transformar actitudes y pensamientos, y pueden preparar a las personas para que sean parte de cambios sociales a futuro, dado que es posible, en juegos colaborativos y cooperativos, emular situaciones y temas de la realidad donde se ensaya como liderar y plantear estrategias para solucionar problemas.

Por el potencial e importancia que tienen los juegos de mesa para comunicar, enseñar, persuadir, y adaptarse, surge la idea de desarrollar este trabajo monográfico con la intención de contribuir a brindar información a estudiantes de comunicación, comunicadores sociales, profesionales y personas en general, que estén interesados en promover la cultura de juego y el aprendizaje a través de juegos de mesa.

1.5 Descripción y delimitación del tema

Esta monografía muestra la importancia del “juego de mesa” como herramienta de comunicación y aprendizaje, como una opción para canalizar información a personas y grupos de interés con la intención de que éstos se eduquen y comprendan sobre un tema en particular de interés, personal, social, comunitario y empresarial. Este trabajo pretende demostrar que el juego de mesa es una herramienta de comunicación que facilita el aprendizaje, el conocimiento y la difusión de la cultura general.

El juego tiene una relación directa con la pedagogía y la psicología pero en este trabajo se presenta desde la óptica de la comunicación. Se describirán los valores y beneficios que los juegos poseen y generan, así como la utilidad e importancia que la comunicación tiene en su desarrollo e implementación.

Para explicar la relación del juego de mesa y la comunicación se tomó como base el proceso y modelo de comunicación David K. Berlo, con el cual es posible entender cómo los elementos de comunicación del juego se integran para llevar con éxito una serie de mensajes estructurados con la finalidad de que los receptores (jugadores) aprendan e incrementen sus conocimientos, modifiquen conductas y pensamientos de forma positiva.

La participación y colaboración de los distintos sectores de la sociedad es muy importante si se desea usar esta herramienta de comunicación como una alternativa para difundir mensajes a una mayor población. Se presentan en este trabajo cuatro ejemplos de juegos implementados en algunos departamentos de Guatemala los cuales fueron entregados y utilizados por niños, padres de familia y educadores. Dos juegos fueron desarrollados por organizaciones sociales con la intención de educar en escuelas y comunidades; y dos adicionales desarrollados por empresas privadas con la intención de educar y trasladar información sobre el proceso del vidrio y el ahorro, a sus clientes, trabajadores y a los familiares de éstos.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivos Generales

- Describir las características y beneficios de los juegos de mesa y la importancia que poseen como herramientas de comunicación y aprendizaje.

1.6.2 Objetivos Específicos

1. Enumerar los distintos tipos de juego de mesa para reconocer las características, clasificaciones y categorías que permiten su comercialización y su uso.
2. Analizar la interacción e importancia de los elementos del juego de mesa y sus características para generar en los jugadores (receptores), entretenimiento, aprendizaje y beneficios individuales o colectivos.
3. Analizar la relación entre los juegos de mesa y la comunicación para lograr el aprendizaje, de acuerdo a la teoría de David K. Berlo.
4. Explicar el proceso de desarrollo e implementación de los juegos de mesa, con distintas temáticas, dinámicas, mecánicas y componentes para visualizar su adecuación y aplicación en sectores sociales y empresariales.

CAPÍTULO 2

Fundamentación teórica

2.1 El Juego, concepto, definición y teorías

De acuerdo a Jesús Paredes Ortiz, filósofo español y especialista en deporte y juego, expone que el juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializar y aprender. A través del juego se estimula y practica la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego, además, tiene relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura. (García Velázquez & Llull Peñalba, 2009)

El juego es actividad placentera, es una herramienta que permite descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que nos rodea; ayuda a la buena relación social y a la comunicación con las demás personas; permite que la realidad sea interpretada, a ensayar conductas y roles sociales; contribuye al aprendizaje y seguimiento de reglas, a exteriorizar pensamientos, y descargar impulsos y emociones; es muy necesario para el desarrollo creativo, la crítica y la competencia. (García Velázquez & Llull Peñalba, 2009).

Es considerado como una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, en todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida y ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, y favorece la sociabilidad según el contexto cultural y social, en sí es un elemento fundamental en el desarrollo de las personas humana y un hecho inherente de la actividad educativa (García Velázquez & Llull Peñalba, 2009).

En las primeras etapas del crecimiento el juego es necesario para practicar y ejercitar las funciones vegetativas, sensoriales, conductuales y cognitivas que contribuyen a dominar las acciones necesarias en la vida. Por esta razón, el juego es para el niño algo indispensable ya que le permite desarrollarse saludablemente y su impedimento lo privaría de importantes posibilidades evolutivas en lo social, familiar, y personal”, (Dirks, 1973) (Ana Iztúriz, 2007).

Es imposible hablar del ser humano sin hablar de juego, El juego es una actividad inherente al ser humano; por lo tanto ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, en diversas modalidades pero siempre entreteniéndolo al hombre, especialmente al niño, dado que el juego es una actividad fundamental en la etapa de la niñez porque otorga múltiples beneficios para el desarrollo integral.

Desde la antigüedad, filósofos como Platón y Aristóteles resaltaban la influencia del juego en el desarrollo del niño exponiendo la importancia del aprender jugando consideraron al juego como un medio para introducir a los niños en la vida adulta. El juego y el ejercicio físico, como fuentes de placer eran importantes para Platón, porque educan el conocimiento de la naturaleza humana.

Etimológicamente la palabra juego procede del latín “iocum” (broma, diversión), y “ludos-ludere” (lúdica), el acto de jugar. Para los griegos antiguos, “juego” significa las acciones propias de los niños, y se refería a la expresión “hacer chiquilladas”. Distinguían entre paidia y agón, donde paidia se refiere a muchas expresiones espontáneas del juego, como las peleas, los tumultos, las bromas; y agón se refiere a la contienda o desafío que proponen los juegos de competición y de lucha entre varios contrincantes, basados en reglas previas.

Entre los hebreos la palabra “juego” correspondía al concepto de broma y risa. Entre los romanos “ludo” significaba alegría; entre los germanos “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el de un péndulo que producía placer. Los juegos reflejan las características de cada cultura, así un niño del antiguo Egipto, por ejemplo, es posible que jugara a los faraones, y en la sociedad occidental a los reinados.

Existen varias definiciones sobre el juego que han sido formuladas desde distintas disciplinas como la psicología, pedagogía, sociología, antropología, y economía. Según el diccionario de la Real Academia Española, es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el que se gana o se pierde.

Los estudios sobre el juego empezaron a interesar ya en el siglo XIX, y el tema perdió importancia hasta que por efectos de los cambios en la psicología el juego tomó interés en la década de 1960. A continuación se presentan dos gráficas en las cuales se resume las teorías clásicas y las teorías modernas de los juegos, en las cuales se intenta explicar el sentido y las propiedades del juego, en sus diferentes formas (García Velázquez & Llull Peñalba, 2009):

| Tabla 1: Teorías Clásicas | | |
|---|--|---|
| TEORÍA | AUTOR | FORMULACIÓN |
| Fisiológica <i>...o del exceso de energía o potencia superflua.</i> | Planteada por el inglés Herbert Spencer (1855) y por el alemán Friedrich Schiller (1861) | “El hombre, como especie superior, no tiene que dedicar toda su energía a satisfacer sus necesidades básicas, así que el juego le sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume: el hombre invierte esa energía en actividades superfluas que no son necesarias para la supervivencia, como el juego, sobre todo si es de carácter físico-motor.” |

| | | |
|---|---|---|
| Psicológica <i>...o de la relajación.</i> | Desarrollada por Moritz Lazarus (1883) | “El juego no produce gasto de energía sino que es un sistema para recuperarla cuando la necesitamos o cuando estamos decaídos”. El juego permite liberar el stress, contribuye al descanso y la distracción”. |
| De la recapitulación. <i>...o antropológica o del atavismo.</i> | Defendida por Stanley Hall (1904) Se basa en las ideas de Darwin sobre la evolución de las especies. | “El niño imita actividades de la vida de sus antepasados, de tal forma que representa simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre”. El juego se considera como una forma de recordar las tareas de las primeras sociedades, como un largo proceso de aprendizaje. (ver cuadro evolutivo del hombre). Propone las etapas evolutivas: Infancia(0-4), niñez (4-8), juventud (8-13), adolescencia (13 hasta la madurez 18-20). |
| Pragmática <i>...o del pre-ejercicio.</i> | Desarrollada por el alemán Karl Gross (1896-1899). El juego es una escuela para la vida. | “El juego no es únicamente ejercicio sino pre-ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuya madurez se logra al final de la infancia” El juego es una actividad de aprendizaje para la vida adulta haciendo uso de ejercicios, destrezas, conductas e instintos. Activa y potencia las cualidades y funciones biológicas de las personas para adaptarse, desarrollarse y sobrevivir. El niño realiza este proceso sin responsabilidades ni exigencias, prestando más atención a los procesos que los resultados lo cual le permite ensayar y errar con total libertad. |

Tabla 1: Teorías Clásicas (diseño propio) fuente (García Velázquez & Lul Peñalba, 2009)

| Tabla 2: Diferentes etapas de evolución del hombre | | | | |
|---|--|-------------------------------|---|------------------------------|
| Animal | Salvaje | Nómada | Neolítica | Tribial |
| Gatean (4 patas), trepan y se columpian como los primates | Rastrean, cazan, se esconden como depredadores, recolectan | Se interesan por los animales | Juegan con muñecas y cavan en la arena, (sociedades agrícolas | Juegan organizados en equipo |

Tabla 2: Etapas de evolución del hombre (diseño propio).Fuente (García Velázquez & Lul Peñalba, 2009)

| Tabla 3: Teorías modernas | | |
|--|---|---|
| TEORÍA | AUTOR | FORMULACIÓN |
| Buytendijk | Por el holandés Frederik J. Buytendijk (1935). | “El juego es consecuencia de las características propias de la infancia, que son completamente diferentes de las de la edad adulta”. La autonomía del niño en el juego se determina por tres grandes impulsos: 1.- El de libertad, para eliminar obstáculos del medio y elementos que coartan su autonomía. 2.- El deseo de fusión o integración con su entorno y de parecerse a los demás. 3.- Tendencia a jugar siempre lo mismo. |
| Ficción | Por el suizo Édouard Claparède (1934). Satisface tendencias y deseos difíciles de cumplir realmente | “Es una actitud del individuo ante la realidad. La clave del juego es la ficción, es decir, la forma en la que las personas representan la realidad y reaccionan ante ella.” Cada persona reacciona e interpreta de forma distinta de la situación lúdica. Lo importante es la ficción que crea el juego y la transformación de la conducta real en conducta lúdica. Influye la edad, la cultura, el sexo, el contexto social, etc.” |
| Juego y Psico-análisis | Por el neurólogo austriaco Sigmund Freud (1905), Con el juego se expresa el instinto de placer | “El juego es un medio para expresar y satisfacer necesidades”. El juego es gratificador, placentero y de satisfacción de deseos inmediatos. Los símbolos que se expresan en el juego poseen una función similar a la que tienen los sueños de los adultos en relación con los deseos inconscientes. Al jugar, el inconsciente se proyecta, se expresan sentimientos y se realizan deseos. En una actividad lúdica el niño es un actor, donde manifiesta deseos insatisfechos, e incluso revivir experiencias y sucesos desagradables. |
| Psico-evolutiva | Desarrollada por el suizo Jean Piaget (1961), | “El juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales”. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. Es parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva. Los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, acuerdo, reglas). |
| Vygotski y Elkonin la escuela soviética. | Por los rusos Lev Vygotsky, Daniel Elkonin (1924) El juego es una actividad social y emocional cuyo origen radica en la acción espontánea del niño, pero que está orientada y dirigida culturalmente. | “El juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo”. Estas zonas son la distancia entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, y el desarrollo potencial para resolver un problema con la ayuda de otro. En consecuencia, el juego adquiere un carácter social. Con el juego se aprende a dominar capacidades personales y normas sociales, y a la vez compartirlas y aprender de otros. Vygotski señala que en un juego simbólico el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación con un significado distinto, por ejemplo: Usar y correr con una escoba simulando un caballo. Para Elkonin, la esencia del juego está precisamente en que muestra cómo se producen las interacciones entre las personas. Por ello el juego tiene sus reglas internas y evoluciona con la edad, dependiendo de las características del propio juego, de las personas y sus relaciones sociales. |

| | | |
|---------------------|---|---|
| Culturalista | Culturalista Johan Huizinga (1954) y Roger Caillois (1967): | “Los juegos son transmisores de patrones culturales, tradiciones y costumbres, de percepciones sociales, de hábitos de conducta y representaciones del mundo”. Los juegos expresan los valores dominantes de la cultura de cada civilización, y cambian en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas. Huizinga menciona que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como en la vida corriente, sin interés material o provecho alguno. |
|---------------------|---|---|

Tabla 3: Teorías Modernas. Diseño propio, fuente (García Velázquez & Lul Peñalba, 2009)

2.1.1. Características del juego

Muchos teóricos y autores en general han estudiado el tema del juego, lo que ha llevado a crear distintas teorías y análisis en las diferentes etapas del individuo. Uno de los más importantes, por la influencia que ejerce es el francés Roger Caillois, en su obra *Los Juegos y los Hombres*, constituía un intento de definición y de clasificación universal del juego.

A partir de las definiciones propuestas por el holandés Huizinga, Caillois precisaba las características que permiten distinguir el juego de las otras prácticas humanas:

| Tabla 4: El juego según Caillois. Se define como una actividad... | |
|--|--|
| 1. Libre: | El jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa. |
| 2. Separada: | Circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano. |
| 3. Incierta: | Cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta latitud en la necesidad de inventar. |
| 4. Improductiva: | Que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida. |
| 5. Reglamentada: | Sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única que cuenta. |
| 6. Ficticia: | Acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealdad en relación. |

Tabla 4: El juego según Callois. Diseño propio (Caillois), (UNESCO, 1980)

Caillois, en su libro “Los juegos y los hombres” (1958), hace un análisis donde expone el ejemplo de que tanto en una apuesta o en la lotería, sea en la ruleta o en el bacará, el jugador adoptará la misma actitud, no hace nada solo espera la decisión de la suerte. En cambio, indica, un boxeador, corredor o ajedrecista hace todo lo posible por ganar. En este punto no importa que esos juegos sean atléticos o intelectuales, la actitud y deseo de vencer a su rival es la misma. De esta manera justifica oponer los juegos de azar con los juegos de competencia.

Luego de examinar diferentes posibilidades, Caillois propone cuatro categorías principales donde predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro y del vértigo y los llamó respectivamente Agon, Alea, Mimicry e Ilinx (Caillois). Así definidos, los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías (UNESCO, 1980), (Caillois):

1.- Competición (Agon), un desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone una igualdad de oportunidades al comienzo. Los juegos de competencia requieren disciplina y perseverancia, pero sobre todo entrenamiento. Ejemplos: fútbol, ajedrez. Agon es una palabra del griego antiguo que significa contienda, desafío, disputa.

2.- Azar (Alea), categoría que se opone fundamentalmente a la anterior. Los participantes tratan de salir favorecidos por el destino, tienen la función de abolir las cualidades naturales o adquiridas de los individuos dejándolos en igualdad absoluta de condiciones frente a la suerte, como tirar los dados, o lanzar una moneda al aire, la ruleta, o la lotería. Alea, es una palabra latina que da origen a la palabra aleatorio, y significa fortuna o suerte.

3.- Simulacro (Mimicry), juegos con drama o ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad como ejemplos se puede mencionar la representación teatral y la interpretación dramática. Mimicry en inglés o mimetismo en español es una habilidad que ciertos seres vivos poseen para camuflarse o asemejarse a otros organismos, para defenderse o atacar. La imitación puede darse en cuanto a forma, color, sonidos y colores.

4.- Vértigo (Ilinx), que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de la percepción y de imponer a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. Ilinx es un tipo de juego, descrito por Caillois que se caracteriza por generar vértigo, mareo o cambios

desorientadores en la dirección del movimiento como en los juegos de feria, o en los deportes como la velocidad, deslizamiento o acrobacia. El ilinx es una palabra que proviene del griego y significa torbellino.

Caillois, hace uso de los conceptos de PAIDIA y LUDUS para explicar las manifestaciones y restricciones de los impulsos enérgicos (Cristina Llorca, 2013):

Paidia: Actividades sin reglamentos relacionadas a la diversión, con improvisación, llenas de fantasía, comúnmente conocido como el juego de los niños. Es divertirse, improvisar, mostrar despreocupación, agitación y alegría. Paidia deriva del griego paidós, que significa “niño.

Ludus: Actividades con dificultad para llegar al resultado final, conllevan ingenio, habilidad, destreza, paciencia. Es el paidia domesticado, donde el juego es controlado y regulado con reglas, manuales y objetivos, y donde se requiere entrenamiento y habilidades adquiridas. Ludus es una palabra latina que significa juego.

| Tabla 5: Categorías del juego según Caillois | | | | |
|---|---|---|--|--|
| Clasificación | Competencia (Agón) | Azar (Alea) | Simulacro (Mimicry) | Vértigo (ilinx) |
| PAIDIA | Ej. Carreras, luchas, tiros, etc. (No reglamentadas). | Ej. Rondas infantiles, cara o cruz, dados, etc... | Ej. Imitaciones infantiles, juegos de ilusión, muñecas, carritos, disfraces, etc.... | Ej. Mareo infantil, sube y baja, columpio, ratón loco, etc.... |
| LUDUS | Ejemplo: Boxeo, esgrima, fútbol, billar, ajedrez, damas... (Competencias deportivas). | Ej. Apuesta, ruleta, loterías, casinos... | Ej. Teatro, ópera, marionetas... (Artes del espectáculo). | Ej. Alpinismo, atracciones de feria, esquí, cuerda floja. |

Tabla 5: Tabla de categorías del juego, Caillois (Cristina Llorca, 2013)

Existen otras características generales del juego mencionadas por otros investigadores entre las cuales se pueden señalar (García Velázquez & Llull Peñalba, 2009):

- El juego es libre, es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada por el exterior.
- El juego produce placer, y proporciona satisfacción inmediata.

- El juego implica actividad, no todos los juegos requieren ejercicio físico pero el jugador si está psíquicamente activo durante el desarrollo.
- El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia, muchos juegos no necesitan explicarse se hacen de forma casi automática.
- El juego tiene una finalidad intrínseca. El proceso y la participación son más importantes que el fin.
- El juego organiza acciones de un modo propio y específico. Los niños proponen sus propios procedimientos y cambio de reglas para hacerlo más divertido.
- El juego es una forma de interactuar con la realidad. Está condicionado por las circunstancias del medio, por los propios factores internos y actitudes del jugador. El jugador pone en práctica sus capacidades para llegar al éxito.
- El juego es una vía de autoafirmación. Se crean estrategias para resolver y entender sus propios problemas.
- El juego favorece la socialización. Contribuye a respetar normas, a entender y relacionarse con los demás.
- Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables. Pueden inventarse e incluso se puede jugar con su propio cuerpo.
- Los juegos están limitados en el tiempo y el espacio, pero son inciertos. Los espacios de juego y su duración se modifican y alternan de acuerdo a las necesidades y posibilidades,
- El juego constituye un elemento sobre-motivador. Las actividades se tornan atractivas cuando estas despiertan interés, emoción y donde todo es representado por medio de símbolos y se desarrolla una comunicación, lo cual es placentero.

2.1.2 Clasificación de los juegos

Piaget sostenía en su teoría que la dificultad de los juegos va en concordancia con el desarrollo de la inteligencia. Diferente a otros investigadores, Piaget estudiaba a los niños y el ser humano considerando sus diferentes etapas de crecimiento, y no clasificando o dividiendo la inteligencia.

Según Piaget el niño tiene que jugar porque la realidad le desborda, no puede interactuar, le falta información a los niños para poder procesarla y, por tanto, crean la suya en función de los conocimientos que van adquiriendo.

Piaget proponía tres formas que tenían los niños para adaptarse a la realidad:

- Asimilación: El niño se adapta a su entorno y aprende de éste.
- Acomodación: Para dar cabida a las experiencias externas, el niño modifica su estructura interna de pensamiento u organización cognitiva como respuesta al cambio externo.
- Equilibración: Equilibra las dos anteriores. Hasta que no ha acomodado correctamente lo asimilado antes, no inicia el proceso de asimilación de nuevo. (Piaget).

Conociendo las formas anteriores se comprende la división de las etapas infantiles, y cómo el niño pasa de una etapa a otra, asimilando, acomodando y equilibrando y vuelta a empezar. En el recuadro siguiente se muestran las cuatro etapas de desarrollo cognoscitivo propuestas por Piaget:

| Tabla 6: Etapas de desarrollo de Piaget | | |
|--|------------------------|---|
| Etapas de desarrollo cognoscitivo de Piaget | Edad aproximada | Características |
| Sensorio motora | 0-2 años | - Empieza a hacer uso de la imitación, la memoria y el pensamiento. - Empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando son escondidos. - Pasa de las acciones reflejas a la actividad dirigida a metas. |
| Pre-operacional | 2-7 años | - Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica. - Es capaz de pensar lógicamente en operaciones unidireccionales. - Le resulta difícil considerar el punto de vista de otra persona. |
| Operaciones concretas | 7-11 años | - Es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica (activa). - Entiende las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series. - Entiende la reversibilidad. |
| Operaciones formales | 11- adultez | - Es capaz de resolver problemas abstractos de manera lógica. - Su pensamiento se hace más científico. - Desarrolla interés por los temas sociales y de identidad. |

Tabla 6: Etapas de desarrollo de Piaget (Piaget)

2.2 El juego en la sociedad

A través de la antropología es posible identificar que el juego ha estado presente en todas las culturas desde los orígenes de la humanidad. En tiempos ancestrales la infancia era muy corta ya que los niños comenzaban a trabajar muy pronto, por lo que el juego era considerado como una pérdida de tiempo y carente de utilidad.

Desde la prehistoria ya se jugaba con muñecas; en excavaciones realizadas en la Mesopotamia y Egipto han encontrado canicas y dados de arcilla, y juegos similares al dominó, en este último se jugaba el Santé juego similar al ajedrez. En el mundo grecorromano el juego podía constituir una forma de vida o muerte; en Grecia los juegos olímpicos tenían una connotación religiosa y política; para los romanos el juego era entretenimiento y espectáculo pero asociadas simbolizar la Sociedad, reproducir batallas heroicas y como oráculo.

En la edad media los juegos se practicaban al aire libre, pocos juguetes fueron desarrollados dado que la persona como individuo apenas tenía importancia, a no ser que fuera alguien acaudalado o perteneciente a la corona. En el renacimiento el hombre como individuo toma importancia y los juegos toman fuerza, cobra la idea de que el juego es un facilitador del aprendizaje y se fomentan el estudio, la lectura y el cálculo y hasta las disciplinas militares.

En el siglo XIX surgen las primeras teorías formales sobre el juego, y se inicia la producción de juguetes, pese a que el niño tiene poco tiempo para jugar considerando que entran a una edad adulta desde temprana edad y algunos laboran desde niños. (Linares, 2011).

2.2.1 El juego y el desarrollo social

El juego es un derecho: La Declaración Universal de los Derechos de la Infancia (20 de noviembre de 1959) en su artículo 31 reconoce el juego como un derecho fundamental, ya que influye en el desarrollo y sano crecimiento de los niños y niñas.

La Sociedad de Naciones (SDN) aprobó en 1924 la Declaración de Ginebra en el cual se reconoce y se afirma los derechos específicos de los niños y la responsabilidad que deben tener los adultos con ellos. En 1948 se funda las Naciones Unidas (ONU) y ésta toma como

base la Declaración de Ginebra la cual contenía la primera Declaración de los Derechos de los Niños; el 20 de noviembre de 1959 es nuevamente revisada y actualizada.

Los derechos del niño fueron estipulados en la Convención sobre los Derechos del Niño. Durante 10 años representantes de diversas sociedades, culturas y religiones brindaron su aporte para crear los derechos del niño o de la infancia. El 20 de noviembre de 1989 se desarrolla la Convención sobre los Derechos del Niño, y quedan aprobados dichos derechos. Fueron creados 54 artículos donde se reconoce que los niños (menores de 18 años) poseen derecho de pleno desarrollo físico, mental y social, y a expresar libremente sus opiniones. (UNICEF C. E., 2006)

En la Convención de los Derechos del Niño, el 20 de noviembre de 1989, se establece que el niño (artículo 31) tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en las actividades artísticas y culturales (UNICEF C. E., 2006). El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia o Unicef (United Nations International Children's Emergency Fund) expone 10 derechos fundamentales de los niños (Quino, 2018):

1. Derecho a la igualdad, sin discriminación de raza, religión o nacionalidad.
2. Derecho a una protección para que puedan crecer física, mental y socialmente sanos y libres.
3. Derecho a tener un nombre y una nacionalidad.
4. Derecho a una alimentación, vivienda, y atención médica adecuadas.
5. Derecho a educación y atenciones especiales, para los niños y niñas con discapacidad.
6. Derecho a comprensión y amor por parte de las familias y de la sociedad.
7. Derecho a una educación gratuita. Derecho a divertirse y jugar.

Por lo menos en etapas elementales. Su educación debe favorecer su cultura general y le permita, en igualdad de condiciones, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad considerando que son los padres quienes tienen la primera responsabilidad. Debe disfrutar de juegos y recreación. La sociedad y autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho.

8. Derecho a atención y ayuda preferentes en caso de peligro.
9. Derecho a ser protegido contra el abandono y el trabajo infantil.
10. Derecho a una educación que fomente la solidaridad, la amistad, y la justicia entre todo el mundo.

(Quino, 2018)

Artículo 31:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural.

2.2.2 El juego como actividad social, cultural y de desarrollo

El juego ha sido y es una actividad necesaria para los seres humanos, es una herramienta placentera y sin obligaciones que contribuye en la socialización, al desarrollo de capacidades intelectuales, motoras o afectivas, y fomenta el desarrollo de comportamiento social.

En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico, permitiendo ampliar conocimientos, favorecer la socialización, desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades, creatividad, espontaneidad, y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal. (Cristina Llorca, 2013).

El juego es para toda la vida, para niños y adultos, favoreciendo el desarrollo personal de forma integral, e inserta valores personales y sociales, y promueve el logro de habilidades, el respeto y la cooperación (García Velázquez & Llull Peñalba, 2009).

El juego enseña a respetar las normas, a relacionarse y a entender a los demás lo cual favorece la socialización. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, funciona como un compensador de desigualdades socioculturales facilitando la inserción social, y dado que son adaptables permiten la participación de personas de distintas edades, sexos, razas y culturas (García Velázquez & Llull Peñalba, 2009).

El Dr. Stuart Brown, psiquiatra e investigador especializado en el juego, fundador del Instituto Nacional del Juego en Estados Unidos, ha realizado numerosos estudios sobre la necesidad del juego en el ser humano y en los animales particularmente en los mamíferos (Guerrero, 2012).

Uno de sus principales puntos fue el demostrar, junto a otros profesionales en su campo, psicólogos, neurólogos, sociólogos, entre otros, que la falta del juego en la niñez y en la vida misma puede ser un factor importante en algunas personas al punto de volverlas antisociales y psicópatas, como el caso de Charlie Whitman un asesino serial del Estado de Texas en 1966 quien fue analizado por el profesor Brown.

Así como estudio asesinos y otros psicópatas, el profesor Brown también realizó estudios sobre las historias de juego y la evolución de la niñez de distintos profesionales entre los que se incluyen científicos y premios Nobel, lo cual concluye que el juego fue un factor determinante, positivo o negativo, en la evolución de sus vidas. Adicionalmente indica que por medio de juegos se lograba disminuir la tendencia antisocial y violenta de algunos niños que habían sido víctimas de abuso.

El profesor Brown indica que el juego natural es una forma de ensayar la supervivencia y reproducción, que es importante usarlo para fortalecer factores psicológicos que definirán su madurez, su incorporación social, su carácter y sus decisiones. Afirma que en la actualidad se ha desarrollado una visión negativa del juego como una actividad sin valor, practicarlos genera una sensación de culpa donde se pierde el tiempo y productividad, siendo los deportes los únicos aceptados, pues los mismos son controlados de forma rígida y organizada.

Para algunos adultos el juego se considera infantilismo y con grados de irresponsabilidad frente a otras tareas, por ello ha disminuido el tiempo que los niños necesitan para entretenerse.

El juego es un ensayo a los desafíos de la vida, donde los riesgos extremos no son un peligro. El juego en los animales permite que aprendan sobre su ambiente y adoptar reglas para relacionarse con amigos y enemigos. La interacción del juego permite un ensayo sin “penalización” en los grupos sociales (Guerrero, 2012).

El valor social del juego lo describe Peter Gray, psicólogo que ha estudiado el papel del juego en el aprendizaje. Explica que cada animal debe comportarse durante el juego de manera que satisfaga las necesidades de los otros al tiempo que satisface las suyas, si fracasa en esto, termina el juego. Indica que durante el juego un nuevo tipo de relación emerge entre las personas, una relación basada en un tipo de poder asertivo y no restrictivo; también emerge la sensibilidad a las necesidades de los otros jugadores.

El Dr. Gray, Considera que la naturaleza ha organizado las cosas de tal manera que el juego es la principal y absorbente actividad de la juventud humana por lo que es indiscutible que la especie

humana no podría haber sobrevivido cientos de miles de años sobre la tierra si los jóvenes de la especie no estuviera bien dotados para adquirir las destrezas para funcionar como un adultos efectivos.

El profesor Brown explica que una juventud privada de juego deteriora el desarrollo social, emocional y cognitivo normal en humanos y animales; o de que la limitación del juego libre en el desarrollo de los críos pueda derivar en una generación de adultos ansiosos, infelices e inadaptados socialmente. El juego libre resulta crucial para que una persona llegue a ser socialmente competente, maneje adecuadamente el estrés y desarrolle habilidades cognitivas como, por ejemplo, la capacidad para resolver problemas.

Uno de los factores más importantes de la vida cotidiana para sentirse realizados como seres humanos es jugar. Al jugar se experimenta la sensación de felicidad, y contribuye a mantener relaciones sociales y desarrollar la capacidad de innovación y creatividad. Con el juego es posible descubrir intereses personales más profundos, verdades interiores y también aspectos de la realidad que conectan con la vida y la sociedad, lo que permitirá ampliar el mundo.

El juego es una actividad dirigida por procesos mentales y que se caracteriza principalmente por el ejercicio de la imaginación. Una de las funciones básicas del juego para los niños es construir fantasías que les ayuden a lidiar con situaciones difíciles. A través del juego los niños pueden recrear situaciones conflictivas, expresar emociones tan intensas que no se sienten capaces de expresar en la realidad o descargar la tensión emocional de vivencias inadecuadas a través del juego simbólico.

La mente de una persona que juega debe estar involucrada en alguna actividad. El psicoterapeuta Leslie Greenberg llama a esta actividad “construcción de modelos” y desde su perspectiva, el juego es construcción de modelos en acción. El juego, por tanto, proporciona feedback al cerebro sobre las consecuencias de sus modelos cuando los pone en práctica en el entorno del mundo real y por esto jugar es una actividad esencial en el niño.

El niño necesita construir fantasías que le ayuden a lidiar con situaciones difíciles. En el juego pueden recrear situaciones conflictivas y emociones intensas que en la realidad no pueden expresar. Greenberg centra sus investigaciones principalmente en la terapia focalizada en las emociones, e indica que el juego no es una evasión de la realidad, sino una oportunidad para probar modelos alternativos de realidad (Guerrero, 2012).

2.3 Los juegos de mesa

Los juegos de mesa han estado presentes en diversas civilizaciones antiguas hasta el presente, y su importancia radica en el motivo de su creación y sus efectos. En general eran creados para desarrollar estrategias de guerra y elevar el conocimiento y han sido practicados por todas las clases sociales incluyendo emperadores y reyes.

Por herencia cultural, colonización y comercialización, los juegos se expandieron a todo el mundo, y ha sido el siglo XX el más activo en este tema y particularmente de los años 70 a los 90, décadas donde miles de juegos de mesa se han construido en distintos modelos y categorías por diferentes editoriales y personas particulares con ingenio y diseño original, logrando hasta esta época moderna desarrollar más de 5000 títulos.

Partiendo de los inicios de la historia universal, los expertos estiman que el primer juego de mesa conocido se origina en el Antiguo Egipto, entre el 3000 y el 2600 antes de cristo. El Senet junto con el Oware y el Juego real de Ur, son considerados los juegos de mesa más antiguos del mundo, siendo el primero del cual más información se tiene. Según la mitología, el juego del Senet (representado en la tumba de Hesy, dinastía III) permitía a los muertos entrar en el mundo de Osiris, y para ello el difunto debía enfrentar y vencer con movimientos de sus peones a un adversario invisible, como un dios (Millán, 2012).

El Go es un juego practicado en occidente hasta finales del siglo XX. Se considera que es originario de China hace más de 4000 años con el nombre de Weiqi, aunque no existe constancia de su origen. Algunas teorías indican que creado fue por militares chinos para analizar batallas y estrategias, y basados en una leyenda se cree que un emperador chino, 2300-2200 a.C., encargó su creación para enseñar a su hijo disciplina, concentración y equilibrio (Millán, 2012).

Un juego que se ha extendido por todo el mundo y se cree que es de origen africano es el Mancala, su antigüedad llega a los 1400 a.C. En Egipto se han encontrado algunos juegos muy similares y algunas teorías sostienen que se utilizaban para recuento de inventarios e incluso ofrendas (Millán, 2012).

La creación del ajedrez proviene de muchos siglos atrás y se cree que proviene del juego indio Chaturanga. El motivo de su creación, de acuerdo a una leyenda, es dar una solución a una disputa que surgió entre dos hermanos por la sucesión del trono de una región recién conquistada, para ello un grupo de sabios decidieron resolver el conflicto recreando la batalla sobre un tablero cuadrado de 64 casillas. El juego fue adoptado por los persas y de ellos, por las guerras de la península ibérica en la edad media, se propagó a occidente siendo los italianos y españoles quienes lo desarrollaron y transformaron hasta denominarlo ajedrez. (Millán, 2012)

El Parchís deriva del Pachisi, un juego inventado y muy practicado en la India, se cree que desde el siglo IV a.C. Su nombre deriva de la palabra “pachisi” que significa "veinticinco", que es el resultado o puntuación más alta al tirar los dados. En la actualidad al juego se le denomina Parchis o Ludo (Millán, 2012).

Aunque al juego de la Oca se le considera un juego moderno existen teorías que su origen data desde hace 4000 años debido al disco de Phaistos hallado en 1908 en el Palacio de Creta. El juego se relaciona con la leyenda de la invasión a Troya, donde se cree que los ejércitos griegos lo inventaron para entretenerse, soportar el aburrimiento y la tensión. Al igual que el juego de la Oca esta pieza de arcilla contiene una espiral dividida en casillas con dibujos de aves y diversos jeroglíficos en ambas caras (Millán, 2012).

Así como en Asia, Africa y Europa encontramos en Mesoamérica en la cultura Maya el juego El Puluc, es también conocido como Bul, Boolik, Boolk, Boo ik o Carretera del maíz, el cual era jugado durante las ceremonias místicas de los Q'eqchi en el norte de Guatemala y parte de Belice, pues originariamente se jugaba formando el tablero con mazorcas de maíz colocadas al sol. Es un simulador de batallas y en el tablero son representadas como un campo de batalla, y cada movimiento de los jugadores significa algún acontecimiento en la pelea mostrando a su vez imprevistos al azar que surgían cuando se avanzaba de ciudad en ciudad (CICC, 2018).

Dado que el juego de mesa es de relevancia para esta monografía, a continuación se procede a entrar en más detalle en su definición y clasificación. No existe una definición específica, pero basado en las diversas opiniones muy generales de organizaciones dedicadas a su promoción y estudio, y a notas generales de sitios web, es posible definirlo de la siguiente forma:

Un juego de mesa requiere una mesa o soporte para jugarse y que es jugado por un grupo de personas alrededor de él. Parte importante en el juego es que contengan estrategia, razonamiento, y azar aunque este último no aparezca frecuentemente. (Juande, 2013).

Rob Daviau, diseñador de juegos norteamericano para principales empresas comerciales, define el juego de mesa como “como un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia” (Daviau, 2011). Considera que es un compendio de metáforas regladas y mecánicas que pueden depender de la suerte, la estrategia o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos (tableros diseñados, papel o cartón, dados, tokens o piezas de movimiento, fichas, dibujos, etc.) y que conforman un tema o un grupo de temas que proveen un esquema o idea más amplia a los jugadores sobre un tema en particular o simplemente una mecánica.

En el juego las metáforas son “el tema”, y las mecánicas son “son los pasos y reglas a seguir”, ambos componentes importantes y necesarios. Para dar sentido al juego el jugador se interesa por el tema y seguidamente interactúa con el resto de jugadores hasta completar el objetivo propuesto (Revista Legado de Arquitectura y diseño núm.21, UNAM, 2017).

En la actualidad los juegos de mesa llevan incorporados elementos educativos como procesos de desafío, crítica, reflexión, construcción y reconstrucción de ideas, los cuales interactúan y facilitan el aprendizaje efectivo. Incorporan también el azar como desafío intelectual para incentivar la capacidad de aprendizaje. En las primeras partidas se interpreta la temática y mensaje del juego, se aprenden las reglas y su mecánica, y en la práctica frecuente se jugará cada vez mejor entendiendo el concepto del juego.

Existen varios criterios de clasificación de los juegos de mesa acuerdo a sus elementos o componente materiales y a su temática, García y Torrijos (2002) hacen la siguiente clasificación:

| Tabla 7: Clasificación de juegos de mesa | | |
|---|---|---------------------------------|
| Juegos de Estrategia | La estrategia es cualquier acción planificada previamente y llevada a cabo con el fin de conseguir objetivos. La táctica es la característica principal para alcanzar la victoria. | Ajedrez Risk |
| Juegos de intercambio | Las fichas o piezas parten de posiciones enfrentadas en ambas partes del tablero. Cada jugador lleva sus fichas al lado opuesto y las coloca en los lugares que antes ocupaba el adversario | Damas españolas Damas chinas |
| Juegos de Fichas | Son aquellos donde se utilizan fichas marcadas. | Dominó mahjong |
| Juegos de posición | El objetivo frecuente es lograr que las piezas se ubiquen en una determinada posición o casilla, por medio de dados, tarjetas, o ruleta. Usualmente llevan instrucciones dirigidas. | Oca Maratón Monopoly |

Tabla 7: Clasificación juegos de mesa (diseño propio). García y Torrijos (2002).

En los años 60 y 70 se desarrollaron juegos de mesa especializados como resultado de la comercialización y segmentación del mercado tratando de satisfacer las necesidades de los consumidores. A partir de los años 90 los juegos se enfocan en un grupo objetivo específico, en el cuadro siguiente se muestran las categorías de acuerdo a su relación temática (Millán, 2012):

| Tabla 8: Categorías del juego de mesa por relación temática | | |
|--|---|---|
| Juegos de estilo Alemán, EuroGame, o de diseñador | Juegos complejos, de mucha categoría y calidad, muy completos y con muchos elementos, se inician en Alemania. <i>Ejemplos: Colonos de Catán, Tzolk'in, Puerto Rico, Alta tensión, Pasajeros al tren, Agrícola.</i> | Características: - El eje del juego es su mecánica. - La temática del juego es secundaria. - Reglas simples. - Menos componentes de azar. - Partidas cortas, menos tiempo. - No hay eliminación de jugadores. - Uso de más símbolos y muy poco texto - El azar es casi nulo. - Suele haber un sistema de gestión de recursos, y algún tipo de juego "político" |
| Juegos Americanos / Ameritrash | Juegos muy completos. Se les consideraba como juegos basura por su bajo contenido en relación a los alemanes, por eso su nombre. <i>Ejemplos: Star Wars, El Señor de los Anillos, Estaciones de batalla, Cuentos de las mil y una noches, Arkham Horror, Imperio crepuscular</i> | Características: - Temática bien desarrollada con buena estética, su base: películas, series, novelas, comics, una historia épica etc. - Reglas bien complejas. - El azar influye bastante. - Partidas largas, más tiempo. - Si hay eliminación de jugadores. - Existen rivalidades. - Uso de símbolos y texto |
| Juegos abstractos | Juegos donde no existe un tema o ambientación asociado. Aquí se encuentran los clásicos y siempre hay un ganador. <i>Ejemplos: El Ajedrez, Go, Damas españolas, Mankala.</i> | Características: - La mecánica domina sobre la temática - Los elementos del juego no representan el comportamiento ni las características de seres u objetos reales o imaginarios. - El azar es nulo o muy bajo. - Se juega alternando turnos. |

| | | |
|--|--|--|
| Juegos de Estrategia | Los jugadores compiten y despliegan su talento para lograr la victoria | Los jugadores pueden representar el papel de cualquier personaje, en los que tendrán que desarrollar una serie de estrategias, gestionando los recursos de los que se dispone del juego. |
| Juegos temáticos | Posee un tema o ambientación asociado <i>Ejemplos: Monopoly, scrabble, Risk, Trivial Pursuit. La mayoría de los Eurogames pertenecen a esta categoría.</i> | Los elementos representan el comportamiento y características de seres u objetos reales o imaginarios. Los componentes suelen ser ricos en detalles con tableros vistosos y cartas coloridas ambientan el juego |
| Juegos Cooperativos | Los jugadores no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. entre <i>coaliciones</i> de jugadores y no entre jugadores individuales | En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores (<u>coaliciones</u>) pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre <i>coaliciones</i> de jugadores y no entre jugadores individuales |
| Juegos de Rol | Se desarrollan en los años 70. Cada jugador interpreta el papel de un personaje protagonista de una historia regida por el director de juego (DJ). <i>Ejemplos: Dungeons & Dragons, Vampiro o Paranoia.</i> | Cada jugador describe las características de su personaje como rasgos de su personalidad, pertenencias, o accesorios, valores numéricos para cuantificar sus habilidades (niveles y fortalezas del personaje) |
| Juegos de Ingenio | Desarrollan y ejercitan la inteligencia y el razonamiento, resolviendo acertijos y problemas lógicos. | Sus reglas y mecánicas son sencillas de comprender. |
| Fillers | Son juegos rápidos que ocupan poco espacio y duran de 10 a 30 minutos, se denominan de relleno (fillers en inglés). | <ul style="list-style-type: none"> - Poseen pocas reglas, fáciles de entender. - Se juegan con elementos variados como, tablero, naipes, fichas, dados entre otros. - Es multijugador y para todo público.. - Son más económicos |
| Juegos de Sociedad | También llamados <i>Juegos de Fiesta</i> o <i>Party Games</i> . Son intelectuales y para público en general. <i>Ejemplos: La Oca, Serpientes y escaleras, Parchís, Monopoly, Scrabble, El juego de la Bolsa, Acquire, Hotel, Pictionary.</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Participan de 2 a 6 personas o más. - Normalmente ponen a prueba alguna habilidad (física, visual, mental, etc.) - Es un juego de tablero o cartas con elementos complementarios (fichas, cincos, monedas, etc) - Posee reglamento simple |
| Juegos de cartas, dados y de fichas | Se usan dados o fichas o equivalentes a ellos. <i>Ejemplos: Ludo., Backgammon, Poker, Dominó.</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Se usan fichas marcadas. - Juegos rápidos con reglas sencillas. - Las mecánicas varían dependiendo del tipo de juego.. |
| Wargames o juegos de guerra | Los jugadores se introducen de lleno en un conflicto bélico (ya sea histórico o ficticio). <i>Ejemplo: Memoir 44, Hannibal:</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Según determinadas normas, los jugadores tomaran el control de diferentes bandos y se enfrentarán entre sí. - Usualmente participan 2 jugadores. |

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| | <i>Rome vs. Carthage, Combat Commander.</i> | - Son juegos de estrategia. |
| Juegos de Papel y Lápiz | Se juegan especialmente con papel y lápiz; u otro instrumento para la escritura, como pizarra y tiza o marcadores. <i>Ejemplos: Totito, Punto y raya, Ahorcado, Basta, Sopa de letras, Crucigrama</i> | - Reglas sencillas y mecánicas variadas. - En grupos de 2 o más jugadores. - Suelen acumular puntos. |
| Juegos de Miniaturas | Son una sub- categoría de los juegos de guerra. | En los juegos de guerra se usa un tablero y en las miniaturas maquetas. Poseen reglas. |
| Juegos Modernos | Son todos los juegos actuales del mercado. Son una conjunción o resultado de todos los juegos ya mencionados. | Sus reglas, temática, mecánica son muy variadas, sencillas o complejas. Categorías infantiles, familiares, y jugones que en España le llaman así a los juegos más completos y de más duración (Devir 2019). Puntos involucrados, dependencia de la suerte |

Tabla 8: Categorías del juego de mesa por relación temática, (Millán, 2012)

Dentro de las categorías antes mencionadas no se encuentra la de “Serious Games” o juegos serios. Es un concepto moderno de la técnica gamificación, que asocia los juegos con la educación, aprendizaje y las habilidades, son utilizados primordialmente por las empresas con fines comerciales, o de concienciación, capacitación, simulación, comprensión de conceptos, o con fines publicitarios (advergaming). Su base son los juegos de mesa o plataformas digitales como videojuegos (simuladores de vuelo, conducción de vehículos, procesos industriales, ensayos de guerra, Integrity Now juego de mesa jurídico, Cash Flow o manejo del dinero, Trump the Game o negociador, etc.)

La teoría de juegos es la base de los juegos modernos especialmente los juegos serios. Fue creada por John Newman y Oskar Morgenstern (1944) y luego estudiada por John Nash en la década de los 50 durante la era de la guerra fría. Es una rama de la ciencia matemática que a través de modelos analiza las interacciones entre dos o más actores en la consecución de un objetivo y cómo las decisiones de estos actores influyen en ellos, generando una retroalimentación. La interacción humana es un juego donde las decisiones tomadas generan consecuencias que afectan la toma de decisiones para llegar a un resultado deseado.

Esta teoría es aplicada en toma de decisiones políticas y económicas, hasta aplicaciones en la red y obviamente en los juegos de mesa. El planteamiento de esta teoría es que la interacción puede ser cooperativa o colaborativa, en busca de un beneficio común, principios que sirven para entender cómo se estructura un juego de mesa en la actualidad.

José Zagal, en sus análisis de esta teoría, menciona a la categoría “competitiva” como una interacción adicional. El tipo de juego que se escoja para diseñar determina en gran medida las mecánicas del juego y cómo éstas funcionan para alcanzar el objetivo del juego. (José Zagal, 2006), (Revista Legado de Arquitectura y diseño núm.21, UNAM, 2017).

| Tabla 9: Categoría de juegos de mesa - Teoría de juegos y Zagal | |
|--|---|
| Competitiva | Se desarrollan estrategias que se oponen a las acciones de los demás jugadores (Monopoly y Risk) |
| Cooperativos | La situación planteada en el juego requiere que dos o más jugadores tengan intereses u objetivos que no son totalmente opuestos ni complementarios. Negociación y posiblemente beneficios equitativos (Colonos de Catán y Clue) |
| Colaborativos | Trabajo en equipo contra el tablero donde existe un rival a vencer. Sin un jugador, pierde todos pierden, ganan bajo una estrategia coordinada. (Rescue y El Señor de los anillos). |

Tabla 9: Categorías del juego de mesa según Teoría de Juegos y Zagal

2.3.1. Características de los juegos de mesa

En este punto se presentan las características de los juegos modernos el cual es la categoría de interés en esta monografía. Los juegos modernos son básicamente todos los que hoy en día se encuentran en el mercado y que a partir de los años 80 se diversificaron, se estima que se registran alrededor de 5000 títulos por año en todo el mundo.

El juego de mesa posee 4 características que los hacen muy completos en lo que a comunicación, relación social y comercialización se refiere, temática, mecánica, dinámica y componentes. La característica principal de los juegos modernos es el uso de temáticas o retóricas, pero es la mecánica la más importante pues es lo que hace al juego eficiente y entretenido.

| Tabla 10: Características del juego de mesa | | |
|--|--|---|
| Posee una TEMÁTICA | Tiene como finalidad utilizar una retórica base donde se pueda desarrollar la mecánica. | <ul style="list-style-type: none"> - Se basa en un tema en específico - Desarrolla una retórica básica - Genera mensajes constantes de forma gráfica o textual - Posee reglas acorde a la temática |
| Posee una MECÁNICA | Tiene un objetivo primordial donde deben seguirse normas para lograr el objetivo final. | <ul style="list-style-type: none"> - Mecánica basada en recolectar o acumular elementos - Mecánica basada en la acumulación de puntos - Mecánica basada en la superación de niveles y metas. - Mecánica basada en progresión, lograr un 100% de lo establecido en las normas. |
| Posee una DINÁMICA | <i>Desarrollar actividades que permitan hacer divertida y entretenida la mecánica de acuerdo al tema o retórica utilizada.</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Crear Recompensas - Implementar reconocimientos y méritos - Insertar motivadores - Promover competición y retos - Generar estatus o diferenciadores - Promover el cooperativismo - Promover la solidaridad |
| Posee PIEZAS O COMPONENTES | <i>Para el desarrollo del juego es necesario considerar una serie de elementos físicos o tangibles que permitan desarrollar la mecánica y la dinámica.</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Tablero principal - Dados o ruletas - Tarjetas con mensajes - Tokens, piezas o fichas, para mover o acumular. - Billetes u otros similares - Su propio empaque reutilizable. - Otros |

Tabla 10: Características del juego de mesa (diseño propio)

2.3.2. Beneficios de los juegos de mesa

Los juegos de mesa han evolucionado y se han incorporado como una alternativa certera para el aprendizaje, siendo éste el principal atractivo de venta, sin dejar de lado su objetivo básico que es el de entretener y ocupar tiempo de ocio. De forma general contribuyen al desarrollo intelectual y emocional.

Los juegos de mesa deben ser considerados como una forma para reforzar el aprendizaje y el conocimiento, para compartir y multiplicar información, y no como un pasatiempo más. En familia puede llegar a ser una forma de compartir en grupo, de integración, para fomentar el diálogo y temas de interés, y hasta de cambiar la rutina y hábitos.

En el caso de los niños los padres pueden tener la oportunidad de conocer o adentrarse en su mundo por medio del juego, dado que los niños hablan de sus preocupaciones, logros y problemas cuando juegan. En igual forma sucede con los adolescentes si se crea un ambiente de comunicación, se aprovecha el tiempo de juego, y se genere un espacio propicio. Para ambos casos lo importante es observar el comportamiento del hijo referente a tolerancia, frustración, derrota, y por ende lo opuesto como la alegría, compartir, colaborar, entre otros.

Tomando como base una serie de artículos y presentaciones de organizaciones dedicadas al estudio y promoción de juegos de mesa, así como de maestros, psicólogos y profesionales de la educación, a continuación se presenta un listado con una serie de beneficios encontrados: (Treher, 2011), (Gretel García, 2002), (Impuls & Homoludicus, 2015), (Millán, 2012) (Villanueva, 2016), (Novoseltseva, 2018).

En relación a educación y comunicación:

1. Enseñan a respetar normas y seguir instrucciones.
2. Proporcionan y fomentan conocimientos generales y relativos a un tema.
3. Los elementos del juego actúan integralmente como vehículos de aprendizaje, como el tablero con su metáfora visual y tarjetas con mensajes por ejemplo.
4. Crean un ambiente atractivo, un entorno competitivo, y lúdico.
5. Al jugar cara a cara los jugadores aprenden uno del otro.
6. Desarrollan la comunicación personal. La mecánica y actividades permiten desarrollar la comunicación verbal y potencializar la no verbal.
7. Contribuyen con la gramática. Esta se refuerza en la construcción y aprendizaje de frases y nuevas palabras, mejoran la ortografía y la comprensión.

En relación a desarrollo personal:

8. A nivel intelectual contribuyen al desarrollo de destrezas académicas, de razonamiento, de discriminación visual, memoria, cálculos matemáticos.
9. Potencializan la imaginación y la creatividad.
10. Son un escenario para mostrar talentos, actitudes y valores.
11. A nivel emocional fomentan el orden, la comunicación, trabajo en equipo, la tolerancia, la paciencia, jugar por turnos, manejo y control de la codicia.
12. Contribuyen en la afinación de la coordinación visomotora (ojos, manos).
13. Son parte sustancial de la cultura y son un entorno seguro de experimentación, donde no existen los errores ni la discriminación.
14. Mejoran la concentración, estimulan la memoria y la creatividad.

Relaciones sociales:

15. Mejoran las relaciones y habilidades sociales. Permiten la libertad de comunicación y expresión, a interactuar con otros, a formar amistades, respetar y valorar a sus semejantes y a crear empatía.
16. Contribuyen a trabajar y colaborar en grupo. Permite compartir información y manejar positivamente la inclusión y discriminación.
17. Fomentan el desarrollo de equipos. Cuando se juega en equipos los miembros aprenden juntos; nadie se siente aislado al no saber una respuesta.
18. Contribuyen a la relación familiar. Ayudan a conectar padres con hijos y a compartir momentos especiales y emociones los cuales se convierten en recuerdos placenteros.

En relación a liderazgo y resolución de problemas:

19. Promueven y permiten identificar los niveles de negociación, planificación, cooperación, comunicación, coordinación y liderazgo entre otros.
20. La temática del juego permite generar discusiones y resolución de problemas entre miembros del grupo, así como reflexionar sobre lo aprendido.
21. Impulsan la toma de decisiones, la autoconfianza, el valor y la seguridad en cuanto a opinión se refiere.
22. Los juegos de mesa activan la sensación de amenaza y ansiedad. Con ello ponen a trabajar al sistema neurológico para que encuentre una estrategia eficiente de acción, especialmente cuando los problemas salen de la monotonía y dejan de ser rutinarios.
23. Mejoran el pensamiento crítico y la intuición. Ayudan a practicar la toma de decisiones y visualizar las consecuencias, así como intuir el pensamiento y acciones de sus oponentes.

Sobre los beneficios que ofrecen los juegos es posible mencionar al ajedrez el cual ha sido adoptado por muchos centros educativos considerando los beneficios que brinda. Como ejemplo se encuentra el Programa New York City Schools Chess Program (Programa de Ajedrez de las Escuelas de la Ciudad de Nueva York, NYCHESS) fue fundado en 1986 por Faneuil Adams Jr. y Bruce Pandolfini. Es un programa aplicado en más de 100 escuelas públicas de distintos sectores y barrios de la ciudad incluyendo los más pobres.

El Programa ha generado informes basados primariamente en registros académicos y anecdóticos. En el año 1990 se tenían reportes de que el ajedrez había influido en el progreso individual, académico y social de los estudiantes (Palm, 1990):

- Mejoraron la autoconfianza y autoestima.
- Mejoraron la capacidad de pensar racionalmente.
- Incrementaron las habilidades cognitivas.
- Mejoraron las habilidades de comunicación de los niños, por consiguiente:

- Mejoraron sus notas o calificaciones
- Trabajaron en equipo
- Mejoraron su concentración y dedicación
- Tomaron responsabilidad de sus propios actos y consecuencias
- Practicaron la competencia.
- Aprendieron el valor de ganar o ser derrotados, con honra.
- Se desahogaron y descargaron energía de forma aceptable.
- Competieron entre ambos sexos.
- Tuvieron crecimiento social, y más comunicación con sus amistades.
- Reconocieron sus logros.

En una encuesta realizada en el 2018, 167 profesores de ajedrez opinaron sobre los avances de sus alumnos (schools New York):

- | | |
|---|-----|
| - Hubo impacto positivo significativo | 99% |
| - Aumentó la autoestima | 95% |
| - Enriqueció las habilidades sociales | 96% |
| - Ayudó a desarrollar habilidades analíticas y lógicas | 98% |
| - Mejoró las habilidades matemáticas | 96% |
| - Las niñas y los niños están igualmente interesados en jugarlo | 98% |

En la imagen (ilustración 1), se muestran los beneficios antes mencionados. Se presentan 6 puntos básicos para lograr resultados basados en un juego de mesa, especialmente los formativos. Básicamente es lo que se esperaría lograr al finalizar el juego. Los juegos de mesa son una base o plataforma importante para la Gamificación y los ABJ Serious Games por los que estos puntos son aplicables en el desarrollo de juegos electrónicos, digitales, y juegos en general con enfoque empresarial y social, en ambientes no lúdicos.



Ilustración 1 Puntos para obtener resultados basados en un juego de mesa (diseño propio)

2.3.3. Los juegos de mesa y las competencias básicas

Promover la cultura, fomentar el conocimiento y la relación social por medio del desarrollo de proyectos de juegos contribuirá a lograr una mejor vida, a trabajar mejor y a convivir adecuadamente.

En la mayor parte de los países los sistemas educativos trabajan sobre el desarrollo de competencias básicas para que el individuo pueda resolver de forma competente situaciones complejas durante su camino de vida, personal, familiar y comunitario. En Guatemala, de acuerdo al Ministerio de Educación (Mineduc) hablar de competencias básicas para la vida es referirse al conjunto de aprendizajes imprescindibles y fundamentales que todo niño o joven debe tener o lograr (conocimientos, procedimientos y actitudes) para incorporarse

satisfactoriamente a la vida adulta, y que sean de beneficio en su participación activa con la sociedad (USAID, 2009).

Con juegos de mesa es posible desarrollar competencias básicas. Así lo expone la la Associació Impuls y Homoludicus Valencia en su “Proyecto de actuación en centros docentes para profesorado de Educación Primaria y Secundaria” donde exponen como adaptar los juegos a cada competencia con el objetivo de que el individuo se desarrolle integralmente respecto a su desarrollo motriz, se desarrolle intelectual y cognitivamente, en lo emocional-afectivo, y en comunicación lingüística. (Impuls & Homoludicus, 2015)

Con respecto a juegos de mesa no existe una tabla adaptada a las competencias básicas para la vida del ciclo básico de Guatemala. En España se presentan competencias muy similares, por lo que a continuación se muestra un ejemplo de cómo los juegos se aplican a las competencias, es una propuesta de la Associació Impuls y Homoludicus donde se describe la contribución y el aporte al aplicarse. (MINEDUC CNB 2018-2019), (Impuls & Homoludicus, 2015):

| Tabla 11: Contribución de los juegos de mesa a las competencias básicas | | |
|--|---|---|
| No. | COMPETENCIA | APLICACIÓN DE JUEGOS |
| 1 | Conservar el entorno natural y la salud individual y colectiva | Los juegos permiten crear ambientes de cooperación y exposición de problemas y resultados. Creativamente se exponen gráficos y textos para exponer mensajes puntuales y generales. |
| 2 | Comunicarse en un medio multicultural y plurilingüe | Gran parte de los juegos de mesa necesitan de diálogo y desarrollo del discurso, y para su ejecución es necesaria la comunicación activa. |
| 3 | Pensamiento lógico-matemático | La comprensión numérica, el cálculo y el uso de operaciones matemáticas sencillas están implícitos en muchas mecánicas de los juegos de mesa, permitiendo a los jugadores interiorizar el razonamiento matemático. |
| 4 | Utilizar la tecnología de manera productiva | Mediante el juego se aprende a valorar informaciones de distinto tipo, a discriminar aquellas más importantes y a razonar la información obtenida para transformarla en conocimientos adquiridos |
| 5 | Relacionarse y cooperar con un conjunto de personas | Los juegos de mesa motivan a la cooperación y contribuyen a formar empatía con su entorno social, brindar soluciones conjuntas y analizar problemas de acuerdo a una temática. |
| 6 | Actuar con valores en un entorno ciudadano | Tal vez el área que mejor puede trabajarse desde los juegos de mesa, ya que el juego de mesa en sí es una herramienta social. Todo juego de mesa presenta normas (reglas) y consensos (entre jugadores). Existen juegos basados en la cooperación y para lograr el objetivo final es necesario el respeto mutuo, la deliberación conjunta, el discurso y el debate. |

| | | |
|-----------|--|--|
| 7 | Competencia de especializarse | Dentro de este ámbito se desarrollan juegos puntuales que orientan sobre un tema específico y amplían la visión sobre actividades sociales y políticas así como de mercado o empresariales |
| 8 | Aplicar principios aprendidos a la práctica en contextos específicos y cotidianos | Ofrecen la posibilidad de crear pequeñas realidades presentes en nuestro mundo, como la energía y su uso. Se pueden trabajar así desde la interacción con la “espacialidad” básica hasta una compleja distribución de recursos, previsión de sucesos, etc. |
| 9 | Actuar con autonomía e iniciativa personal | Todo juego de mesa requiere un papel activo de cada uno de los jugadores, tomar sus propias decisiones y aceptar los resultados que se deriven de estas. El juego de mesa genera identidad e independencia y ayuda a gestionar el logro y la superación de la frustración. |
| 10 | Aprender a aprender | A través del juego se aprende, se toma consciencia de lo aprendido y se aplica para obtener mejores resultados. el juego enseña a aprender, a cómo obtener conocimientos, cómo ponerlos en práctica y a procesar los resultados |

Tabla 11: Contribución de los juegos de mesa a las competencias básicas (Diseño propio).

Para lograr las competencias anteriores se presenta una clasificación de los juegos de mesa basados en los objetivos por los cuales son diseñados, tomando en cuenta los aspectos de desarrollo personal y cognoscitivo. Algunos juegos contendrán en mayor o menor detalle los puntos descritos y de manera combinada.

| Tabla 12: Aspectos del Desarrollo Personal y Cognoscitivo en los juegos de mesa | |
|--|---|
| Juego orientado a desarrollar... | Debe comprender en su diseño la... |
| Motricidad | Psicomotricidad fina, equilibrio, coordinación viso-motriz |
| Espacialidad | Organización espacial, Comprensión espacial |
| Atención | Atención Selectiva, concentración, memoria a corto y largo plazo. |
| Comprensión | Formación y asociación de conceptos, desarrollo de estrategias a corto y largo plazo, reconocimiento de objetivos y finalidades, cálculo y racionalidad matemática. |
| Observación | Planteamiento y resolución de problemas, análisis de conjunto, representaciones mentales. |
| Creatividad | Pensamiento divergente, expresividad. |
| Socialización | Norma y consenso, cooperación, comunicación. |
| Autonomía (todos los juegos lo poseen) | Desarrollo de la autoestima y el auto-concepto, autoevaluación, motivación, superación de la frustración, gestión del logro. |

Tabla 12: Aspectos del Desarrollo Personal y cognoscitivo. Asociación Impuls y Homoludicus 2015.

Dadas las competencias descritas es importante para el diseño e implementación de juegos de mesa, delimitar las edades de los grupos considerando las distintas etapas de desarrollo que

existen entre los 6 y 18 años. La Asociación Homoludicus de Valencia (Impuls & Homoludicus, 2015) menciona algunos tipos de juegos que son adecuados para distintas edades y para ello considera 2 etapas:

| Tabla 13: Etapas del desarrollo del niño | | |
|---|---|--|
| Grupo | Etapas /Perfil individual | Aplicación de juegos |
| 6 a 12 años | <ul style="list-style-type: none"> -Interés por la reglas -Competición y comunicación motriz -El juego se hace cada vez más colectivo -El niño inicia a colaborar y cooperar. | Manejo de juegos sociales donde se aplican reglas, comunicación, capacidad de adaptarse, ceder y vencer. |
| 12 años en adelante | <ul style="list-style-type: none"> -Relación y aceptación de grupo y sus consecuencias -Desarrolla actividades más organizadas -Acepta y respeta reglas -Formación de empatía | Organizados, reglados, competición, cooperación. El juego de reglas implica relaciones sociales e interindividuales y supone una organización colectiva de las actividades lúdicas. Con el juego en equipo aprenderá a ser un individuo, reconocer a los demás, y respetar sus personalidades. |

Tabla 13: Etapas de desarrollo del niño . Asociació Impuls y Homoludicus 2015.

2.3.4. Los juegos Formativos, Juegos Serios o Serious Games

Esta forma de juegos no está clasificada dada las diferentes adaptaciones que en los últimos treinta años se han realizado como consecuencia de la tecnología.

El concepto de juegos serios es muy usado en la actualidad en el campo de los video juegos (juegos de pantalla, consolas, de ordenadores, interactivos, móviles) y son parte de la técnica de aprendizaje denominada Gamificación.

La gamificación simplemente es una técnica que utiliza elementos de un juego para motivar y recompensar acciones concretas. Traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de obtener mejores resultados en el traslado y comprensión de conocimientos, en las relaciones sociales y en la mejora de habilidades. Como un ejemplo claro de gamificación se encuentra el juego Duolingo creado en el 2006 por Luis Von Ahn, y en el cual es posible aprender distintos idiomas de forma gratuita.

La particularidad de los juegos serios o formativos se basa en su contenido y que tienen como fin un “propósito educativo”, su misión es la de enseñar un tema en particular al personal de una empresa u organización o a un grupo objetivo, emulando un proceso o actividad. Es muy usual encontrar que a esta forma de juegos se le denomina también como ABJ o Aprendizaje Basado en

Juegos, por ejemplo una industria de energía puede capacitar a sus empleados por medio de este sistema.

El concepto de juegos serios es muy usado en la actualidad en el campo de los video juegos (juegos de pantalla, consolas, de ordenadores, interactivos, móviles) y son parte de la técnica de aprendizaje denominada Gamificación.

El juego serio tiene un propósito educativo y estratégico, no son diseñados solamente para divertir. El primero en definirlos como Juegos Serios fue el profesor Clark C. Abt en su libro *Serious Games*, publicado por Viking Press en el año 1970: “Un juego es un contexto con reglas entre adversarios que intentan conseguir objetivos”. Clark c, Abt.

Los juegos educativos han tenido un resurgimiento en los últimos años, gracias al movimiento liderado por Michael-Chen (2006) denominado “Serious Games” (juegos serios) quien lo define como “Los juegos que no tienen entretenimiento, el placer o la diversión, como sus propósitos principales” (Salvat, 2009). Esto no quiere decir que los juegos, como juegos serios, no posean entretenimiento, diversión o placer, el detalle es que existe un propósito o motivo particular que da formalidad y seriedad al juego.

En otra definición desarrollada por María Rosa Sánchez (2015), los serious games o juegos serios, son objetos y/o herramientas de aprendizaje que posibilitan a los jugadores obtener conocimientos y desarrollar competencias predominantemente prácticas. Son pedagógicos, didácticos, autónomos, autosuficientes y reutilizables. (Juca Maldonado, 2017).

Los juegos serios son herramientas de aprendizaje muy poderosas con propósitos pedagógicos, didácticos, autónomos, autosuficientes y reutilizables, que posibilitan a los jugadores obtener un conjunto de conocimientos y competencias predominantemente prácticos. Con este tipo de juegos se experimentan múltiples soluciones, se explora, se actualiza o descubre nueva información y nuevos conocimientos sin temor a equivocarse, y se toman decisiones que no tienen consecuencias en la realidad.

Se reconoce así sus utilidades en acciones formativas, en asignaturas académicas, programas de outdoor training de empresas, actividades de entretenimiento, entre otras. Desde el punto de vista

educativo, los juegos serios están cobrando importancia en todas las fases escolares donde se utilizan como una herramienta para que los estudiantes aprendan en forma eficiente. (Juca Maldonado, 2017) (Salvat, 2009).

En un extracto de contenido tomado de la Revista Científica de la Universidad de Cien Fuegos (Juca Maldonado, 2017) sobre la importancia de los juegos serios y el aprendizaje, se encuentra que Según Bennett, Maton & Kervin (2008), con la educación tradicional es complicado satisfacer la información que las nuevas generaciones buscan o requieren, como se comunican o como socializan. En la actualidad buscan información más visual y en movimiento, por lo que se dirigen a distintos medios en redes sociales, a video juegos y juegos en red, juegos de rol, entre otros.

Varias razones han influido en que los juegos se conviertan en una alternativa viable y práctica como parte del proceso de enseñanza aprendizaje, y es que las nuevas generaciones buscan y prefieren la información visual por lo que se orientan al uso de distintos medios en redes sociales donde es posible adquirir juegos de rol y juegos en red. Existen otros puntos relevantes:

Según el reporte de Gartner (Stamford, 2013), para el año 2013 a nivel mundial se había gastado en la industria del juego digital más de US\$93 mil millones de dólares y con tendencia ascendente lo que indica un amplio interés en el desarrollo de juegos, de toda índole. Super Data, investigadora de mercados de juegos, indicó que en el 2019, las ventas de juegos digitales reportaron US\$109 mil millones de dólares, y con respecto al juego de mesa tiene en Europa un crecimiento del 20% anual, US\$2200 millones en ventas reportados en el 2018. Los juegos de mesa generan un volumen de venta más limitado, ya que el valor monetario por juego es menor al digital 5 veces más barato, pese a que cada juego de mesa por unidad es más costoso de fabricar.

En estudios recientes muestran la extensa conexión que los niños tienen entre el juego, el aprendizaje y la retención. Zichermann & Cunningham (2011), en su libro Gamification by Design se cuestionan y afirman que los niños si pueden aprender de los juegos. Esto lo confirma investigaciones realizada por el Dr. Arne May, neurólogo, de la Universidad de Regensburg, en

Alemania, los juegos en sí y tomando ejemplo el malabarismo, incrementan el número de neuronas y materia gris en la corteza cerebral en cuestión de semanas (Juca Maldonado, 2017).

Y los científicos del cerebro de todo el mundo coinciden en que “un bucle o ciclo de” (refiriéndose a una manera rápida y sencilla de hacer algo repetidamente) desafío-logro-recompensa en el juego, promueve la producción de dopamina en el cerebro, lo que refuerza nuestro deseo de jugar. Además de estos efectos notables mejoran la retención de información. Zichermann & Cunningham (2011), siguen: “La investigación realizada por Wouters y otros indica que los juegos frente a los conocimientos basados en texto, durante la prueba inmediatamente después de la instrucción, son propensos a tener resultados similares, pero cuando se analizaron en días posteriores, el conocimiento basado en el juego aún permanece (Juca Maldonado, 2017).

Otro punto importante, es el creciente interés de los adultos por los juegos, incluso pagan por ello, así que aplicar una metodología a los mismos, permite que el juego se convierta en parte del proceso de aprendizaje. (Juca Maldonado, 2017).

Gracias a la tecnología, la gamificación ha tenido en la última década un crecimiento potencial y multimillonario en todo el mundo dado que se adaptan velozmente a todo tipo de tema y mercados digitales. Sin embargo este tipo de juegos electrónicos tienen su base en los juegos de mesa o tablero y de aquí la importancia de entenderlos y conocer sus beneficios.

Los juegos serios se clasifican en función de su ámbito de aplicación de acuerdo a Rodríguez Hoyos y Gómez (2013) Edutainments, Advergames, Traingames (Juca Maldonado, 2017):

Edutainments (education & entertainment): En español, entretenimiento educativo. Son juegos que tratan de vincular el entretenimiento con el desarrollo de contenidos puramente curriculares. Su objetivo es lograr que el jugador esté motivado durante el proceso de aprendizaje. Con el edutainment, cualquier tema puede ser entendible ya que se utilizan códigos y lenguajes sencillos y conocidos. Es muy utilizado para generar conciencia social.

El término “edutainment” tiene origen en el año 1948 con la compañía Walt Disney la cual lo utilizó para describir su producción de documentales “True Life Adventures” los cuales tenían componentes lúdicos para que los niños aprendieran y se divirtieran a la vez. En la era digital los edutainments se reinventaron o mutaron y crean nuevas posibilidades para aprender y entretener, hoy son identificados como “e-learning”(aprendizaje electrónico). (Clos, 2017).

Advergames (advertising & games): Palabra inglesa compuesta Adver (publicidad) y Games (juegos) o Publicidad en Juegos o juegos con publicidad. Son una herramienta de mercadotecnia y comunicación muy utilizada en video juegos, cuyo propósito es promover y dar a conocer una marca u organización como parte de un juego. En el ámbito científico el primer trabajo publicado fue el de Chen & Ringel (2001), quienes definieron el término como “el uso de la tecnología de juegos interactivos para enviar mensajes publicitarios a los consumidores (Noguero, 2010).

Se pueden clasificar en tres tipos de acuerdo a Chen y Ringel (2001) que señala tres niveles de integración de la marca o producto en un advergame:

- **Asociativo:** la marca se emplaza en el contexto del juego. Ejemplo etiquetas, vallas en el escenario del juego.
- **Ilustrativo:** la marca desempeña un papel relevante y participativo en el juego, como dar puntos o mensajes.
- **Demostrativo:** el jugador experimenta el producto o marca en el contexto del juego, vehículo, envase (Noguero, 2010).

| Tabla 14: Definiciones de Advergames | |
|---|--|
| Investigadores | Definición |
| Elkin (2002) | “Juegos diseñados como parte de la campaña en el medio online de un anunciante” |
| Martí (2002) | “Estrategia publicitaria que utiliza formatos de juegos y videojuegos para llevar a cabo la comunicación publicitaria”. |
| Hernández et al. (2004) | “La distribución de mensajes publicitarios a través de juegos electrónicos” |
| Dahl et al. (2006) | “Una forma de comunicación de marketing que comprende mensajes comerciales embebidos con en el contenido de videojuegos a la venta y juegos electrónicos online” |
| Moore (2006) | “Videojuegos patrocinados por anunciantes” |
| Winkler y Bucker (2006) | “Juegos online diseñados con propósitos específicos de marketing de una marca o producto” |
| Mallinckrodt y Mizerski (2007) | “Una forma de entretenimiento de marca que presenta mensajes publicitarios, logos y mascotas en un formato de juego” |
| Wise et al. (2008) | “Un videojuego desarrollado en torno a una marca” |
| Selva (2009) | “Un videojuego financiado por un anunciante y creado para una marca determinada” |

Tabla 14: Definiciones de Advergames. Ref. Marketing Turístico y Advergames, (José Martí Parreño, 2011)

Dentro de esta categoría es importante mencionar que los juegos de mesa iniciaron este camino cuando eran patrocinados por marcas comerciales, por lo que siempre ha existido la “publicidad en juegos NO digitales”, aunque la definición en la actualidad (y desde los años 80) es relacionada a publicidad en juegos digitales o videojuegos. Estos juegos con patrocinio “No Digitales” se encuentran mayormente en los años 60 y 70 del siglo pasado. Empresas como Mcdonalds, Coca cola, Pepsi Cola, Nestlé, o los famosos juegos de entretenimiento en las cajas de los cereales que estaban orientadas a mercados de niños y jóvenes los usaban con frecuencia. Actualmente, juegos de Hasbro como el Monopoly usan esta publicidad.

Traingames (train & games): En español, Jugar y entrenar. Son juegos destinados al entrenamiento de diferentes habilidades cuya finalidad es formar en un conocimiento determinado, desarrollando aptitudes o la práctica de procedimientos específicos. Muy usados por maestros y coaches en ambientes empresariales, y recientemente la CIA ha indicado que utiliza juegos de mesa especializados para entrenar a sus agentes.

Existen muchos tipos de juegos serios, la Serious Game Initiative, a través de Ben Sawyer y Peter Smith (2008), ha elaborado una taxonomía de juegos serios que incluye siete modalidades diferentes que están asociadas a siete sectores (Gobiernos y ONG; Defensa; Sistemas de Salud; Marketing y Comunicaciones; Educación; Empresas e Industria). En la siguiente tabla se recogen las diversas modalidades (Salvat, 2009):

Tabla 15: Taxonomía de los juegos serios

| EJEMPLOS DE APLICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SERIOS | | | | | | | |
|---|---|--|--|---|---|---|--|
| Área/Sector | En salud | En publicidad | En formación y capacitación | En educación | En ciencia e investigación | Producción | Juegos como empleo |
| Gobiernos y ONG's | Educación para la salud. Respuesta a problemas masivos. | Juegos de política y campañas electorales | Formación de empleados, comunicación interna | Información pública, urbanidad | Recolección de datos y planificación, información | Planificación de políticas y estrategias, gestión interna | Diplomacia y estudios de opinión, roles |
| Defensa | Rehabilitación y bienestar psicológico | Persuasión, Reclutamiento propaganda | Formación de apoyo a los soldados, educación armamentística | Educación en la escuela y en el hogar | Juegos de guerra, estrategia y planificación | Planificación de la guerra, uso armamentístico | Mando y control |
| Salud | Terapia y motivación por deporte y ejercicio | Políticas de salud pública y campañas de concienciación social | Juegos formativos para profesionales de la salud | Juegos para educación de pacientes y para la gestión de la enfermedad | Visualización y epidemiología | Diseño y fabricación de biotecnologías | Planificación y logística de planes de salud pública |
| Marketing y comunicaciones | Publicidad de tratamientos médicos | Publicidad, marketing con juegos, publicidad indirecta (por emplazamiento) | Uso de productos | Información de productos | Estudios de opinión | Procesos, secuencias y adaptaciones. Animaciones integradas | Estudios de opinión |
| Educación | Informar sobre enfermedades y riesgos sanitarios | Juegos sobre temática social | Formación de profesores. Entrenamiento de competencias específicas | Aprendizaje | Ciencias de la computación y reclutamiento | Aprendizaje P2P, constructivismo | Formación on-line |
| Empresas | Información sobre sistema sanitario y bienestar a empleados | Educación y concienciación del cliente | Formación de empleados | Formación continua, cualificación profesional | Publicidad, visualización | Planificación estratégica | Mando y control |
| Industria | Prevención de riesgos laborales | Ventas y contratación | Formación de empleados | Formación profesional | Procesos de optimización mediante simulación | Diseño nano/ biotech | Mando y control |

Tabla 15: Traducción de Sawyer, B. y Smith, P. (2008). Taxonomía de juegos serios.

Es importante destacar que se está desarrollando otro tipo de juego poco conocido basado en los juegos serios que son los llamados juegos epistémicos (idea de marcos epistémicos) los cuales están dirigidos a la formación de futuros profesionales donde se pretende que los jugadores piensen y trabajen como profesionales (médicos, ingenieros, arquitectos, etc). La idea es desarrollar habilidades, hábitos y conceptos de una sociedad post-industrial” (Salvat, 2009).

Este tipo de juegos son de nivel avanzados, crearlos sugiere muchos conocimientos del tema, experiencia alta creatividad en el desarrollo de la retórica y el rol además del diseño visual o gráfico; y en el campo tecnológico digital deben sumarse conocimientos de programación y diseño digital, donde al final las computadoras podrían jugar un rol de simulación.

2.3.5. Los juegos de mesa y la comunicación

Los juegos de mesa son comunicación. Al jugarlos es posible identificar relaciones de comunicación entre el juego y los jugadores, y del jugador con otros jugadores, dando por hecho que existe una interacción social.

La comunicación puede definirse como:

- Un fenómeno de interacción social.
- El intercambio de ideas, sentimientos, emociones, entre un comunicador y un receptor.
- El acto de dar y recibir información.

En todos estos conceptos se encuentran los elementos indispensables que permiten la interacción: Quién dice qué a quien, en qué canal y con qué intención. El acto comunicativo se conformará siempre que exista un emisor, un canal, un mensaje (código y contexto), y un receptor el cual interpreta y retorna una respuesta al emisor cerrando un nuevo ciclo de información. (Interiano, págs. 10,11).

¿Qué es la comunicación?: La comunicación, como proceso de interacción humana, no puede ser concebida fuera de los naturales mecanismos de regulación y auto-regulación grupal. La comunicación en sí misma, constituye una forma de regulación social por cuanto es el

instrumento que permite e impulsa el desarrollo en cualesquiera de los ámbitos sociales (Interiano, pág. 63).

En los juegos de mesa se identifican los mensajes, se relacionan textos, ilustraciones, iconos, mímica, diálogos, pensamientos internos de los jugadores, entre muchos otros. Considerando lo anterior es necesario entender las relaciones y los códigos de comunicación que intervienen durante la interacción del juego:

Comunicación intrapersonal: Es el tipo de relaciones internas que se llevan dentro de nuestro cuerpo. El cuerpo humano es un emisor y receptor de constantes e innumerables mensajes, los cuales se transmiten y reciben a través del sistema nervioso (Interiano, pág. 40).

Comunicación interpersonal: Es el intercambio de información entre dos o más personas. Se define como “el resultado de la combinación de fuerzas propulsoras e inducidas, las valencias y la empatía en un espacio determinado” (Interiano, pág. 51). En términos generales es el principio de la convivencia entre individuos, del progreso y desarrollo social, de la procreación familiar y conservación de la especie. Para comprender esta relación de comunicación es necesario entender los factores psico-sociales que intervienen (Interiano, págs. 49,50):

Fuerzas propulsoras o trascendentes: Motivos que inducen a los individuos a desplazarse de un lugar a otro. Los motivos y acciones pueden ser negativas o positivas, fuerzas que se ejercen en favor o en contra de los semejantes. Por ejemplo: empatía e interés en aspecto positivo; la antipatía y el egoísmo en aspecto negativo.

Fuerzas inducidas o inmanentes: Fuerzas que ejerce una persona hacia otra, o un grupo hacia otro. Por ejemplo: colaboración, aprecio, amistad, simpatía, etc.

Las valencias: Es la concentración de las dos fuerzas anteriores, propulsoras o inducidas. Pueden ser positivas o negativas. Si existe una fuerza propulsora positiva la valencia es positiva, si la fuerza propulsora fuera negativa la valencia será negativa. Las personas con odio, cólera, antipatía, desinterés propician valencias negativas y atentan contra el espacio vital y estabilidad emocional de los individuos. Por el contrario las valencias positivas propician satisfactores de necesidades.

La empatía: Es la capacidad de comprender y entender a los demás en su propio contexto. Es un proceso de acción en beneficio de otras personas y no del propio. Difiere de la simpatía el cual es un sentimiento de atracción.

Los tipos de convivencia pueden surgir durante el curso del juego y si es el objetivo del mismo juego (de acuerdo a su diseño e intención positiva) puede generarse y provocar distintas fuerzas para que exista un aprendizaje o una modificación a la conducta de los jugadores. El diseño del juego formativo comprende el uso de la comunicación interpersonal donde se presentan constantemente las distintas fuerzas antes mencionadas con el objetivo de provocar reacciones, análisis, aprendizaje, y modificación de conductas, para un fin personal o social.

La mecánica del juego, su retórica, y la participación de los jugadores provocan que sean utilizados un sin número de códigos que interactúan para interpretar y enviar mensajes. Puesto que los juegos no son un medio de comunicación masivo, la semiología permite identificar las formas de comunicación que se presentan en cada juego para interactuar: Comunicación verbal, usando el formato o instrumento oral y escrito; y la no verbal usando signos, como aceleradores o reafirmantes de la comunicación verbal, o como sustitutos de un contenido discursivo verbal (desde una palabra hasta un largo texto). Juan Ruesch y Weldom Keys dividen las comunicaciones no verbales en tres partes (Interiano, pág. 64):

- a) Lenguajes de signos: Se entiende por signo a una identidad convencional que sustituye a un elemento de la realidad.
- b) Lenguajes de acción: Incluye todos los movimientos del cuerpo que sirven para comunicarnos (caminar, mover los brazos, mostrarse alegre, miradas particulares, gestos, etc). Ray Birdsswhistell, fundador del estudio de comunicaciones a través de los movimientos corporales, denominó a este campo como Kinésica.
- c) Lenguajes de objetos: Comunicación a través de cosas materiales. Con este lenguaje es posible revelar el gusto personal, estado anímico y la intención de comunicarnos con los demás. Como ejemplos: Vestuario, anillos y cadenas, adornos personales, etc.

Fuera de la clasificación anterior cabe mencionar el lenguaje espacial, que implica una serie de mensajes a transmitir dentro de un espacio vital de las personas, en el hogar, en el trabajo, y en

lugares públicos. Estos mensajes pueden estar mediatizados por comportamientos sociales y culturales, por circunstancias o situaciones generales como por ejemplo: Espacios en una mesa de trabajo, espacios en un bus o elevador, ubicación de sillas y escritorios en una oficina, lugares apartados, entre otros (Interiano, pág. 69).

Haciendo uso de los diferentes tipos de comunicación y sus respectivos lenguajes, los mensajes circularán y actuarán constantemente durante el juego para lograr un objetivo general propuesto por el emisor. El juego hará uso de sus elementos (piezas y mecánicas) y provocará comportamientos individuales en los jugadores. Dependiendo del objetivo propuesto y el tema a profundizar, se recurrirá en mayor o menor grado al uso de elementos, escritos, ilustrativos, y al uso de movimientos corporales o kinésicos.

2.4 El modelo de comunicación de Berlo y el aprendizaje

En la década de los años 60, David K. Berlo, teórico de la comunicación, desarrolla una serie de estudios y teorías sobre la naturaleza psicológica de la comunicación. En su libro más conocido “El proceso de la comunicación” expone el modelo denominado ‘S·M·C·R’ (source-message-channel-receiver) donde explica y distingue la acción del emisor y su estrategia e intención de la del receptor. Para Berlo, la comunicación no es un simple acto, es un proceso en el cual se presentan reglas que permiten la interlocución y en el cual es posible mostrar poder, influencia y control. Expone que la eficacia o fidelidad (comunicación sin ruidos) está sujeta a estrategias con resultados inciertos, frustrados o insatisfechos por incompatibilidad entre el propósito de quien emite y la disposición de quien recibe. El alcance de la comunicación es la satisfacción, y explica dos tipos: la satisfacción misma del emisor al comunicar, y los que dan a la comunicación un carácter instrumental buscando una respuesta concreta (cambio de actitud, consumo, voto político, etc.).

Berlo indica que la comunicación es un proceso más elaborado, el mensaje enviado por la fuente se somete a un tratamiento codificado y recibido por los sentidos y a su vez descifrados por éstos. La interpretación del mensaje depende del receptor en lo que respecta a habilidades de comunicación, conocimiento, su sistema social y nivel cultural.

El modelo de Berlo considera que la fuente dirige el mensaje a los sentidos del ser humano, considerando el contexto y nivel social del receptor. La teoría explica el proceso de la recepción de mensajes que ha sido principalmente relacionada con la comunicación de masas, pero es igualmente válida y aplicable a la comunicación interpersonal.

Especifica la necesidad de codificadores y decodificadores en el proceso comunicativo, donde el primero es responsable de expresar el propósito principal en forma de mensaje. La “fuente” o codificador crea el mensaje y lo ordena en un código simbólico, y lo envía al receptor por medio de un canal. En situaciones cara a cara, el codificador hace uso de sus mecanismos vocales, sistemas musculares, y artículos, como la apariencia y vestimenta; pero el proceso de comunicación podría afectarse por factores de conocimiento, personales y sociales.

A continuación se presenta el modelo propuesto. “F-M-C-R”: 1) Fuente (encodificador), 2). Mensaje (Información y códigos), 3) canal (Medio utilizado), 4) El receptor (Grupo objetivo).

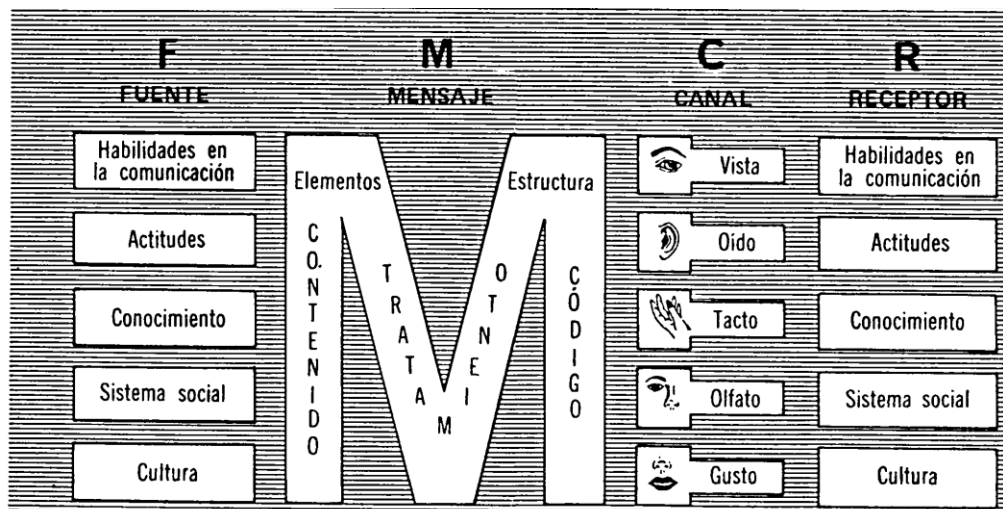


Ilustración 2 Modelo de los componentes de comunicación según Berlo. (Berlo, 1984. pág.40)

La fuente: Es el encodificador, proceso que traduce la idea o pensamiento en palabras y signos. La fuente determina la forma en que desea afectar a su receptor y encodifica un mensaje destinado a producir la respuesta esperada. Existen por lo menos cuatro distintas clases de factores dentro de la fuente que pueden aumentar la fidelidad (Berlo, 1984, pág. 29):

| | | | |
|-------------------------------|---------------|--------------------------|---|
| Sus habilidades comunicativas | Sus actitudes | Su nivel de conocimiento | Posición que ocupa dentro de un nivel socio-cultural. |
|-------------------------------|---------------|--------------------------|---|

Para lograr una comunicación sin obstáculos y ruido, Berlo considera de suma importancia la “alta fidelidad”, para que el comunicador logre conseguir lo que se desea. Un codificador de “alta fidelidad” es aquel que expresa en forma perfecta el significado de la fuente, y el decodificador de códigos de “alta fidelidad” es el que interpreta el mensaje con precisión absoluta. Lo importante según Berlo, es determinar en la comunicación lo que aumenta o reduce la fidelidad del proceso.

Shannon y Weaver (teoría matemática de la comunicación 1948), hablan de la fidelidad en la comunicación electrónica, e introdujeron el concepto de ruido, mensajes que interfieren otros mensajes. El ruido es un factor que distorsiona la calidad de una señal, y Berlo amplía el significado indicando que en cada uno de los componentes de la comunicación puede haber ruido que disminuye o anula la efectividad (Berlo, 1984, pág. 24).

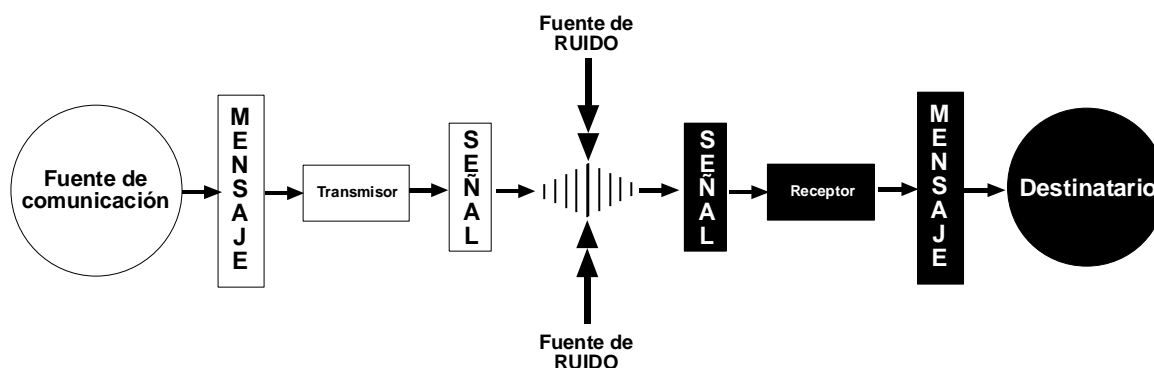


Ilustración 3 Modelo de comunicación de Shannon y Weaver (diseño propio)

Mensaje: Berlo lo define como el producto físico verdadero del emisor –codificador. Al hablar, el discurso será el mensaje; al escribir será lo escrito; al pintar será el cuadro; al gesticular, agitar el cuerpo y hacer expresiones con el rostro constituirán el mensaje” (Berlo, 1984, pág. 31).

De acuerdo a Berlo, se entiende por mensaje la idea o concepto, que lleva información útil como enlace o unión entre el emisor y receptor, basado en que ambos poseen el código que permite la decodificación. Expone que en el mensaje se destacan los siguientes tres factores:

El código: Todo grupo de símbolos contenidos en el mensaje que puedan ser estructurados de manera que tenga algún significado para alguien.

El contenido: Es el material del mensaje seleccionado para expresar su propósito

Por tratamiento: Las decisiones que toma la fuente en cuanto a la forma de emitir el mensaje. Presentación, veces o frecuencia, e intención.

El canal: Los tres principales significados de la palabra “canal” en la comunicación son los siguientes (Berlo, 1984, pág. 36) : Formas de codificar y decodificar mensajes, vehículos de mensajes, medio de transporte.

Receptor: Es quien decodifica el mensaje. Las actitudes, nivel académico y social que posean tanto los receptores como los emisores influirán en la interpretación del mensaje. Gran parte de los mensajes son concebidos y emitidos de acuerdo con la imagen o concepto que se tiene del receptor quien a su vez recibe mensajes de acuerdo con la imagen o concepto que tiene el emisor, (Berlo, 1984, pág. 30), ejemplo un tiro de penal en fútbol, la relación entre portero y tirador.

Los receptores tienen dos alcances según el modelo de Berlo:

- Los que se satisfacen en el hecho mismo del mensaje en la comunicación.
- Los que poseen carácter instrumental para obtener respuestas concretas (cambio de actitudes, consumo, elecciones, votaciones, etc.)

2.4.1 Comunicación en el proceso de aprendizaje

El modelo del proceso de comunicación “fuente-mensaje-canal-receptor”, recalca una perfecta comprensión de la conducta humana como previo requisito al análisis de la comunicación. Si ésta influye en la conducta, será necesario identificar las variables y los procesos que subyacen en la conducta y en el cambio de ella. (Berlo, 1984, pág. 43).

En el modelo de la comunicación fuente y receptor se analizan por separado, pero lo que se aprende de uno puede aplicarse en igual forma al otro, pues ambos sistemas se corresponden.

En el proceso de aprendizaje están presentes el estímulo y la respuesta. El primero se relaciona con los sentidos, y es el acontecimiento que un individuo es capaz de sentir y percibir. El segundo o respuesta, es la conducta adoptada como resultado del estímulo recibido.

El nivel que se elige al hablar de estímulos y respuestas está determinado por el interés de cada individuo. Los estímulos provocan reacciones y cambios de conductas de respuesta. Así se encuentran diferentes formas de respuestas como las “manifiestas” y las “encubiertas”, siendo la primera aquella que es observable, detectable y pública; y la segunda es la que se encuentra dentro de nuestro organismo, la que no se observa o detecta rápidamente, la que es privada.

Entendiendo los términos de estímulo y respuesta, y sus significados, es posible comprender el tercer término que es “el aprendizaje” el cual puede definirse como el cambio que se produce en las relaciones estables entre:

- Un estímulo percibido por el organismo.
- La respuesta dada por el organismo, en forma manifiesta o encubierta.

Se puede definir el aprendizaje de la siguiente forma: si un individuo responde a un estímulo, puede decirse que tiene lugar el aprendizaje, ya sea que : 1) el individuo continúe dando algunas de las mismas respuestas, pero a estímulos diferentes, o 2) dé respuestas distintas a los mismos estímulos (Berlo, 1984, págs. 43,44)

Según Berlo, el objetivo la fuente es a menudo una modificación de la conducta del receptor, que cambie o que aprenda. La comunicación surge con el objetivo de que los receptores respondan en formas distintas, como sucedía con los viejos estímulos aprendidos.

Para entenderlo mejor se presenta el ejemplo de una votación. Como un “estímulo viejo” se aprendió a marcar la boleta con una “X”, pero ahora se desea que voten por un partido nuevo y desconocido (estímulo nuevo), transfiriendo su respuesta primitiva, “X”.

En el campo de los comunicadores es usual el propósito de lograr que los receptores aprendan cambiando sus respuestas a un estímulo existente, o que transfieran respuestas existentes a un estímulo distinto.

Un ejemplo publicitario: Las personas conocen el producto y lo quieren obtener. En este caso no se desea modificar conductas ni desarrollar nuevas conexiones estímulo-respuesta, ya se conoce el producto. Pero la persona quiere obtener el producto, en este punto solamente debe reforzarse la relación estímulo-respuesta, y para ello será necesario comprender nuevamente el proceso de aprendizaje si se quieren lograr los objetivos, enseñarle cómo y en dónde obtenerlo (estímulo distinto).

Es importante entender la respuesta del organismo, ya que éste verifica las consecuencias de ésta respuesta, lo que ocurre como resultado. Las primeras respuestas son titubeantes, cautelosas, tentativas, a forma de ensayo. En este punto lo importante es que la respuesta de ensayo es conservada si el organismo percibe que las respuestas llevan a una recompensa, de lo contrario, al no existir una recompensa, se descarta la respuesta.

Considerando lo anterior no se puede decir que el aprendizaje tiene éxito al presentarse una o dos respuestas. Se produce hasta que la respuesta se hace habitual, y que pueda ser repetida cada vez que se presenta el estímulo. Entonces el aprendizaje está determinado por la recompensa, las respuestas se repetirán si son recompensadas y de acuerdo a sus consecuencias serán determinadas por el organismo es decir si existe un beneficio o no, e incluso un castigo o sufrimiento.

Durante el aprendizaje se presentan una serie de ensayos. En forma gradual, a medida que se recibe una y otra vez el mismo estímulo, y a medida que se da la misma respuesta al estímulo y se observan las mismas consecuencias que recompensan surge la relación “estímulo-respuesta”, y se adquiere el hábito de responder en una determinada forma a un determinado estímulo.

En resumen se presentan los componentes del aprendizaje según Berlo (Berlo, 1984, pág. 48):

1. Mensaje enviado: estímulo
2. Mensaje recibido: Percepción del estímulo

3. Mensaje analizado: Interpretación del estímulo
4. Respuesta de “ensayo al estímulo: Titubeante, cautelosa, tentativa.
5. Percepción de las consecuencias de la respuesta: Búsqueda de recompensa
6. Reinterpretación de la respuesta y consecuencias: Satisfacción
7. Desarrollo de una relación estímulo-respuesta estable: Se responde por hábito.

Una vez que se ha desarrollado un hábito se deja de interpretar el estímulo, la respuesta surge sin pensar, sin analizar, es decir de forma automática. Los hábitos aprendidos en la infancia, de acuerdo a recompensas dadas, generan respuestas y conductas automáticas

Ejemplo de esto se presentan en las adivinanzas o en el completar palabras de ciertas frases o dichos, ambos fueron aprendidos y se responde o completa automáticamente, sin ningún análisis.

La mayor parte de conducta del hombre es habitual, por ello se habla del hombre como una criatura o animal de costumbres. Los hábitos son necesarios para la conducta humana, pues reducen el esfuerzo y energía para dar respuestas.

La noción de hábito se halla relacionada con la comunicación al producir aprendizaje en el receptor forzando la interpretación del estímulo, sea nuevo por instalar o viejo por modificar.

En resumen, el aprendizaje se produce solo y a condición de que un estímulo sea presentado, percibido, interpretado y contestado. El organismo percibe y analiza la respuesta, y la consecuencia de ésta determina el resultado: con recompensa se retiene, sin ella se descarta.

Berlo sugiere cinco principios básicos que fortalecen la relación entre las conexiones estímulo-respuesta (E-R) y que también son determinantes del desarrollo del hábito: (Berlo, 1984, pág. 50)

1.-Frecuencia de la repetición de la relación E-R (frecuencia del mensaje): Es la frecuencia con que se presenta un mensaje (práctica y experiencia). Cada vez que se trata de adquirir una nueva habilidad, o una nueva tarea. Se logra con la experiencia recompensada.

2.-Aislamiento de la relación E-R (competencia): En un momento determinado cada persona hace una selección de estímulos que puede ser percibida. Esto es frecuente en los medios de

comunicación y en la información generada, las personas deben seleccionar la información que les interesa aislando todo lo que le distraiga o confunda.

3.- Monto de la recompensa (cantidad de respuesta percibida o lograda): Respuesta recompensada se conserva. Cuanto mayor sea la recompensa mayor probabilidad de conservarla.

4.- Espacio de tiempo entre la respuesta y la recompensa (tiempo de retorno de la respuesta): Demora. La presencia de la recompensa es vital para la comunicación efectiva, y entre más tiempo tarde ésta en llegar menor es la probabilidad de éxito o de fortalecer las respuestas para conservarlas.

5.- Esfuerzo requerido para emitir la respuesta (Tiempo para entender o aceptar): Esfuerzo de la respuesta. El organismo emite respuestas que exigen poco esfuerzo y evita aquellas que requieren un esfuerzo mayor. La efectividad se intensifica cuando se intenta reducir el esfuerzo exigido por el receptor para generar una respuesta, a menor esfuerzo de interpretación y análisis mayor probabilidad de éxito.

Aprendizaje es iniciar con la percepción de un estímulo (decodificar un mensaje); comunicación es iniciar con una intención de una fuente (interpretación). Debido a la diferencia de estos puntos de partida se pasa por alto el hecho de que se está hablando de la comunicación al hablar de aprendizaje. Ambos son procesos, continuos y dinámicos. A continuación se presenta un comparativo o equivalencia entre los dos procesos, componentes del aprendizaje con respecto a los de la comunicación (Berlo, 1984, pág. 59):

| Tabla 16: Comparativo de componentes del aprendizaje y comunicación según Berlo | |
|--|---------------------------------------|
| Componentes del aprendizaje | Componentes de la comunicación |
| Organismo | Canal |
| Estímulo | Mensaje |
| Percepción del estímulo | Decodificador |
| Interpretación del estímulo | Receptor fuente |
| Respuesta manifiesta del estímulo | Encodificador |
| Consecuencias de la respuesta | Feedback (retroalimentación) |

Tabla 16: Cuadro comparativo de componentes de aprendizaje y comunicación (Berlo, 1984, pág. 59)

2.4.2 Sistemas sociales de la comunicación

Como consecuencia de la necesidad humana de relacionar su conducta con la de los demás y lograr sus objetivos, surgen los sistemas sociales.

El hombre desea influir en el medio que lo rodea, en su propio desarrollo, y en la conducta de los demás, y para ello necesita comunicarse con los otros.

El hombre no es un animal autosuficiente. Sus fines, sus objetivos, no pueden ser alcanzados sin la cooperación de otros humanos, es interdependiente de los demás para lograr sus fines. Cada persona posee sus metas individuales, y sus propias conductas, por lo que finalmente se organizan en un sistema multipersonal. Cuando dos o más personas dependen una de la otra necesitan encontrar la manera de relacionar sus conductas y metas (Berlo, 1984, pág. 77).

Dentro de un sistema social existente la gente es asignada para desempeñar roles. Un individuo determinado desempeña un conjunto de conductas (debe y puede ejercer), y ocupa una posición específica. Posición de Rol o Rol, es el nombre dado a un conjunto de conductas y a una determinada posición dentro de la estructura social.

En un sistema dado cada posición tiene una relación determinada con otras posiciones, y existen muchas razones para asignar una posición específica:

1. Dificultad para desempeñar un determinado rol.
2. Disponibilidad de gente competente para desempeñar el rol.
3. Dependencias relativas entre dos roles.
4. Valores atribuidos a las conductas asociadas con un determinado rol.

La interacción y la buena comunicación entre las personas dependen de las habilidades y experiencias adquiridas. El desempeño de un rol, la empatía, y la interacción son herramientas valiosas para mejorar la efectividad de la comunicación, pero de acuerdo a Berlo existen dos inconvenientes o predicciones empáticas:

- La asunción de un rol exige gran gasto de energía. Al formar parte de situaciones sociales que no son conocidas surge la fatiga física como resultado de este tipo esfuerzo, puesto que

Llegar a conocer a la gente representa trabajo, por lo que el individuo tomará alternativas para consumir menos energía o esforzarse menos.

- El segundo es que se exigen muchos requisitos que a menudo no se cumplen, el éxito que se pueda lograr al proyectarse en las personalidades de los demás se ve complicado por factores que afectan la empatía.

Por estos inconvenientes, Berlo menciona algunas presunciones para asumir un rol y tener éxito en la respuesta:

- Que se seleccionan grupos y personas, no gran parte de ellas (selectivos).
- Que las personas tienen experiencia previa con esa gente que proporciona una base informativa para hacer predicciones con respecto a ella. (relación y experiencia)
- Que el individuo es sensible a la conducta humana, posee habilidades empáticas (identificación).
- Que las personas están motivadas a interactuar, y dispuestas a gastar energía (compromiso).

Como ejemplo se puede tomar una reunión grupal empresarial, una presentación, donde se debe interactuar con un determinado número de personas. Cada persona nueva que se integre incrementa las complejidades del rol, por lo tanto en la medida que el grupo aumenta disminuye la exactitud empática.

En general, entre más personas se integren al proceso de comunicación, más canales se requieren o deben modificar. El cambio o incremento de receptores conlleva a iniciar y recibir mensajes que conciernen a otras personas disminuyendo la capacidad de predecir conductas. Por esta razón y para lograr una exactitud empática, es importante buscar el apoyo de otras personas que tengan la capacidad de predecir en mejor forma las conductas. Ser insensible a la conducta de los demás disminuye ésta exactitud empática.

Con respecto a organización social, Berlo menciona que esta se encuentra relacionada como mínimo de tres formas (Berlo, 1984, págs. 85,86):

1) Los sistemas sociales se producen a través de la comunicación.

A través de la asunción de un rol y una interacción, un grupo de personas se vuelve interdependiente. Las uniformidades de conducta, la interdependencia de los objetivos, las costumbres como parte de un sistema, las presiones ejercidas para conformarse a las normas, todo se produce por la comunicación de los grupos.

La comunicación aumenta las probabilidades de semejanza entre las personas y aumenta las posibilidades de trabajar unidos para lograr un objetivo, en general la comunicación aumenta las probabilidades de desarrollo social.

2) Cuando se ha desarrollado un sistema social éste determina y afecta la forma de comunicación de sus miembros (clases sociales). La organización social limita el campo de receptores para un determinado individuo, limita los mensajes entre emisor y receptor.

3) La comunicación influye en el sistema social, y éste, a su vez, influye en la comunicación. Ninguno de los dos puede ser analizado independientemente sin que la naturaleza del proceso sea falseada. Uno de los campos en el que el proceso social y el proceso de comunicación son interdependientes es el área de uniformidad de conducta. Las personas que se han comunicado durante cierto espacio de tiempo poseen conductas similares, y es que la tendencia a la similitud es un requisito previo al desarrollo de un sistema.

Capítulo 3

Experiencias en diseño e implementación de juegos de mesa

El desarrollo de los juegos de mesa a lo largo de la historia de la humanidad ha sido trascendental y relevante dado que en el tiempo algunos juegos han logrado permanecer mostrando la cultura de los pueblos y civilizaciones que los crearon, pero más importante es considerar que la presencia y desarrollo de estos juegos muestran el interés del ser humano por fomentar el conocimiento, la estrategia, la competencia y las relaciones interpersonales, y que en muchos de los casos estos juegos influyeron en el desarrollo y fortaleza de distintas culturas.

El potencial de los juegos de mesa es incalculable y de gran valor, sus beneficios son amplios y numerosos, y basados en un diseño que reúna todas las características necesarias para lograr el objetivo propuesto en el mismo juego o proyecto, es posible generar cambios sociales.

Tomando en cuenta el valor y potencial de los juegos de mesa modernos con modalidad formativa, he desarrollado durante los últimos 20 años una diversidad de juegos orientados a enriquecer la cultura y el conocimiento con el objetivo de promover cambios sociales en grupos objetivos predefinidos, tomando en cuenta que estos juegos fueron diseñados con la misión de fortalecer y promover los objetivos de distintas empresas y marcas, tanto en sus áreas de mercadeo y publicidad como en las áreas de Recursos Humanos, siendo ésta última la que más interés ha mostrado en el desarrollo de los mismos.

En el proceso de presentación de proyectos de juegos de mesa a distintas empresas es importante mencionar que en algunas no se tuvo éxito dado que algunos ejecutivos o jefes de departamentos claves no encontraron beneficios directos con los productos o servicios de la empresa, la idea fue vista desde un punto promocional y transitoria, sin valor comercial, y que los juegos en sí son considerados por el público como una pérdida de tiempo, un estigma cultural heredado.

Por otro lado y en un aspecto POSITIVO la propuesta de proyectos de juegos de mesa formativos ha sido bien vista en mandos altos empresariales como Gerencia Ejecutiva o Directores Generales, quienes entendieron fácilmente los beneficios y el acoplamiento a sus intereses corporativos y de marca. La razón ha sido porque poseen una visión macro de la empresa, a nivel

interno como externo, por lo que se deduce que los mandos medios deben ser capacitados en el tema considerando que la corriente de la “gamificación” está creciendo en las empresas.

El costo económico de los juegos es una limitante, resulta ser muy alto y depende en gran medida de la producción o tiraje a realizar, y es por esta razón que los juegos de video han tomado mayor crecimiento especialmente en las redes sociales o en la web. Como opción, el patrocinio o el obsequio total de los juegos de mesa, permitiría generar múltiples beneficios a niños y familias necesitadas de practicar el juego y de aprender.

El juego de mesa formativo es una herramienta que puede contribuir al cambio social y cultural, directamente o de forma paralela a las actividades educativas y curriculares, a los objetivos empresariales, y a los objetivos comunitarios. Promover el juego es una forma de romper el estigma de que el mismo es una pérdida de tiempo, y de llegar a niños y jóvenes que inician actividades laborales desde temprana edad, y por ello fue creado el Derecho Internacional del Niño en el cual se menciona que “la ausencia de juego en los niños y jóvenes es una limitante social y educativa que no contribuye al desarrollo del país”. Niño (Art. 31, Derechos del Niño).

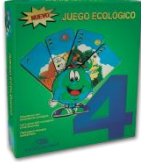



En esta monografía se presentan 4 proyectos de juegos de mesa formativos realizados por mi persona bajo patrocinio e implementados en Guatemala. Los temas tratados son de ecología, comunicación interna y producción, desastres naturales, y educación financiera. Son juegos de mesa formativos que ejemplifican la importancia de la comunicación como un proceso integral y como responsable del éxito de los proyectos.

Es importante aclarar que las presentaciones no se enfocan en las características propias de los elementos de la comunicación en cada juego, de la psicología o del aprendizaje, dado que son tantos los puntos a discutir que cada juego merecería un análisis completo desde distintas ópticas.

Presentación de 4 juegos de mesa desarrollados en Guatemala



Tabla 17: Generalidades de los 4 juegos seleccionados

| | ECOLOGICO | ENFRASCADO | ALERTA | BANCA CHICA |
|-----------------------------------|---|--|--|---|
| |  |  |  |  |
| Cliente / solicitante | Fundación Swisscontact (Suiza) | Grupo Vical / Vigua (Guatemala) | Fundación Intervida (España) | Banco Industrial (Guatemala) |
| Categoría del juego | Juego moderno y social en cartas. | Juego moderno y social.(temática y reglas sencillas) | Juego moderno y social (temática y reglas sencillas) | Juego moderno y social (temática y reglas sencillas) |
| Contenido o componentes | Cartas | Tablero, fichas plásticas, dados, tarjetas informativas. | Tarjetones, lotería | Tablero, fichas plásticas, dados, tarjetas informativas, billetes, tarjetas recompensa. |
| Temática | Ecología, ilustraciones comparativas. Positivo-negativo | Empresa-vidrio, procesos | Prevención de riesgo, signos y alertas | Banca y ahorro, gastos y beneficios de ahorro |
| Personajes principales | Mundito (creado o sugerido) | Vigüito (Botella), propio de la empresa, vaso y frasco adaptados. | 4 personajes creados | Personajes propios del Banco |
| Origen del nombre | Juego Ecológico "4". Por su tema, el juego consiste en formar grupos de 4 tarjetas (sugerido) | Por producción de envases y porque el juego no termina hasta cumplir el proceso de fabricación. (sugerido) | Deben estar atentos a ganar el juego y atentos a las emergencias. (sugerido) | Banca Chica (nombre sugerido), Basado en el programa de ahorro dirigido a niños "Cuenta Chica" del BI. |
| Diseño general | Propuesto | Propuesto | Propuesto | Propuesto |
| Mecánica general | Se puede ir ganando o perder todo | Avanzar y retornar inesperadamente. Premia y recompensa. | Estar atentos a los mensajes y casillas a llenar. | Avanzar y retornar inesperadamente; premia y recompensa; ganar, ahorrar o perder dinero; |
| Patrocinio / contratante | 1 Contratante | 1 Contratante | 1 Contratante | 1 Contratante |
| Objetivo general del juego | Observar y cuidar el entorno y el planeta | Enseñar el proceso de la empresa y sus responsabilidades | Prevenir desastres y reconocer signos de alerta. | Reconocer el valor del ahorro |
| Dinámica del juego | Promueve: competición y retos cooperativismo y solidaridad | Posee recompensas, reconocimientos, y motivadores. Promueve, competición cooperativismo y solidaridad. | Posee recompensa Promueve la competencia, el cooperativismo y solidaridad. | - Posee recompensas, reconocimientos, méritos y motivadores. - Promueve competición, cooperativismo y solidaridad. |
| Educación y cultura | Juego formativo. Enseña cultura ambiental | Juego formativo. Enseña responsabilidades y procesos | Juego formativo. Enseña qué hacer en caso de emergencia y mitigar desastres | Juego formativo. Enseña el valor del dinero y los beneficios del ahorro. Cultura financiera |

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| Valores reconocidos | Conciencia ecológica y responsabilidad | Cooperación y colaboración. | Responsabilidades personales y comunitarias | Responsabilidad con el dinero y valores familiares y sociales. |
| Comunicación y socialización | Mensajes ilustrados, juegan 2 personas o en grupo | Ilustraciones y mensajes de texto. Juegan 2 personas o en grupo | Ilustraciones, mensajes de texto, iconografía. Juegan 2 personas o en grupo | Ilustraciones, mensajes de texto, números. Juegan 2 personas o en grupo |
| Duración promedio | 20 minutos (4 personas) | 30 minutos (4 personas) | 20 minutos (4 personas) | 45 minutos (4 personas) |
| Donde jugarlos | Escuela y casa | Escuela y casa | Escuela y casa | Escuela y casa |
| Soporte al maestro. Permite ampliar o explicar... | Ecología, cuidado ambiental, salud. | Procesos, reciclaje y responsabilidades empresariales. | Temas de riesgos naturales, problemas ambientales, seguridad y colaboración. | El manejo y valor del dinero. La banca, la familia y el dinero, valores personales. |
| Participación y diálogo, con maestros, instructores y padres de familia. | Invita al niño a opinar y dar soluciones sobre medio ambiente | El niño puede explicar las labores y responsabilidades de sus padres en sus trabajos | El niño puede exponer los riesgos en su comunidad y pensar en posibles soluciones | El niño puede explicar la necesidad de tener una cuenta de ahorro y sus beneficios. |

Tabla 17: Tabla de generalidades entre juegos (diseño propio).

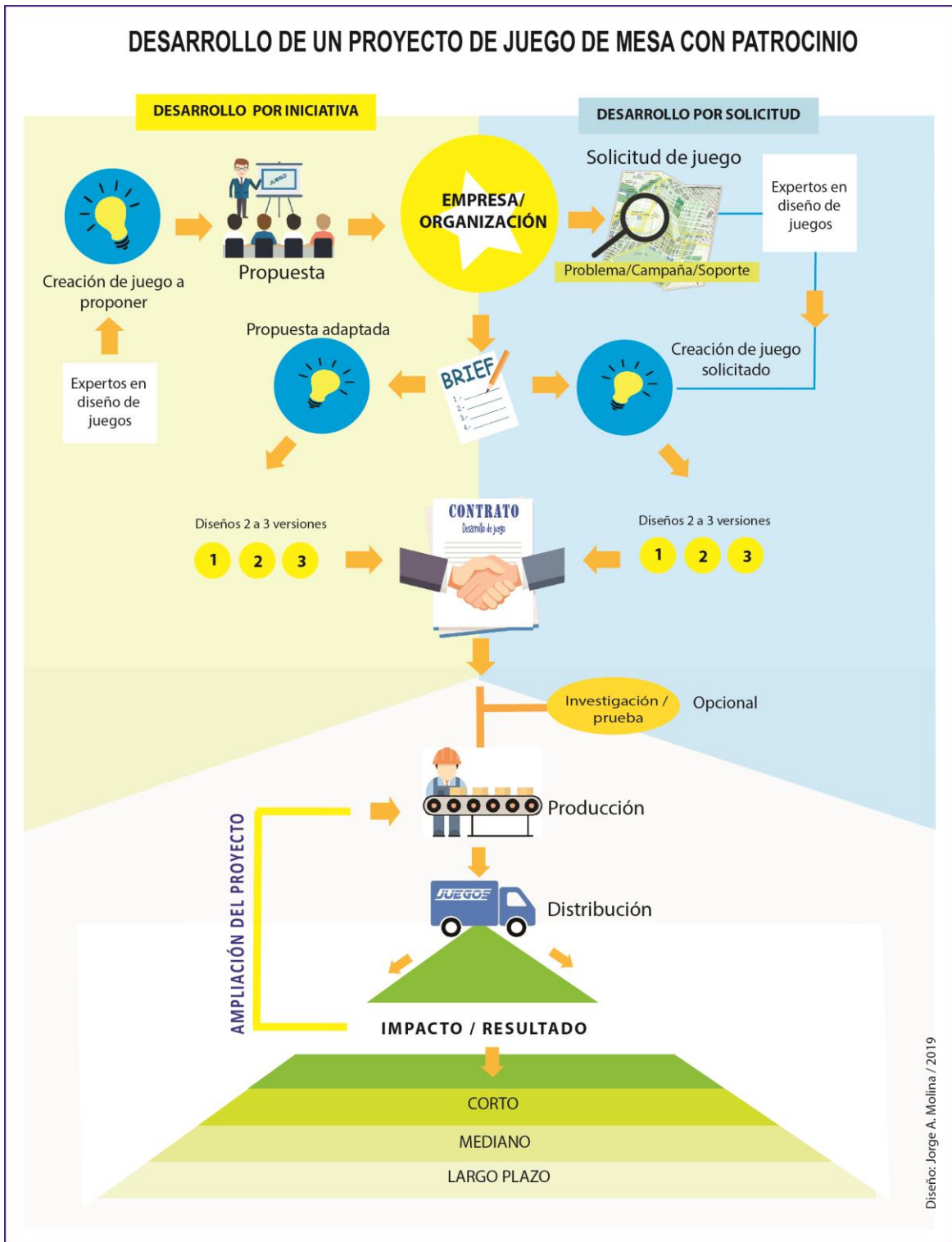


Ilustración 4 Desarrollo proyecto de juego de mesa (diseño propio)

3.1.- Juego Ecológico 4



3.1.1 Marco de desarrollo del juego.

| Juego Ecológico “4” “Crezcamos con conciencia ecológica” |
|---|
| <p>La organización Swisscontact y su programa “Aire Limpio” en 1999, solicitaron la realización de un juego para niños de nivel primaria como parte de una serie de actividades comunitarias desarrolladas para la mejora de vida de las localidades en el tema de protección ambiental, principalmente en América Central, y posteriormente en Europa y América del Sur. El objetivo fue dirigirlo a niños estudiantes y maestros como una forma de llegar a los hogares y hacer eco en el mensaje.</p> <p>El juego fue desarrollado en Guatemala a cargo de la empresa Eduk y Litografía Multicolor, ambas empresas encargadas en la fabricación de juegos de mesa, mi participación en este proyecto fue brindar la consultoría del diseño total del juego desde su concepción hasta su fabricación.</p> |

| Brief : Información básica proporcionada por cliente para el desarrollo del juego solicitado | |
|--|---|
| <p>La empresa: Swisscontact, es una fundación suiza cuyo objetivo es el fomento económico para la cooperación internacional para el desarrollo. Desde 1959 promueve el desarrollo económico, social y medioambiental en 36 países, generando oportunidades para que las personas puedan mejorar sus condiciones de vida mediante su propio esfuerzo, integrándose con éxito a la economía local (Swisscontact, 2019).</p> | |
| <p>Objetivo general: Elaborar y obsequiar un juego de mesa para que niños, maestros y familiares conozcan y tomen consciencia sobre los problemas ambientales en sus comunidades como parte de las actividades realizadas por la fundación.</p> | |
| Temática | <p>El juego debe profundizar de 7 a 9 temas básicos sobre cuidados del medio ambiente: Aire puro, limpieza de ríos y lagos, conservación del agua, ruido intenso, enfermedades, deforestación, basura y desechos. Dentro de estos temas se profundizará en el tema de cuidado del aire.</p> <p>Debe ser entendido y jugado por todos, por lo que es importante considerar el uso de imágenes y un instructivo sencillo de entender y explicar. Los juegos serán utilizados en grupo dentro de las aulas. El diseño y mecánica deben ser propuestos por el diseñador o proveedor y debe ser escrito en 3 idiomas: español, inglés, y alemán.</p> |
| Dinámica | <p>Principalmente serán jugados en grupo dentro de las aulas, con orientación de maestros en un tiempo no mayor a 1 hora.</p> |
| Grupo objetivo y alcances | <p>Niños entre 5 y 12 años de edad, de párvulos hasta sexto primaria, que viven en comunidades urbanas y especialmente rurales.</p> <p>Se distribuirán en escuelas y colegios de varios países, principalmente en Guatemala, El Salvador, y Suiza, entre otros posibles. La cantidad de juegos asignados dependerá del número de alumnos participantes en cada establecimiento y existe la opción de que los alumnos lleven los juegos a sus hogares para compartirlos en familia.</p> <p>De acuerdo al desarrollo de los proyectos de Swisscontact, los juegos serán implementados y distribuidos en distintas etapas, fechas, y lugares de América Central, América del sur, y Europa</p> <p>El proyecto general incluye capacitación a maestros para orientar a los alumnos sobre el uso del juego y dominio del tema.</p> |
| Cantidades y presupuesto | <p>Solicitud inicial de 6,000 juegos, 4000 para Guatemala y 2000 para El Salvador. Presupuesto no mayor a US\$ 2.50 por unidad.</p> |

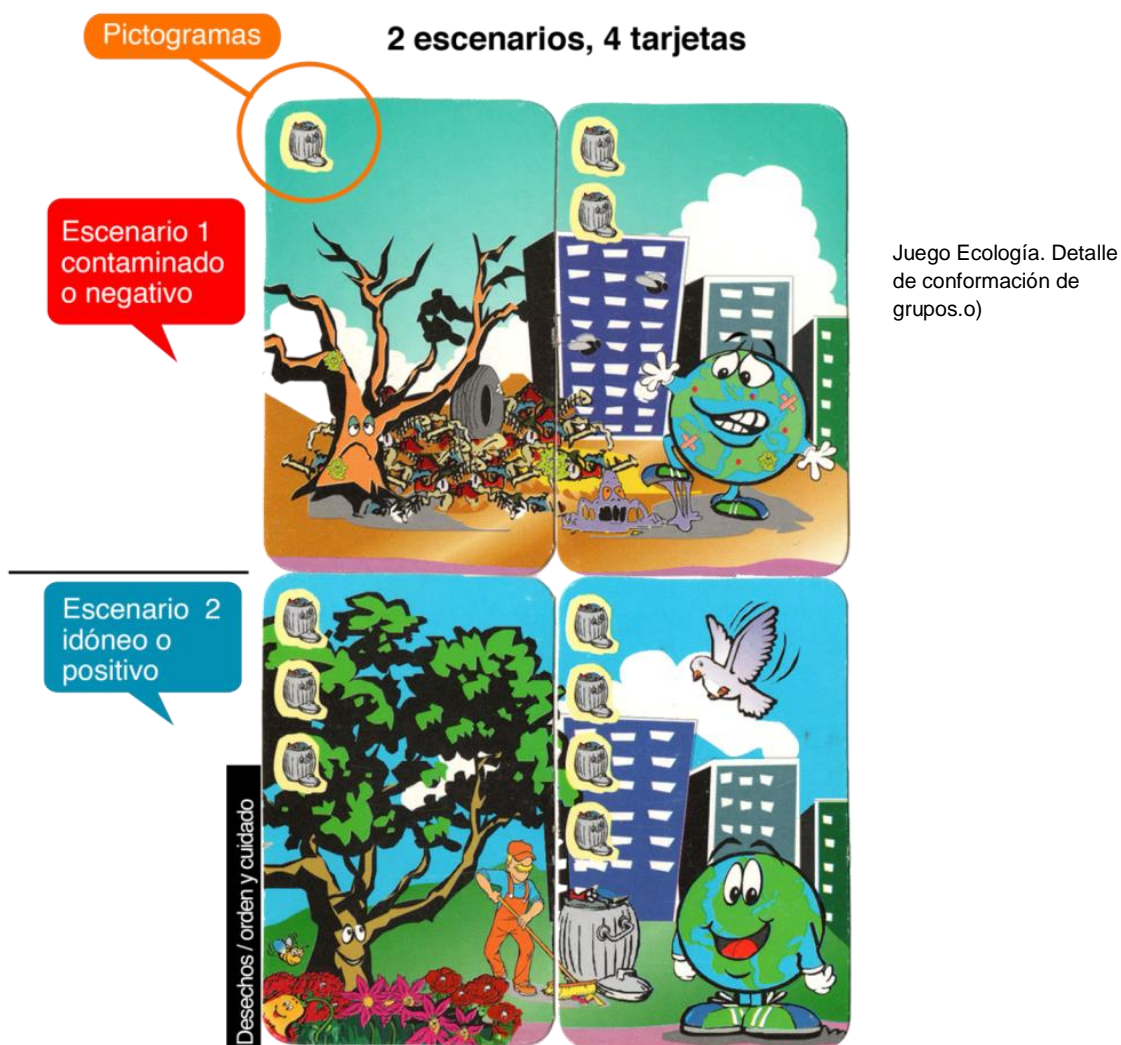
| | |
|-----------------------------|---|
| Beneficios esperados | <ul style="list-style-type: none"> - Que los 9 temas sean comprendidos, fáciles de recordar y asociar. - Que los maestros encuentren una herramienta útil para aplicarlo. - Que sea entretenido, divertido y educativo. - Que sea entendido en distintos idiomas. - Que el contenido e instrucciones sean fáciles de explicar para que el niño lo transmita a su familia y amigos. |
|-----------------------------|---|

| PROPUESTA PARA JUEGO ECOLÓGICO | |
|---|---|
| En el proceso se desarrollaron tres ideas, pero se presenta la opción seleccionada. | |
| Tipo de juego | Se eligió el juego de naipes (azar y competencia) bajo una mecánica en el cual se desarrollan los 9 temas. Los naipes permiten formar grupos de 2 a 4 jugadores, su mecánica es sencilla y dura poco tiempo. Por su sistema y mecánica al juego se le denominó “4”.. |
| Temática o Retórica | <p>El juego se basa en mostrar escenarios gráficos presentados en naipes con opción a formar cuadros con sentido completo donde se muestran mensajes positivos y negativos, problemas y soluciones. Cada uno de los 9 escenarios están conformados por 4 cartas (36 en total) en las cuales se simulan eventos y lugares cercanos a la realidad del entorno donde el niño vive. Las ilustraciones con imagen positiva enfocan el respeto, orden y compromiso, hacia la naturaleza. En lo negativo, el mensaje enfoca el aire contaminado, desorden y suciedad, haciendo énfasis en la falta de mantenimiento de las máquinas y el maltrato a la naturaleza.</p> <p>Cada grupo de 4 tarjetas fue identificado con un icono o pictograma para que el niño pudiera clasificar los temas. Así la basura fue representada por un bote de basura; el ruido por una bocina; el smog por vehículos y chimeneas de fábrica; el agua por una gota de agua; las enfermedades por una representación de bacteria, y la deforestación con un árbol. Esta clasificación ayuda al niño a ordenar su mente al momento de asociar o explicar los temas.</p> <p>En el juego predomina el color verde representando la naturaleza, y el azul al aire y el agua, y los colores vivos el mundo ideal. Los colores grises y pálidos representan el daño ocasionado.</p> |
| Personaje creado. “Mundito” | El personaje creado se expresa a través de sus facciones los efectos que el medio ambiente ejerce. Es un personaje universal, sin género, raza o color. Es un actor en cada escenario donde expresa las emociones y afecciones causadas por la contaminación. Como actores secundarios se presentan algunas figuras como el sol, el árbol, las nubes, las plantas, los animales y los objetos, participan y se expresan en dichos escenarios. |

| | |
|--|--|
| Empaque o caja de juego y componentes | <p>Se diseñó en material de cartón tipo texcote litografiado a full color en tamaño de 12 cm ancho, 14 cm alto y 3 cm espesor (tapa y base) lo cual permitió adecuarse al presupuesto establecido, y tomando en consideración el espacio en las mesas de juegos y mochilas de los alumnos.</p> <p>El contenido se estableció en 36 tarjetas (9 grupos de 4 tarjetas) de 5 cm ancho y 8.5 cm largo, impresas en ambas caras a full color. Se insertó un instructivo (tríptico) impreso en ambas caras a un color en papel bond de 10.5 cm x 26 cm el cual fue desarrollado en 3 idiomas. Se elaboró un inserto sin impresión para ordenar las tarjetas y acomodarlas en la caja.</p> |
| Mecánica del juego | <p>Consiste en juntar grupos de cuatro tarjetas afines y el que junte más grupos gana el juego. Las tarjetas se revuelven y se reparten al azar. En su turno respectivo cada jugador solicitaba una tarjeta a otro jugador del grupo, el que deseara, por ejemplo:</p> <p>Luis (jugador en turno) se dirige Carlos y le pide las tarjetas que contengan “árboles” (pictogramas). A continuación Carlos revisa y le entrega las tarjetas que contienen “árboles”, pero si Carlos no tuviera tarjetas de “árboles”, Luis tendría que tomar una tarjeta sobrante del mazo principal. Al conformar el grupo de iconos o 4 tarjetas comunes las aparta y nadie podrá quitárselas.</p> <p>Para ganar el juego lo importante es poner atención y saber quien posee las cartas que se necesitan, y estar atento a que no le quiten las cartas que le servirán para formar sus propios grupos.</p> <p>El juego fue diseñado para ser jugado fácilmente sin ayuda de capacitadores. El instructivo puede ser analizado y explicado por jóvenes o personas adultas con conocimientos escolares primarios.</p> |
| Dinámica del juego | <p>Juegan de 2 a 4 jugadores. Esto facilita que en el aula se formen varios grupos de alumnos los cuales son dirigidos y monitoreados por los maestros o instructores, quienes orientan y explican la temática del juego y lo relacionan con la realidad mediante ejemplos.</p> <p>En cada grupo los jugadores compiten y debe haber un ganador. Queda a criterio del instructor ofrecer recompensas y profundizar en el tema.</p> |
| Contribución y valor del juego | <ul style="list-style-type: none"> a Asociación de mensajes, positivos y negativos. b Fácil aprendizaje y relación de ideas y eventos por medio de 9 pictogramas presentados los cuales permiten asociar los temas. c Permite la interacción de opiniones y promueve la sociabilidad entre alumnos y familiares. d Promueve la conciencia ecológica y participación con el entorno y su comunidad. e Permite multiplicar el mensaje a terceros (familia y amigos). f Fomenta una relación personal con maestros, familiares y amigos. g Es un ejercicio mental y educativo donde se practica la asociación de imágenes, la estrategia, la observación, la atención y la competencia, así como aprender sobre cultura ambiental. |

Para el desarrollo del juego se requirió de la experiencia y creatividad de un comunicador social con experiencia en publicidad y diseño; diseñadores gráficos digitales; técnicos impresores, una litografía experta en impresión y armado de juegos como EduK; un ejecutivo de ventas; traductores de idiomas; maestros de primaria; y una organización experta en el tema ecológico como Swisscontact, quien asesoró en el enfoque de los escenarios.

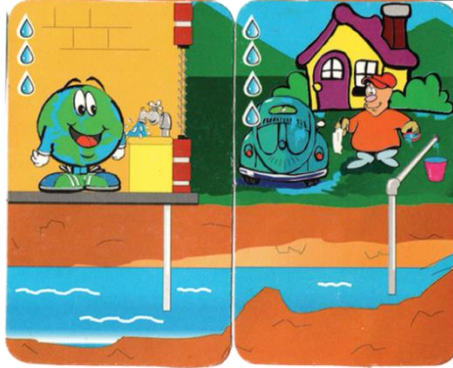
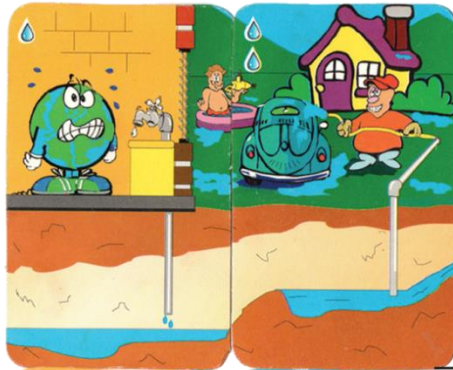
Detalle de conformación de grupos



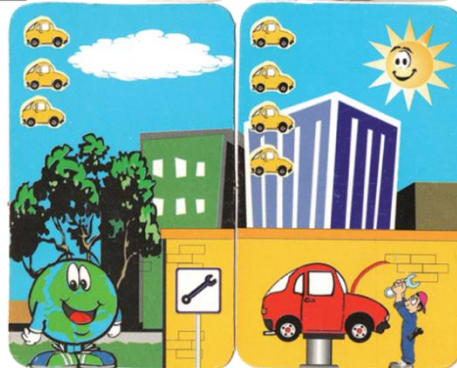
Los pictogramas identifican el número de tarjeta y clasifican el grupo

Ilustración 5 : Juego Ecología. Detalle de grupos de tarjetas, grupo 1 (diseño propio)

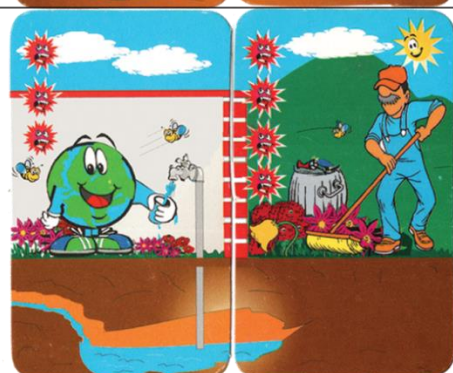
Agua / cuidado y desperdicio



Smog / Vehículos mantenimiento



Enfermedad / limpieza del entorno

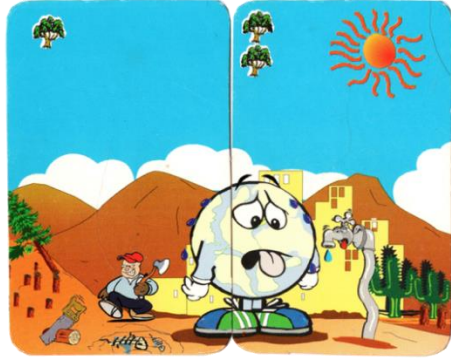


Smog máquinas / Reparación

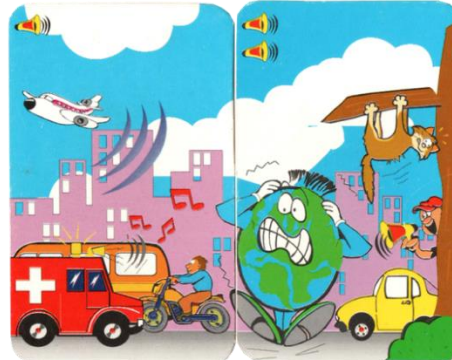


Ilustración 6 Juego Ecología. Detalle de grupos de tarjetas, grupo 2 (diseño propio)

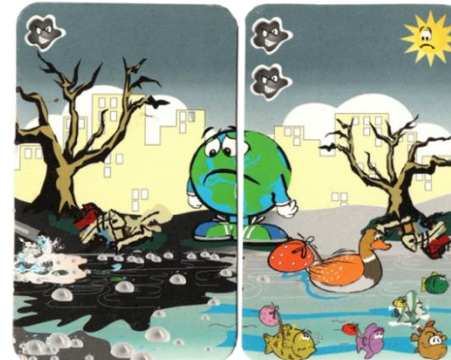
Deforestación / Siembra y cuidado



Ruido / Mantenimiento y cultura



Desechos / Limpieza y orden



Smog / Mantenimiento de vehículos

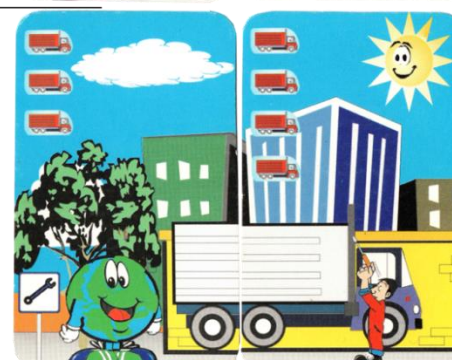



Ilustración 7 Juego Ecología. Detalle de grupos de tarjetas, grupo 3 (diseño propio)

INSTRUCCIONES



"4" es un juego educativo ecológico que tiene por objeto fortalecer la conciencia ambiental en el niño. Se recomienda la orientación de un adulto para explicar los temas principales del juego: "Origen de la contaminación", "A quien afecta la contaminación" y "Soluciones para disminuir la contaminación", entre otros.

El juego consiste en formar grupos de cuatro cartas. Gana el juego quien forme más grupos (hay 9 grupos diferentes). Se revuelven las tarjetas y una persona reparte a cada jugador 5 tarjetas, sin que nadie las vea. El grupo de tarjetas sobrantes se colocan boca abajo sobre la mesa y se llaman Pozo.

¿Cómo se juega?

- Los jugadores ordenan sus cartas y las separan en grupos dependiendo del símbolo que está colocado en la parte superior izquierda (árboles, grasa, agua, etc.). Cada símbolo consta de 4 cartas las cuales han sido numeradas: la 1 y la 2 se refieren a escenas negativas; la 3 y la 4 a escenas positivas.
- Comienza el juego la persona que está colocada al lado izquierdo de quien reparte las cartas y continúan en el sentido de las agujas del reloj. El jugador en turno pedirá a cualquiera de los otros jugadores una carta para empezar a formar su juego, debiendo tener como mínimo 1 carta de ese símbolo solicitado. Por ejemplo: "Carlos, tienes alguna carta del grupo de "Bote de basura"?". Si Carlos tiene una carta deberá entregarla.

- El jugador seguirá preguntando por más cartas a cualquier persona del grupo, perdiendo el turno al momento de que alguien le de una respuesta negativa. En este momento deberá tomar una de las cartas del pozo y ceder el turno al siguiente jugador. Si con ésta tarjeta se forma un grupo, no podrá colocarse de inmediato sobre la mesa, deberá esperar su próximo turno.
- Cuando alguien se quede sin cartas deberá tomar una del pozo, en su respectivo turno. En caso de no haber más cartas en el pozo deberá quitar al azar una carta al jugador que esté a su izquierda. Al juntar las 4 cartas con símbolos iguales deberá colocarlas sobre la mesa en su turno.
- Gana el juego quien más grupos recolecte.

Otra forma de jugar:

- Debe reunirse la mayor cantidad de parejas de cartas. Las parejas de cartas están formadas por escenas negativas (cartas 1 y 2) y escenas positivas (cartas 3 y 4). Quien forme más parejas gana el juego.
- La dinámica del juego es exactamente igual al juego explicado anteriormente, la diferencia es que en éste se forman parejas y no grupos de 4 cartas.
- En el caso de que exista un empate por tener igual número de parejas formadas, ganará aquel jugador que haya logrado reunir más parejas con escenas positivas.

"4" is an ecological educative game with the purpose of building up children's ecological consciousness. Parental guidance is recommended to explain the main subjects of the game: "sources of pollution", "who is affected by pollution" and "possible solutions to diminish pollution", among other related topics.

HOW TO PLAY:

- There are nine different sets of cards sorted according to the symbol shown in the upper left corner of each card, (trees, oil, water, etc.) Each set has four cards with the same symbol and they have been numbered showing cards #1 and #2 negative scenes related to our environment. Cards #3 and #4 show positive scenes.
- The objective of the game is to collect the most sets of cards.
- Shuffle the cards and a dealer gives 5 to each player avoiding anyone to see them. The remaining cards are placed face-down on the table. The person seated left from the dealer begins the game asking any of the other players for a card with a symbol that he already has among his own cards, for instance: "Charlie, do you have a card from the "garbage can" set?" If Charlie has one, he must give it up.
- The same player keeps asking and taking more cards from any member of the group in order to complete a set. If he/she completes a set, this must be placed on the table so that everyone can see it. The player continues on his/her turn until someone gives a negative answer. When this happens, he/she must take a card from the draw-pile tray and wait until his/her next turn, even if he/she completes a set with this last card drawn from the tray.

- The next player (clockwise) goes on with the game in the same way and so on until the draw-pile tray is out of cards. At this moment, the player on his/her turn begins taking a card (without asking) from the player at his/her left and losing his/her turn when he/she doesn't get a card with a symbol that he/she already has among his/her own cards. The game continues this way until everybody runs out of cards and the winner is the player who has collected the most sets of cards.

A DIFFERENT WAY TO PLAY:

- Instead of collecting sets of four cards you must try to gather the "couples" of cards. Couples are made out of two negative (cards #1 and #2) or two positive (cards #3 and #4) scenes.
- The player who collects more couples wins the game. In case of a Tie, the winner is the player who collected more couples with positive scenes.

Spielidee:
Möglichst viele Quartette erhalten. 4 Karten mit gleichen Symbolen bilden ein Quartett.
Das Spiel gewinnt, wer möglichst viele Quartette auf dem Tisch auslegen kann.

Spielvorgang:

- Karten mischen und reihum 5 Karten an jeden Spieler verteilen, den Rest verdeckt auf den Tisch stapeln.
- Der Spieler rechts vom Kartengeber oder der längste beginnt. Er fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die ihm für ein Quartett fehlt. Der Spieler muss mindestens eine Karte des Quartetts besitzen. Beispiel: „Carlos, hast Du einen Abfalleimer?“ Falls Carlos diese Karte besitzt, muss er sie abgeben.


- Der Spieler darf so lange fragen, als er Karten erhält.

Sobald er keine Karten erhält, muss er eine vom Stapel nehmen. Falls er mit dieser ein Quartett bildet, darf er es nicht ablegen, sondern muss bis zur nächsten Runde warten.

- Liegen keine Karten mehr im Stapel, wird vom Spieler links eine Karte gezogen.



Eine andere Spielmöglichkeit:

- Möglichst viele Paare bilden. Diese bestehen aus je zwei Bildern mit positiver Aussage (Nr. 1+2) und je zwei mit negativem Inhalt (Nr. 3+4). Gespielt wird nach den Quartettregeln.
- Im Fall eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit mehr positiven Bildern.



"CREZCAMOS CON CONSCIENCIA ECOLÓGICA"
"LET'S GROW WITH ECOLOGICAL CONSCIOUSNESS"
ÖKOLOGISCH BEWUSST AUFWACHSEN


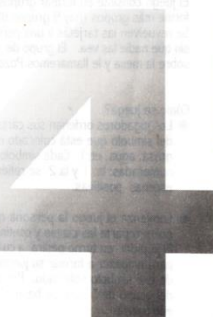
Producto centroamericano hecho en Guatemala por Litografía Multicolor S.A
51 calle 15-62, Zona 12.
Tel: (502) 477-5331 al 5
Fax: (502) 477-5328

Para:  

NUEVO

JUEGO ECOLÓGICO

Para 5 años o más
For ages 5 and up
Für ab 5 Jahre



 

Ilustración 8 Juego Ecología. Instructivo, trifoliar impreso ambas caras. (diseño propio)

3.1.2 Resultados juego Ecológico.

Sobre la efectividad de los mensajes y uso del juego no existen datos estadísticos cuantitativos que permitan analizar resultados, pero de forma cualitativa es posible rescatar algunos comentarios de ejecutivos de Swisscontact en Guatemala. De acuerdo a mis anotaciones en diferentes reuniones es posible resumir lo siguiente:

Atención: Fue un elemento que llamó inmediatamente la atención de los niños y maestros. El diseño, tema y personajes les pareció atractivo; la caja o empaque lo consideraron como un elemento sorpresa despertando en los participantes el deseo por jugarlo.

Tiempo de juego: Fue el adecuado, de 15 a 20 minutos. En la mayoría de los casos se jugó hasta más de cuatro veces, dentro y fuera del aula en hora de recreo.

Dinámica atractiva: Alumnos y maestros encontraron entretenida y divertida la dinámica del juego porque les permitía competir y poner en práctica su astucia.

Tema interesante: Un tema conocido, propicio y relevante. Previo al juego los maestros realizaban un sondeo con preguntas abiertas para evaluar el nivel de conocimiento en el tema logrando algunas respuestas espontáneas pero sin clasificar. El juego ayudó a comprender y clasificar los temas facilitando brindar soluciones por cada tema y recordar por asociación.

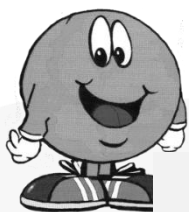
Efecto positivo: Un punto relevante consistió en el cambio percibido por los maestros días después de jugar: Los niños fueron más cuidadosos con el agua y con la limpieza dentro del establecimiento y en el hogar, y aconsejaban a otros niños a seguir el ejemplo.

Comunicación: Fue posible realizar grupos donde la comunicación verbal y no verbal se puso en práctica. Los niños interactuaron entre sí, se comunicaron y discutieron los enfoques de los escenarios. Fue notorio, explican los ejecutivos, que durante el juego los niños generaban expresiones de competencia y reto, enojo al perder, alegría al ganar, entusiasmo por jugar, miradas intrigantes y engañosas, pausas, mímicas y gestos de burla o broma, distintos tonos de voz, murmuraciones, entre otros.

Dominio del tema: Se observó el deseo de los alumnos de opinar cuando el maestro generaba una pregunta, logrando expresar y transmitir con facilidad ejemplos, sentimientos y soluciones con respecto a su entorno próximo, como: limpiar la escuela; limpiar su cuarto; no tirar basura en la calle; ayudar a limpiar los ríos; lavarse bien; limpiar los alimentos; no desperdiciar el agua al bañarse o lavarse las manos.

Rol influyente: Los niños expresaron una actitud correctiva, por ejemplo: Hablar con su papá para arreglar el vehículo si tira humo; a no deforestar y sí sembrar; a corregir a los que tiran basura en la calle, identificar basureros clandestinos; y ayudar a animales afectados por la contaminación, etc

Participación: Fue motivada por el instructor o maestro, de ellos dependía la forma en que se solicitaba información a los alumnos. La metodología iniciaba con una introducción y orientación en el tema; durante el juego se hacían preguntas abiertas a toda el aula y grupos conformados y se analizaban los 9 temas. Se generaban diálogos y soluciones entre grupos.



3.1.3 Conclusiones del juego

1. La temática del juego permitió generar discusiones y resolución de problemas entre miembros del grupo, así como reflexionar sobre lo aprendido.
2. Este juego de mesa en su categoría de cartas (azar y competencia), es un sistema de comunicación alternativa con capacidad de influir y contribuir en cambios de conducta, actitud, pensamiento y conocimiento.
3. El juego promueve la sociabilización, los valores sociales y ecológicos. Con la continua práctica del mismo los jugadores aprenden, comprenden el tema, y se fortalece los mensajes y el conocimiento.
4. La temática, la mecánica, y dinámica del juego actuaron de manera integral, logrando que los jugadores recuerden las imágenes, los mensajes, y reflexionen sobre un problema ambiental que afecta a cada una de las personas y al planeta en que vivimos.
5. Las ilustraciones y los escenarios propuestos cumplieron su objetivo. Los niños asociaron los ejemplos propuestos con los problemas reales, particularmente los de su entorno.
6. No hay mediciones estadísticas sobre el grado de influencia ejercido por el juego (un antes o después de jugarlo), pero si fue notorio, de acuerdo a experiencias contadas, que los niños llegaron a comprender las responsabilidades y cuidados que el planeta merece y los resultados de sus acciones sean positivas o negativas.

7. El juego contribuyó en el desarrollo personal de cada jugador en:
 - a. Atención: El jugador estuvo atento a las cartas de su oponente y a no perder las suyas.
 - b. Comprensión: Aprendió un juego diferente e innovador y este le permitió identificar problemas de medio ambiente. Participó generando opiniones y soluciones para mitigar el problema en su localidad.
 - c. Observación: Pudo asociar las imágenes y conformar grupos. Como resultado el juego despertó el interés del niño para identificar focos de contaminación.
 - d. Socialización: El niño jugó en grupo y generó soluciones en conjunto.
8. Autonomía: El niño compitió por sí mismo, su motivación era participar y ganar, y expresó sus opiniones en clase respecto al tema.
9. La aplicación del juego llevó a un resultado positivo motivando a Swisscontact a desarrollar más impresiones en distintas etapas. La solicitud inicial fue de 6,000 juegos (4000 para Guatemala y 2000 para El Salvador) y finalmente, en un período de un año, se desarrollaron 20,000 juegos en distintas etapas de producción beneficiando a Guatemala 6000 unidades adicionales (no se obtuvieron datos de distribución de la diferencia).
10. Como toda actividad social, los resultados no son medibles en el corto plazo. Se consideró que en el presente inmediato o en el futuro los alumnos recuerden el juego y su mensaje, y que algunas de las acciones positivas en el tema de ecología hayan sido influenciadas por este juego.
11. Lo importante del proyecto es que el mensaje se logró por medio del juego, el niño aprendió y tomara conciencia sobre la importancia de la ecología y de sus responsabilidades en la escuela y su comunidad. Aprendió a participar en la búsqueda de soluciones, lo cual es un ejercicio importante para otros temas sociales con los que se relacionará y enfrentará en el futuro.



3.2. Juego Enfrascado

“Enfrascado” La experiencia de transformar el vidrio.



3.2.1 Marco de desarrollo del juego.

| |
|---|
| <p>Enfrascado</p> <p>““La experiencia de transformar el vidrio””</p> |
| <p>En el desarrollo de propuestas de juegos empresariales la empresa M.D. Genesi Diseños presenta una serie de ideas a la empresa Vidriera Guatemalteca S.A, VIGUA la cual es parte del Grupo Vidriero Centroamericano, VICAL.</p> <p>M.D Genesi Diseños, de 1998 al 2010, fue una empresa consultora dedicada a proponer soluciones empresariales en imagen y creatividad, y su objetivo fue el desarrollar juegos de mesa con patrocinio como una forma de fomentar la cultura general y contribuir en temas educativos en el área escolar.</p> |

Mi participación dentro de esta empresa consultora fue el desarrollo del juego basado en una serie de aspectos que VICAL determinó que podrían ser alcanzados por medio de un juego de mesa, algo diferente y fuera de los sistemas de manuales e instructivos que usualmente los trabajadores utilizaban. En enero del 2001 el proyecto se inició y el primero objetivo fue el conocer la planta y su sistema de producción en general lo que permitió desarrollar un brief el cual fue elaborado de manera conjunta con el personal de Recursos Humanos, Gerencia Administrativa, Jefatura de Producción, y Jefatura de Seguridad Industrial.

La idea se conformó tomando en consideración algunos aspectos importantes a comunicar entre los cuales se encontraron:

- 1.- La relación de la empresa con la familia del trabajador y la necesidad de que la misma conociera y comprendiera las actividades de la empresa especialmente aquellas donde el familiar participaba. En este punto se resalta que en esa época a los trabajadores se les dificultaba comunicarse con su familia si estos debían quedarse más tiempo en la empresa debido a un problema técnico que debían resolver, ya que esta empresa por sus procesos no puede detener su producción y apagar sus calderas.
- 2.- La importancia de que el trabajador, su familia, y clientes externos de VIGUA conozcan el proceso general de la empresa en sus distintas etapas, y de la transformación del vidrio hasta su etapa final.
- 3.- Dado que es una planta de reciclaje, alumnos de distintos centros educativos son invitados a la planta para observar y comprender el proceso del vidrio, sus bondades, sus beneficios, su origen, sus propiedades minerales, y la importancia de reciclarlo como cuidado del medio ambiente. El juego sería una forma de guía para explicar estos puntos en diferentes presentaciones y capacitaciones.
- 4.- Que el trabajador utilice el juego como un medio para explicar el proceso de producción. Como un mapa, el formato gráfico y la mecánica del juego permitirían que de una forma lógica, entretenida y amena el trabajador pudiera explicarlo de forma sencilla, especialmente a familiares y personas ajenas a la industria.

**Brief : Información básica proporcionada por cliente para
el desarrollo del juego solicitado**

La empresa:

Por más de 50 años (1964), Grupo Vidriero Centroamericano, VICAL, ha sido reconocido por su excelencia al producir vidrio para envases de alta calidad. Fabrica envases de vidrio para las industrias farmacéuticas, licoreras, alimenticias, cerveceras y soderas en una gran variedad de diseños y tamaños.

La fábrica en ciudad de Guatemala, tiene capacidad para fundir 410 toneladas de vidrio al día, lo que se traduce en alrededor de 500 millones de botellas por año.

Cuenta con dos hornos que utilizan tecnología de última generación. VIGUA cuenta con equipos que permite operar en un alto nivel de eficiencia en términos de uso de energía y costos operativos en el proceso de fundición del vidrio, produciendo vidrio de la más alta calidad.

Las instalaciones de Vidriera Guatemalteca, S.A. tienen la capacidad de producir tres colores de vidrio: ámbar, verde esmeralda y ámbar según los requerimientos de los clientes. Además cuenta con tecnología de coloreado única en la región, que permite a la empresa crear botellas de vidrio de distintos colores específicos para las necesidades del mercado como por ejemplo azul cobalto.

La empresa posee un vínculo importante con sus trabajadores, por lo que constantemente vela por asegurar la estabilidad, crecimiento y desarrollo del personal y cumplir con los niveles de rentabilidad señalados, mediante un proceso de mejoramiento continuo.

Objetivos:

Elaborar y obsequiar un juego de mesa para que niños, familiares, trabajadores, clientes externos y visitantes, conozcan la empresa, sus procesos de producción y la importancia del vidrio.

- 1.- Que por medio del juego el trabajador pueda explicar a sus familiares el funcionamiento de la planta y orientar o explicar sobre sus responsabilidades dentro de la misma.
- 2.- Que personal interno y personas ajenas a la empresa comprendan el proceso de producción y las responsabilidades que la empresa tiene con su personal, y el compromiso de calidad de su producto.
- 3.- Que el juego sea una guía de comunicación para elaborar actividades sociales con visitantes, especialmente escolares.

| | |
|-----------------|--|
| Temática | <p>“Enfrascado” es un juego diseñado para conocer el proceso por medio del cual las rocas de silíceo y los desechos de vidrio reciclado se transforman en vidrio limpio y lustroso que al ser moldeado sirve para la fabricación de envases y contenedores de diversos alimentos.</p> <p>En el desarrollo del juego debe aprenderse que el objetivo final es entregar a clientes de VIGUA productos con calidad, y para ello el producto y materia prima deben pasar diferentes fases y procesos de producción.</p> <p>Tópicos a tratar en el juego:</p> |
|-----------------|--|

| | |
|----------------------------------|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. La importancia del vidrio. 2. Conocer los distintos departamentos administrativos, operativos, de producción, de salud, de seguridad, etc. 3. Qué existen actividades sociales y deportivas para el trabajador y su familia, y se trabaja conjuntamente con Asociación Solidarista, ASOSOL. 4. La importancia de la seguridad del trabajador dentro de la planta, el uso del equipo de protección y el mantenimiento y orden de máquinas y de los espacios de trabajo. 5. El tiempo y cumplimiento de metas son un valor primordial en el proceso de producción. 6. El valor y compromiso de todos los trabajadores en las ventas de los productos. 7. Que la opinión y sugerencia del trabajador es importante. 8. Qué existen incentivos y recompensas por un buen trabajo. 9. La importancia de trabajar en equipo. 10. Debe ser entendido y jugado por todos, por lo que es importante considerar el uso de imágenes y un instructivo sencillo de entender y explicar. 11. Los juegos serán utilizados en casa en un tiempo no mayor a 1 hora. 12. El diseño y mecánica deben ser propuestos por el diseñador o proveedor. |
| Dinámica | <p>Se distribuirán gratuitamente por medio del departamento de Recursos Humanos y/o la Asociación Solidarista y serán entregados a cada jefe de departamento quien lo repartirá y explicará a su personal a cargo para jugarlo con sus familias. Monitores y capacitadores de Vigua explicarán y entregarán los juegos a niños visitantes de distintos centros educativos.</p> <p>Tiempo máximo para jugarlo 1 hora.</p> |
| Grupo objetivo y alcances | <p>Primario: Niños entre 5 y 15 años de edad, hijos o familiares de trabajadores de la empresa.</p> <p>Secundario: Escolares entre 5 y 15 años de edad.</p> <p>Terciario: Clientes y proveedores, y entrega en promociones y eventos.</p> |
| Cantidad y presupuesto | <p>Solicitud inicial de 900 juegos. Presupuesto no mayor a US\$ 2.00 por unidad.</p> |
| Beneficios esperados | <ul style="list-style-type: none"> - Que la familia comprenda las responsabilidades de los trabajadores de VIGUA. - Que sea fácil de recordar y asociar. - Que los trabajadores encuentren una herramienta útil de comunicación para poder explicar de forma lógica y ordenada el proceso de producción. - Que sea entretenido, divertido y educativo. - Que el contenido e instrucciones sean fáciles de explicar para que el trabajador lo transmita a su familia y amigos. - Que algunos proveedores y clientes externos entiendan la producción de la planta. |

PROPUESTA PARA “ENFRASCADO”

En el proceso se desarrollaron tres ideas con distintas mecánicas, pero se presenta la opción elegida.

| | |
|----------------------------|--|
| Tipo de juego | Se eligió el juego de tablero con casillas, de avanza y retrocede por medio del azar usando dados por turno. Esto permite visualizar un recorrido dentro del proceso de producción e identificar cada etapa de este proceso. |
| Temática o Retórica | <p>El juego se basa en mostrar escenarios gráficos presentados en cada casilla y que se integran en una cadena de producción.</p> <p>Se integraron casillas de mensajes donde al caer se levanta una tarjeta en la cual se lee e interpreta su contenido o instrucción. A esta tarjeta se le llamó “MEMO”, haciendo una comparación con los memogramas internos que son enviados internamente en una empresa.</p> <p>Se presentan 49 casillas en el tablero de juego y cada una de ella posee un mensaje o una instrucción. Los mensajes son dados textualmente dentro de dichas casillas acompañados de una ilustración asociada al texto en mención. Predomina en el tablero y caja el color azul y celeste, considerando que es el color base del logotipo de la empresa, VIGUA, y el celeste asociado al vidrio sin color el cual es el más común.</p> <p>Al centro del tablero se presenta una ilustración emulando vidrio amontonado. El vidrio se tritura y agrupa en forma de montaña antes de ingresar a los hornos.</p> <p>En el tablero se presentan una serie de casillas agrupadas por color, desde 2 hasta 3 casillas, las cuales representan una etapa del proceso. Así se representa la materia prima en 4 casillas verdes de distintos tonos, en la primera indica la recepción y almacenaje, la segunda indica molienda, la tercera lavado y la cuarta ingreso a la planta por medio de bandas y elevadores (ver figura 07).</p> <p>La distribución se presenta de la siguiente forma: 3 casillas azules: Venta inicial, administración y recaudación de materia prima.</p> <p>4 casillas verdes: El proceso de tratamiento de materia prima hasta el ingreso a planta.</p> <p>3 casillas amarillas: El dosificado o preparación para fundir en los hornos.</p> <p>4 casillas rosadas: El proceso de formación del envase (moldes y fundición).</p> <p>2 Casillas morada: El proceso de inspección y evaluación del producto obtenido.</p> <p>2 casillas color beige: Precalifican el producto bueno o defectuoso.</p> <p>2 casillas de color naranja: Mantenimiento de máquinas.</p> <p>2 casillas amarillas: Acabado final.</p> <p>4 casillas azules: El almacenaje, selección del producto final hasta su embalaje.</p> <p>El resto de casillas son de inicio, control, memos, y entrega de producto.</p> <p>En el juego predomina el color azul, colores más usados por la empresa, y se ilustra en gran parte</p> |

| | |
|----------------------------------|--|
| | de los elementos del juego el vidrio triturado o quebrado lo cual es parte del proceso de reutilización. |
| Personaje | <p>Vigua y la Asociación Solidarista poseen personajes, el primero es una botella llamado “Viguito”, y el segundo un trabajador uniformado con casco (sin nombre).</p> <p>Para el juego se utilizó la botellita y se le hicieron algunas modificaciones y adaptaciones gráficas. Dado que no solo botellas se producen se crearon dos personajes adicionales, un vaso y frasco.</p> <p>Estos personajes se previeron para uso futuro de otros juegos, actividades y presentaciones promocionales. La “Botella” representa al líder, una persona madura que sabe todo; el “Frasco”, es un ayudante joven o de mediana edad; y el “Vaso” representa al niño curioso y preguntón.</p> <p>A los personajes adicionales se les asignará un nombre a votación, sería planificado en alguna actividad. En este juego los nombres de dichos personajes no son mencionados para evitar confusión y saturación en los mensajes. Los tres personajes fueron integrados en los mensajes de “MEMO” y en las casillas del tablero.</p> |
| Empaque y sus componentes | <p>Los tamaños y diseño en general corresponden al presupuesto asignado.</p> <p>La caja de juego se diseñó en material de cartón tipo texcote litografiado a full color en tamaño de 13.5 cm ancho x 26.5 cm largo y 3 cm alto. La tapa está integrada a la base y su apertura es como una bisagra; y se consideró un inserto para separar las piezas en el interior de la caja. En el reverso de la caja se imprimió el instructivo, además en portada de la caja se hace la advertencia de que el juego contiene partes pequeñas que pueden producir asfixia en un niño, por lo que se recomienda que menores de 3 años no lo jueguen sin supervisión.</p> <p>El contenido se estableció en 16 tarjetas sorpresa o “MEMO” de 3.5 cm x 6 cm, elaboradas en papel texcote impresa a 1 cara principal a full color y el dorso o cara interna a 1 color azul reflex, donde van los mensajes. Se incluyeron 12 fichas plásticas de 13 mm de diámetro por 4 mm de espesor, en 4 colores diferentes: 3 Azules, 3 rojas, 3 verdes y 3 amarillas.</p> |
| Mecánica del juego | <p>Juegan 4 jugadores máximo y consiste en producir producto y entregarlo a tres clientes diferentes, quien lo haga primero gana el juego. Es una mecánica donde se avanza y retrocede, o se traslada a otro punto dependiendo las instrucciones de las casillas. La forma de avanzar es al azar y aleatoria, se tira un dado y éste define las casillas a recorrer.</p> <p>Cada jugador posee tres fichas de un mismo color las cuales debe lograr llevar hasta las 3 casillas meta “Empresa-cliente”, una ficha por cliente.</p> |
| Dinámica del juego | <p>Para facilitar que la familia juegue se consideró la participación de 2 a 4 jugadores. El juego es un sistema de comunicación que permite orientar y ampliar información sobre la empresa, sobre el esfuerzo y calidad de su producción. En presentaciones es una guía facilitadora de tópicos que muestra la secuencia lógica de producción.</p> |

| | |
|---|--|
| Contribución y valor del juego | <ul style="list-style-type: none"> a) Contribuye a la unidad familiar y conocer el trabajo del papá, mamá o hermano y enseña valores sobre calidad y responsabilidad. b) Permite la interacción de entre los trabajadores y la empresa. c) Explica lo que es un sistema de producción industrial. d) Valorar y comprender el proceso de transformación del vidrio. e) Permite que proveedores y clientes entiendan el funcionamiento de la planta, desde los supuestos problemas hasta la búsqueda de calidad. f) Enfoca a todos los empleados a comprender los distintos departamentos de la cadena de producción y el compromiso con los clientes. g) Promueve la conciencia ecológica en el tema de reciclaje y reutilización. |
|---|--|

El juego se desarrolló con la colaboración de 2 consultores en comunicación social y publicidad, e1 diseñador gráfico y la orientación de expertos en el tema siendo estos directores y trabajadores de Vigua. En la fase de producción se contrataron diseñadores gráficos digitales; una litografía.

Detalle de Tablero



Ilustración 9 Enfrascado, tablero principal (diseño propio)

Detalle de tarjetas con mensaje "MEMO" (20 tarjetas)



Ilustración 10 Enfrascado, detalle de tarjetas de mensajes (Diseño propio)



Tapadera de caja



Reverso de caja

Ilustración 11 Enfrascado, detalle de caja (Diseño propio)

3.2.2 Resultados, juego Enfrascado.

La efectividad y resultado del juego fue medido en base a comentarios proporcionados por los mismos empleados de Vigua, pero no quedó registro pues se consideró como un obsequio y no pretendían una retroalimentación técnica de los resultados. Sin embargo de acuerdo al departamento de Recursos Humanos, es posible rescatar algunos puntos importantes como resultado de los objetivos propuestos:

Atención: El juego llamó la atención del trabajador pues nunca se había desarrollado algo similar en la empresa. En la familia llamó la atención y lo jugaron varias veces.

Tiempo de juego: Aproximadamente de 45 minutos a una hora promedio. A medida de que el juego avanzaba se aprovechaba a explicar y aclarar dudas.

Dinámica: Fue positiva, fácil de comprender y jugar. Permitió que el tema fuera claramente entendido.

Tema: El tema pareció interesante y muy útil para los trabajadores desde el punto de explicar el proceso de producción, a su familia y amigos principalmente. El efecto gráfico “Mapa de producción”, contribuyó en este punto.

Efecto positivo: Lo más relevante es que el trabajador pudo explicar a su familia cual es el departamento donde trabaja, sus responsabilidades y sobre todo las razones por las cuales debía quedarse haciendo horas extraordinarias. Algunos trabajadores indicaron muy emotivamente que sus hijos y familia se sorprendieron de la labor que él hacía en su zona de trabajo, su importancia y su responsabilidad, y de la magnitud de la empresa a la que pertenecía, una empresa grande, responsable y muy útil en la sociedad y comercio. Adicionalmente los niños identificaban el producto o envase de vidrio en cualquier lugar y punto de venta y orgullosamente indicaban que su papá o mamá lo habían hecho.

Comunicación: El juego fue una herramienta para que el trabajador compartiera y se divirtiera con la con la familia, y en el proceso permitió que la misma familia comprendiera y entendiera un poco más sobre las labores y responsabilidades que cada trabajador tiene dentro de la empresa. Ocasionalmente el personal de VIGUA encargado de atender a visitantes e invitados utilizaron el juego como un medio o recurso de comunicación para orientar y explicar sobre el proceso de fabricación de los envases.



3.2.3 Conclusiones

1. Considerando que el juego fue realizado en bajo presupuesto, fue posible desarrollar una mecánica muy sencilla y capaz de explicar los procesos de producción y transformación del vidrio. Por medio del juego el trabajador puede explicar a su familia sus responsabilidades dentro de la empresa y las razones por las cuales en ocasiones debe trabajar más tiempo.
2. Indirectamente al jugarlo el mismo trabajador se capacitó sobre puntos importantes tales como el trabajo en grupo, la puntualidad, el uso del equipo de seguridad, el compromiso que tiene con la empresa, su valor como persona en la cadena de producción, y conocer y entender el trabajo de otros departamentos y que la unión de todos ellos permite lograr los objetivos finales “vender más y con calidad”.
3. La temática del juego permitió generar discusiones y resolución de problemas entre miembros del grupo familiar y entre trabajadores, así como reflexionar sobre lo aprendido especialmente en trabajo de equipo, calidad y compromiso.
4. Este juego de mesa, en su categoría de avanzar y retroceder al azar, es un sistema de comunicación alternativa que debido a su contenido y enfoque de responsabilidad influye y contribuye en provocar cambios de conducta, actitud, pensamiento, sociabilización y conocimiento en un mediano y largo plazo.
5. El juego en sí es un intento de promover valores dentro de la empresa, y da a conocer un sistema de producción industrial. El niño podría tomar el ejemplo de la responsabilidad de los padres y sus oficios.
6. La temática, la mecánica, y dinámica del juego actuaron de manera integral, logrando que los jugadores entiendan el funcionamiento de una planta de producción y transformación del vidrio.
7. El juego contribuyó en que el trabajador reforzara y recordara algunos puntos relativos a la empresa:
 - a) Poseen y trabajan bajo normas de calidad.
 - b) El trabajo en equipo es importante.
 - c) La empresa capacita y escucha opiniones y sugerencias.
 - d) La empresa ofrece incentivos.
 - e) Existe una “Asociación Solidarista” y actividades sociales y recreativas.
 - f) La empresa está comprometida con la seguridad de cada uno de sus trabajadores, y de su desarrollo personal y familiar.



3.3 Juego “Alerta”

Conocimiento sobre desastres naturales y prevención de riesgos.

Aprender a prevenir jugando

APRENDIENDO A PREVENIR



3.3.1 Marco de desarrollo del juego.

“ALERTA” “Aprender a prevenir jugando”

En el año 2006, la empresa Better World toma la iniciativa de desarrollar juegos que orienten a los niños sobre las alertas existentes en su entorno, poner atención a los fenómenos naturales y entenderlos, conocer los mensajes que la comunidad y las autoridades genera antes, durante y luego de un evento o desastre.

La iniciativa toma como ejemplo los recientes estragos que los huracanes como el Stan generaron en meses anteriores y de generar una advertencia a los sucesos inevitables que ocurrirán en el futuro próximo en distintas regiones del país. Niños y familias deben conocer y estar relacionados con los MENSAJES Y ADVERTENCIAS que las autoridades dan y los juegos de mesa, entre otros posibles, son una posibilidad para iniciar a comunicar este tipo de información preventiva.

Better World es una empresa privada que promueve la comunicación alternativa por medio de juegos de mesa desde el año 2000, y su enfoque es utilizar la publicidad o el patrocinio como un recurso económico para fomentar la educación y la cultura considerando que las empresas invierten grandes cantidades de recursos financieros destinados a lograr consumidores para sus marcas. Better World busca una relación más cercana con áreas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE) para fortalecer la comunicación por medio de juegos de mesa en temas educativos y culturales. Obtiene información sobre experiencias con comunidades, vecinos y sus consumidores en general.

El proyecto “ALERTA”, es una propuesta desarrollada y diseñada por mi persona conjuntamente con Vilma Dávila, Directora de Better World. La propuesta fue presentada a la Fundación INTERVIDA como una opción más o como una herramienta que podría ser implementada como parte de sus proyectos en Guatemala y en el extranjero. En septiembre del 2006 se presenta a un grupo de consultores y colaboradores expertos en el tema y es hasta marzo del 2007 que se implementa la primera fase o prueba piloto, luego de una serie de cambios y recomendaciones. En los meses siguientes INTERVIDA lo implementa y distribuye en escuelas a las que brinda apoyo en la región.

Como los juegos anteriores, siempre fue necesario obtener información de la empresa contratante y unificarla hasta conformar un brief general del proyecto.

Brief : Información básica proporcionada por cliente

La empresa:

FUNDACIÓN INTERVIDA es una ONG aconfesional, apartidista y totalmente independiente, con estatus consultivo especial en el Consejo Económico y Social de Naciones Unidas. Su objetivo es mejorar las condiciones de vida de miles de niños y sus familias en las zonas más necesitadas del planeta. Con este fin, lleva a cabo proyectos de desarrollo integral desde diversos sectores de actividad (salud, educación, producción, seguridad alimentaria, capacitación e infraestructuras) orientados a reducir las causas de la pobreza y no sólo sus consecuencias. En la actualidad, INTERVIDA está presente en Bolivia, Ecuador, Perú, El Salvador, Guatemala, Nicaragua, Bangladesh, Filipinas, India y Malí. Más de 346.000 familias españolas dan su apoyo a casi cuatro millones de personas de estos países mediante el apadrinamiento de niños.

INTERVIDA lleva a cabo su labor de desarrollo integral en Guatemala desde 1996, y en el 2006 contaba con un equipo de 800 trabajadores repartidos en 13 Terras (Territorios de Acción Solidaria) y 61 municipios, beneficiando a 1.757 comunidades. Los programas puestos en marcha beneficiaban a 1.200.000 personas de las áreas rurales. A través del sector de Educación, la organización actuaba en 1.821 escuelas públicas a las cuales asistían un promedio de 322.619 niños y niñas. Su sede se encuentra en de San Mateo, Quetzaltenango.

Considerando la diversidad de actividades que INTERVIDA desarrolla, el juego es una propuesta de comunicación viable y diferente entre muchos esfuerzos que la organización desarrolla para educar y preparar a las comunidades, escolares y familias sobre temas de desastres y mitigación.

Objetivo general :

Implementar un juego con mensajes guía para que maestros lo utilicen en la escuela como herramienta de entretenimiento, formación y conocimiento para mitigar desastres en las comunidades y motivar a la participación ciudadana en caso de emergencia.

Objetivos específicos:

- 1.- Que los alumnos y familiares de los mismos reconozcan las alertas de comunicación y las alertas de la naturaleza en su entorno y comunidad.
- 2.- Que las personas individuales y familias tomen conciencia de los riesgos que en su entorno se presentan.
- 3.- Que por medio del juego los maestros informen a los alumnos sobre los puntos importantes de auxilio, los mensajes de alerta y reconocimiento de autoridades de ayuda o auxilio.

| | |
|------------------------|--|
| <p>Temática</p> | <p>“ALERTA” es una lotería, un juego popular y sencillo de jugar comprendido y practicado por distintas generaciones en las tradicionales ferias comunitarias. El juego emula la lotería mexicana donde existen una serie de imágenes que representan una comunidad o un pueblo. “ALERTA” fue adaptado considerando una serie de temas a conocer sobre emergencias y desastres.</p> <p>Cada tema, cada icono y cada imagen puede ser ampliada y asociada con hechos históricos, con ejemplos y sucesos ocurridos en el entorno, razón por la cual se podría inferir que el juego es una guía temática que mediante asociación de imágenes y frases los participantes puedan recordar con facilidad algunas instrucciones.</p> <p>Se identificaron 7 temas generales relativos a desastres y 54 sub-temas necesarios para cumplir el objetivo general propuesto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Fenómenos naturales 2.- Conocimiento de la naturaleza y su geografía. 3.- Impacto negativo del ser humano sobre la naturaleza. 4.- Acciones a tomar al ocurrir un desastre. 5.- Identificar alertas. 6.- Participación de la comunidad. 7.- Identificación de rutas y lugares de auxilio o protección. |
|------------------------|--|

| | |
|----------------------------------|---|
| Dinámica | <p>Se distribuyeron por medio de instructores y equipos de trabajo de INTERVIDA los cuales ya están organizados por sectores. Los juegos son entregados en escuelas y comunidades según criterio de los supervisores de INTERVIDA. Al entregarlos a escuelas los instructores participan de los primeros juegos para que los maestros se orienten de cómo deben implementarlo, cuidarlo y prestarlo a los alumnos para que lo jueguen en casa. Se entregaban uno y hasta cuatro juegos por aula dependiendo el número de alumnos. Se esperaba desarrollar varias fases de impresiones para completar y entregar a cada alumno.</p> <p>Tiempo promedio para jugarlo 20 minutos y 30 minutos para aclarar dudas y ampliar detalles.</p> |
| Grupo objetivo y alcances | <p><u>Primario:</u> Maestros y alumnos de tercer a sexto grado primario de escuelas públicas.</p> <p><u>Secundario:</u> Familiares de alumnos e integrantes de comités y organizaciones comunitarias.</p> <p>Áreas a cubrir: 77 a 80 comunidades de Quetzaltenango, parte de Huehuetenango, San Marcos, Totonicapán y parte de Sololá, especialmente las afectadas por la tormenta Stan del 2005.</p> |
| Cantidad y presupuesto | Solicitud inicial de 2500 juegos. Presupuesto no mayor a US\$ 1.75 por unidad. |
| Beneficios esperados | <ul style="list-style-type: none"> - Qué el alumno comprenda y entienda los temas propuestos en el juego. - Que se transmita la información a familiares y comunidad. - Que alumno y la comunidad comprendan la participación conjunta. - Qué se proteja el medio ambiente. - Que familias y comunidades visualicen su entorno geográfico y los riesgos a los que pueden estar expuestos. - Que la comunidad aprenda a estar alerta a los eventos naturales y a los mensajes enviados por las autoridades. - Que los alumnos y sus familias sepan cómo pueden protegerse. - Que los alumnos se entretengan con el juego, aprendan, recuerden fácilmente los mensajes y comprendan los fenómenos naturales. - Que sea una herramienta efectiva y de apoyo para el maestro. - Que la comunidad utilice los juegos ALERTA en lugar de las loterías extranjeras, especialmente en eventos y ferias. |

| PROPUESTA DE JUEGO “ALERTA” | |
|--|---|
| Se desarrollaron dos propuestas con distintas mecánicas, pero se presenta la opción elegida. | |
| Tipo de juego | Es un juego de la categoría de azar. Permite poner atención en los mensajes y en las imágenes de cada tablero, la repetición constante de los juegos (jugarlo frecuentemente) y el intercambio de tableros, permite recordar las 54 imágenes y mensajes propuestos, permitiendo que el mensaje general de PREVENIR, PARTICIPAR y ESTAR ALERTA se posicionen en la mente de los participantes. |

Temática o Retórica

El juego, al igual que los dos anteriores vistos en esta monografía, se basa en mostrar escenarios gráficos o ilustraciones de los temas que interesan sean aprendidos y recordados.

El sistema aleatorio de sacar las 54 tarjetas de una bolsa permite que el orden del juego no sea el mismo cada vez que se juega, siempre será diferente, por lo que la oportunidad de ganar la tienen todos los participantes.

Predomina en el juego el color azul y verde. El azul por el logotipo de la Fundación y verde por la naturaleza. El nombre ALERTA fue proporcionado por los diseñadores del proyecto considerando que lo importante es que la comunidad siempre esté ALERTA.

Conforme el brief, 7 temas generales son resumidos en 54 sub-temas distribuidos en 12 cartones. Cada cartón está dividido en 9 casillas diferentes las cuales contienen las imágenes. Las imágenes se repiten en distintos cartones, pero no aparecen dos imágenes iguales en un mismo cartón. De esta manera una imagen que sea mencionada podría aparecer en tres cartones diferentes. Los cuadros siguientes indican el tema y los nombres o temas de las tarjetas.

| 1.-Identificación de fenómenos naturales que pueden causar desastres | |
|---|---------------------|
| El Terremoto | El rayo |
| El deslizamiento de tierra | La Lluvia constante |
| El maremoto | La inundación |
| El huracán | La Erupción |
| La sequía y calor | La plaga |
| El incendio forestal | La ola de frío |
| El tornado | |

En la medida que se juega y bajo criterio del instructor se explica en detalle en qué consiste cada fenómeno, donde se produce, y en qué podría afectar a la comunidad.

| 2.- Identificación con la naturaleza | |
|---|----------|
| La Tierra | El río |
| La naturaleza | El mar |
| El viento | El árbol |
| El volcán | |

Temática o Retórica

| 3.- Identificación de los daños que el hombre causa a la naturaleza | |
|--|------------------|
| La deforestación | Las epidemias |
| El incendio | La basura |
| La contaminación | El irresponsable |
| La higiene | |

Acciones: En algunos desastres el ser humano es responsable de los mismos. Profundizar en este tema es importante para el bienestar de la comunidad.

| 4.- Identificación de los elementos y acciones que debemos tomar en cuenta para estar preparados para un desastre. | |
|---|----------------------------|
| El Plan de acción | El agua purificada |
| Los alimentos | Los insumos de emergencia |
| Los documentos personales | Los medios de comunicación |
| El botiquín | El teléfono |

Alertas: Esta es una fase muy importante a profundizar pues cada tema debe ampliarse y comprenderse. De acuerdo a los programas de enseñanza y capacitación INTERVIDA instruye como lograrlo en la casa y en la escuela.

| 5.- Identificación de las alertas | |
|--|---------------|
| La alerta | Los avisos |
| La alerta amarilla | La alarma |
| La alerta naranja | La evacuación |
| La alerta roja | |

Apoyo: En este punto es importante mencionar que en muchos lugares las alertas no son difundidas o llegan muy tarde. Sin embargo es indispensable conocerlas y estar atentos cuando estas se activan, la participación de la comunidad es muy importante.

| 6.- Identificación de acciones que las personas deben tomar en comunidad | |
|---|---------------------|
| La comunidad | El activo (persona) |
| Los voluntarios | El pasivo (persona) |
| La solidaridad | |

Guías: Otro aspecto importante a incluir en el juego es la relación de la comunidad antes, durante y después de un desastre. Este es uno de los puntos importantes a profundizar ya que se considera que el orden y la organización son vitales al momento de ocurrir un evento.

| | <table border="1" data-bbox="467 268 1383 527"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="472 275 1378 338">7.- Identificación de las autoridades de ayuda, lugares de protección y resguardo</th> </tr> <tr> <td data-bbox="472 338 927 384">La brigada de socorro</td> <td data-bbox="927 338 1378 384">La ayuda internacional</td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 384 927 430">El albergue</td> <td data-bbox="927 384 1378 430">El abastecimiento</td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 430 927 476">El hospital</td> <td data-bbox="927 430 1378 476">Intervida (publicidad)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 476 927 525">Los primeros auxilios</td> <td data-bbox="927 476 1378 525"></td> </tr> </table> <p data-bbox="399 575 1451 785">Algunos puntos relacionados con el tema de prevención de desastres no son integrados en el juego, pero son complementados en los programas educativos de INTERVIDA impartidos en la escuela y en la comunidad. Por ejemplo presentar emblemas de las organizaciones de ayuda y de las autoridades las cuales se evitó ponerlas en el juego ya que colocarlos implicaba trámites y permisos que solamente retrasarían la implementación del proyecto.</p> <p data-bbox="399 848 1451 926">Al final de cada juego los instructores ampliaban cada uno de los temas y motivaban a los alumnos a participar activamente con opiniones.</p> | 7.- Identificación de las autoridades de ayuda, lugares de protección y resguardo | | La brigada de socorro | La ayuda internacional | El albergue | El abastecimiento | El hospital | Intervida (publicidad) | Los primeros auxilios | |
|--|--|--|--|-----------------------|------------------------|-------------|-------------------|-------------|------------------------|-----------------------|--|
| 7.- Identificación de las autoridades de ayuda, lugares de protección y resguardo | | | | | | | | | | | |
| La brigada de socorro | La ayuda internacional | | | | | | | | | | |
| El albergue | El abastecimiento | | | | | | | | | | |
| El hospital | Intervida (publicidad) | | | | | | | | | | |
| Los primeros auxilios | | | | | | | | | | | |
| Personajes | <p data-bbox="399 989 1451 1087">INTERVIDA no posee. Better World propuso una serie de personajes que representan a la población en general. A ninguno se les atribuyó un nombre, esperando que en el futuro pudieran ser elegidos mediante concursos.</p> <p data-bbox="399 1129 1451 1262">El personaje principal (ver ilustraciones) se identifica con el uniforme del personal de INTERVIDA. Los secundarios son: tres campesinos, un pescador, una enfermera, una mujer con traje indígena de Guatemala, y una posible ama de casa o mujer de ciudad. Los personajes no interactúan, no llevan mensajes, solamente son representativos y decorativos.</p> | | | | | | | | | | |
| Empaque y componentes | <p data-bbox="399 1274 1451 1484">El juego se compone de: Una caja, 12 tarjetones con 9 imágenes cada uno y 54 tarjetas desprendibles con los sub-temas ya mencionados. La caja es de cartón textcote y tiene una dimensión de 10.7 cm ancho x 15.5 cm largo x 2 cm altura, Los tarjetones miden 9.5 cm ancho x 14.5 cm largo; 54 tarjetas de 3.3 cm ancho x 4.8 cm largo; todo impreso a en una cara a full color y con barniz para su protección.</p> <p data-bbox="399 1505 1451 1575">Este juego no lleva instructivo ni fichas para marcar casillas. Los alumnos usarían semillas como frijol o maíz.</p> | | | | | | | | | | |
| | <p data-bbox="399 1593 1451 1852">Es una lotería popular. Se entrega un tablero a cada alumno, o a cada dos alumnos según sea el caso de la escuela. Las 54 tarjetas se revuelven y se colocan en una bolsa. Sin verlas son sacadas de la misma una a una, se lee la frase o rima sobrepuesta en la imagen (de forma creativa y animada) ejemplo: “De forma es picuda, y aspecto triangular, parece que la tierra el cielo quisiera tocar”...se hace una pausa para que el grupo adivine la respuesta, a continuación se menciona el nombre “El volcán”. Los que tengan esta imagen en su tablero deben marcarla colocando una</p> | | | | | | | | | | |

| | |
|---------------------------------------|--|
| Mecánica del juego | <p>ficha, o un grano de frijol o maíz.</p> <p>El juego continuaría así sucesivamente hasta que un cartón sea completado con las 9 imágenes, al lograrlo de inmediato el jugador debe gritar “ALERTA” (en lugar de lotería como fuera costumbre), se revisa el cartón contra las tarjetas ya mencionadas y si todo coincide será el ganador.</p> <p>Cada vez que se juega los participantes pueden intercambiar cartones.</p> <p>Tiempo promedio por ronda de juego 20 minutos.</p> |
| Dinámica del juego | <p>El juego permite que se incorporen 1 o 2 jugadores dependiendo de la cantidad de alumnos del aula. Se espera que participen entre 10 y 24 alumnos por ronda de juego, uno o dos alumnos por cartón.</p> <p>Un maestro (a) o monitor de INTERVIDA dirige el juego. En el futuro y con práctica se espera que los alumnos lo jueguen de forma independiente.</p> <p>Al finalizar el juego se dan recomendaciones sobre el tema y se invita a los alumnos dar opiniones. De ser posible a los ganadores se les entrega un premio simbólico.</p> |
| Contribución y valor del juego | <ol style="list-style-type: none"> 1. Permite tomar conciencia de que los desastres ocurren y no avisan. 2. Conocer el comportamiento de la naturaleza. 3. Lograr que los alumnos pongan atención a las señales de la naturaleza y las alertas de la comunidad y autoridades. 4. Tomar conciencia de que es posible mitigar los desastres y estar preparados cuando ocurren. 5. Reconocer los tipos de desastres. 6. Entretener a los alumnos y enseñarles sobre un tema muy importante. 7. Ser una herramienta de apoyo para los maestros y la Fundación INTERVIDA. 8. Que el juego sea un elemento integrador en la familia, todos juegan y todos aprenden. 9. Promueve la conciencia ecológica en el tema de cuidado ambiental. 10. Es educativo pues instruye indirectamente al niño e entender las responsabilidades dentro de su familia y su comunidad. |

El juego se desarrolló con la colaboración de 2 consultores en comunicación social, 1 diseñador gráfico y expertos de INTERVIDA en el tema, y una litografía.

Detalle de caja



Portada



Ilustración 12 Detalle de caja juego Alerta, (Diseño propio)

Detalle de 54 tarjetas con mensajes



Ilustración 13 Detalle de tarjetas, juego Alerta, grupo 1 (Diseño propio)

Detalle de 54 tarjetas con mensajes (continuación)



Ilustración 14 Detalle de tarjetas juego Alerta, grupo 2 (Diseño propio)

Detalle de 12 tarjetones de juego. 1-4/12



Ilustración 15 Detalle de tarjetones (diseño propio) grupos 1-4/12

Detalle de tarjetones de juego. 5-8/12



Ilustración 16 Detalle de tarjetones (diseño propio) grupos 5-8 /12

Detalle de tarjetones de juego. 9-12/12



Ilustración 17 Detalle de tarjetones (diseño propio) grupos 9-12 /12

3.3.2 Resultados, juego Alerta.

El desarrollo del juego fue evaluado en forma cualitativa por los instructores y supervisores de INTERVIDA. No existen datos cuantitativos ya que los juegos fueron entregados aleatoriamente y de acuerdo a las necesidades del lugar, el momento y del tipo de escuela.

Fue utilizado como una herramienta de apoyo y como un elemento de entretenimiento en las escuelas y comunidades, particularmente en 77 comunidades afectadas por la tormenta Stan del 2005 y donde INTERVIDA participó en el apoyo con alimentos e insumos a comunidades, reconstrucción de casas y escuelas. (Intervida, 2005).

INTERVIDA accedió a la elaboración y entrega del juego considerando la necesidad de las poblaciones de conocer los riesgos a los que pueden estar expuestos. En el principio varias fases fueron previstas para distribuir los juegos y abarcar todas las comunidades, más de 10 mil juegos en término de un año, siendo este la prueba piloto e inicial con 2500 juegos basados en un presupuesto asignado con fondos propios de INTERVIDA.

Como un seguimiento de la empresa Better World y de mi persona para continuar con las siguientes fases del proyecto, fue posible que en agosto del 2007 se tuviera una reunión con consultores, monitores y supervisores de INTERVIDA en Guatemala en su sede de Quetzaltenango. En su momento se informó de que el proyecto había sido detenido dado que en ese momento tenían problemas legales y económicos en su país de origen España, durante el segundo semestre del 2007 fue afectada en todos los países donde operaba. (El País, 2012)

Dentro de los comentarios recuperados referente a la implementación del juego es posible mencionar lo siguiente:

- Atención: El juego despertó, curiosidad y emoción en los niños, y fue muy bien aceptado por los maestros considerando que no tenían este tipo de material educativo para entretener y educar a los alumnos.

- Tiempo de juego: Aproximadamente 20 minutos por ronda. Dependiendo las actividades y horarios de clase los maestros permitían jugarlo hasta una hora, y en ella se lograban hasta 3 rondas. Dejaban un espacio al final para profundizar detalles y generar comentarios.
- Dinámica: Fue positiva, fácil de comprender y jugar. Existía un previo conocimiento con la lotería versión mexicana que se juega en ferias comunitarias y municipales.
- Tema: Fue aceptado con interés, y claramente entendido. Muy útil para los colaboradores de INTERVIDA y para los maestros. El juego se tomaba de ejemplo y se ampliaba el tema abordando los hechos, causas y consecuencias, donde las poblaciones sufrieron severos daños por el huracán Stan, entre otros diversos eventos anteriores.
- Efecto positivo: Por entretención y asociación con el entorno, y a hechos recientes. Esto permitió que los niños y comunitarios estuvieran atentos a las señales generales y a las instrucciones de los maestros y colaboradores de INTERVIDA. Despertó el interés de estar ALERTA a lo que sucede a su alrededor y a las acciones e impacto que generan a la naturaleza.

Se espera que los alumnos tengan algún tipo de cambio positivo, de conciencia y actitud en el futuro próximo. Como seguimiento a los proyectos INTERVIDA realizó un sondeo en algunas escuelas y se comprobó que los mensajes aún se recordaban.

- Comunicación: “ALERTA” fue una herramienta para que colaboradores de INTERVIDA conjuntamente con maestros de la región impartieran conocimientos sobre el tema de mitigación y desastres naturales. Permitted que los alumnos participaran abiertamente y se comunicaran con el maestro, opinando sobre el tema y contando sus experiencias de eventos y sucesos que vieron o vivieron con anterioridad.

Las ilustraciones facilitaron la comprensión del tema, y las frases ayudaban a que el alumno pusiera atención y ejercitara su imaginación. Se aprovechó el juego para que los mensajes se extendieran a los hogares de los alumnos.



3.3.3 Conclusiones

1. Varios diseños de juegos se presentaron y el de lotería se eligió por considerarse conocido, popular, y de fácil aplicación. Explicarlo y aplicar las reglas de juego fue más sencillo, y las nuevas imágenes y mensajes no alteraron la mecánica del juego.
2. El tema sobre estar ALERTA permitió avanzar en el conocimiento y comprensión de los objetivos generales propuestos. Niños y jóvenes asociaron las ilustraciones, los mensajes y recomendaciones con hechos y vivencias pasadas.
3. Quienes juegan ALERTA recuerdan los iconos propuestos, y aprenden 7 puntos importantes sobre los temas alcanzados. Pueden relacionarlos con su entorno y son un punto de partida para generar ideas, soluciones y conversaciones. Considerando la historia sobre eventos naturales o desastres ya ocurridos en las distintas regiones donde actúa INTERVIDA, los participantes en el juego (niños, jóvenes y adultos de la comunidad comunitarios) ampliaban sus vivencias y comentaban sobre ellas, permitiendo profundizar en el tema y entendiendo la importancia de estar siempre alerta.
4. El juego presentó la debilidad de no poder mostrar iconografía y símbolos de las autoridades del país como CONRED, bomberos, municipalidades, policía, Cruz Roja, ejército, iglesias, entre muchos otros. La razón es que para cada elemento se tendría que gestionar un permiso oficial por parte de INTERVIDA y Better World, lo cual hubiera hecho muy largo el proceso de implementación del proyecto, especialmente en el uso de logotipos y emblemas impresos.
5. De forma verbal y dentro del aula o comunidad fueron presentadas las autoridades correspondientes con sus respectivos logos, emblemas y uniformes, maestros y consultores de INTERVIDA ampliaron el tema.
6. Durante dos meses se distribuyeron los juegos en más de 80 escuelas y sus respectivas comunidades, de los departamentos de Quetzaltenango, San Marcos, Totonicapán y Huehuetenango (sin datos específicos).

7. Entre ambas empresas, INTERVIDA y Better World quedó abierta la posibilidad de hacer una reimpresión del juego ALERTA y desarrollar más proyectos similares. Depende de fondos económicos de la fundación y de sus proyecciones en la región, la opción de patrocinio externo comercial no es viable para implementar este tipo de proyectos de acuerdo a políticas de INTERVIDA.
8. Niños y jóvenes de nivel primario se divirtieron, jugaron, participaron, aprendieron y sociabilizaron.
9. El diseño y calidad gustaron, y fue un tema diferente de jugar, pero muy necesario de abarcar. Se mencionó el agradecimiento de los maestros y la necesidad de crear más juegos con distintos temas educativos generales que formen a la comunidad.
10. Los personajes no interactuaron con los niños, la idea era reproducir muñecos y trajes para crear otro tipo de actividades dinámicas, crear mensajes y posters para colocar en la escuela y el aula, entre muchos productos impresos que servirían de apoyo a la escuela. Todo esto ya no fue posible debido a costos y falta de recursos financieros, y Better World (por derechos de autor) condicionó el uso de los mismos sin cobro adicional a un mínimo de 10 mil impresiones o juegos, y posterior a ello INTERVIDA podría usarlos libremente.
11. El juego fue una herramienta de comunicación importante para comunicar y profundizar temas de prevención, mitigación, solidaridad, y responsabilidad, y explicar lo que se debe hacer antes, durante y luego de un desastre.



3.4 Banca chica

Te enseña a ganar y ahorrar



3.4.1. Marco de desarrollo del juego.

“Banca Chica” Para aprender a ahorrar y ganar

En Guatemala, en el año de 1999, Banco Industrial S.A. crea un nuevo servicio de ahorro diseñado especialmente para niños al cual llamó Cuenta Chica. La idea general era lograr que sus clientes poseedores de cuentas de ahorro y monetarias abrieran nuevas cuentas de ahorro para sus hijos con el objetivo de enseñarles desde pequeños una cultura de ahorro.

Preocupado por el futuro y desarrollo de los niños y convencido de la importancia de fomentar el ahorro en ellos, Banco Industrial crea la cuenta de ahorro y alrededor de ella una serie de estrategias y premios para motivar su apertura. Basado en esta idea y oportunidad de mercado, durante el año 2000, MD Genesi Diseños (misma empresa creadora del juego de Vical), diseña un juego de mesa el cual se adapta muy bien a los objetivos de la cuenta de ahorro Cuenta Chica. Desarrolla un prototipo adaptado a la imagen de Banco Industrial y nombra el juego como Banca Chica, y lo propone al departamento de mercadeo del Banco Industrial.

El juego es analizado y evaluado para encontrar opciones para integrarlo dentro de sus objetivos de comunicación ya que el mimo no había sido contemplado en el plan anual, y es hasta febrero del 2001 que el juego fue adoptado por el departamento de Recursos Humanos por medio del Programa Cívico Permanente del Banco Industrial. Se inician las gestiones para imprimir y armar 2000 juegos los cuales serían repartidos a escuelas seleccionadas y en actividades especiales del mismo programa.

Para el desarrollo del juego la imagen visual del banco era muy importante por lo que el departamento de Recursos Humanos delega al departamento de Banca Personal para que dé continuidad al proceso de fabricación del juego. Siguiendo las normativas del banco, se contacta a la agencia de publicidad Gutierrez Machado, quien lleva la cuenta publicitaria del banco en ese momento, para que proporcione el material gráfico digital necesario y apruebe el uso de imagen gráfica aplicada en todo el juego.

MD Genesi Disegnos realiza los cambios necesarios, solicita una última aprobación e imprime. En julio del 2001 hace entrega de la cantidad solicitada y Banco Industrial procede a la distribución de juegos iniciando la entrega de 100 unidades en el acto del Programa Cívico Permanente en septiembre de ese año, dicha entrega fue hecha por el Profesor Rubén Alfonso Ramírez, invitado especial del Banco.

En el primer trimestre del 2002, Banco Industrial solicita una reimpresión de 2000 juegos, pero esta vez la estrategia fue de entregarlos al público mediante la adquisición de libretas de ahorro de la Cuenta Chica, los niños abrían su cuenta con Q200.00 e inmediatamente se les entregaba un juego de Banca Chica.

El diseño del juego en general (idea, concepto y diseño gráfico) estuvo a cargo de Vilma Dávila y mi persona como consultores de MD Genesi Disegnos. La mecánica y estrategia del juego fueron adaptadas integrando las actividades que el banco desarrolla y las diferentes formas en que el niño se relaciona y obtiene el dinero.

Brief Banca Chica: Información básica proporcionada por cliente para el desarrollo del juego solicitado

La empresa: Banco Industrial emergió en el seno de la Cámara de la Industria de Guatemala y en junio de 1968 año inició operaciones. En la actualidad se considera un banco pionero y emprendedor, ofreciendo un sin número servicios financieros a nivel nacional e internacional, con más de 2700 puntos de servicio en toda la República de Guatemala.

Durante el año 2000 crea la cuenta de ahorro para niños “Cuenta Chica” con el objetivo de lograr que los niños inicien una cultura financiera, aprender sobre la importancia y manejo del dinero y sus responsabilidades. Con Q200.00 se abría la cuenta a principios de ésta década en cualquier agencia del Banco Industrial del país.

El slogan de la cuenta es “Cuenta Chica, es la cuenta que te da más que las demás”. Dentro de las promesas se encontraban: Otorgar hasta un 50% más intereses; dar más obsequios por apertura de cuenta (Magi-tazas, gorras, lapiceros, alcancías, etc.); Ofrece más beneficios en el seguro de Vida, para los padres o tutores del niño (hasta Q200,00.00); dar más premios por sorteos (Dinero en efectivo, computadoras, viajes, etc.); hacer más promociones especiales (entradas a museos, zoológico, etc).

Personajes: Banco Industrial creó un grupo de 4 personajes los cuales se utilizan para promover esta cuenta de niños, 2 personajes principales Billy y Bianca, y 2 personajes secundarios a los cuales no se les asignó el nombre para promover a los dos principales y evitar confusiones.

Programa Cívico Permanente: “En agosto de 1984, el Ingeniero Ramiro Castillo Love (QEPD) primer presidente de Banco Industrial con motivo del "Día Nacional de la Bandera", fundó el PROGRAMA CÍVICO PERMANENTE, con el propósito fundamental de fortalecer los valores cívicos de los guatemaltecos y reconocer el aporte constructivo de personas e instituciones que engrandecen con su esfuerzo diario a Guatemala”. (Industrial, 2018).

PROPUESTA DE JUEGO “BANCA CHICA”

La empresa MD Genesi Disegnos presenta la idea y propuesta la cual es aceptada con un mínimo de cambios específicamente en lo que objetivos del banco se refiere. No se presentan al banco otros diseños de juego.

Objetivo general :

Implementar un juego con mensajes e instrucciones que orienten a los padres de familia sobre cómo enseñar el valor del dinero a sus hijos, sus responsabilidades y sus consecuencias por un mal uso, y las recompensas por ahorrar.

| | |
|------------------------|--|
| | <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Que los niños comprendan el valor del dinero y aprendan a ahorrarlo. 2.- Que identifiquen donde abrir una cuenta para niños. 3.- Que los niños aprendan a ser merecedores del dinero, por recompensa, por méritos, por buen comportamiento, por aplicar valores sociales y personales. 4.- Que los niños y padres visualicen escenarios en los cuales el dinero puede perderse parcial o totalmente por no estar en un lugar adecuado como el banco. 5.- Que los niños aprendan junto a sus padres, familiares y amigos. |
| <p>Temática</p> | <p>Banca Chica es un juego innovador y único en sus mensajes. Algunos juegos de mesa existían que trataban sobre el tema de dinero e inversión como lo era el Monopoly de Parker Brothers (en su inicio) y otros que lo emulaban y tomaban la misma estrategia pero cambiando figuras y nombres. Dado que ya existe un previo conocimiento sobre el uso de dinero sin valor y de mensajes puntuales, como los juegos antes mencionados, se considera seguir esta línea para facilitar el aprendizaje, lo importante es el mensaje.</p> <p>El tema principal es el ahorro, y por ahorrar se obtienen premios y beneficios. La base del juego es acumular puntos, abrir cuentas y ahorrar. Es un juego de la categoría de azar y un poco de estrategia considerando que en el primero se depende de tiros con dados y el segundo es pensar en cómo ahorrar para ganar el juego. Los mensajes son repetitivos dado que es un tablero rectangular donde debe circularse constantemente alrededor del mismo de casilla en casilla, sin límites de vueltas.</p> <p>Es educativo con una serie de mensajes, ilustrados y textuales, que contribuyen al bienestar de la familia y del niño. Posee un objetivo propuesto: comprender y estimular al ahorro. “Quién ahorra gana”. El diseño considera las formas en que un niño gana y pierde dinero, o como gana y gasta el dinero que obtiene de una mesada, de recompensas, o propinas ganadas, excluyendo la idea de que a un niño no se le paga o contrata por un trabajo o servicio.</p> <p>Inicialmente se investigó y abordó a padres de familia sobre las formas en que recompensan monetariamente a sus hijos, y se encontró que la llamada “mesada” o recompensa mensual se basa en las actividades, acciones y comportamientos positivos o negativos que los niños ejecutan durante el mes, y que existen incluso castigos o sanciones si se presentan en forma negativa, es decir otorgar más o menos dinero conforme los méritos que hagan.</p> <p>De esta forma el juego intenta reflejar algunos ejemplos donde el niño gana y pierde dinero de acuerdo a sus actividades. Se trataron y clasificaron 5 temas básicos, las tarjetas y casillas del</p> |

| | |
|------------------------|--|
| <p>Temática</p> | <p>tablero muestran diferentes mensajes que abarcan dichos temas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Colaboración en la casa y ayuda en actividades varias 33%. 2.- Compromiso y superación personal 25%. 3.- Participación con la familia 14%. 4.- Responsabilidad social, acciones comunitarias 14%. 5.- Acciones negativas relacionadas a respeto y responsabilidad 14%. <p>En lo que respecta a recompensa, que es la base y promesa básica del juego, se estableció como estrategia que el niño acumulara “Méritos” basados en el desarrollo de sus actividades diarias. El enfoque del juego tiene su base en la acumulación de méritos y dinero en efectivo, lo que en resumen se diría que es todo lo que el niño debe sumar al final del mes para obtener una mesada o recompensa monetaria.</p> <p>A las categorías de los mensajes antes mencionados se les asignaron valores individuales en las distintas casillas, en unas se gana más méritos que en otras y viceversa, y en otras se otorga o quita dinero.</p> <p>En forma general se consideró equilibrar el juego de la siguiente forma:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Ganancia de méritos 44%, por buenas acciones 2.- Pérdida de méritos 17% por acciones erradas 3.- Ganancia de dinero 14% por esfuerzo y acumulación 4.- Pérdida de dinero 21% por descuido y gastos generales. <p>La idea es que el niño aprenda el valor del ahorro y que visualice que en la realidad puede obtener mejores resultados y más recompensas por un mejor comportamiento individual, en la familia y en la sociedad. Y en el caso del dinero puede acumularlo pero siempre están las oportunidades de gastarlo innecesariamente o perderlo por no tenerlo en un lugar protegido.</p> <p>Se trata de entender que el dinero se acaba o se pierde conforme su uso y rendimiento. En el juego ahorrar es la única oportunidad para ganar la partida, y ciertamente en la realidad es la oportunidad para invertir, disfrutar y sobre llevar un problema.</p> <p>El juego contiene mensajes en el reverso de las tarjetas Sorpresa; certificados o tarjetas de regalo a los cuales se les asignó el valor de 50 y 100 puntos; billetes en denominación de 5, 10, 20, 50 y 100; depósitos con valores de 50 y 100 puntos; 4 libretas de ahorro donde se insertan los billetes, depósitos y certificados de regalo.</p> <p>El diseño contempla el color azul que utiliza el Banco. Se utilizaron los personajes del banco para interactuar mensajes dentro del juego.</p> |
|------------------------|--|

| | |
|---|---|
| <p>Dinámica</p> | <p>El juego permite que se incorporen 1 a 4 jugadores. Consiste en lanzar los dados para avanzar casillas en el tablero y seguir las instrucciones que indiquen las casillas en las cuales se obtienen mensajes e instrucciones especiales para obtener méritos, dinero y avanzar o retroceder.</p> <p>Existen 2 casillas que indican sorteo en las cuales puede ganarse puntos netos por medio de Certificados de Regalo y se pierden méritos y dinero de la misma manera que se gana. Por esta razón debe procurarse depositar el dinero en el banco, al caer en una de ellas se depositan Q50.00 y se obtiene la libreta de ahorro para continuar haciendo depósitos y sumar puntos.</p> <p>La idea básica sugerida por MD Genesi Diseños fue la de distribuir los juegos por cada apertura de cuenta de ahorros, pero al ser adoptado por Recursos Humanos e integrado en el Programa Cívico Permanente, el juego se distribuyó aleatoriamente en escuelas, empleados del banco y otros puntos no mencionados. Al respecto no se pudo obtener información estadística sobre la distribución y resultados obtenidos por el uso de los juegos.</p> <p>El juego lleva sus propias instrucciones, de tal forma que al leerlas y comprenderlas los niños o familias pueden ponerlo en práctica y jugarlo repetidas veces. Entre más se juegue mayor es su comprensión y mayor es la oportunidad de adoptar y entender los mensajes.</p> <p>Tiempo promedio para jugar 30 a 60 minutos y son los padres de familia u otros familiares o amigos quienes ayudan a explicar a los niños la mecánica del juego.</p> |
| <p>Mecánica</p> | <p>El objetivo del juego es acumular puntos y gana el jugador que acumule primero 1000, 1500, ó 2000 puntos según el número de participantes. Los puntos se ganan cuando cada jugador que tiene una libreta de ahorro lleva dinero en efectivo a la caja del banco para cambiarlos por boletas de depósito, y cuando en el recorrido del tablero se llega a una de las dos casillas denominadas “Sorteo”, se participa y se obtienen Certificados de Regalo.</p> <p>El dinero se obtiene cambiando cada tarjeta Mérito que haya sido obtenida y el canje es posible cada vez que se pase por la casilla de salida (ver instructivo en imagen de caja).</p> |
| <p>Grupo objetivo y alcances</p> | <p><u>Primario:</u> Clientes del Banco Industrial que sean padres de familia y que tengan interés en abrir una cuenta de ahorro para sus hijos.</p> <p><u>Secundario:</u> Padres de familia, otros familiares y amigos como abuelos, tíos y padrinos del niño que no son clientes del Banco Industrial.</p> <p>Áreas a cubrir: Todo el país.</p> |

| | |
|-------------------------------|--|
| Cantidad y presupuesto | <p>Primera solicitud 2000 juegos, año 2001.</p> <p>Segunda solicitud 2000 juegos, año 2002.</p> <p>Presupuesto no mayor a US\$ 5.00 por unidad.</p> |
| Beneficios esperados | <p>En los padres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jugar en familia - Comprender la necesidad de educar a sus hijos en el tema de cultura financiera. - Comprender la necesidad y beneficios de ahorrar. - Que los clientes del banco encuentren un obsequio que les ayude a educar a sus hijos. <p>En los niños / hijos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender el valor del dinero. - Comprender el valor de ahorrar y sus beneficios. - Diferenciar entre ahorrar en un banco y guardar sus ahorros en casa. - Identificar a Banco Industrial como un amigo donde pueden guardar su dinero con seguridad y confianza, y con oportunidades de ganar premios. - Que encuentren una forma de emprender y ganar dinero, por recompensa o por méritos. - Comprender los valores personales, familiares y sociales. <p>En el Banco:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incremento en la apertura de cuentas de ahorro. - Clientes satisfechos. |
| Personajes | <p>Los 4 personajes de Cuenta Chica fueron aprovechados al máximo. Un niño llamado Billy que lleva puesto una gorra, y una niña llamada Bianca con una muñeca en brazos son los principales. Los acompañan un niño más pequeño con un oso de peluche y una niña más pequeña con lentes, ambos sin nombres. Billy y Bianca llevan las iniciales del banco en sus primeras dos letras.</p> <p>Estos personajes son propiedad del banco, por lo que en el juego se hace notar en la caja que son exclusivos del banco, y no pueden ser utilizados sin consentimiento (Derechos de Autor), al igual que los logotipos.</p> <p>No se indicó alguna personalidad propia de cada personaje, pero si interactuaron y participaron en las ilustraciones del juego enviando variedad de mensajes.</p> <p>El personaje principal (ver ilustraciones) se identifica con el uniforme del personal de INTERVIDA. Los secundarios son: tres campesinos, un pescador, una enfermera, una mujer con traje indígena de Guatemala, y una posible ama de casa o mujer de ciudad.</p> |

| | |
|-------------------------------------|---|
| <p>Empaque y componentes</p> | <p>El juego original contempla un tamaño más grande de acuerdo al utilizado por Cuenta Chica. El tamaño obedece a presupuesto promocional.</p> <p>Físicamente el juego se compone de: Una caja, un inserto, billetes, tarjetas Sorpresa, Tarjetas Certificado de Regalo, billetes de depósitos, tarjetas Mérito, libretas de ahorro, 1 guía de recomendaciones, 4 fichas de colores (tokens) y 1 dado.</p> <p>Caja: Diseñada en una sola pieza, posee tapadera y base unidas como una bisagra dando la sensación de abrir un cofre. Sus dimensiones son 26.5 cm largo por 13 cm ancho, por 3 cm de alto; fue impresa a full color solo tiro (una cara o lado) en material cartón textcote, y protegida con barniz.</p> <p>La cara principal o ilustración (tapa) presenta el juego con sus piezas, los personajes principales y la identificación del Banco Industrial y su Cuenta Chica. En sus laterales se describe el contenido del juego, y nuevamente lo logos del Banco; en su base se describe un mensaje del Banco Industrial al público en general y ; en la parte interior se imprimió las instrucciones generales del juego. Adicionalmente y muy importante se hace la advertencia de que el juego contiene partes y objetos pequeños que pueden producir asfixia, por lo que no es apto para niños menores de 3 años.</p> <p>Inserto: Diseño especial hecho en cartón, el cual fue diseñado de tal forma que al doblarse o plegarse se transforma en una caja de banco, con sus diferentes divisiones para colocar billetes, 10 apartados en total.</p> <p>Tablero: Impreso en cartón textcote a full color tiro, con cubierta laminada o plastificada. Dimensiones 25.5cm x 50.5cm. Ilustra 40 casillas alrededor del rectángulo, 5 casillas en cada uno de sus laterales, 4 casillas en las esquinas, 9 casillas en sentido longitudinal por cada lado. Al centro el logotipo de Cuenta Chica.</p> <p>Billetes monetarios: Fueron impresos a un color en sus distintas denominaciones emulando su valor a los billetes de la moneda guatemalteca, pero en tamaños pequeños de 4 cm x 8 cm: 9 billetes de Q5.00 en morado, 18 billetes de Q10.00 en rojo, 9 billetes de Q20.00 en azul, 9 billetes de Q50.00 en anaranjado, y 9 billetes de Q100.00 en café. Su diseño contempla en el centro el logo de Cuenta Chica.</p> |
|-------------------------------------|---|

| | |
|--|--|
| | <p>Tarjetas Sorpresa: En total son 20 tarjetas impresas a full color en una cara y en la cara posterior con impresión a un color donde se incluyen textos e ilustraciones. Tamaño individual de 4 cm x 6 cm.</p> <p>Tarjetas de Certificado de Regalo: Son 32 en total, 16 de 50 puntos y 16 de 100 puntos, impresas a full color en una sola cara, en tamaño individual de 4 cm x 6 cm..</p> <p>Boletas de depósito: 36 boletas, 24 con valor de Q50.00 y 12 de Q100.00, impresas en papel a un color en tamaño de 4 cm x 8 cm.</p> <p>Tarjetas mérito: 35 tarjetas impresas en cartón a full color en una cara, en tamaño de 2.5 cm x 2.5 cm.</p> <p>Libretas de ahorro: Emulan una libreta de ahorro de la Cuenta Chica original, su impresión es a full color en una cara y troqueladas para que puedan plegarse o cerrarse y se coloque el dinero y depósitos dentro de ella. Dimensiones de 6 cm ancho x 9 cm alto.</p> <p>Todos los billetes y tarjetas del juego fueron diseñados para que los niños las desprendieran. 4 fichas plásticas de colores, azul, amarillo, rojo y verde de 1.5 cm diámetro.</p> |
| <p>Contribución y valor del juego</p> | <ul style="list-style-type: none"> a) Enseña a los niños, padres de familia y personas en general la importancia de ahorrar. b) Permite que haya convivencia entre la familia por medio de la entretención. c) Permite que el niño sociabilice y opine directamente. d) Permite que se promueva un diálogo sobre los temas tratados en el juego: sobre el ahorro, sobre el dinero, sobre los valores familiares y sociales, entre otros. e) Permite una mejor relación entre banco y usuario, los consejos y mensajes propuestos ayudan a la familia a fortalecer su relación en el hogar. f) Permite conocer los beneficios que el Banco Industrial ofrece en su cuenta de ahorro para niños. g) Es un juego original y diferente en relación a lo que existe en el mercado, por su dinámica y su presentación. |

Publicidad impresa desarrollada por Banco Industrial

Guatemala, miércoles 22 de septiembre de 1999 : PrensA Libre 25

Cuenta Chica

es la cuenta que **TE DA MÁS** que las demás

- **MÁS interés.....** que cualquier otra cuenta de ahorro infantil (50% más)
- **MÁS obsequios...** por apertura de cuenta (Magi-tazas, Gorras, Lapiceros de burbuja, Oso-lápices, Alcantías, Libros para colorear)
- **MÁS beneficios...** con el Seguro de Vida para el padre, madre o tutor del niño (hasta Q200,000.00)
- **MÁS premios.....** por sorteos (Dinero en efectivo, Computadoras, Aparatos eléctricos, Viajes a DisneyWorld, Artículos infantiles) especiales, como entradas al Museo Popol-Vuh, zoológico La Aurora, etc.
- **MÁS promociones...**

¡Abre la tuya hoy mismo!

Cuenta Chica es la cuenta de ahorros para chicos como tú, hecha para crecer contigo.

Visítanos en agencias de Banco Industrial o solicita más información al número de servicio al cliente 1717 o al PBX: 934 - 5111 Ext. 2335

BANCO INDUSTRIAL, S. A.
El primer banco privado nacional.

CORPORACION BI EL ORGANIZADOR FINANCIERO MÁS GRANDE DEL PAÍS

Ilustración 18 Banca chica, publicación en Prensa Libre, Guatemala, 22/09/99

Abre una cuenta ya en tu Banco Industrial. Cuenta Chica tú tendrás y muchos premios ganarás.

Para niños como tú, Banco Industrial ha creado una cuenta infantil con más interés, más premios y más dinero que ninguna otra.

Cuenta Chica
La cuenta que crece contigo

Me llamo: _____

Mi papá se llama: _____

Mi mamá se llama: _____

Vivo en esta dirección: _____

Mi número de teléfono es: _____

Estudio en: _____

Me gustaría que llamaran para informarme más acerca de cómo abrir mi Cuenta Chica.

Cuenta Chica
La cuenta que crece contigo

Ilustración 19 Banca Chica, volante promocional, año 2000.

¡En vacaciones a jugar con BancaChica!

(El juego que te enseña a ahorrar)

El más divertido y entretenido juego de mesa que te hará pasar horas de sano entretenimiento con toda tu familia.

Obtén **GRATIS** el tuyo con sólo abrir o incrementar tu Cuenta Chica con Q200.00 en cualquier agencia de tu

BANCO INDUSTRIAL, S. A.
El futuro hoy, para todos.

HASTA EL DIA DE HOY TE DIVERTISTE APRENDIENDO CON MIS EXPERIMENTOS ¡FELICES VACACIONES!

PrensA Libre

Ilustración 20 Banca Chica, publicación del juego, Prensa Libre, noviembre del 2001.

Caja del juego

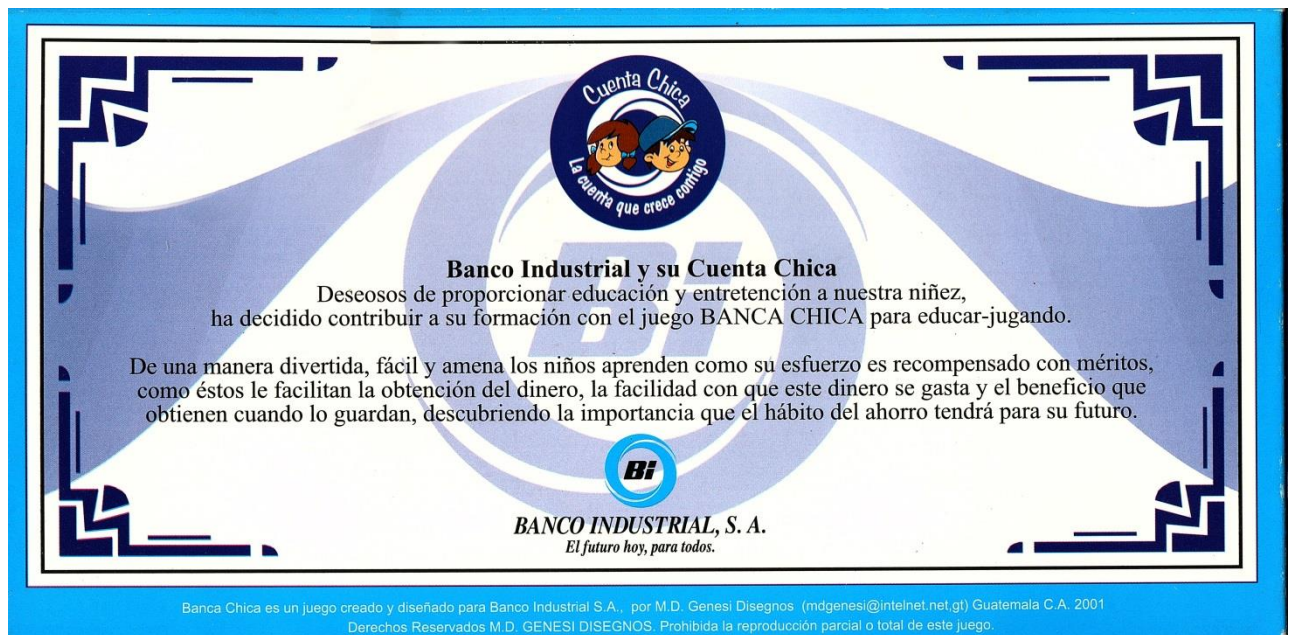


Ilustración 21 Banca Chica, detalle de la caja, tapa y base (diseño propio).

Instrucciones del juego

INDICACIONES GENERALES:

El objetivo del juego es acumular puntos y gana el jugador que acumule primero 1,000, 1,500 o 2,000 puntos según el número de participantes. Los puntos se ganan cuando cada jugador que tiene una Libreta de Ahorro lleva dinero en efectivo a la caja (los billetes) para cambiarlo por boletas de depósito, y cuando en el recorrido del tablero se llega a una de las dos casillas denominadas "Sorteo", se participa y se obtienen Certificados de Regalo. El dinero se consigue cambiando por efectivo cada tarjeta Mérito que haya sido ganada siguiendo las instrucciones de las 40 casillas que conforman el tablero. Al dar una vuelta completa y pasar por la casilla denominada "Salida", las tarjetas Mérito acumuladas se retornan al centro y se toma de la caja el efectivo que corresponda (cada tarjeta tiene un valor de Q.10.00), de no realizar el canje en este momento, las tarjetas Mérito se acumulan para la siguiente vuelta.

No se puede acumular puntos, ni participar en sorteos sin tener la "Libreta de Ahorro Cuenta Chica" y ésta se obtiene cuando al caer en la casilla Banco se realiza un depósito mínimo de 100.00.

Al final el Ganador es el Jugador más Ahorrativo: Si participan 4 jugadores gana quien acumule primero 1,000 puntos, si participan 3 gana quien acumule primero 1,500 puntos, si participan 2 gana quien acumule primero 2,000 puntos.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR BANCA CHICA:

1. Se inicia tomando efectivo de la caja y repartiendo a cada jugador: 1 billete de Q.5.00, 1 de Q.10.00, 1 de Q.20.00, 1 de Q.50.00 y 1 de Q.100.00. Total: Q.185.00
2. Sobre el tablero extendido se colocan al centro las tarjetas denominadas "Mérito", al lado derecho las tarjetas denominadas "Sorpresa" y el lado izquierdo se reserva para el dinero en efectivo que se pierda o se gaste en el recorrido.
3. El orden para jugar se determina lanzando el dado, inicia el jugador que obtenga el número mayor y se continúa en el sentido de las agujas del reloj.
4. Cada jugador inicia su recorrido en la casilla "Salida" (ver esquinas) y tiene derecho en cada turno a un lanzamiento del dado que indica el número de casillas a avanzar, cuando el número es 6, tiene derecho a lanzar de nuevo el dado.
5. Cada casilla tiene instrucciones generales a seguir:
 - 5.1 Cuando se ganan méritos, se toma del centro del tablero la cantidad de tarjetas indicada.
 - 5.2 Cuando se pierden méritos, se coloca en el centro del tablero la cantidad de tarjetas indicada.
 - 5.3 Cuando se gana dinero, se toman los billetes de la caja, excepto cuando se indica que los otros jugadores deben darlo o la casilla "Toma Todo" que se refiere al dinero acumulado sobre el tablero.
 - 5.4 Cuando se paga dinero, se colocan los billetes sobre el tablero en el espacio destinado a los PAGOS; esta instrucción se aplica a la casilla "Pierde Todo".
 - 5.5 Cuando la casilla en juego indica "Sorpresa", se levanta una de las tarjetas denominadas "Sorpresa", se lee el dorso y se cumple con sus instrucciones.
 - 5.6 Cuando la casilla en juego dice "Ventanilla de Banco", indica que se pueden realizar depósitos tomando en cuenta las siguientes reglas:
 - a) La cantidad mínima para depositar es de Q.50.00.
 - b) El valor a depositar lo decide cada jugador de acuerdo con su efectivo, pero siempre debe ser en múltiplos de Q.50.00 o de Q.100.00.
 - c) El efectivo que se deposite (los billetes) se colocan en la caja.
 - d) A cambio del efectivo se toman de la caja boletas de Depósito de Q.50.00 o de Q.100.00 (el valor total de boletas siempre debe ser igual al valor total del efectivo depositado).
 - e) Cuando es el primer depósito que se realiza, también se recibe una Libreta de Ahorro, que servirá para guardar los depósitos y certificados que se obtengan en el recorrido del tablero.
 - 5.7 Cuando la casilla en juego indica "Sorteo" se participa sólo si se posee Libreta de Ahorros: Se lanza el dado y si el número obtenido es igual a uno de los anotados en la casilla, gana tarjetas Certificados de Regalo por el valor equivalente, así: 1, equivale a un Certificado de 10 puntos., 2 = 20 pts., 3 = 30 pts., 4 = 40 pts., 5 = 50 pts., y 6 premio mayor de 100 pts. Los Certificados se acumulan y se guardan dentro de las Libretas de Ahorro.

¡Ahora Ahorra y diviértete!

Ilustración 22 Banca Chica, detalle de instructivo en interior de la caja (diseño propio).

Mensaje a padres de familia



Banca Chica
Juego educativo

Nota importante para los Padres de Familia

Cuenta Chica
El ahorro que crece contigo
BANCO INDUSTRIAL, S. A.

BI
BANCO INDUSTRIAL, S. A.
El futuro hoy, para todos.

Banca Chica

Mensaje a los Padres de Familia, Formadores y Educadores en General

Banco Industrial y Cuenta Chica interesados en proporcionarles educación y entretención a nuestra niñez guatemalteca, ha decidido contribuir en la formación de sus hijos con su juego **Banca Chica** para educar-jugando. De una manera divertida, fácil y amena los niños aprenden sobre el esfuerzo que deben realizar para conseguir dinero, cómo administrarlo y la importancia del hábito de ahorrar.

Algunas de las razones por las que **Cuenta Chica** decidió comunicarse con ustedes con este juego están plasmadas a continuación, refiriendo textualmente las palabras y entrevistas citadas en el artículo escrito por Deborah Franklin de la revista Selecciones de Reader's Digest, en febrero '99 pag. 5 en la que destacan que los juegos de mesa vigorizan la mente y que no siendo meros pasatiempos, estimulan la viveza intelectual.

"En los años 60 Marian Diamond, investigadora de la Univ. de California en Berkeley presentó las primeras pruebas de cómo el juego influye en el intelecto" existen pruebas científicas que indican que estos juegos también preparan la mente para otros tipos de aprendizaje. "En una prueba realizada con niños de 3^{er} y 4^{er} grados en New York y en Los Angeles a quienes se les dio clases de ajedrez durante 45 minutos diarios durante un año, se comprobó que obtuvieron mejores resultados en pruebas de lectura que otro grupo que no las recibió".
Stuart Margulies, psicólogo de la Ciudad de New York

"Los juegos de mesa, que resultan divertidos y fascinantes, son para la mente lo que el ejercicio para el cuerpo". "Cuando sudamos mentalmente jugando a algo ameno, también conservamos agilidad psíquica, pues las neuronas reciben un estímulo indeleble, de hecho, crecen y se fortalecen conforme uno aprende". "Mi padre trabajaba muy tarde en su ferretería, pero por cansado que estuviera hasta el día que me fui a la universidad, jugó conmigo unas partidas de juegos de mesa, CUANDO JUGABAMOS, MI PADRE ME PERTENECÍA POR COMPLETO", "Opino que lo que hace falta en la vida de muchos adultos no es propósito, ni dirección, sino juego".
Dr. Gene Cohen, inventor de juegos, su juego WW III fue designado como el mejor juego del período 1994-1995, psiquiatra geriátrico y exdirector del Centro de Estudios sobre la Senectud, del Instituto Nacional de Salud Mental de Estados

"Las personas capaces de contemplar muchas posibilidades destacan en juegos de estrategia. Los bromistas e ingeniosos destacan en juegos ligeros. Los diplomáticos se toman el escenario en juegos de negociación. Pero siempre los jugadores menos hábiles aprenden de los más hábiles".
Ken Tidwell, editor de la revista mensual sobre juegos www.gamecabinet.com

"Esos cientos de pequeñas decisiones que exige el juego ayudan a tener flexibilidad intelectual". "El juego refuerza la convicción de que se puede perder terreno y, aún así ganar"
Christopher Osborne, abogado de 44 años

"Cuanto más fresco es un estímulo, más empeño ponemos, mayor es el efecto que nos produce y más probable es que lo recordemos, un juego es bueno porque resulta novedoso cada vez que lo jugamos".
Arnold Scheibel, neuroanatomista del Instituto de Investigaciones

Ilustración 23 Banca Chica, detalle de mensaje a padres de familia (diseño propio).

Tablero principal



Ilustración 24 Banca Chica, detalle de tablero y casillas (diseño propio).

| Detalle de distribución de las casillas | | | |
|--|------------------------------------|-------------------------------|-----------------------|
| 1.- Salida | 2.- Por decorar y arreglar la casa | 3.- Extraviar dinero | 4.- Ventanilla Banco |
| 5.- Buenas calificaciones | 6.- Restaurante | 7.- Estudios-hacer tareas | 8.-Cumpleaños |
| 9.-Pintar la casa | 10.-Almacén | 11.-Participar con la familia | 12.- Ventanilla Banco |
| 13.-Pastelería | 14.- Cuidar la naturaleza | 15.-Sorteo | 16.-Escuchar música |
| 17.-Pelea | 18.-Sorpresa | 19.- Respeto a sus padres | 20- Heladería |
| 21.-Toma todo | 22.-Recoger basura | 23.-Limpieza vidrios | 24.- Ventanilla Banco |
| 25.-Desorden del cuarto | 26.-Higiene | 27.-Parque de diversiones | 28.- Sorpresa |
| 29.-Por ser patriota | 30.-Ordenar el dormitorio | 31.-Concierto | 32.- Ventanilla Banco |
| 33.-Perder dinero | 34.-Mascotas limpias | 35.- Sorteo | 36.-Saludo y respeto |

Billetes Monetarios



Ilustración 25 Banca Chica, detalle de billetes monetarios (diseño propio)

Certificados de Regalo



Ilustración 29 Banca Chica, detalle de tarjetas certificados de regalo

Boletas de Depósito



Ilustración 26 : Banca Chica, detalle de boletas de depósito (diseño propio).

Tarjeta Mérito



Ilustración 27: Banca Chica, detalle de tarjetas Mérito (diseño propio)

Libreta de Ahorro



Ilustración 28 Banca Chica, detalle de libreta de ahorro (diseño propio).

Tarjetas Sorpresa

Detalle cara principal 20 tarjetas



Detalle cara posterior

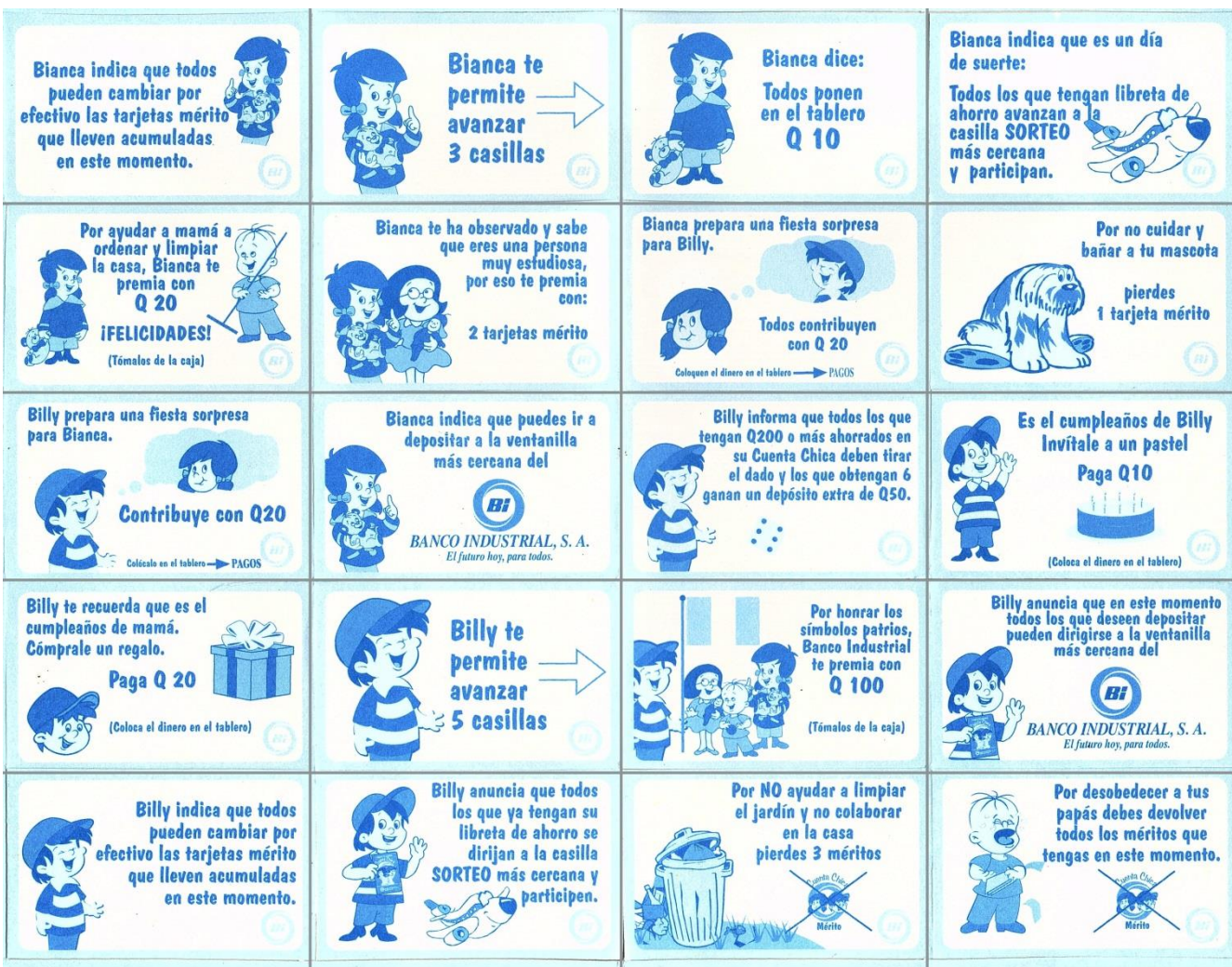


Ilustración 30 Banca Chica, detalle de tarjetas Sorpresa (diseño propio).

3.4.2 Resultados, juego Banca Chica.

El diseño, temática y mecánica del juego basado en el ahorro y en el sistema de promoción de Cuenta chica, permitieron que los mensajes se conformaran y tuvieran éxito. El niño entendió el tema del ahorro y los padres comprendieron la necesidad de enseñarle a ahorrar al niño y abrirle una cuenta de ahorro.

El juego fue un elemento o idea paralela que fue adecuándose tanto a los objetivos de los programas cívicos y educativos realizados por el banco en donde se regalaban los juegos y en los objetivos de mercadeo y publicidad donde se utilizó el juego como un elemento más para motivar la apertura de cuentas de ahorro. Como resultado del impacto de la primera impresión fue posible desarrollar una segunda impresión la cual ya incluyó llegar al público en general.

No fue posible acceder a cifras estadísticas del Banco Industrial sobre opiniones del público en general al obtenerlo por la apertura de la cuenta de ahorro en mención y opiniones sobre el impacto al obtenerlo y jugarlo. Pero como diseñadores del juego si se logró acceder de forma casual a opiniones de algunos padres de familia y maestros que abrieron una cuenta para su hijo o hija. Adicionalmente se abordó a un grupo de personas del mismo banco que obtuvieron el juego para ensayarlo en familia o que también abrieron una cuenta para sus hijos.

En resumen se muestran algunas opiniones y comentarios generales:

- Atención: El juego despertó atención y curiosidad al encontrarlo a la vista en las ventanillas y publicidad del banco. Invitó a abrir una cuenta de ahorro, y en algunos llamó la curiosidad pues imaginaban que dentro del juego encontrarían algunos premios adicionales.
- Los colores y personajes llamaron la atención de padres y niños, antes de adquirirlo imaginaban que era un juego divertido y que obviamente se trataba de dinero y de aprender a ahorrar.
- Tiempo de juego: Aproximadamente 40 minutos a una hora por juego. A los padres, particularmente, les pareció un tiempo aceptable para jugar y para que el niño aprendiera.
- Dinámica: Fue bien aceptada y fácil de comprender, especialmente en el segundo juego. Leyeron las instrucciones las cuales si fueron comprendidas.

- Tema: Por ser del banco y por tratar un tema diferente fue muy bien aceptado y comprendido. Como sorpresa y con expresiones de agradecimiento, los padres mencionaron que los temas y mensajes les ayudaban a orientar mejor a sus hijos, sobre el valor familiar, la integración, el uso del dinero, y sobre todo que el mismo niño reconociera el valor de la recompensa, el mérito y la participación en el hogar.
- Beneficios percibidos:
 - o El niño tomaba la iniciativa de ahorrar e ir al banco.
 - o Jugar en familia. Se aprovechaba el momento y espacio, para sociabilizar y dialogar.
 - o Usar las alcancías. Se usaban con más frecuencia y con más dinero.
 - o Para maestros les apoyó en lograr que los niños valoren sus actividades personales, su familia y motivarlos a participar en actividades sociales.
- Comunicación: Como herramienta para el banco fue muy positiva y contribuyó a que el tema del ahorro se comprendiera mejor. Las ilustraciones llamaron la atención y los personajes interactuaban con el jugador enviando mensajes positivos e instrucciones generales. El mensaje e idea solicitada en el juego fue acertada, se comprendió la importancia de ahorrar y de abrir una cuenta de ahorro, y que al abrirla se obtienen beneficios adicionales, inmediatos y para el futuro.

3.4.3 Conclusiones

1. El mensaje fue bien aceptado y comprendido, el dinero se gana, se ahorra, se invierte y se gasta o se pierde.
2. El juego es un activador de ideas y de escenarios donde los padres y niños pueden visualizar y relacionar ejemplos y hechos que les han sucedido o sucederán en familia respecto al dinero, al ahorro y a las actividades generales que son ejemplificadas en las ilustraciones.
3. Los personajes fueron recordados y asociados con la marca.
4. Despertó interés de obtenerlo y contribuyó en que se abrieran más cuentas de ahorro.
5. Se logró diseñar e imprimir conforme el presupuesto asignado por el banco.
6. La calidad de diseño, impresión y armado se logró pesar de llevar muchos elementos físicos para jugarlo (tablero, tarjetas, billetes, etc.).
7. Despertó mucho interés en el personal del Banco. Lo recomendaban y lo ofrecían muy orgullosos.
8. Por cambios de estrategias de mercado no fue posible continuar la producción del juego.
9. No fue posible reunir o adquirir datos estadísticos generales sobre el juego.
10. Los usuarios especialmente padres de familia consideraron el juego como una forma de educar a sus hijos en el tema del dinero y sobre todo en lo que respecta a valores familiares, personales y sociales.
11. Padres de familia y maestros opinaron que Banca Chica permite jugarlo en familia, pasar un rato ameno con los hijos, abrir espacios de diálogo con ellos en temas de dinero y ahorro.
12. Es una herramienta útil si se desea encontrar formas de como recompensar y retribuir al niño por sus actividades dentro y fuera del hogar, así como en centros educativos.

3.5 Elementos del juego de mesa y su relación con la comunicación

El juego es una herramienta de comunicación, utiliza las tecnologías de la información y comunicación como medio para desarrollar capacidades de diálogo, de discusión y debate, de interacción y comunicación y, en definitiva, de información y aprendizaje.

El objetivo de un juego de mesa formativo es representar un tema o retórica en el cual puedan dos o más personas divertirse, aprender, compartir, dialogar e interactuar. Su función principal es entretener, y su misión es promover la competencia y cooperación, así como la de compartir e incrementar conocimientos, modificar conductas, hábitos y pensamientos.

A continuación se presenta una tabla con posibles elementos que un juego de mesa podría llegar a disponer y utilizar. Cada elemento conlleva una función integral dentro de la mecánica del juego, pero más importante es que tiene una misión comunicativa.

De acuerdo a los objetivos del diseñador y/o contratante, el juego puede ser un simple elemento de entretenimiento, o formar parte de una estrategia de comunicación que fomente o refuerce el aprendizaje, el conocimiento y cambios culturales según sea el caso.

| Tabla 18: Fines y características comunicativas de los elementos del juego | | |
|---|--|---|
| ELEMENTOS | FUNCIÓN / UTILIDAD | MISIÓN /COMUNICACIÓN |
| Caja (de cartón, plástica o metálica) | Empacar los elementos que conforman la mecánica del juego, y toda información adicional necesaria: como instructivos, folletos u hojas con recomendaciones generales, publicidad, guías didácticas, entre otros. | Presenta el producto e informa sobre el contenido del mismo y sus usos. Las ilustraciones en su portada y contraportada son diseñadas con el objetivo de provocar interés por jugarlo y usarlo. Persuade y despierta interés. |
| Tablero de juego (de cartón, PVC, plástico, metal, o digital) | Estructura el camino y recorridos a seguir para lograr una meta. Está conformado por una secuencia de ilustraciones, guías, instrucciones y condiciones. | Ilustración atractiva donde se establece la interactividad del juego y permite encasillar o encuadrar una o varias temáticas o retóricas para cumplir la misión del juego. |
| Tarjetas informativas (sorpresa, cupones, regalos, méritos, recompensas, u otros definidos para el juego) | Volteadas o no, de distintos tamaños y formas, Contienen mensajes e instrucciones especiales de acuerdo a los objetivos del tema, y generan recompensa y castigos. | Son guías de comunicación que llevan mensajes específicos. Con ilustraciones, signos o textos, envían mensajes para operar dentro del sistema del juego, y para reforzar y orientar sobre un tema específico. |

| | | |
|--|---|--|
| Billetes (usualmente de papel) | Sin importar su tamaño o ilustración, el billete posee un valor único dentro del juego. Emulan dinero o valor, cupones, o elementos de canje El uso del mismo permite la acumulación positiva o negativa según el objetivo del juego. | Representa y delimita el valor de competencia y el valor diferenciador de acumulación y poder. |
| Ruletas y/o dados (usualmente plásticos, con puntos, números o signos). | Delimitar el orden y el avance de casillas o recorridos de una forma imparcial, aleatoria y al azar. Pueden | Establecer un orden e imparcialidad. Si poseen signos o iconos establecen mensajes rápidos y fáciles de interpretar. |
| Tokens o piezas para mover (plásticas, cerámica, metal, madera) | Piezas con forma especial o simple, o con colores. Representan al jugador dentro del tablero | Si poseen una forma representan a iconos relativos a la temática del juego. En colores diferentes o dibujos especiales representan a cada uno de los jugadores. El ajedrez y Monopoly poseen piezas especiales, por ejemplo. |
| Fichas (plásticas, cartón, metal, o madera) | Dependiendo el juego son elementos de recompensa, acumulación o piezas para mover como en el caso del juego de damas españolas o el poker. | Colores y formas identifican grupos de contendientes, e incluso pueden llevar impreso figuras y signos especiales, con valores especiales. |
| Mensajes sonoros e iluminados por objetos electrónicos | Juegos que integran en su mecánica, sonidos, voces y luces. Generan instrucciones o reemplazan a los dados y ruletas. | Dan mensajes e instrucciones especiales. Combinados con efectos de luces, voces y sonidos complementan el juego haciéndolo más dinámico y entretenido. |
| Adaptaciones a televisores o pantallas usando DVD's, USB, u otros sistemas digitales. | Generar más entretenimiento y variación de las dinámicas del juego. Complementan o amplían información más completa. | Adicional a las ilustraciones y mensajes textuales, el juego se complementa integralmente con mensajes visuales y sonoros. La información es más completa y muy variada. |
| Enlaces a web o sistema de redes sociales, con medios digitales y telefónicos. | Códigos de enlace e imágenes tipo QR dentro del juego (en forma impresa) permiten realizar los enlaces a páginas web y redes sociales. | Adicional a las ilustraciones y mensajes textuales, el juego se complementa integralmente con mensajes visuales y sonoros. La información puede ser más completa y muy variada. Permite consultar a distancia y complementar información del juego, del tema o de las empresas u organizaciones patrocinadoras o contratantes. |

Tabla 19: Fines y características comunicativas de los elementos del juego (diseño propio).

Dado el potencial que los juegos de mesa formativos tienen para informar y persuadir, estos pueden considerarse como herramientas de comunicación que contribuyen al desarrollo y cambio social. Con este tipo de juegos se interactúa y se implementan temas y mecánicas con el objetivo de llegar a un fin específico, para entretener y divertir, para implementar y comunicar una estrategia, para compartir conocimientos y ser parte de una capacitación, para fomentar cultura y educación y para dar a conocer reglas y procesos, entre otros.

Desarrollo de la comunicación durante el juego de mesa

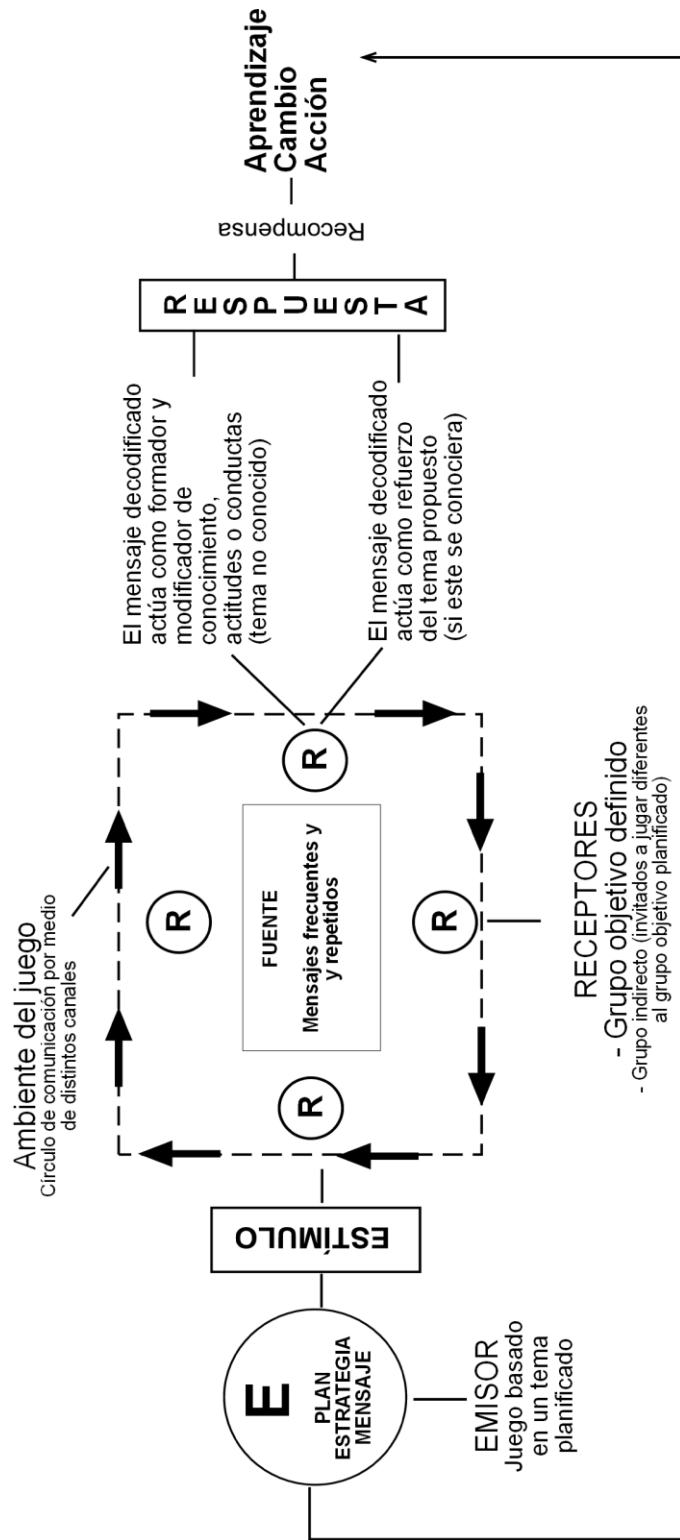


Ilustración 31: Desarrollo de la comunicación en el juego de mesa, basado en Berlo (diseño propio).

Un juego de mesa formativo es el resultado de un plan estratégico desarrollado tomando como base un tema en particular. Los participantes juegan haciendo uso de los mensajes propuestos por el juego y por la interacción de los mismos jugadores haciendo uso de los distintos canales de comunicación. Estos jugadores pueden ser personas del grupo objetivo de interés o personas, que en lo sucesivo, participan como invitadas. El mensaje del juego, como tema general, cumplirá de manera eficaz su misión de informar, formar, ampliar el conocimiento, o reforzar a quienes ya lo conocen o hayan practicado el juego.

El resultado esperado es que los participantes, cada vez que finalicen el juego, hayan aprendido sobre el tema planteado, cambien sus pensamientos y actitudes, y lo ensayen en la vida real, que actúen.

LA COMUNICACIÓN EN EL JUEGO DE MESA

Comunicación de acuerdo al número de participantes

- Individual: De emisor a receptor
- Colectivo: Dos o más personas intercambian mensajes
- Intrapersonal: Comunicarse consigo mismo (pensar una decisión)
- Interindividual: Relación básica entre dos personas (aspectos personales o sentimentales). Puede aplicar de acuerdo al tema del juego.
- Intragrupal: Se comunican dos o más personas en el mismo grupo.
- Intragrupal: Comunicación entre grupos (especialmente en aulas)
- Masiva: No se presenta.

Comunicación según el tipo de mensaje

- Público (todos, general)
- Privado (empresa, institución, etc)

Comunicación según el canal tecnológico

- Telefónica
- Virtual o digital/internet
- Televisiva
- Radial

Habilidades comunicativas practicadas en el juego por el grupo:

- Escucha activa
- Empatía
- Validación emocional
- Lenguaje verbal
- Lenguaje no verbal
- Resolución de conflictos
- Negociación
- Leer
- Escribir
- Respeto
- Capacidad de persuasión
- Credibilidad

Comunicación según el uso o finalidad

- Publicitaria/comercial
- Educativa o formativa
- Política
- Social
- Simple entretenimiento

Comunicación según el canal sensorial (asociaciones compartidas por el grupo que juega)

- Visual:** Textos, ilustraciones, videos.
- Auditiva:** Voces, música, ruidos, voces.
- Táctil:** Datos, tarjetas, tokens, ruleta.
- Olfativa:** Alimentos, perfumes, papel, etc.
- Gustativa:** Snacks, bebidas, comida rápida, etc.)

Comunicación verbal (oral y escrita)

Comunicación no verbal (lenguaje gestual, corporal, lo más practicado en el juego)

- Mover la cabeza hacia arriba y hacia abajo (afirmación).
- Mover la cabeza de lado a lado horizontalmente (negación).
- Abrir y cerrar rápidamente los ojos (nerviosismo)
- Resoplar (salvarse)
- Suspirar (melancolía)
- Juntar las manos debajo del mentón (súplica)
- Levantar el pulgar (aprobación)
- Guiñar el ojo (complicidad o demostrar superioridad)
- Señalar hacia uno mismo (mi turno)
- Dedo índice por delante de los labios (silencio-pensativo)
- Fruncir el ceño (contrariedad o 'no entiendo')
- Bostezar (aburrimiento, sueño)
- Taparse la boca con la mano (asombro o no hablar)
- Reír (alegría, burla o comicidad)
- Sonreír (dicha, satisfacción)
- Llorar (congoja o enojo)
- Ruborizarse (incomodidad)
- Cruzarse de piernas (tomarse el tiempo)
- Chasquido de dedos (apresurar)
- Golpear la mesa con los dedos u objetos (mostrar inquietud).
- etc.

La comunicación que transmite el juego -fortalezas relevantes-

- Contenido (la retórica del juego como tema a profundizar)
- Refuerzo (los mensajes se repiten durante el juego)
- Repetición (jugarlo varias veces)
- Integralidad (se relacionan distintas formas de comunicación)
- Socialización (Variabilidad de personas y grupos)
- Empatía (identificación con el tema social)
- Mediación (
- Información compartida (corrección y aseveración en el grupo)
- Libertad de expresión (sin error y calificación)
- Estrategia persuasiva (aprendizaje y cambio)
- Reglas e instrucciones (orden y respeto)
- Recordación del juego (Mensaje, identificación con el tema, el momento social, tiempo y lugar).
- Recompensa (Mecanismo reflejo de la aceptación y objetivación de la acción comunicativa. Berlo.K.)

Ilustración 32 La comunicación en el juego de mesa (diseño propio)

Conclusiones

1. Los juegos de mesa presentan varios criterios de clasificación de acuerdo a sus elementos, sus componentes materiales y a su temática: de estrategia, de intercambio, de fichas y de posición. Considerando los cambios, adaptaciones comerciales y necesidades del mercado, se han creado varias categorías, entre las que destacan los juegos modernos con enfoque formativo o de aprendizaje, los cuales dependiendo de su objetivo y dinámicas serán competitivos, cooperativos o colaborativos. Los 4 juegos presentados en esta monografía son de categoría moderna y sus dinámicas están dirigidas a competir de forma individual y ganar.
2. El diseño de cada juego de mesa formativo es en sí el fin propuesto por el emisor. Los mensajes deben estructurarse, integrarse y operar conforme las reglas que fueron definidas de acuerdo a las características del juego como la temática, mecánica, dinámica y sus componentes (tablero, tarjetas, dados, fichas, tokens, etc.). La interacción de estas características permite que el proceso de comunicación se desarrolle y genere en los receptores beneficios relacionados con la entretención, placer, educación, recompensa, comunicación interpersonal, desarrollo personal, relaciones sociales, relaciones de liderazgo, solución de problemas y competencia.

Los beneficios anteriores se logran al considerar en el juego las competencias básicas educativas y las competencias individuales o personales. El objetivo final es que el individuo desarrolle integralmente su motricidad, intelecto, cognición, emoción, afectividad, comunicación lingüística, espacialidad, creatividad, socialización, observación, comprensión, competencia, seguridad en sí mismo, visión de su entorno, su futuro y de la cultura en la cual se desenvuelve.

3. La relación entre juego de mesa formativo y comunicación radica en la interacción de las características mismas del juego (temática, mecánica, dinámica, y piezas) donde es posible identificar una serie de componentes que activan los 5 sentidos y diversas formas de comunicación que operan integralmente para lograr que el mensaje llegue con éxito. La teoría de Berlo explica el proceso comunicación y aprendizaje, y muestra cómo hacer que los mensajes sean efectivos e influyan en las conductas de los receptores.

De acuerdo a Berlo, es posible visualizar que la recompensa es la base de cada juego y que debe incluirse para estimular los sentidos de los jugadores con el propósito de despertar y mantener interés en el tema, motivar a jugarlo repetidas veces hasta lograr el aprendizaje. Como resultado se busca crear nuevos hábitos y lograr provocar reacciones positivas y permanecer en la mente del jugador (receptor) por tiempo prolongado.

La teoría de Berlo permite identificar puntos relevantes para el diseño y ejecución del juego de mesa formativo: Comprensión sin esfuerzo (poca energía para interpretar), mezcla de mensajes (verbales y no verbales), motivadores (recompensas), canales (el juego mismo), refuerzo (repetición de mensajes), interpretación (análisis y sentido común), e identificación (adopción del tema y relación con la realidad).

4. La particularidad de los juegos de mesa formativos es el aprendizaje y la socialización, es parte de lo que hoy se denomina ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos). Su contenido lleva un propósito educativo o pedagógico y su misión es la de enseñar un tema en particular y llegar a emular un proceso o una actividad, y dependiendo el nivel de enseñanza alcanza la categoría de “juegos serios”.

Los juegos de mesa son didácticos, autónomos, autosuficientes y reutilizables, que posibilitan a los jugadores obtener con libertad, de forma simple y práctica, un conjunto de conocimientos y competencias de un tema específico. Con ellos es posible asumir roles, experimentar y probar múltiples soluciones, explorar información, compartir conocimientos, practicar decisiones y estrategias sin temor a equivocación o crítica. Los resultados de su práctica no tienen consecuencias en la realidad, son un ensayo para afrontar y adaptarse al futuro.

En los cuatro juegos de mesa presentados, se mostraron las características y los componentes que los conforman, cómo interactúan para el logro de resultados, y como basados en un tema particular se adaptan a las necesidades de los clientes de diferentes sectores, ONG'S, industria y Banca.

Recomendaciones

1. Los comunicadores sociales deben fomentar la práctica del juego en la sociedad, con ello se les permitirá a niños, jóvenes y adultos a soñar y ensayar sin temores, a poner en práctica sus talentos y a socializar. Practicar el juego de mesa formativo contribuye en el desarrollo positivo de cada persona, de cada familia y por tanto de la sociedad en general.
2. El uso del juego es importante para el desarrollo de los niños y jóvenes. Por esto es importante que los comunicadores sociales participen activamente y con otras disciplinas profesionales en el desarrollo de los contenidos y mensajes de todo tipo de juego. Profesionales de otros campos pueden desarrollar juegos, pero existe la posibilidad que los temas no sean orientados con enfoque social adecuado, tal es el caso de los juegos de que incluyen violencia, guerra, sexo, faltas a la moral e indisciplina.
3. Es recomendable para que los mensajes tengan efecto y generen resultados esperados, considerar las siguientes condiciones de acuerdo a la cultura y nivel de conocimiento del grupo objetivo: Que posea un tema interesante y enriquecedor; que tenga una estructura y mecánica que permitan la repetición de mensajes e información bajo una estructura reglada; que existan recompensas, logros y desafíos; que motive la interactividad y participación grupal; que promueva un ambiente ameno, de placer y satisfacción, y tomar muy en cuenta el tiempo de juego de acuerdo al perfil del jugador y del lugar donde se practique.
4. Por el alto valor económico que tienen los juegos de mesa, existe poco o ningún acceso a ser adquiridos por padres de familia y educadores que los usan como herramientas de aprendizaje o entretenimiento. Una opción viable son los patrocinios que ayudarían a fortalecer nuestro sistema educativo, y a multiplicar la distribución de juegos en todo el país. Lo importante es alcanzar el mayor número de niños y jóvenes que necesitan practicar el juego, y sobre todo fomentar la cultura de juego en Guatemala.

Bibliografía

- Alejandra, L. V. (Marzo de 2002). La Comunicación en las ONG's de Guatemala. *Trabajo de Tesis*. Guatemala.
- Alvarado, J. B. (noviembre de 2012). Desarrollo de un juego interactivo para facilitar el aprendizaje, retención de información y motivación de estudio en los niños de primaria y educación básica. 113. Guatemala, Guatemala: Facultad de Ingeniería, Escuela de Ingeniería en Ciencias y sistemas.
- Ana Iztúriz, A. T. (Enero, febrero, marzo de 2007). *Educere*. (Educere, Ed.) Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000100014
- Ander-Egg, P. V. (1997). *Guía para elaborar Monografías*. Viamonte Argentina: Lumen Humanitas.
- Berlo, D. K. (1984). *El proceso de la comunicación* (14 ed.). Buenos Aires, Argentina: El Ateneo.
- Boude Figueredo, O. &. (2016). *Juego Serio: modelo teórico para su diseño y producción*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/296333764_Juego_serio_modelo_teorico_para_su_diseno_y_produccion
- Caillois, R. (s.f.). *Morfología wainhaus*. Obtenido de Morfología wainhaus lecturas, Los juegos: <http://www.morfologiawainhaus.com/pdf/Caillois.pdf>
- CICC. (9 de Abril de 2018). *Centro de Investigación Científica y Cultural*. Obtenido de <http://cicc-solojnoj.org/2018/04/09/puluc-juego-mesa-maya/>
- Clos, C. J. (26 de 4 de 2017). *Edutainment: Cuando la educación se convierte en juego*. Obtenido de ieb school, Innovación: <https://www.iebschool.com/blog/edutainment-educacion-juego-innovacion/>
- Coto, P. E. (2005). La influencia de los juegos electrónicos en adolescentes de doce a diecisiete años de edad. 82. Guatemala, Guatemala: Facultad de Psicología, USAC.
- Cristina Llorca, A. F. (Octubre de 2013). *jimxebic*. Obtenido de <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/>
- El País, E. ., (18 de julio de 2012). *La Generalitat controlará Intervida hasta nombrar a los nuevos patronos*. Recuperado el 2019, de https://elpais.com/ccaa/2012/07/18/catalunya/1342639251_043315.html

- García Velázquez, A., & Llull Peñalba, J. (2009). *El Juego Infantil y su metodología*. Madrid: EDITEX.
- González, A. K. (2019). *Manual para elaborar y presentar la monografía* (Edición revisada y aumentada ed.). Guatemala: M&G.
- Gretel García, E. T. (2002). *Juegos de Mesa*. España: Quarzo.
- Group, N. (30 de julio de 2019). *El mercado español de juguetes se recupera*. Obtenido de <https://www.npdgroup.es/wps/portal/npd/es/noticias/comunicados-de-prensa/el-mercado-espanol-de-juguetes-se-recupera/>
- Guerrero, J. (2012). *La Inteligencia del Juego*. Alicante España: Ojo de Agua - ambiente educativo.
- Hernández, J. C. (2014). Creación de un juego interactivo para enseñar conceptos básicos de matemáticas a niños entre los 5 y 6 años de edad de la Escuela Oficial Urbana Mixta, concepción Saravia #25. Guatemala: Facultad de Comunicación y diseño Universidad Galileo.
- Impuls, A., & Homoludicus. (7 de 2015). *Los juegos de mesa como herramienta pedagógica en el aula*. Obtenido de <https://www.impuls.onl/wp-content/uploads/2015/07/Proyecto-CentrosEdu.pdf>
- Industrial, B. (2018). *Programa Cívico Permanente de Banco Industrial*. Recuperado el viernes de agosto de 2019, de <https://blog.corporacionbi.com/noticias/boletin-programa-civico-permanente-banco-industrial>
- Interiano, C. (s.f.). *Semiología y comunicación* (8 ed.). (USAC, Ed.) Guatemala: Editorial Estudiantil Fenix.
- Intervida, R. I. (7 de 12 de 2005). *Reliefweb*. Recuperado el 2019, de Dos meses después del Huracán Stan en Guatemala: <https://reliefweb.int/report/guatemala/dos-meses-despu%C3%A9s-del-hurac%C3%A1n-stan-intervida-pone-en-marcha-en-guatemala-la>
- José Martí Parreño, S. S. (2011). *Marketing Turístico y Advergaming: El caso de Valencia Quiz*. Valencia, España: Universidad Europea de Madrid (Centro Adscrito de Valencia).
- José Zagal, J. R. (2006). *Simulation & Gaming*. En *Collaborative games: Lessons learned from board game* (págs. 24-40). Georgia: Sage Publications.
- Juande. (2013). *Diccionario del juego de mesa*. Obtenido de <http://tugranenciclopediadeljuegodemesa.blogspot.com/>

- Juca Maldonado, F. S. (2017). Los juegos serios y su influencia en el uso responsable de energía y cuidado del medio ambiente. *UNIVERSIDAD Y SOCIEDAD | Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos | Vol.9 No.1 / ISSN: 2218-3620*, 129-133.
- Linares, I. D. (2011). Juego infantil y su metodología. En I. D. Linares. Madrid: Ediciones Paraninfo, S.A.
- Millán, G. P. (2012). *Los Juegos de Mesa, creación y producción*. Granada: Universidad de Granada.
- Moreno, N. I. (agosto de 2009). El juego como técnica para la comprensión de lectura. Guatemala, Guatemala: Facultad de Humanidades, Departamento de Pedagogía, USAC.
- Noguero, A. M. (2010). Advergaming, concepto, tipología, estrategias y evolución histórica. *Icono 14, No. 15*, 41-43.
- Novoseltseva, E. (13 de 9 de 2018). *Apiumhub*. Recuperado el 2019, de <https://apiumhub.com/es/tech-blog-barcelona/proyectos-de-gamificacion/>
- Padilla, A. C. (Septiembre de 2014). Juegos tradicionales, una propuesta para estimular la socialización de niños y niñas en edades de de 5 a 10 años en el sector 1 de San Julian Chinautla. Guatemala, Chinautla, Guatemala: Escuela de Ciencias Psicológicas, USAC.
- Palm, C. (1990). *Sumario de las investigaciones del ajedrez en la educación No. 7*. Obtenido de http://ajedrezescolar.es/2009/05/investigaciones-ajedrez-educacion-ensenanza-ferguson_7/
- Piaget, J. (s.f.). *NATURALEZA DE LA INTELIGENCIA: INTELIGENCIA OPERATIVA Y FIGURATIVA - Piaget*. Obtenido de Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget: <http://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Quino, U. (19 de 11 de 2018). *10 derechos fundamentales de los niños, por Quino*. Obtenido de <https://www.unicef.org/lac/historias/10-derechos-fundamentales-de-los-ni%C3%B1os-por-quino>
- Revista Legado de Arquitectura y diseño núm.21, UNAM. (2017). *Diseño de juegos de mesa. Introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4779/477948279062/html/index.html>
- Salvat, B. G. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Revista Comunicación, No.7, Vol.1 ISSN1989-600X*, 251-264.

- schools New York, C. i. (s.f.). *Chess in the schools New York* . Recuperado el 20 de Agosto de 2019, de why chezz?: <https://chessintheschools.org/about-us/>
- Solís, P. A. (agosto de 2013). Juegos educativos para el aprendizaje. Totonicapán, Guatemala: Facultad de Humanidades, URL Quetzaltenango.
- Swisscontact. (2019). *www.swisscontact.org*. Recuperado el 3 de 2019, de <https://www.swisscontact.org/es/pagina-de-inicio.html>
- Treher, E. N. (2011). Learning with Board Games, Tools for Learning and Retention. *The Learning Key, Inc*, 10.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego, Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas, No. 34*. Paris: UNESCO.
- UNICEF, C. E. (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. Madrid: Nuevo siglo.
- UNICEF, S. t. (s.f.). *Derechos del niño y principios empresariales*.
- USAID. (2009). *Competencias Básicas para la Vida / Reforma Educativa en el Aula*. Guatemala: Juarez y Asociados.
- Villanueva, A. C. (2016). *Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial*. Barcelona: ISEC Instituto superior de Educación y Ciencias.