

**Universidad de Chile**  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Departamento de Diseño  
**2022**



Juego de mesa didáctico que busca mejorar la **comunicación asertiva** dentro de las Instituciones Educativas.

**Estudiante**  
Raquel Allan Faria

**Profesor Guía**  
Sergio Donoso Cisternas PhD

**Contacto Estelar:** juego de mesa didáctico que busca mejorar la comunicación asertiva dentro de las Instituciones Educativas.

Proyecto para optar al Título Profesional de Diseñador Industrial con mención en Productos y Servicios.

***“En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación.***

***- Platón.***



***Agradecimientos.***

Agradezco el tiempo de la querida Fany Yañez, directora del Colegio La Pradera por apoyarme y gestionar las instancias de evaluación que ayudaron a contribuir a la investigación.

Así mismo, a todo su equipo docente, estudiantes y apoderados que estuvieron dispuestos a apoyar con el proyecto.

A Pablo por tu apoyo y ánimo incondicional, junto con tu gran suficiencia de salvarme en cualquier momento, rescatarme de mis dificultades técnicas y decaídas morales que tuve en este proceso.

Además de ayudarme a contactar y concretar la investigación en el Colegio La Pradera.

A Freddy por darme una mano con el modelado e impresión 3D de las piezas, y también a por ayudarme con información, apoyo y feedback en conjunto con José y Javi.

Gracias a mi madre y padre, quienes principalmente me han dado la oportunidad de estudiar, agradezco su apoyo y todos los sacrificios que me han permitido llegar a este punto.

También a mis abuelas, familiares y conocidos que siempre han creído en mí, y que me recuerdan día a día lo capaz que soy de lograr todo lo que me proponga.

Por último pero no menos importante a Chele, quién incentivó mi amor por el arte y dibujo desde que era pequeña, por permitirme crecer en un ambiente creativo, lo que abrió las posibilidades de que hoy en día esté por titularme de la carrera de Diseño.

6

***Resumen.***

El siguiente documento tiene como propósito presentar el planteamiento, los procesos y resultados del diseño de un juego de mesa didáctico que, mediante la interacción de los usuarios sugeridos, sea capaz de mejorar las condiciones de comunicación asertiva

El enfoque de dicho producto fueron instituciones educativas tras un contexto post pandémico, y el caso de estudio fue testeado con los alumnos de 1ero a 6to básico del Colegio La Pradera ubicado en la comuna de Curacaví, Melipilla.

Se ha propuesto como principal reflexión que los dos años de pandemia y las clases online en el período 2020-2021, empeoraron la capacidad de trato entre estudiantes, apoderados y docentes en las instituciones, lo cual ha hecho más compleja la reinserción y la comunicación en el año escolar 2022.

Dicha hipótesis fue sometida a una encuesta en la primera etapa del proyecto, en donde ha quedado en evidencia que existen problemas de comunicación en la institución e incluso se determinaron los posibles factores responsables de esta situación en conjunto con el equipo docente.

Estos resultados han dado pie al desarrollo y diseño conceptual del juego de mesa previamente mencionado.

Por otra parte, se ha generado un registro bibliográfico que permitió dar inicio al desenvolvimiento de las ideas para la construcción de los primeros prototipos físicos de este planteamiento, los cuales fueron evolucionando según los criterios y requerimientos de diseño propuestos a lo largo de este informe.

Esto con el propósito de lograr tener un prototipo lo suficientemente completo como para comenzar a realizar testeos con distintos alumnos, apoderados y docentes del Colegio La Pradera, quienes tras varias sesiones dieron feedback crucial para el diseño final de este proyecto.

**Palabras claves:** problemas comunicacionales, comunicación asertiva, educación post pandémica, juego didáctico, juego de mesa.





Agradecimientos .....	5		
Resumen .....	7		
Capítulo 1: Presentación y fundamentos.....	11		
1.1 Introducción. ....	12		
1.2 Motivación personal. ....	14		
1.3 Problemática. ....	15		
1.4 Pregunta de Investigación. ....	15		
1.5 Objetivo General. ....	15		
1.6 Objetivos Específicos. ....	15		
1.7 Hipótesis. ....	15		
1.8 Metodología. ....	16		
Capítulo 2: Marco teórico y discusión de la bibliografía. ....	19		
2.1 La comunicación. ....	20		
2.2 La comunicación verbal y no verbal. ....	21		
2.3 La comunicación eficaz. ....	23		
2.4 El rol de la comunicación en la educación.....	24		
2.5 La posmodernidad, la comunicación y la tecnología. ....	26		
2.6 La comunicación, la educación y la post pandemia. ....	27		
2.7 El diseño industrial y cómo comunica. ....	28		
2.8 Juegos didácticos y el trabajo en equipo. ....	30		
2.9 Juegos de mesa y el diseño industrial. ....	32		
Capítulo 3: Levantamiento de información y análisis de datos. ....	39		
		3.1 Evaluación del problema. ....	40
		3.2 Análisis y conclusión de datos. ....	44
		3.3 Estado del arte. ....	45
		3.4 Oportunidad de diseño. ....	51
		Capítulo 4: Etapa proyectual y desarrollo de ideas.....	53
		4.1 Arquetipo de usuario y contexto .....	54
		4.2 Definición de tipo de juego. ....	55
		4.3 Requerimientos de diseño. ....	56
		4.4 Propuesta conceptual. ....	56
		4.5 Moodboard.....	57
		Capítulo 5: Propuesta final de diseño: Contacto estelar.....	59
		5.1 Identidad Visual. ....	60
		5.2 Narrativa del juego. ....	62
		5.3 Primeros prototipos y acercamientos físicos. ....	64
		5.4 Prototipo final validado por usuarios. ....	68
		5.5 Partes y piezas del juego. ....	69
		5.6 Reglamento y mecánica del juego. ....	72
		5.7 Testeos y retroalimentación. ....	77
		5.8 Proyección de posibles mejoras. ....	85
		Conclusión. ....	87
		Referencias bibliográficas. ....	90



# Capítulo 01

11

***Presentación y fundamentos.***

## 1.1 Introducción:

12

En una institución educativa intervienen diferentes actores, sin embargo los principales involucrados son los docentes, los estudiantes y sus apoderados de familia, entendiendo que la manera en cómo estos interactúan está relacionada con la capacidad verbal, gestual y escrita que cada uno tiene para expresarse correctamente, generando un ambiente educativo eficaz y eficiente; a esto Rodríguez y Reinoso (2013), lo denominan comunicación asertiva, una habilidad social

que puede desarrollarse con el fin de mejorar la relación consigo mismo y con otros. Sirve para expresarse de una forma apropiada y se caracteriza por tener firmeza, control emocional, conducta respetuosa por sí mismo y por otros, es por esto que, es quizás una de las destrezas sociales más importantes para el crecimiento personal de cualquier individuo (p. 4-7).

En el presente año, la educación chilena pasó por un proceso de reinserción post pandémico tras 2 años de virtualidad, esto debido a que el pasado 16 de marzo del 2020 se decretó cuarentena total y todos los centros educativos del país se vieron involucrados en uno de los mayores desafíos en el ámbito educativo y, desde el punto de vista del profesorado, una sobrecarga de trabajo en lo que concierne a la preparación de la enseñanza y la retroalimentación (UNESCO, 2020).

Este fenómeno repentino causó inquietud en las instituciones del país, Trinidad Rojas habla sobre esto en un artículo para "La Tercera" publicado a inicios del presente año, en donde expone que los problemas comunicacionales siempre han sido un tema angustiante dentro de cualquier establecimiento educativo,

sin embargo, debido a la pandemia estas dificultades se vieron incrementadas y los estudiantes, apoderados y docentes son las principales víctimas del deterioro en la asertividad de su comunicación y lo han manifestado a nivel nacional en distintas ocasiones desde que comenzó la reinserción escolar en el año 2022:

“El 30% de las denuncias recibidas, hasta ahora, corresponden a casos de violencia escolar. De ellas, la mayoría responde a casos de maltrato físico y psicológico entre alumnos, un ítem que aumentó un 22% en relación a los años previos a la pandemia 2018 y 2019”.

Dichas cifras dieron pie e incentivaron al presente proyecto, constatando que los dos años de pandemia y las clases online en el período 2020-2021, empeoraron la capacidad de trato de las personas, generando en ellas hábitos tecnológicos y un desapego emocional que ha hecho muy difícil la reinserción en el año escolar 2022, y probablemente, haya ocasionado un cambio irreversible para los próximos años. En este nuevo escenario planteado, lo que está claro es que se deberá de aprender a convivir con la incertidumbre de aplicar proyectos educativos muy alejados del escenario ideal.

Considerando las condiciones mencionadas, y tomando en cuenta que se está hablando bajo un contexto educacional, se propone que el aprendizaje cooperativo puede ser una de las claves en el cambio de este paradigma, cosa que ya se viene plasmando desde hace años en la Educación tal como lo menciona Martínez Egea (2022) en su investigación: Educación Física post COVID-19. Donde además de mencionar que nos encontramos frente a una sociedad en la que se nos han impuesto valores de corte individualistas competitivos, propone que el aprendizaje cooperativo puede ayudar a crear un nuevo horizonte donde el valor del grupo, la empatía, la cooperación, la responsabilidad y la solidaridad muestran un camino a seguir, y donde los desafíos cooperativos pueden ser un buen punto de partida para descubrir un modelo realmente transformador para la problemática planteada (p. 3).

Gracias a varios estudios como el de Martín, Martín y Trevilla (2009), se puede respaldar que dicha solución es viable y eficaz debido a que el trabajo en equipo y los juegos didácticos como forma de enseñanza han dado gratos resultados en muchas áreas de la educación (p. 187). Además, Meneses y

Monge (2000), mencionan que este recurso permite aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que están llevando a cabo en ese momento y pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados de un determinado tema (p. 113).

Tomando en cuenta todo lo mencionado anteriormente, se plantea que el Diseño y su enfoque en la creación de productos, ofrece las herramientas necesarias para crear un juego de mesa didáctico capaz de mejorar las condiciones comunicacionales en la educación básica, involucrando a aquellos actores que tienen algún nivel de participación y/o incidencia en este fenómeno causado por la pandemia y dos años de clases virtuales en el periodo 2020-2021.

## 1.2 Motivación Personal:

Siempre he tenido vocación por la educación, pienso que todos tenemos algo que aportar y enseñar a los demás, como también nosotros aprender de ellos. Desde una temprana edad he trabajado voluntariamente con niños, para generar en ellos momentos gratos, de entretenimiento y aprendizaje.

Por otro lado, en este punto de mi carrera, sentí que debía aprovechar las herramientas que se me han entregado y usarlas a favor de esta vocación mencionada. Es por ello, y aprovechando las necesidades y oportunidades de diseño que nos dejó como consecuencia la pandemia del covid-19, procuré buscar una relación entre mi profesión, mi vocación y un real aporte a la sociedad.

Para esto, hice un pequeño diagnóstico de los problemas actuales que estuvieran presentes en los colegios chilenos, y fue en esta búsqueda que logré detectar que los problemas comunicacionales son una constante a lo largo del país. De esta manera nace la motivación para comenzar la presente investigación y dar con el diseño de "Contacto Estelar", un juego de mesa didáctico para mejorar las condiciones comunicacionales en las instituciones académicas.

### 1.3 Problemática:

Los estudiantes, apoderados y docentes del 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera quieren mejorar su comunicación asertiva, sin embargo los dos años de pandemia y las clases virtuales en el período 2020-2021 empeoraron su capacidad de trato, provocando dificultades comunicacionales en la reinserción escolar del año 2022.

### 1.4 Pregunta de Investigación:

¿Cómo mediante el diseño y la interacción de un juego de mesa didáctico se pueden mejorar las condiciones de comunicación deterioradas por la pandemia y dos años de clases virtuales en el periodo 2020-2021 entre estudiantes, apoderados y docentes del 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera?

### 1.5 Objetivo General:

Mejorar el deterioro comunicacional entre estudiantes, apoderados y docentes del 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera causado por la pandemia y dos años de clases virtuales en el periodo 2020-2021, mediante la interacción con un juego de mesa didáctico creado bajo los parámetros de diseño desarrollados en la presente investigación.

### 1.6 Objetivos Específicos:

**I:** Determinar cuáles son los factores responsables del deterioro de la comunicación asertiva entre estudiantes, apoderados y docentes del 1ro al 6to básico del Colegio La Pradera.

**II:** Desarrollar las ideas conceptuales para llevar a cabo un juego de mesa didáctico que genere un momento de interacción grato para los estudiantes, apoderados y docentes del 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera, que permitirá mejorar sus condiciones comunicacionales.

**III:** Validar los prototipos diseñados del juego de mesa didáctico a través de la interacción entre los estudiantes, apoderados y docentes del 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera para generar feedback y poder llevar a cabo el diseño final del producto.

### 1.7 Hipótesis:

El deterioro comunicacional entre estudiantes, apoderados y docentes del 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera causado por la pandemia y dos años de clases virtuales en el periodo 2020-2021, puede mejorar gracias a la interacción con un juego de mesa didáctico creado bajo los parámetros de diseño desarrollados en la presente investigación.

## 1.8 Metodología:

La metodología del presente proyecto está determinada por la situación y condiciones actuales de falta de comunicación asertiva en las instituciones educativas del país, y por las posibilidades existentes desde la mirada del diseño para abordar el problema y contribuir a su posible solución.

16

Para dar inicio a la investigación, se analizaron una variedad de documentos de estudio referentes a temas de comunicación asertiva, educación post pandemia y aplicación de juegos didácticos como método de enseñanza, disponibles en plataformas online como Google Académico y repositorios digitales de universidades nacionales como La Universidad de Chile y La Pontificia Universidad Católica de Chile.

Las primeras gestiones del proyecto comenzaron con el contacto de un colegio local ubicado en la comuna de Curacaví, Colegio La Pradera, el cual fue seleccionado por la cercanía personal con la institución y su predisposición

a ayudar con esta investigación. Tras las primeras visitas al colegio y en conjunto con el equipo directivo y docente, se recopilaron antecedentes de la problemática planteada y cómo esta les ha afectado. También se elaboraron distintas encuestas y entrevistas al equipo mediante una metodología de campo, permitiendo generar el desarrollo del problema y la vinculación con su posible solución.

Una vez finalizada la etapa de levantamiento de datos e información, se trabajó en base a una metodología exploratoria y experimental, y se dirigió la solución a los estudiantes, apoderados y docentes del 1ro al 6to básico, lo que permitió que el desarrollo conceptual y de diseño fuese más focalizado pero sin dejar de ser replicable en otros cursos y/o instituciones.

Posterior a esta fase del proyecto, se diseñaron propuestas gráficas y físicas del producto, generando prototipos que fueron testeados directamente con el grupo objetivo previamente mencionado, con el fin de recopilar comentarios y feedbacks de diseño y metodología del juego para que de esta manera haya sido posible validar la hipótesis de la presente investigación.



***“ Jugar es la forma favorita de  
nuestro cerebro para aprender”  
-Diane Ackerman***



# Capítulo 02

*Marco teórico y  
discusión de la  
bibliografía.*

## Bases Teóricas:

### 2.1. La comunicación.

Se puede entender el fenómeno de la comunicación como un medio de conexión o de unión entre las personas para transmitir o intercambiar mensajes. Según Stanton, Etzel y Walker (2007), la comunicación es "la transmisión verbal o no verbal de información entre alguien que quiere expresar una idea y quien espera captarla o se espera que la capte" (p. 511).

Como lo plantean Hernández, Llesma y De Veras (2019), la comunicación se mueve a través de signos. Para que el acto de comunicación pueda suceder, necesariamente debe haber una persona o varias, que actúen como emisor, destinatario o varios que actúan como receptor.

Se habla entonces, de una de las funciones sociales más importantes del ser humano; en el libro "La lengua castellana y literatura" de la editorial McGraw-Hill se explica que, para que

sea posible el acto comunicativo es necesaria la presencia de una serie de elementos que constituyen un esquema cerrado en el que todos ellos son imprescindibles, estos son:

**El emisor:** es la persona que crea y emite el mensaje, a través del proceso de codificación (p. 9).

**El receptor:** recibe la información codificada enviada por el emisor y la descodifica para así comprenderla (p. 9).

**El mensaje:** es la información concreta y precisa que el emisor busca enviar al receptor (p. 9).

**El código:** es el sistema de signos que emplean el emisor y el receptor para intercambiar la información. Debe ser conocido por ambos para facilitar los procesos de codificación y descodificación. (por ejemplo, el idioma) (p. 9).

**El canal:** es el medio por el que se envía el mensaje: el teléfono, un folio, el aire, etc. El canal puede condicionar la forma del mensaje, ya que no será igual si este se comunica por teléfono que si se hace por correo electrónico o

estando frente a frente el emisor y el receptor (p. 9).

En la siguiente imagen, se representa gráficamente el proceso de comunicación en conjunto con los elementos previamente mencionados:

Fiske (1984), define los medios de comunicación como "la forma técnica o

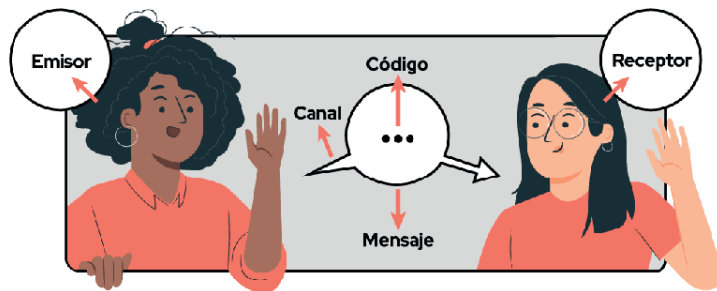


Figura a.1: Elementos de la comunicación.

tecnológica de convertir un mensaje en una señal que será transmitida por un canal". En su libro *Introducción al Estudio de la Comunicación*, propone 3 tipos de medios que, aunque diferentes uno del otro, su interrelación resulta importante para la creación de nuevas dinámicas de comunicación y configuraciones más complejas de mensajes:

**Medios Presenciales:** Requieren la presencia del emisor ya que este representa el medio por el cual se transmitirá el mensaje. En este intervienen los gestos, las miradas, la corporalidad, entre otros elementos que Fiske llama "medios naturales" y están restringidos al aquí y ahora. (Actos de comunicación).

**Medios Representativos:** Comprendidos por una gran variedad de elementos, los medios representativos son todas las manifestaciones "creativas" como las fotografías, la pintura, la escritura, etc. Propuestas desde cualquier punto de vista o rama del saber, y pueden ser posibles sin la presencia del comunicador. (Obras de comunicación).

**Medios Mecánicos:** La principal diferencia entre los medios representativos y los medios mecánicos reside en que estos utilizan canales creados por la ingeniería.

## 2.2. La comunicación verbal y no verbal.

Continuando con las definiciones presentes en el libro de McGraw-Hill anteriormente mencionado, también surge el concepto de la comunicación "verbal y no verbal"; En donde se indaga que los actos de comunicación

humana no solo está en el intercambio de conversaciones, sino que estas se ven siempre acompañadas, subrayadas y modificadas por actos externos, no verbales, que implican cierta intención por parte del emisor. Estos actos tienen una importancia y relevancia similar a la propia comunicación verbal. Por un lado la comunicación verbal se sustenta en el uso de las palabras, del idioma; mientras que la no verbal, en gestos, miradas, posturas, entonaciones, etc. (p. 11).

Por otro lado, Mancera (2014) también habla de este fenómeno no verbal en una de sus publicaciones, aludiendo a que

“Se trata de un ámbito muy amplio que incluye, por un lado, hábitos, costumbres y creencias culturales y, por otro, los denominados sistemas de comunicación no verbal, esto es, el conjunto de signos que constituyen los dos sistemas de comunicación no verbal básicos, a saber, el sistema paralingüístico y el sistema kinésico, y los dos secundarios o culturales, es decir, los sistemas proxémico y cronémico” (p. 123).

Esto da a entender que la comunicación no verbal se ve determinada por el contexto en el que se desarrolla.

En la investigación anteriormente mencionada, también se habla de los signos no verbales paralingüísticos, explicando que estos se forman por “cualidades y modificadores fónicos, indicadores sonoros de reacciones fisiológicas y/o emocionales, elementos cuasi-léxicos y pausas y silencios que, a partir de su significado o de alguno de sus componentes, comunican o matizan el sentido de los mensaje verbal” (p. 128). La risa, el llanto, el sollozo, el suspiro, el grito, la tos, el carraspeo y el bostezo son signos paralingüísticos que agregan cierto valor al mensaje del acto comunicativo. Se puede ver como ejemplo en la representación gráfica a continuación:



Figura b.1: Comunicación no verbal.

Por otro lado, los signos no verbales kinésicos son posiciones y movimientos corporales que comunican o matizan el significado de los mensajes verbales.

Según Mancera, el sistema kinésico está constituido por tres categorías básicas; los gestos (o movimientos faciales y corporales), las formas convencionales de realizar movimientos y las posturas estáticas comunicativas, resultantes o no de la realización de ciertos movimientos (p. 129). Todas estas acciones mencionadas, tienen un valor comunicativo, consciente o inconscientemente.

### **2.3 La comunicación eficaz.**

Si se toma como punto de partida la definición etimológica de "comunicar" del latín 'communicare' (compartir información, impartir, difundir), se puede añadir que la difusión es posible debido a que el lenguaje que se utiliza para comunicar una realidad (ya sea afirmativa, negativa o de posibilidad), una situación, una admiración o para preguntar o dar una orden, según sea cómo se utilicen las distintas oraciones que expresan dichas realidades, será la función que desempeñe el

lenguaje para su correcto entendimiento del mensaje por parte del receptor.

Hernández, Lluesma y De Veras (2019), explican en su publicación enfocada en la comunicación eficaz, que hay que "analizar y tomar en cuenta diferentes factores que afectan y/o intervienen a la hora de establecer una conversación con una o más personas". Estos hacen referencia a:

- La emotividad, se tiene que tener presente los estados de ánimo y cómo estos influyen en ti y en los demás.

- Diferencias de lenguaje, siempre hay que tomar en cuenta el contexto del lugar, esto para contemplar si se debe emplear un lenguaje técnico o un lenguaje simple, directo, o incluso espontáneo.

- Las redundancias, casi siempre parten por la falta de conocimiento del tema a tratar y puede lograr que el o los receptores pierdan el interés en la conversación.

- El ruido, este factor externo, puede crear un ambiente en el cual las personas se distraigan y se pierda el interés en el tema.

Si se analiza lo planteado anteriormente, se lleva a la reflexión de cómo se puede ser más efectivo en la comunicación.

“Se debe -pensar con la cabeza antes de hablar con la boca-, razonar bien y adaptarlo adecuadamente a la persona o las personas que están escuchando; además, la forma en que se diga algo es tan importante como lo que se dice, por tal motivo se hace necesario las habilidades comunicativas” (Hernández, Lluesma, De Veras. 2019). Por otra parte, también influye el contexto o el escenario en donde se está llevando a cabo la conversación, este puede o no beneficiar a los involucrados y es importante considerarlo si se quiere lograr una comunicación eficaz.

Sumado a la idea anterior, el mismo artículo citado anteriormente, alude al acto de escuchar, y cómo este no implica dejarse someter por el discurso del otro interlocutor; sino que hay que hacerlo de forma activa, esto implica adoptar una postura atenta y abierta, que dé a entender al emisor que su mensaje es, en ese momento, lo más importante para el receptor. Esto es lo que beneficia y enriquece el acto comunicativo.

Asimismo, se recomienda que el receptor del mensaje emita diversos gestos, ya sea paralingüísticos o kinésicos para demostrar su interés en el discurso del emisor. En cualquier caso, estos gestos no deben resaltar, sino más bien deben ser sutiles para así el emisor no pierda el hilo de lo que busca entregar al receptor. En ciertas situaciones es recomendable que, para que se enfatice en que se está escuchando al emisor, se utilicen palabras como un «sí», un «entiendo» u otras similares, sin que lleguen a interrumpir demasiado en el curso del mensaje.

Se puede concluir, por lo que se ha explicado en los párrafos anteriores, que como personas, debemos de tener ciertas habilidades comunicativas, tanto de emisión, como de recepción, y que todas estas están relacionadas con nuestra cultura, nuestras capacidades motoras, lingüísticas, psicológicas, entre otras.

#### **2.4. El rol de la comunicación en la educación.**

Según Hernández, Lluesma y De Veras:

“La educación y comunicación son procesos



inseparables, por lo que el empleo de las habilidades comunicativas y sus funciones con un enfoque cognitivo comunicativo y sociocultural contribuye al fortalecimiento del desarrollo profesional en la búsqueda de clases de calidad, mejores relaciones interpersonales con sus estudiantes y el colectivo de trabajo, así como en la comunidad.” (2019).

En un contexto académico, intervienen diferentes actores, los principales involucrados y los seleccionados para la presente investigación, son los estudiantes, sus padres o apoderados de familia y docentes.

Para entender cómo dichos actores pueden llegar a una comunicación eficaz y asertiva, se tomará como base una reflexión hecha por de Ledezma, donde expresa que se requieren de buenas costumbres y capacidad de incorporar conceptos que corresponden a lo que conocemos coloquialmente como “normas del buen hablante y del buen oyente” una fórmula que de cierta manera se relaciona con un comportamiento cortés (p. 249), habilidades que se comienzan a aprender en edades tempranas y se refuerzan día a día en las aulas y hogares de dichos integrantes.

Las normas, previamente mencionadas, corresponden a un contexto en donde es corriente que los niños hagan uso de “pedir la palabra” en el seno familiar o cuando quieren/ necesitan comunicar algo en un ambiente académico. Al efecto, levantan las manos y piden la palabra. La intencionalidad es captada, generalmente, por los adultos quienes le dan oportunidad de expresar sus opiniones.

Pero igualmente, los adultos hacen lo mismo en un ambiente comunicativo informal cuando alguien acapara la palabra o varias personas hablan a la vez; funciona, así, como un toque o llamado de atención. Se pide la palabra, entonces, tanto en un ambiente informal, grupo familiar, grupo de amigos; y ambientes más formales que se desplazan desde el aula de clase hasta recintos académicos muy selectivos (de Ledezma. 2006. p. 249).

Se sugiere entonces, que una de las cualidades más importantes que deben de cumplir los docentes, alumnos e incluso, sus apoderados, para lograr establecer una buena comunicación en un contexto académico, es la empatía. Este atributo se refiere a las aptitudes de una persona de empatizar con el otro y así comprender su punto de vista, sus reacciones,

sentimientos y demás (Prieto, 2011). También se le denomina como la facultad de “ponerse en los zapatos del otro” e imaginar cómo es la vida para esa persona, incluso en situaciones con las que no se está familiarizado. Mestre, Frías y Samper (2004), apuntan que en los últimos años se ha puesto de relieve la “importancia de la empatía en la disposición prosocial de las personas y la función inhibidora que ejerce en la agresividad.”

## **2.5. La posmodernidad, la comunicación y la tecnología.**

26

Con la idea de la posmodernidad Casullo. (1989) expone que “se ha afirmado el pensamiento convencional donde se dice que el posmodernismo es una continuación del modernismo, en cuyo caso toda oposición es ociosa, por el otro, se proclama una ruptura radical respecto del modernismo, que luego es evaluada en términos positivos o negativos” (p. 5). Asimismo, el autor plantea que el posmodernismo se caracteriza por “tener una imaginación temporal dotada de un poderoso sentido de futuro y de nuevas fronteras, de ruptura y discontinuidad, de crisis y conflicto generacional”(p. 10).

En otro orden de cosas, Rodríguez (1993) habla de “cómo la comunicación es el rasgo distintivo de la posmodernidad”, y plantea que, partiendo de la hipótesis de que “El saber cambia de estatuto al mismo tiempo que las sociedades entran en la edad postindustrial y las culturas en la posmoderna”, se establece que el saber científico es una clase de discurso estrecha e inevitablemente va vinculado al desarrollo de las transformaciones tecnológicas en cuanto a comunicación se refiere (pp. 53-54).

Bajo este contexto, la autora concluye que “una sociedad donde el componente comunicacional es cada día más evidente, como realidad y como problema, el aspecto lingüístico adquiere gran importancia, por tanto, es superficial reducirlo a la alternativa tradicional de la transmisión unilateral de mensajes, por un lado, o la libre expresión, por el otro” (p.54).

Se propone entonces, que el lenguaje es un sistema más complejo, que se amolda a diferentes circunstancias, y Pineda (2012), lo sitúa en la actualidad haciendo referencia a un nuevo contexto en el que hoy se arrojan las comunicaciones, los medios y las tecnologías.

En este escenario dicha ciencia tiene un papel fundamental en el cambio de paradigma, obligando a repensar y reflexionar en un modo de vida contemporáneo donde este medio pareciera abarcar todos los espacios, especialmente de las jóvenes generaciones. Bajo este contexto, la autora explica cómo el desarrollo de las tecnologías digitales e informáticas han penetrado en todos los espacios de la vida, produciendo modificaciones en las formas de percibir e interpretar la comunicación misma, logrando un cambio progresivo de mentalidad donde el entorno tecnológico ocupa un lugar central desde el cual mirar e interpretar la realidad.

“En la vieja representación epistemológica del proceso de comunicación clásico, el emisor era concebido como el sujeto agente con capacidad de realizar actividades de producción de mensajes, informaciones y conocimientos, mientras que el receptor se le pensaba como el sujeto pasivo de una relación vertical, unidireccional” (2012, p. 3).

Se piensa en la comunicación y su perspectiva dialógica, el lenguaje asume un papel central por encima incluso de las

tecnologías, las cuales no desaparecen pero ocupan un espacio diferente en los paradigmas comunicativos actuales.

“Por lo que la nueva fundamentación epistemológica remite a otras formas de conocer, dejando a un lado la idea de sujeto cognoscente y objeto conocido, y yendo más a la idea de sujetos dialogantes, sujetos pensantes, sujetos participantes, donde lo importante en sí, ya no es la mediación tecnológica del aparato, sino la mediación simbólica de lo que se dice y hace a través de las redes digitales y de cómo eso afecta la vida de los sujetos de una forma integral” (Pineda, 2012, p. 4).

## **2.6. La comunicación, la educación y la post pandemia.**

Cervantes y Chaparro (2021) realizaron una investigación para identificar las transformaciones dadas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a través del consumo de bienes y servicios. En dicho proyecto, explican cómo durante la pandemia que surgió a raíz de la enfermedad COVID-19 se implementaron medidas de

seguridad que involucraron el confinamiento y distanciamiento de la población. Esto tuvo como consecuencia la modificación de los estilos de vida de los individuos a través de las Tecnologías TIC. (p. 37).

En este documento Cervantes y Chaparro definen las TIC como los medios preferidos de la población para informarse y entretenerse; este fenómeno se agudizó con la pandemia y tiene por consecuencia una mayor dependencia de los seres humanos hacia los dispositivos tecnológicos alterando y modificando los hábitos, costumbres y estilos de vida del ser humano (p. 38).

La realidad en Chile ha sido difícil con respecto a la reinserción académica, y una de las razones de que haya tanta violencia actualmente en las instituciones, fue la pérdida de socialización y comunicación entre pares, sobre todo en edades claves del desarrollo (Rojas, 2022).

En el artículo web del periódico la Tercera (2022), Christian Berger, doctor en psicología educacional de la Pontificia Universidad Católica de Chile, alude a la problemática afirmando que “estamos volviendo a un espacio presencial para el cual los adolescentes

no están preparados porque todos, incluso los adultos, estamos un poco desregulados, tratando de establecer nuevas rutinas y formas de relacionarnos (...) Hay que entender que estos casos se dan en un escenario de menor regulación.

Cuando el contexto donde un individuo desarrolla su formación educacional dispone de normas más claras, y se encuentran dentro del sistema todo el año, la posibilidad de estos episodios extremos es más baja. Sin embargo ahora, como se carece de contexto, esas normas se difuminan en cierta medida. Comprendiendo que se tiene estudiantes que salieron del colegio en 2019 con 11 años, y ahora vuelven con 13 años, Berger (2022) agrega que “retornan con una dinámica interpersonal diferente, con temas distintos, pero sin el desarrollo de normas y formas de convivencia de esos dos años”.

## **2.7. El diseño industrial y cómo comunica.**

Según Frascara (2006), el diseño en general, es entendido como el producto físico derivado de la actividad de diseñar. Explica que es una disciplina cuyo nombre se usa para referirse

tanto a objetos naturales, como a una actividad y a un producto industrial, y está destinada a crear confusión en mucha gente. Mientras que el público tiende a ver «diseño» como referido a objetos, los diseñadores tienden a usar la palabra para referirse al acto de diseñar, y ven al producto como el resultado final de un largo camino.

“Diseñar es coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos, trasladar lo invisible en visible, y comunicar. Diseñar implica evaluar, implementar conocimientos, generar nuevos conocimientos, y usar la experiencia para guiar la toma de decisiones” (Frascara, 2006, p. 24).

En cuanto al rol del diseñador en la comunicación, el autor describe que un diseñador, en contraste con un artista, no es “normalmente la fuente de los mensajes que comunica, sino un intérprete que configura mensajes originados por otras personas de manera que sean accesibles para un público dado” (2006, p. 26). En otras palabras, un diseñador de comunicación visual, “trabaja en la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de mensajes” (2006, p. 26).

Por otra parte, Ferreras, Fernández y González (2015), abordan el tema desde el área industrial, en donde mencionan que en los talleres de diseño se aprende tempranamente que todo producto físico debe comunicar su correcto uso y las funciones que realiza, sin embargo, en la práctica no es tan simple, debido a que existen productos que trascienden este nivel comunicativo (p. 101).

El Diseño Industrial es una disciplina que consiste en crear y desarrollar conceptos y especificaciones que optimizan la función, el valor y la apariencia de productos y sistemas para el beneficio mutuo tanto del usuario como del fabricante. Los diseñadores industriales también contemplan, los procesos técnicos y requisitos de fabricación; las oportunidades de mercado y las limitaciones económicas; de las ventas de distribución y de los procesos de servicio. Según Ferreras, Fernández y González (2015), todo esto es con el fin de asegurarse de que las recomendaciones sobre el diseño utilicen los materiales y la tecnología de manera eficiente y observen todos los requisitos legales y de regulación (p. 102).

Lobach (1981), plantea al respecto que el diseño es a veces una idea, un proyecto

o un plan para la solución de un problema determinado (p. 13).

Existen varias propuestas teóricas basadas en la comunicación, la mayoría constituyen aportes desarrollados a partir de mediados del Siglo XX y asumen diferentes perspectivas. Estas propuestas en su mayoría no representan el proceso comunicativo del cual participan los productos de diseño industrial, sin embargo definen importantes elementos que pueden considerarse a tener en cuenta para la elaboración de un esquema propio del proceso comunicativo en los productos de diseño industrial.

Varios de estos conceptos de comunicación han sido mencionados en la presente investigación, y bajo este contexto, Ferreras, Fernández y González (2015) plantean que cuando los usuarios deciden adquirir un objeto, manifiestan su gusto por éste a través de la compra continua y el consecuente resultado de utilidad económica para los empresarios y, en ocasiones, también para los diseñadores. Esto los autores lo denominan como retroalimentación y no siempre debe adquirir una forma monetaria, sino que puede estar dada por críticas y opiniones de los

consumidores, que pueden ser obtenidas a través de encuestas y otros estudios (p.118).

Esta última parte del proceso da a entender que la retroalimentación es la "condición necesaria para la interactividad del proceso comunicativo: siempre y cuando se reciba una respuesta (actitud, conducta) se logra la interacción entre el emisor y el receptor" (Ferreras, Fernández & González, 2015, p. 118).

## **2.8. Juegos didácticos y el trabajo en equipo.**

En el artículo "El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?" de Paula Chacón (2008), la autora abre una discusión sobre qué es un juego citando a distintos autores:

"Según Sanuy (1998) La palabra juego, proviene del término inglés "game" que viene de la raíz indo-europea "ghem" que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades" (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) El juego se define como una actividad lúdica

organizada para alcanzar fines específicos" (p. 26). La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos "jugar" y "aprender" confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar (Andrés y García, s/f)" (p. 1-2).

Los juegos didácticos, tal como lo menciona Chacón (2008), surgen en búsqueda de un objetivo educativo y se estructuran incluyendo momentos de acción reflexiva y de simbolización de lo vivido para el logro de objetivos y enseñanzas, para entender mejor este punto, Yvern (1998) explica que este tipo de juegos permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

Del área físico-biológica: desarrolla la capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

Del área socio-emocional: se centra en mejorar la espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos y confianza en sí mismos.

De la Dimensión Académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

Del área cognitiva-verbal: desarrollan la imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas (p. 36).

Para lograr el objetivo de estas actividades, es necesario entender que los juegos didácticos se destacan por crearse en base a tres elementos: El fin didáctico, las acciones lúdicas y las reglas del juego. Dichos pilares son fundamentales para la construcción, diseño y funcionamiento del mismo. Ahora bien, por muy bien estructurado que esté el juego, nunca dará fruto si no se considera el trabajo en equipo como el cuarto pilar de este planteamiento.

Cuando un grupo de personas trabajan en pro de una meta común, parece que puede hablarse de un trabajo en equipo bien hecho, sin embargo, no es tan sencillo como

decirlo, Cardona, P., & Wilkinson, H. (2006) explican que la reunión de diferentes personas unidas mediante un propósito en común no siempre produce los resultados esperados de un trabajo en equipo y que para que un trabajo en equipo sea eficaz, es decir, que sea verdaderamente un equipo, estos deberán colaborar organizadamente para cumplir un objetivo en común y para ello supone entender las interdependencias que se dan entre los miembros del equipo y sacar el máximo provecho de ellas para esa meta (misión) en común (p.2).

32

Es por esto que a la hora de convivir con otras personas, hay que siempre contemplar que cada uno tiene una personalidad única y unas habilidades, conocimientos y experiencias específicas que se diferencian de las del resto. Es decir, cada individuo tiene una aptitud y lugar determinado al entrar en el juego y relacionarse entre sí coordinadamente en pro de alcanzar el objetivo, todos los puntos de vista son importantes e igual de válidos para la eficacia de un trabajo en equipo.

## **2.9. Juegos de mesa y el diseño industrial.**

Daviau (2011) describe a los juegos de mesa como un "sistema matemático interactivo", materializado, utilizado para narrar un relato. Es decir, alude a estos juegos como un conglomerado de reglas y mecánicas, que pueden variar y depender de la suerte, la estrategia y/o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos (tableros, papel, dados, gráficos o figurillas) y que conforman una temática o varias que proveen un panorama mental más amplio a los jugadores. Desde otro punto de vista, Uribe, Cobos, y Ortega. (2017) definen a este producto como un "objeto de diseño que contribuye a la diversión y actividades para el desarrollo humano" (p.98), estos objetos buscan alimentar diversas habilidades sociales e intelectuales entre las personas y sirven como herramientas educativas siendo una alternativa accesible y hasta sustentable a otras formas de entretenimiento (p.98).

Continuando con la investigación de Uribe, Cobos, y Ortega. (2017), es importante mencionar que existen tres clasificaciones de juegos de mesa, los competitivos, los cooperativos y los colaborativos (p. 100):



Los juegos competitivos requieren que se desarrollen estrategias que se oponen a las acciones y los objetivos de los demás participantes. Un ejemplo básico sería el Monopolio o el Risk, en donde cada participante trata de añadir el mayor número de territorios, mientras derrota o debilita a los demás jugadores siguiendo las mecánicas del juego. Ejemplos más avanzados de estos juegos que mencionan los autores serían Heroclix, Magic the Gathering, Munchkin y La Leyenda de los cinco anillos.

Cuando se habla de juegos cooperativos se refiere a aquellos en donde la situación o problemática que plantea el juego requiere que dos o más participantes tengan intereses u objetivos que no son totalmente opuestos y complementarios, es decir, tengan intereses mutuos. Este tipo de juegos no asegura que todos los jugadores se beneficien de manera equitativa, de igual forma el juego dispone de mecanismos de negociación. Colaborar unos con otros ayuda, siempre y cuando sea en condiciones ventajosas. Ejemplos de este tipo de juegos serían: los Colonos de Catán y Clue.

Y por último, se encuentran los juegos colaborativos, aquellos juegos donde todos

los jugadores trabajan en conjunto contra el tablero (las mecánicas incluyen un rival virtual o villano que actúa en función del azar o como consecuencia del desarrollo del juego). El objetivo de estos juegos se basa en que si un jugador es derrotado, todos son derrotados, y por tanto requieren una estrategia coordinada para ganar. Por ejemplo, La Sombra de Cthulhu, El Señor de los Anillos y Rescate (p.101).

Es importante explicar que cuando se busca iniciar el diseño de un juego de mesa existen una serie de aspectos a tomar en cuenta por parte del diseñador, para esto se considera la investigación de Jeff Tidball (2011) quien define que estas características son:

- **Etapas y temáticas del juego:** sugiere que todo juego debe estructurarse en base a la misma forma de tres actos que Aristóteles propuso y que se ve típicamente en las películas modernas(Introducción, desarrollo y final).

En la primera etapa se presenta al jugador o los jugadores, aparece la metáfora/historia y se presentan los elementos del juego para poder dar inicio al juego. En otras palabras, se contextualiza la situación lúdica.

En el segundo acto es donde el desarrollo del juego y las interacciones entre los participantes se llevan a cabo, acá se busca que cada jugador cumpla sus objetivos respectivos en pro de la historia del juego. Es en esta fase donde las reglas son probadas hasta el límite y de ser que no estén bien pensadas, las mecánicas de juego fracasan o aburren al jugador.

El tercer acto tiene lugar en la última ronda, donde los jugadores concluyen sus estrategias para alcanzar el objetivo y definir al ganador. Esta etapa debe ser lo suficientemente interesante e interactiva para generar en los jugadores deseos de repetir la experiencia en un futuro cercano o lejano. Por último, Matt Forbeck (2011) plantea que un "buen juego de mesa encuentra un balance entre la metáfora y las mecánicas, ya que ambas se influyen mutuamente, ninguna debe dominar a la otra".

- **Mecánicas de juego:** Según la obra de Uribe, Cobos y Ortega (2017), las mecánicas del juego de mesa sugieren un balance entre el tema (metáforas) y el azar. La obra toma por ejemplo a juegos como Monopolio, cuya popularidad es innegable mas siguen siendo juegos que afectan las relaciones entre jugadores al poseer mecánicas muy desbalanceadas (p.103).

Esto es consecuencia de que el factor azar, que es un elemento de importancia en los juegos, toma mayor relevancia que el factor estrategia y por ende, una mala seguidilla con los lanzamientos de dados pone en situaciones difíciles a los jugadores. Por otra parte, en juegos como Colonos de Catán o King of Tokyo, el azar está equilibrado con la estrategia, si bien la toma decisiones de los jugadores se ve afectada por el azar, esto no necesariamente generará un mal escenario para el jugador. Es por ello que la mecánica del juego no debe depender en gran medida del factor de azar. Las mecánicas de juego deben procurar contemplar al azar como el gran equalizador entre jugadores, más no como un factor preponderante y determinante para alcanzar o no el objetivo (p.103).

- **Claridad en las reglas:** Continuando con la obra de Uribe, Cobos y Ortega (2017), en cuanto a las reglas, ellos hablan que estas deben estar escritas de manera clara, concisa y breve(p. 103). Existen juegos como Arkham Horror, el cual su manual de reglas es un pequeño libro en sí, no todos los jugadores tienen la paciencia para leer, mucho menos aprender reglas muy extensas. Mientras más procedimientos y directrices tengan la normas,

mayor es el riesgo de que las reglas sean confusas, anti climáticas o poco funcionales, generando en los jugadores pocos deseos de repetir la experiencia. Siempre que sea posible, debe aplicarse la máxima de “menos es más” (p.103).

Por último, es pertinente añadir que el diseño de juegos de mesa, como ejercicio de diseño, permite explorar diversos enfoques, áreas y propósitos: recreativo, educativo, competitivo, colaborativo y hasta como herramienta de investigación; o bien una mezcla de varios de estos. (Brown, 2009) propone que “el ‘Design Thinking’, es el mejor método de diseño para el proceso iterativo propio del diseño de juegos de mesa”.

Para comprender mejor este punto, Brown describe y define sus etapas, las cuales son empatizar, definir, idear, prototipar y probar, y afirma que la ventaja de esta metodología es que su ciclo puede repetirse cuantas veces sea necesario antes de entrar a la producción, para corroborar que el producto cumpla con las expectativas deseadas.

Estas etapas, desde el punto de vista del desarrollo de un juego de mesa a manera de

producto de diseño, se explican de la siguiente manera:

- **Empatizar** (aprender del usuario final): el diseñador de juegos debe antes que todo, jugar cuantos juegos le sean posibles para familiarizarse con los diversos sistemas y virtudes, como la clasificación de juegos mencionados y la exploración de diferentes mecánicas. Hay que estudiar el mercado de los juegos de mesa y contactar grupos de juegos (personal o virtualmente) y sus comunidades, para conocer las tendencias de cada estilo de juego. Esto de manera que se pueda contar con una investigación etnográfica que sustente las bases del desarrollo del juego de mesa y ayude a plantear una temática para el mismo (2017, p. 105).

- **Definir** (enfocar cuál es la problemática): En esta etapa el equipo define el tema/metáfora que dará origen al desarrollo conceptual e identitario del juego. La obra de Uribe, Cobos y Ortega (2017) ejemplifica esto con el concepto del juego Colonos de Catán, que a través de la adquisición de recursos el jugador logre expandir su civilización. El contexto del juego es el de una isla con cierto aspecto medieval, aunque puede situarse en el espacio o la

prehistoria. Sea cual sea el contexto, El tema es construir una civilización y es el objetivo y motor del juego (p. 105).

- **Idear:** La tercera etapa consiste en desarrollar y pulir a profundidad las mecánicas del juego, se consideran los elementos necesarios para representar la metáfora/ historia y cómo serán las interacciones entre jugadores. Una buena etapa investigativa en la etapa 1 ayuda a crear bases sólidas para esta fase (p. 105).

- **Prototipar y probar:** Estas últimas etapas del proceso de Design Thinking enfocado a juegos se adaptan y coexisten con el proceso de diseñar. Es acá donde se ve si las normas tienen sentido, si las mecánicas fluyen de manera correcta y sin mayor inconveniente, si la metáfora e historia son congruentes y comprensibles (p. 105). Brian Tinsman (2008), que trabajó para empresas como Hasbro creando juegos de mesa señala que para estas etapas es mejor comenzar con modelos de transición creados con materiales más económicos que los definitivos, con el fin de testear lo más importante, las mecánicas del juego. Una vez probadas y aprobadas es cuando se puede pasar al aspecto de las piezas (p. 105).

El libro "Diseño de juegos de mesa, una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales" además de definir concretamente las fases de la creación de juegos de mesas y especificar sus distintos tipos y enfoques, también recomienda patentar dicho juego para su posterior comercialización (p. 106).

***“ Los aprendizajes más importantes  
de la vida se hacen jugando. ”  
-Francesco Tonucci***



# Capítulo 03

## *Levantamiento de información y análisis de datos*

# Desarrollo del proyecto.

## 3.1 Evaluación del problema

Previo al proceso de diseño del presente proyecto que se centra en la creación de un juego de mesa didáctico efectivo e integral con el fin de mejorar las condiciones comunicacionales en el Colegio La Pradera, hay que partir por la evaluación de la problemática planteada.

Para ello, será necesario que la investigación esté dirigida al segmento más crítico de la institución, es decir, aquellos estudiantes y apoderados del 1ero al 6to básico que presenten un bajo rendimiento y escasa participación y comunicación en conjunto con sus docentes, y que, según lo conversado con el equipo administrativo y docente, hay al menos 2 casos por curso que presentan dificultades en el tema a tratar.

El Colegio La Pradera es una institución considerablemente "pequeña", ya que a pesar de que abarca cursos que van desde el

Jardín hasta 8vo básico, cuenta con una sola sección por curso, y en cada una de ellas, un aproximado de 20 alumnos. Es por esto que el equipo de docentes y parvularias tampoco es tan amplio, contando con un total de 16 profesionales en el área.

Para lograr evaluar y justificar si el problema realmente existe o no en el colegio, se aplicó una encuesta a 6 de los 16 docentes, ya que estos son los que están a cargo de los cursos anteriormente mencionados.

Dicha encuesta constó de un cuestionario de 16 preguntas, de las cuales surgieron las siguientes afirmaciones:

### Pregunta #01

Tus metodologías se vieron afectadas durante los años de virtualidad.

6 de 6 encuestados están de acuerdo

### Pregunta #02

Tu comunicación con los apoderados de tus alumnos se vió afectada durante los años de virtualidad.

3 de 6 encuestados están de acuerdo



**Pregunta #03**

Tu comunicación con tus alumnos se vió afectada durante los años de virtualidad.

4 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #04**

Tu comunicación con los apoderados empeoró tras la vuelta a la presencialidad en el año 2022.

2 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #05**

Tu comunicación con tus alumnos empeoró tras la vuelta a la presencialidad en el año 2022.

4 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #06**

La comunicación entre los apoderados empeoró tras la vuelta a la presencialidad en el año 2022.

6 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #07**

La comunicación entre tus alumnos empeoró tras la vuelta a la presencialidad en el año 2022.

6 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #08**

La violencia es un factor influyente en los problemas de comunicación.

5 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #09**

Los problemas comunicacionales, no han sido un tema tratado por la institución.

6 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #10**

Considero importante que exista alguna instancia en donde se trate este tema en la institución.

6 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #11**

Considero que los estudiantes son los más afectados en este contexto planteado.

5 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #12**

Considero que los docentes son los más afectados en este contexto planteado.

5 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #13**

Considero que los apoderados son los más afectados en este contexto planteado.

3 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #14**

La convivencia de los alumnos en sus hogares en el periodo de pandemia, es un factor que influye en los problemas de comunicación.

6 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #15**

He podido mejorar estos problemas con los apoderados de mis alumnos.

3 de 6 encuestados están de acuerdo

**Pregunta #16**

He podido mejorar estos problemas con mis alumnos.

3 de 6 encuestados están de acuerdo

Además de las encuestas previamente analizadas, y para sumar datos a la justificación del problema, también se les realizó una entrevista a los profesores, las cuales fueron respondidas de forma oral dando como resultado las siguientes afirmaciones:

**Pregunta #01**

¿Estás de acuerdo que los dos años de pandemia y las clases virtuales en el período 2020-2021 empeoraron la comunicación entre los estudiantes?

6 de 6 encuestados respondieron:

Sujeto 1: Sí, se empeoró demasiado.

Sujeto 2: Definitivamente, antes por ejemplo, no habíamos tenido ninguno o casi ningún caso de violencia física, y ahora si.

Sujeto 3: Efectivamente si nos hemos visto muy afectados con el tema de la comunicación y esto lo acarrearán desde la pandemia gracias al tema de los juegos virtuales.

Sujeto 4: Sí, sí, y es que principalmente ellos se comunicaron por dos años por redes sociales y no se tenían frente a frente para decirse las cosas entonces vienen con todo eso y lo traen acá al colegio.

Sujeto 5: Así es, se acostumbraron a hablar por medio de una pantalla, ahora se ven obligados a tolerarse y respetarse los unos a los otros y se ha visto muy difícil.

Sujeto 6: Estoy de acuerdo con que esto ha sido un problema.

### Pregunta #02

Esta violencia la han visto reflejada en sus estudiantes, ¿pero también la han visto por parte de los apoderados de sus alumnos?

6 de 6 encuestados respondieron:

Sujeto 1: Sí, sí, totalmente.

Sujeto 2: ¿En los apoderados? ¡Si!

Sujeto 3: Sí, en las reuniones de apoderados, esto se ha visto en un nivel que no se veía antes.

Sujeto 4: Sí, a mi me ha pasado que en las reuniones se gritan de fila a fila.. "tu hijo es tal...", terrible.

Sujeto 5: Depende, cuando las instancias son online, son muy respetuosos y normalmente habla la profesora y ellos escuchan... pero en la primera reunión presencial, en muchos de los cursos fué caótico.

Sujeto 6: Sí, en todos los cursos algo ha pasado.

### Pregunta #03

Con respecto a su relación y comunicación con sus estudiantes, ¿Consideran que también se ha visto afectada?

6 de 6 encuestados respondieron:

Sujeto 1: Siento que si empeoró, pero es porque básicamente nosotros en los años de pandemia no nos comunicamos nunca con los estudiantes, nosotros nos conectábamos a hacer clases y hacíamos clases, punto, no teníamos otras instancias, nada.

Sujeto 2: Yo siento que ha sido igual.

Sujeto 3: Sí, un poco, pero no tanto.

Sujeto 4: Creo que no, porque nosotros seguimos hablando con los niños de la misma manera como lo hacíamos antes de la pandemia.

Sujeto 5: Sí, y ahora los problemas son otro tipo de problemas, no eran los problemas que teníamos antes.

Sujeto 6: Siempre hemos tenido una buena comunicación con los alumnos.

### Pregunta #04

Según su experiencia, ¿Creen que a sus alumnos les guste la idea de un juego como posible solución al problema?

6 de 6 encuestados respondieron:

Sujeto 1: A ellos les gusta todo lo que es jugar, así que completamente de acuerdo.

Sujeto 2: Si, todo lo que sea en mejora a ellos, y más si es jugando ellos aprenden más.

Sujeto 3: Por su puesto, es la mejor herramienta de aprendizaje para su edad.

Sujeto 4: Son muy creativos y participativos así que yo creo que sería una perfecta solución.

Sujeto 5: Completamente de acuerdo, todos se van a animar a participar.

Sujeto 6: Sii, obvio que si.

Sujeto 5: Sí, lo harían, son prendidos, ellos participan mucho.

Sujeto 6: Claro.

### 3.2 Análisis y conclusión de datos.

Basado en los datos recopilados y analizados en el presente capítulo, en primer lugar se puede poner de manifiesto que actualmente los estudiantes del Colegio La Pradera presentan un deterioro en su capacidad de tacto y de comunicación, entre ellos y con sus docentes. De igual manera, este desgaste se ha visto presente en los apoderados de los alumnos, entre ellos, y con los docentes.

En este sentido y desde una perspectiva macro, es evidente que los dos años de pandemia y las clases virtuales en el periodo 2020-2021 causaron efecto en lo que se está viviendo en la actualidad. Se aprecia que es urgente desarrollar un trabajo educativo con los estudiantes, apoderados y docentes para mejorar la situación.

Debido a esto, se toma la decisión de desarrollar un juego de mesa didáctico como

44

#### Pregunta #04

Y en cuanto a los apoderados, si llegásemos a hacer un juego como solución, ¿creen que serían participativos?

6 de 6 encuestados respondieron:

Sujeto 1: Si, completamente.

Sujeto 2: De todas maneras.

Sujeto 3: Siii, son muy jóvenes y ellos apañan a todo.

Sujeto 4: Ellos participan de manera bien constante en las actividades que hacemos.

solución al problema de investigación, y para esto, se consideró como principal referente a Barraza (2006), quien realizó un proyecto de diseño donde también desarrolló una estrategia didáctica para niños, y fue gracias a esta investigación, que se justifica lo siguiente:

El diseño de un juego es la mejor manera de llegar a los niños, ya que el párvulo concibe el mundo a través del juego, lo que lo transforma en una forma atractiva y entretenida para aprender. Cabe destacar que los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo.(p. 81)

Gracias a la interacción con juegos crecen el alma y la inteligencia... El fin del juego didáctico tiene que ser buscar la mejora de cada individuo. Como la mayoría de las personas, y más aún en los niños, se tiene la necesidad de buscar modelos concretos, unas guías "para copiar", y estas las encuentran en los adultos, ya que los perciben más sabios, más fuertes y mejores. El niño desea ser grande y toda su infancia es sublevada e impulsada por ese deseo. (p. 41)

Es de vital importancia, relacionar y valorar el poder comunicacional del diseño a través

de la imagen didáctica en función de un tema social, y las posibilidades y potencialidades que este tiene para influir en la población y generar cambios de hábitos, constituyéndose como una herramienta efectiva para programas educativos. Este enfoque es totalmente coherente con la visión y misión de la Universidad de Chile, que corresponde a su desafío de responder adecuadamente a las necesidades sociales del país. (p. 55)

### **3.3 Estado del Arte.**

Para poder continuar con el desarrollo de una propuesta gráfica y conceptual de lo que podría dar una solución a la problemática planteada, se realizó un estado de arte que permite crear un contexto de los antecedentes de diseño existentes relacionados con juegos didácticos que existen actualmente en el mercado, específicamente aquellos que tienen relación directa con el reforzamiento de la comunicación y con la educación de valores en un contexto educacional y/o familiar y a continuación se presentarán 10 de ellos:

- **Silly Street por Christine Pecky y Meghan De Roma:** Jugar a Silly Street fomenta las habilidades sociales, la comunicación, la creatividad, la resiliencia y la confianza. Nos encanta cómo hace que los niños piensen fuera de la caja y se activen.



cada vez más generosos. Cada tarjeta representa una buena acción que va desde cosas simples (te recogí flores) hasta grandes gestos (te amo).

El acto más reflexivo gana la ronda y si hay un empate, los jugadores deben encontrar la paz. ¡Con encantadoras ilustraciones este juego fácil de jugar es un regalo divertido y considerado para todas las edades!



- **Peace por Chronicle Books:** Este es un excelente juego que desafía a los jugadores a superarse unos a otros con actos de bondad

- **Emötiö por Marta Miguel:** El juego de mesa Emötiö tiene un claro componente de herramienta para trabajar la inteligencia emocional. Eso sí, será más interesante si se juegan varias personas y, sobre todo, a partir de los 6 años, ya que antes estará algo más limitado en cuanto a cartas.

En definitiva, se trata de un juego de mesa imprescindible si se quieren trabajar las emociones. La empatía es sin duda lo que más se trabaja con este juego, aprendiendo a identificar emociones, pero también a expresarlas. En palabras de su autora: "trabajamos la conciencia emocional, la regulación emocional, la competencia social y la autonomía emocional."



- **Mundo cruel por Ellen Duthie:** Mundo cruel es un libro-juego presentado dentro de una caja que indaga sobre la crueldad y sus distintos matices en la vida cotidiana con humor, intriga, rigor y cuidado.

Escenas curiosas y preguntas intrigantes invitan a la reflexión y al diálogo, estimulando el desarrollo de un pensamiento propio y facilitando la construcción de un mapa visual y conceptual del tema abordado en cada título.

Para leerse a solas o en compañía, las cajas están diseñadas para mirarlas, leerlas y pensar sobre ellas en contextos familiares, lúdicos o educativos.



- **Ikonikus por Manu Palau:** Ikonikus tiene una dinámica muy sencilla, partiendo de una baraja con dibujos de diferentes símbolos, que nos permitirán hacer interpretaciones infinitas sobre emociones.

Te obliga a colocarse en el lugar de los demás, es por esto que la empatía y las emociones desempeñan un papel fundamental en este increíble juego. Para demostrarlo, debes descubrir, mediante los iconos de las cartas lo que se siente ante las diferentes situaciones que se plantean en la partida.

- **Quorum Life por Quorum:** Quorum Life es un juego de mesa muy divertido con distintas pruebas que te harán pasar ratos inolvidables poniendote en las situaciones más inesperadas y resolviendo dilemas. Un juego lleno de valores, mientras te diviertes estás aprendiendo el significado de los valores, a ponerlos en práctica, a expresarte, a comunicarte y a escuchar a los demás.

Ayuda a las personas a expresar su opinión sobre temas cotidianos y a defender su postura y sus ideas. Por tanto, los jugadores aprenden a valorar las respuestas de sus compañeros que pueden ser distintas a sus opiniones y conocer así, distintas maneras de resolver un mismo dilema.

48





- **Behind The Anger** por Liat Keren: Detrás del juego de cartas Anger hay un enfoque divertido y terapéutico para que los niños de todas las edades aprendan a lidiar y expresar su ira de una manera más positiva

Ayuda a desarrollar las habilidades para identificar las emociones ocultas detrás de su ira y aprender maneras de lidiar positivamente con ellas; Este juego está diseñado por un terapeuta familiar, por lo que ayuda a comprender mejor los sentimientos asociados con la ira, su significado y las formas constructivas de lidiar con los sentimientos negativos.



- **The Coping Skills Game** por Childswork / Childsplay: El juego Coping Skills proporciona a los niños herramientas para el autocuidado emocional. Los niños aprenderán a lidiar con los sentimientos, ajustar actitudes, descubrir opciones, aceptar imperfecciones y más.

El juego presenta situaciones de la vida real y hace que lidiar con ellas sea divertido. Los participantes aprenden a identificar y aceptar sus sentimientos, verbalizar sus necesidades y satisfacerlas de manera aceptable, en lugar de actuar de manera agresiva.



**- Playing CBT por Shelly Zatenkern:**

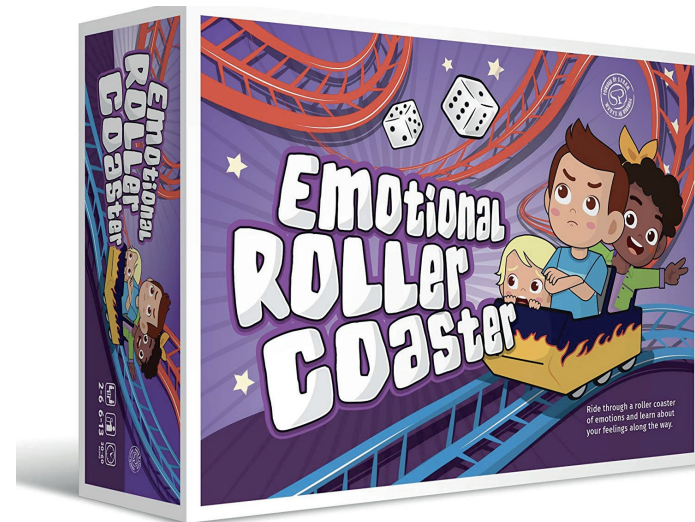
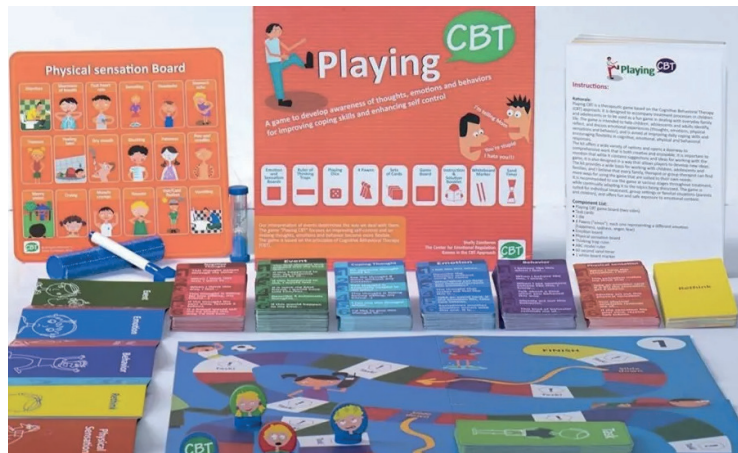
Está diseñado para acompañar los procesos de tratamiento en niños y adolescentes o para ser utilizado como un divertido juego que se ocupa de la vida familiar cotidiana.

Tiene como objetivo ayudar a los niños, adolescentes y padres a identificar los diferentes componentes de la experiencia emocional (pensamientos, emociones, sensaciones físicas y comportamiento) y proporcionar las bases de reflexión y discusión destinadas a mejorar el afrontamiento diario y fomentar la flexibilidad en las respuestas cognitivas, emocionales, físicas y conductuales para mejorar las habilidades sociales, hacer frente a las habilidades y mejorar el autocontrol.

**- Emotional Rollercoaster por S.T.O.R.M:**

Este divertido juego de gestión de la ira para niños de todas las edades ayuda a los niños a aprender a hacer frente y calmarse cuando se enfadan. Uno de los mejores juegos de mesa para dos jugadores y más. Utiliza ejercicios de atención y respiración para mantenerse en tierra. Aprende estrategias sociales emocionales y juega esta actividad con tu aula, amigos o familia.

50



### 3.4 Oportunidad de diseño.

El haber realizado esta recopilación de referentes, ayudó mucho a poder entender cómo otros profesionales del diseño, e incluso de otras áreas, han propuesto solucionar problemáticas similares a la de esta investigación a través de la herramienta de los juegos de mesa.

De este ejercicio se puede rescatar el uso de colores brillantes y llamativos, tipografías lúdicas para los logotipos de los juegos e ilustraciones agradables como recurso gráfico, lo que se tomará en cuenta para la identidad visual de producto a diseñar.

No obstante, es evidente que no hay referentes que ataquen directamente a los problemas comunicacionales en las instituciones académicas causados por la pandemia y las clases virtuales en el periodo 2020-2021, debido a que es un tema muy reciente, lo que permite una gran oportunidad de diseño y probablemente sea una de las razones por las que este proyecto es sostenible y realizable.

También es prudente mencionar la simpleza de las mecánicas de los juegos seleccionados, que a pesar de que esta característica no impide que se cumpla el objetivo principal, si se observa que hay muy poca exploración de formas y objetos complementarios al tablero principal, lo que puede generar monotonía y poco interés por los usuario de volver a querer repetir la experiencia tal y como lo plantea Jeff Tidball (2011) cuando se definieron las características de los juegos de mesa en el marco teórico.

Es por esto mencionado, que se buscará ser más creativo a la hora de construir la mecánica del juego para este proyecto, creando interacciones con otros objetos que no sean las cartas y fichas del juego y motivando a los usuarios a realizar actividades fuera del tablero principal, generando en ellos una experiencia y convivencia grata que no solo aportará a la problemática principal de esta investigación, sino que también innovará en cuanto a los juegos que existen actualmente en el mercado.



# Capítulo 04

*Etapa proyectual  
y desarrollo  
de ideas.*

## Proceso de diseño.

### 4.1 Arquetipo de usuario y contexto de uso.

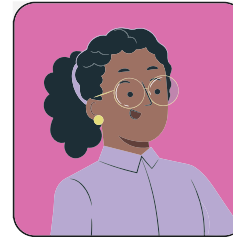
Los usuarios definidos para este proyecto son en primera instancia los estudiantes de básica que suelen tener una personalidad introvertida y poco participativa, dejando como segunda y tercera instancia, a los apoderados de estos niños mencionados y al equipo docente con el que convive el alumno en clases con normalidad.

Para entender un poco mejor el contexto que viven estos usuarios, se utilizó la herramienta del diseño de arquetipos para poder representar un poco sus características:



**Nombre:** Pablo Gómez.  
**Arquetipo:** Estudiante.  
**Edad:** de 5 a 12 años.  
**Ocupación:** Estudiante de básica  
**Hobbies:** Jugar videojuegos, leer, dibujar, escuchar música, hacer deportes y pasar tiempo a solas.

Pablo es un niño introvertido, muy tímido que le teme a hablar en público porque lo molestan. Es muy cariñoso y le encanta hacer sus tareas e ir al parque en las tardes.



**Nombre:** Sofía Pérez.  
**Arquetipo:** Apoderado.  
**Edad:** 30 a 40 años.  
**Ocupación:** Economista.  
**Hobbies:** Cocinar, andar en bici, ver películas con su familia y salir con sus amigas de trabajo.

Sofía es madre soltera de 2 niños que van en la básica, a pesar de que trabaja toda la semana, siempre dispone de los fines de semana para pasar el tiempo con su familia y ponerse al día con los deberes.



**Nombre:** Daniela Martínez.  
**Arquetipo:** Docente.  
**Edad:** de 30 a 60 años.  
**Ocupación:** Profesor de básica.  
**Hobbies:** Leer, pasar tiempo con su mascota, cantar, bailar, ver películas y series.

Daniela es profe de 4to, 5to y 6to básico, le encanta enseñar tanto como aprender y siempre está dispuesta a superar nuevos desafíos, es proactiva, creativa y siempre quiere ayudar si tiene la posibilidad de hacerlo.

El criterio de elección, y el contexto que permitirá que estos tres usuarios estén predispuestos a tener un encuentro con este juego es quizás un poco fuera de la cotidianidad. Esto se debe a que en una primera instancia, este juego está pensado y enfocado a ser didáctico, lo que quiere decir

que debe de haber un fin académico de por medio, es por esto que el contexto sería el siguiente:

Si existe un niño o niña en aula que presenta las características previamente mencionadas en el arquetipo, su docente guía y el coordinador de convivencia del colegio, deberán citar al estudiante en conjunto con uno de sus apoderados con la finalidad de participar en la actividad. Siendo entonces ellos cuatro ( estudiante, apoderado, docente y coordinador de convivencia) quienes en contexto, van a jugar este juego didáctico.

Si bien este es el esenario ideal planteado para la usabilidad de este producto, no es una limitante para que pueda ser usado en otros contextos y que funcione sin problemas, por ejemplo en el hogar, en una reunión e incluso entre amigos.

#### **4.2 Definición de tipo de juego.**

Previo en el marco teórico se hizo referencia a una de las investigaciones de Yvern (1998) en donde explica que los juegos didácticos permiten el desarrollo de habilidades por áreas

de desarrollo y dimensión académica, de las cuales en prudente mencionar que este juego pretende abarcar las cuatro, sin embargo el énfasis estará en el área socio-emocional y cognitivo-verbal, ya que son aquellos que apuntan directamente a la problemática de este proyecto.

Además, se diseñará un juego de mesa colaborativo ya que es en este estilo de juego todos los participantes trabajan en equipo para lograr un objetivo en común y si uno jugador pierde, todos pierden, por lo que el trabajo en equipo y coordinación son claves para llegar a la meta.

#### **4.3 Requerimientos de diseño.**

A partir de toda la información obtenida , de la evaluación de la problemática y del estudio previo, se establecen los requerimientos de diseño que debe tener la propuesta del juego de mesa didáctico:

1. La dinámica debe de ser colaborativa, generando un espacio de interacción gráto para los estudiantes, apoderados y docentes que jugarán en conjunto con el mismo fin.

2. La información y reglamentos del juego, deben ser simples y de fácil entendimiento, ya que habrán niños desde los 5 años que deberán de comprender por lo que están trabajando para cumplir con los objetivos del mismo.

3. El estilo visual del producto debe ser innovador, presentando ideas de interacción y actividades fuera de lo cotidiano para mejorar la experiencia de los usuarios e incrementar el buen convivir entre ellos.

#### 4.4 Propuesta conceptual.

Para la elección de la temática del juego que permitió crear un concepto y de esta manera partir con las primeras ideas visuales del mismo, se hizo una pequeña encuesta al equipo docente, (en este caso al total de 12), preguntándoles ¿cuál de estas temáticas consideras de interés para todos? En donde sólo podían elegir una opción y estos fueron los resultados:

##### Tema #01

Dinosaurios y época prehistorica:

1 de 12 eligieron este tema.

##### Tema #02

Astronautas y viajes al espacio:

8 de 12 eligieron este tema.

##### Tema #03

Super héroes y super herínas:

3 de 12 eligieron este tema.

##### Tema #04

Reyes, pincipes y princesas:

0 de 12 eligieron este tema.

Como la mayoría de los encuestados manifestó que la temática de astronautas y viajes al espacio era en conjunto una idea que tanto a estudiantes, como a apoderados y docentes gustaba, se toma la decisión de avanzar en base a este resultado y comenzar a construir una historia y una narrativa coherente y creativa para las próximas etapas de diseño.



Es así como nace la propuesta conceptual y el nombre de este juego didáctico: Contacto Estelar. La idea busca vincular la problemática principal (los problemas comunicacionales) con una narrativa creativa y llamativa como lo es el espacio exterior.

#### **4.5 Moodboard visual.**

Para poder comenzar con el proceso de diseño de un estilo visual propio del proyecto que se plantea realizar, se recurrió a la elaboración de un moodbord, una herramienta de visualización de referentes que permitirá entender y alinear las ideas para la definición de conceptos y formas, así como también la elección de una paleta de colores acorde con la temática e historia del juego.





# Capítulo 05

59

*Propuesta  
final de diseño:  
Contacto estelar.*

## Descripción del juego.

### 5.1 Identidad Visual.

El carácter visual que Contacto Estelar pretende comunicar fascinación en sus usuarios, ya que busca que cada uno explote su creatividad e imaginación situándose en un contexto espacial, temática que es de agrado a todas las edades tal como se comenta en la propuesta conceptual.

En otras palabras busca entregar la sensación de que se está viviendo en una película de ciencia ficción en donde se disfrutará en todo momento de esta metáfora.

Para esto se eligieron recursos ilustrativos amigables y agradables para dar vida los personajes de esta historia, quienes gracias a sus colores, trazos y estética futurista, ayuda a situarlos en el contexto que se plantea. Por otra parte, también se consideraron nombres no binarios para los personajes, haciendo más fácil para las personas sentirse identificados con su rol a seguir, evitando posibles inconvenientes de género que se presentan actualmente en la sociedad.

Esta estética mencionada, se replica en todo el juego, en el diseño de las cartas, del tablero y del logotipo. Este último siguiendo con los requerimientos de diseño al ser lúdico, llamativo y aludiendo al espacio con la ilustración de un cohete, además usando una tipografía sans serif bold en altas para dar una sensación energética.

#### - Logotipo del juego:



#### - Paleta de colores:



La paleta de colores es extraída y conformada gracias a la ayuda del moodboard realizado en la etapa de desarrollo del proyecto, en donde se pueden notar que los colores rosa y morado predominan y se suman los colores turquesa y amarillo para contrastar. Además de que son colores considerados alegres y juveniles según la psicología de color aplicada.

**- Tipografía complementaria:**

Gotham  
Aa Bb Cc

La tipografía elegida para complementar los diseños del juego, tales como el manual de instrucciones y la información en las cartas del mismo, es gotham, en sus diferentes versiones, no solo porque es una de las mejores tipografías según uno de los últimos artículos de Crehana, sino por ser una tipografía legible que posee formas amables y redondeadas.

**- Recursos Ilustrativos:**



### - Packaging:

El diseño pensado para el packaging es simple, pero no por ello aburrido o poco llamativo, de hecho, lo que más predomina es el logotipo sobre un fondo de espacio exterior cautivante a la vista de cualquier persona.

La caja del juego también tiene información importante como una pequeña descripción del mismo, especificaciones técnicas e información sobre las partes y piezas de lo que encontrarás dentro de ella.



### 5.2 Historia y narrativa del juego.

Antes de comenzar, es pertinente diferenciar el concepto de historia del juego, con el de su narrativa. Cuando se habla de una historia, viene a referirse al background, es decir, el mundo ficticio en el que ocurren los acontecimientos.

En otras palabras, es el universo que permite contar una narración, y esta última se refiere a la forma de contar esa historia, es decir, la experiencia que vive en el jugador a la hora de conocer esa narración.

El relato de la narrativa de Contacto Estelar es Lineal, es decir, se avanza de una etapa el



juego a otra en consecuencia de la superación de metas, así hasta llegar a un final y los jugadores no tienen la capacidad de tomar decisiones sobre ningún aspecto que pueda intervenir o cambiar la historia.

En cuanto a la historia del juego, se sitúa a los jugadores en un viaje espacial, en donde ya no son ellos mismo, sino que pasan a cumplir los roles de los personajes que son parte de una tripulación a punto de realizar su primer viaje a la luna Happer.

Para esto, al inicio del juego, el encargado de convivencia de la institución deberá leer el siguiente relato que da un contexto del universo a los participantes y permite que estos abran su imaginación y se sitúen en el:

### **UNIVERSO ESTELAR HISTORIA:**

*“Gracias a los avances tecnológicos en nuestro planeta, para el año 2070 se descubrió que las comunidades al convivir en bienestar, generaban una energía particularmente poderosa, que se comenzó a aprovechar como recurso energético en todos los planetas del “universo estelar”.*

*Pero lastimosamente, aún no existe una buena comunicación entre todos los mundos del “universo estelar”, lo que ha comenzado a generar un problema escasez de energía entre ellos.*

*Esto ha motivado el equipo “contacto estelar” a comenzar a hacer viajes a los diferentes mundos para establecer relaciones con los demás habitantes y traer de vuelta la energía a sus planetas.*

***¡El comando estelar los necesita!***

*Para ello ansiamos de su participacion para las próximas misiones. ”*

Ademas de esta historia, se le suma una en donde se pone en contexto el viaje que están a punto de realizar, y en donde se definen los primeros objetivos sin realmente dar inicio aun al juego:

### **PRIMER VIAJE: LUNA HAPPER**

*" Finalmente son parte de la primera tripulación del equipo "contacto espacial"*

*Su primera gran misión será ir a la Luna Happer a establecer contacto con sus habitantes.*

*Su trabajo es de suma importancia para nuestro universo, por lo que les agradecemos mucho su servicio y les deseamos un excelente viaje.*

*A partir de ahora, todas las tareas serán asignadas por su torre de control, cumplan todas las misiones generales en su debido tiempo o deberán realizar misiones estelares.*

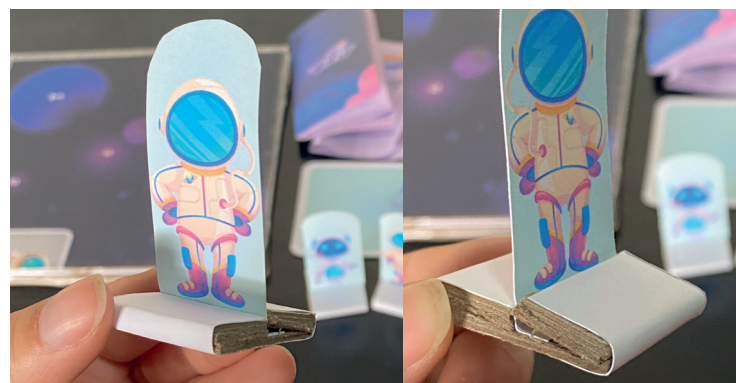
*Mucha suerte,  
¡HASTA LA PRÓXIMA! "*

### **5.3 Primeros prototipos y acercamientos físicos.**

Los primeros acercamientos físicos tuvieron enfoque en el tablero, el manual y en el diseño de los personajes, de los cuales se hicieron varios prototipos para evaluar tamaños de los objetos, tonalidades de impresión y puntaje de letras.

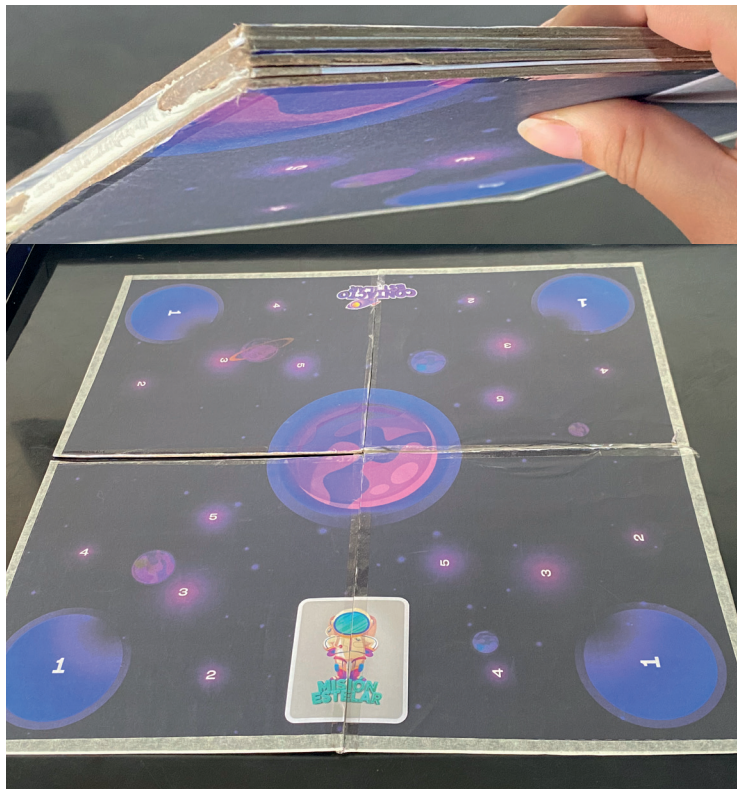
Gracias a todo esto se pudo llegar a las siguientes conclusiones:

a. La propuesta de hacer los personajes de papel era poco resistente a la hora de jugar y no generaba un impacto realmente en los usuarios por su simpleza. Es por esto que se tomó la decisión de modelar en 3D a los personajes para generar una experiencia distinta en los jugadores.

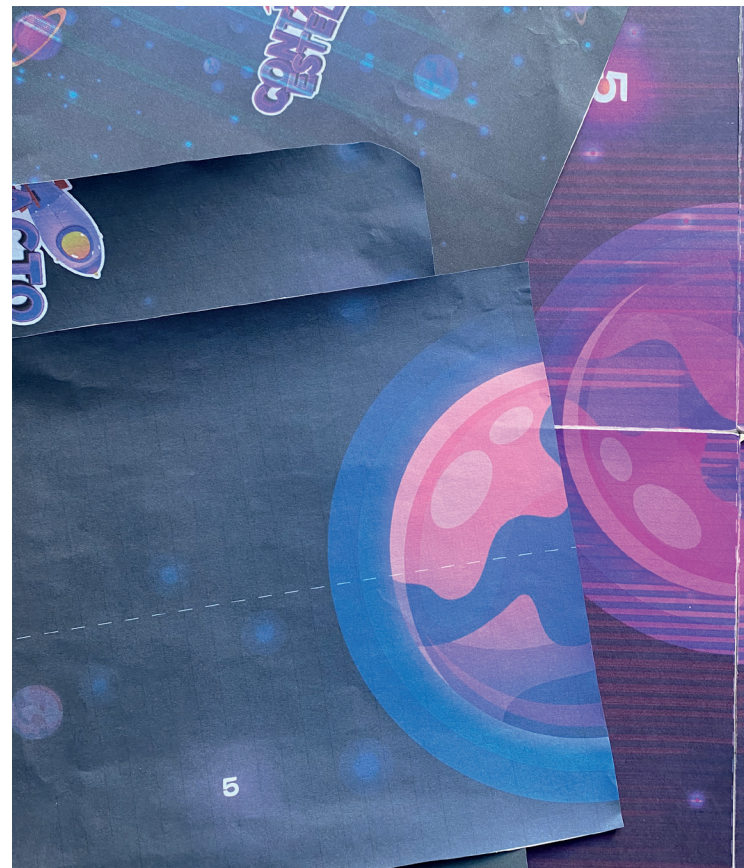




b. La propuesta de hacer que el tablero se doblara en 2 pliegues era muy arriesgado ya que el material se rasgaba y rompía. Gracias a esta evaluación se decide que el tablero se deberá de doblar en un solo pliegue, esto para no se pierda la dureza del material ya que para doblarlo en 2 pliegues, se tenía que hacer con un material más delgado.

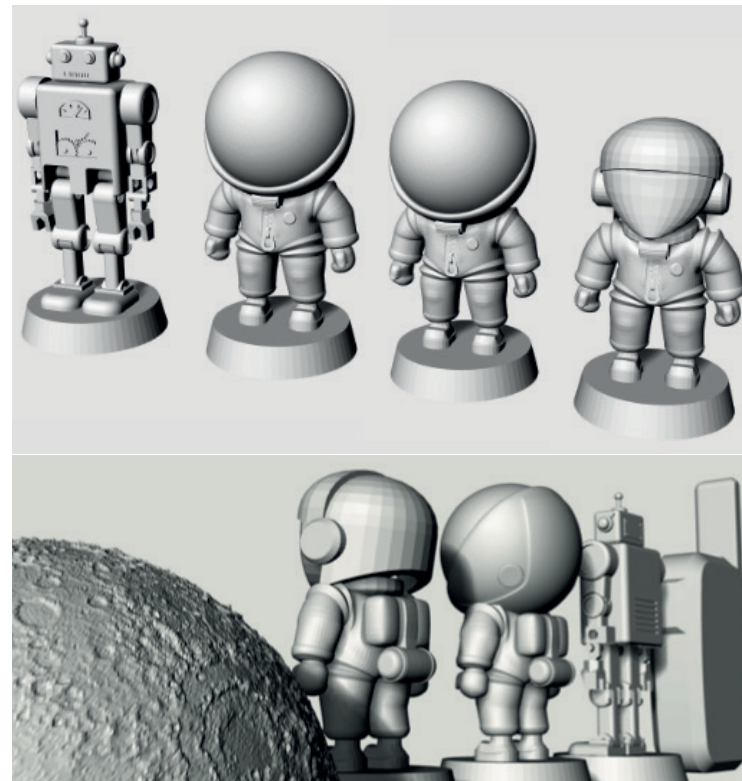


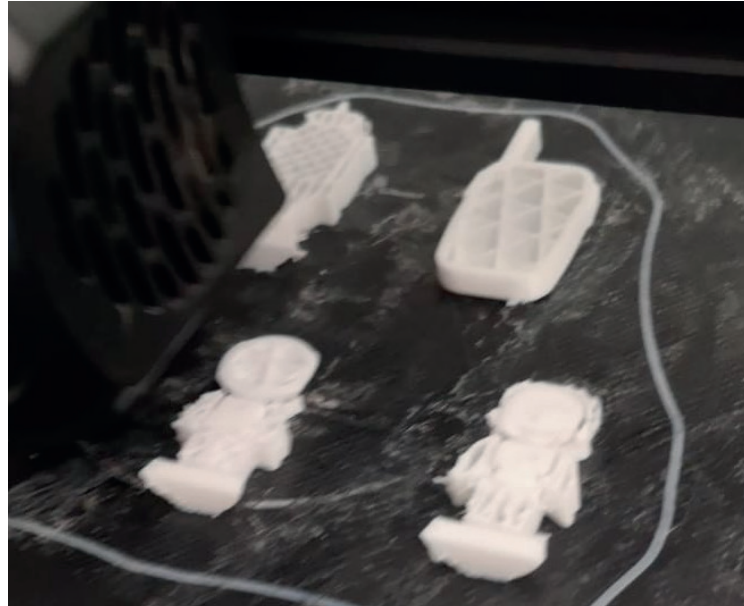
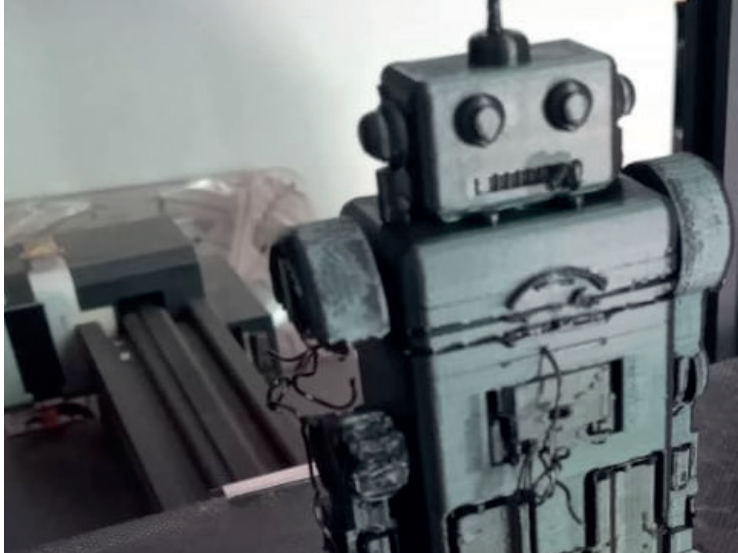
c. Las primeras pruebas de impresión arrojaron información importante que no se había contemplado a la hora de diseñar, el modo de color, por lo que gracias a estos prototipos, se pudo definir bien la gama de color que se eligió para el prototipo final.





d. Para los modelados 3D que se decidieron hacer tras las primeras propuestas para el diseño de personajes, se elaboraron varios prototipos con el fin de encontrar la forma final de 3 astronautas y 1 robot, sumado al posible diseño complementario para las actividades y misiones internas del juego que constan de de una luna, 4 planetas y un walkie talkie.





#### 5.4 Prototipo final validado por usuarios.

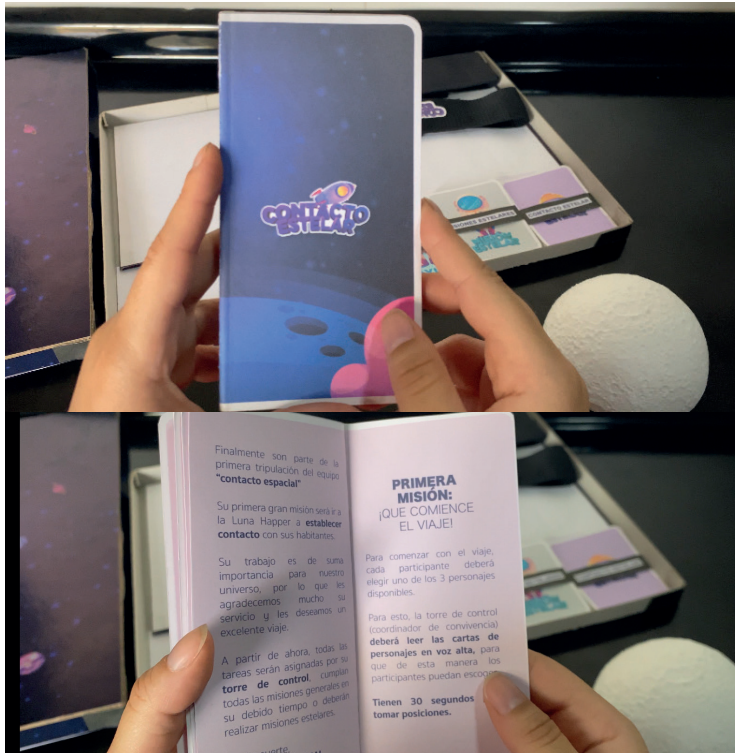
Para el diseño del prototipo final, el cuál fue presentado al Colegio La Pradera y testeado con los estudiantes, apoderados y docentes seleccionados como muestra para el presente proyecto, se consideró todo lo aprendido gracias a los prototipos anteriores, definiendo así la versión más óptima para la validación.

68



## 5.5 Partes y piezas del juego.

- Un manual en donde está escrito el relato del juego para poner en contexto a los jugadores y también se encuentran las misiones con sus reglas que podrán consultar en cualquier momento con el encargado de la sesión de juego.



. Cuatro piezas impresas en 3D que representan a los personajes, 2 astronautas con casco, uno sin casco y un robot espacial. Además de una luna para colocar en el centro del tablero.



- 3 sets de cartas; Las de contacto estelar que son aquellas que deberás usar para la quinta misión. Las cartas de los personajes, que tienen en ellas la descripción de cada uno. Y las de Misión estelar, que contienen preguntas que deben ser respondidas si no se cumple alguna de las misiones principales.

70



- Un sobre que contiene en el un mensaje secreto que deberá de leerse según se explica en la 4ta misión del juego.



- Un tablero en el cuál se podrá llevar registro del avance del juego y la llegada a la meta. Es también donde se sitúan las cartas , los personajes y la luna.



- Dos cintas, una hecha de tela que será una herramienta para completar la segunda misión y otra completa de cinta que permitirá cumplir la tercera misión. Ambas tienen un sistema de ajuste a medida por velcro.



## 5.6 Reglamento y mecánica del juego.

A continuación, se presentará textualmente las reglas que están presentes en el manual del juego, en estas se explican todas las misiones que conllevan la mecánica del juego y sus respectivas pautas.

### **PRIMERA MISIÓN:**

¡Que comience el viaje!

Para comenzar con el viaje, cada participante deberá elegir uno de los 3 personajes disponibles.

Para esto, la torre de control (coordinador de convivencia) deberá leer las cartas de personajes en voz alta, para que de esta manera los participantes puedan escoger.

El equipo "contacto estelar" está conformado por:

Capitán/na Taylor: Es capitán/na de la nave ZION encargada de los viajes intercomunicacionales entre el universo estelar. El/ella deberá

cumplir con el rol de comandante y deberá ejecutar todas las misiones con determinación.

Robot Harper: Es un viajero interestelar, que tiene mucha experiencia y conocimiento del universo, por lo que siempre está contando buenas anécdotas de sus viajes. Es muy amistoso y le encanta trabajar en equipo.

Y Astronauta Charlie (coordinador de convivencia): Es quien está monitoreando todos los viajes y misiones desde el planeta. Su espacio de trabajo es la Torre de Control y desde ahí dirige a la tripulación y crea conexiones con los demás habitantes del espacio.

Tienen 30 segundos para tomar posiciones.

La torre de control deberá avisar cuando el tiempo termine, y si aún no se ha completado la misión, todos los integrantes deberán tomar una carta de la sección "Misión estelar".



Una vez completada las misiones estelares, la torre de control asignará los roles y se podrá pasar a la siguiente misión.

En el caso de que al acabar el tiempo, si se haya cumplido la mision, todos podrán pasar a la siguiente tarea sin necesidad de hacer misiones estelares.

**SEGUNDA MISIÓN:**  
¡Todos a sus puestos!

El Capitan/a deberá entregar los personajes del tablero ubicados en la caja principal del juego a los otros integrantes del equipo.

¡Atención! que no será tan fácil como parece, deberán vendarle los ojos al capitán/na, mientras Harper coloca las piezas en distintos lugares de la sala, a simple vista. ¡Ale y Charlie, necesitaremos de su ayuda! deberán guiar a Taylor a encontrar las piezas sólo con sus voces.

Tienen 2 minutos desde que Taylor cominza su búsqueda.

La torre de control deberá avisar cuando el tiempo termine, y si aún no se ha completado la misión, todos los integrantes deberán tomar una carta de la sección "Misión estelar".

Una vez completada las misiones estelares, Taylor podrá entregar las piezas sin los ojos vendados y se podrá pasar a la siguiente misión.

En el caso de que al acabar el tiempo, si se haya cumplido la mision, todos podrán pasar a la siguiente tarea sin necesidad de hacer misiones estelares.

**TERCERA MISIÓN:**  
¡3,2,1... despegue!

Ha llegado el momento de que su Capitán/na y Copiloto/a dejen el planeta, para ello deberán situarse junto la Torre de Control en un extremo de la sala, y Harper en el otro.

¡Atención! que no será tan fácil como parece, Taylor y Ale deberán cumplir esta misión con uno de sus pies atado al del otro, y llegar desde la torre hasta donde Harper en 30 segundos.

La torre de control deberá avisar cuando el tiempo termine, y si aún no se ha completado la misión, todos los integrantes deberán volver al tablero y tomar una carta de la sección "Misión estelar".

Una vez completada las misiones estelares, se podrá pasar a la siguiente misión. En el caso de que el mensaje si sea igual al del sobre, todos podrán pasar a la siguiente tarea sin necesidad de hacer misiones estelares.

#### **CUARTA MISIÓN:**

¡Mensaje Espacial!

La Torre de Control estableció contacto con un Robot Interestelar

en el espacio, el cuál les envía un mensaje a toda la tripulación a traves de Charlie.

Para esta misión Harper deberá tomar el sobre secreto situado en la caja principal del juego. Todos los participantes deberán posicionarse uno al lado del otro, a un brazo de distancia y en el siguiente orden:

Harper - Charlie - Ale - Taylor.

¡Que comience la misión!

Harper deberá leerle al oído de Charlie el mensaje escrito en el sobre, y cuando estén listos, Charlie pasará a decirle el mismo mensaje al oído de Ale, para que finalmente este llegue al oído del Capitán del equipo.

Taylor deberá decir en voz alta el mensaje recibido, si este no es igual al del sobre, todos los integrantes deberán tomar una carta de la sección "Misión estelar".

Una vez completada las misiones estelares, se podrá pasar a la siguiente misión. En el caso de que el mensaje si sea igual al del sobre, todos podrán pasar a la siguiente tarea sin necesidad de hacer misiones estelares.

**QUINTA MISIÓN:**  
¡Contacto Estelar!

¡Lo logramos! Establecimos contacto en la Luna Happer, ahora nos queda la última misión, donde lograremos comunicarnos trabajando en equipo.

Para esta misión, todos deberán tomar una carta de la sección "Contacto Estelar" situadas en la caja principal del juego, estas tendrán tres palabras asociadas al espacio.

Cada integrante deberá elegir una de las palabras y tendrán que explicarla únicamente con gestos y mímica.

Cada uno tendrá 1 minuto para interpretar la palabra seleccionada, y los demás deberán adivinarla.

Si no lo logran en el tiempo establecido deberán cambiar de palabra hasta lograrlo y así poder pasar al siguiente integrante, quien deberá hacer lo mismo.

¡Ánimo! una vez completada esta misión, la Luna Happer y nuestro Planeta habrán establecido una excelente convivencia.

## 5.7 Testeos y retroalimentación.

Para la etapa de testeos se hizo un levantamiento de información en conjunto con el equipo docente, en donde se pudo concretar que existen al menos dos niños por curso desde el 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera con el perfil ideal para validar el producto.

Una vez identificados los 12 niños se realizó una invitación personalizada a cada uno dejándoles saber que están citados a participar en esta actividad, en la columna de al lado podrán ver un ejemplo de esta invitación.

Ya citados los 12 niños y con ansias de comenzar con esta actividad, se realizó una sesión de prueba sólo en conjunto con el equipo directivo y de docentes en donde pudieron ver por primera vez el prototipo final desde nuestra última visita que había sido para validar la problemática presente en la instrucción.



A continuación se mostrará una recopilación de fotos de los días de testeo, en donde se puede notar la interacción con los docentes, alumnos y apoderados. Después de dicha compilación se indicarán los feedbacks generales de la recepción del juego y un espacio donde se explicarán las posibles mejoras del juego en virtud de crear un prototipo que en su totalidad, satisfaga los gustos y necesidades de los usuarios.

No obstante, y en macro, el juego tuvo una excelente recepción y en balance hubo muchas más críticas positivas que constructivas.

**- Recopilación de fotos de los testeos:**

















## 5.8 Proyección de posibles mejoras.

La proyección de posibles mejoras para la creación y diseño de un nuevo prototipo de contacto estelar, esta basada en una encuesta que se le hizo al grupo de estudiantes, docentes y apoderados que tuvieron la oportunidad de testear el producto en esta instancia.

La encuesta consistió en 5 preguntas que se le hicieron individualmente al niño/niña a su apoderado y al docente, y los resultados que se mostrarán a continuación, son el resumen de esta metodología.

84

### Pregunta #01

¿Sentiste que el juego es entretenido, creativo y diferente a otros que hayas jugado?

11 de 12 estudiantes están de acuerdo.

### Pregunta #01

¿Sentiste que el juego es entretenido, creativo y diferente a otros que hayas jugado?

12 de 12 apoderados están de acuerdo.

### Pregunta #01

¿Sentiste que el juego es entretenido, creativo y diferente a otros que hayas jugado?

12 de 12 docentes están de acuerdo.

### Pregunta #02

¿Crees que el juego abarca y trata de mejorar problemáticas comunicacionales?

08 de 12 estudiantes están de acuerdo.

### Pregunta #02

¿Sentiste que el juego es entretenido, creativo y diferente a otros que hayas jugado?

12 de 12 apoderados están de acuerdo.

### Pregunta #02

¿Sentiste que el juego es entretenido, creativo y diferente a otros que hayas jugado?

12 de 12 docentes están de acuerdo.

### Pregunta #03

¿Te divertiste y pasaste un momento grato con los demás participantes del equipo?

12 de 12 estudiantes están de acuerdo.

### Pregunta #03

¿Sentiste que el juego es entretenido, creativo y diferente a otros que hayas jugado?

12 de 12 apoderados están de acuerdo.

### Pregunta #03

¿Sentiste que el juego es entretenido, creativo y diferente a otros que hayas jugado?

12 de 12 docentes están de acuerdo.

**Pregunta #04**

¿Te sentiste cómodo/cómoda jugando con tu equipo y respondiendo las misiones?

10 de 12 estudiantes están de acuerdo.

**Pregunta #04**

¿Te sentiste cómodo/cómoda jugando con tu equipo y respondiendo las misiones?

12 de 12 apoderados están de acuerdo.

**Pregunta #04**

¿Te sentiste cómodo/cómoda jugando con tu equipo y respondiendo las misiones?

12 de 12 docentes están de acuerdo.

**Pregunta #04**

¿Repetirías esta experiencia y la recomendarías a tus conocidos?

11 de 12 estudiantes están de acuerdo.

**Pregunta #04**

¿Repetirías esta experiencia y la recomendarías a tus conocidos?

10 de 12 apoderados están de acuerdo.

**Pregunta #04**

¿Repetirías esta experiencia y la recomendarías a tus conocidos?

12 de 12 docentes están de acuerdo.

Se concluye entonces que quizás los niños no lograron ver el trasfondo o la profundidad del porque estaban jugando, pero eso no impidió que hayan pasado un momento grato, que hayan aprendido y sobre todo, que hayan estado en un espacio cómodo en donde desarrollaron habilidades que según relatan los docentes y apoderados de los mismos, no lo hacen con normalidad en su día a día en aulas.

Esto es más gratificante para la investigación y permite corroborar que si es posible mejorar el deterioro comunicacional entre estudiantes, apoderados y docentes del 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera causado por la pandemia y dos años de clases virtuales en el periodo 2020-2021, a través de la interacción con un juego de mesa didáctico creado bajo los parámetros de diseño desarrollados en la presente investigación.

Se proyectan mejoras en el diseño en cuanto a la redacción de reglas, innovar con nuevos desafíos y proponer distintos niveles y/o mundos para generar otras instancias. También se hizo referencia a que podía ser de gran importancia que se trataran otros valores en otras versiones de contacto estelar.



***Conclusión y  
aprendizajes  
obtenidos.***

En la fundamentación y desarrollo del presente informe, ha quedado en evidencia que existen problemas de comunicación en las instituciones académicas del país y también se ha podido determinar los factores responsables de esta situación.

En consiguiente, y gracias al apoyo del equipo docente del grupo objetivo al responder una serie de encuestas, se logró confirmar que los dos años de pandemia y las clases virtuales en el período 2020-2021 empeoraron la capacidad de trato y comunicación entre los estudiantes, apoderados y docentes del 1ero al 6to básico del Colegio La Pradera.

En ese contexto, es necesario subrayar que se trata de un problema social que apunta directamente a la calidad de vida y al crecimiento personal de las personas. Por otro lado, se es consciente que dicho problema tiene que ser abordado en forma didáctica, y lo que se propone en el presente trabajo, tiene respaldo y veracidad de ser un camino interesante y eficaz.

Es motivante que exista la posibilidad de realizar aportes puntuales, pero concretos y efectivos, como es el caso del Colegio La

Pradera. Ya que es difícil, abordar el problema a gran escala, y para ello, es necesario diseñar y efectuar estrategias comunicacionales focalizadas y certeras. Ha sido de vital importancia que el proyecto se lleve a cabo con una metodología de campo y que sea aplicada en una situación actual y real. Por lo demás, en la medida que esta propuesta tenga éxito, puede replicarse en el resto del país.

Cabe destacar que este proyecto se inserta en una población fuera de la ciudad Santiago, por lo abarca realidades distintas y aporta a la descentralización de las investigaciones de campo a nivel universitario visibilizando casos de Instituciones más pequeñas y menos accesibles al ojo público. Por consiguiente, este proyecto no abarca sólo un marco conceptual, sino que también comprende un contacto permanente con el trabajo en terreno.

Con respecto a la etapa de desarrollo del proyecto en terreno, es gratificante que haya existido posibilidad de testear y evaluar las iniciativas directamente con sus destinatarios, lo que permitió ir coregir errores y de esta manera mejorar las posibles falencias de la propuesta conceptual y gráfica del juego didáctico.



El contacto con el equipo de docentes, con el alumnado y con sus apoderados, contribuye poderosamente a validar los instrumentos y productos que se han propuesto, generando una buena veta para futuras iniciativas de la misma o similar naturaleza, dentro de las estrategias y los objetivos de la comunicación visual, donde la clave está en la metodología de trabajo y en la estrategia de diseño; Y por supuesto, en el resultado final que se aspira a llegar para poder concretar con el objetivo específico del proyecto.

Me resulta gratificante dirigir mi trabajo en el área de la educación de los niños y niñas, ya que son ellos los que producirán los cambios del futuro, esta es la mejor etapa para reforzar valores y buenos hábitos en conjunto con sus apoderados y docentes. Gracias a esto he podido constatar y asimilar el rol protagónico que puede alcanzar mi profesión en el ámbito de la educación y sus potencialidades didácticas para el desarrollo de la solución al presente proyecto. Y es incluso aún más gratificante que tras las etapas de testeo haya podido escuchar comentarios como "Quiero jugar de nuevo", "Todo me encantó" y "Muchas gracias por tu aporte al colegio".

En síntesis, deseo dejar establecido que la gestación, desarrollo y el diseño de "Espacio Estelar", ha sido para mi, mucho más que el mero cumplimiento de un requisito académico para poder cumplir y optar por mi título universitario, pues desde un principio, el tema y la motivación por este proyecto, la temática que aborda, y la relación lúdica que este tiene, me ha dado razón para presentar este tema de investigación.

# *Referencias bibliográficas.*

Macias Rodríguez, E. D. C., & Camargo Reinoso, G. M. (2013). Comunicación asertiva entre docentes y estudiantes en la institución educativa (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Rojas, T. (2022). Violencia escolar: Los agitados primeros días del regreso a clases. *Diario La Tercera*. latercera.com

Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento matemático*.

Zamora, O. L., Villegas Requena, S. L., Vargas Amézquita, S. L., & Sanguino Gutiérrez, O. (2015). Estrategias didácticas para enseñar valores en el preescolar, para una mejor convivencia (Doctoral dissertation).

Martín, N., Martín, V., y Trevilla, C. (2009). "Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. El caso de una organización sin fines de lucro". *Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*.

Egea, B. M. (2020). Educación Física post COVID-19 ¿Evolución o deriva?. *Sociología del deporte*.

Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista de Educación UCR*.

Walker, S. E., Etzel, M., & Stanton, W. (2007). *Fundamentos de marketing*. Editorial McGraw Hill.

McGraw-Hill. (2012) "La lengua castellana y literatura" Unidad 01: La comunicación. mheducation.es

Mancera, A. M. C. (2014). Comunicación no verbal y comunicación eficaz. Universidad de Alicante. Departamento de Filología Española, Lingüística General. ELUA, Estudios de Lingüística.

Hernández Rosado, M., Llesma Rojas, M. D. L. C., & De Veras Olivera, B. (2019). Hacia una comunicación eficaz. *Revista Cubana de Educación Superior*.

de Ledezma, M. V. (2006). Luís Beltrán Prieto: Maestro, Político y... Poeta. *Lingüísticos, Literarios... y otros Estudios Culturales*. Homenaje a Luis Barrera Linares.

Pérez, C., León, A. Q., Nayely, K. ;. G., Coronado, E., Alfonso, E., Asertiva, C., & Para Desarrollar Habilidades Para, L. A. (2017). Un programa para desarrollar habilidades para la vida Enseñanza e Investigación en Psicología.

Prieto, M. (2011). Empatía, asertividad y comunicación. *Innovación y Experiencias Educativas*.

Mestre, V., Pérez D., E., Frías, D. y Samper, P. (1999). Instrumentos de evaluación de la empatía. En E. Pérez D. y V. Mestre (Dirs.): *Psicología moral y crecimiento personal*. Barcelona: Ariel.

Cervantes Hernández, R., & Chaparro Medina, P. M. (2021). Transformaciones en los hábitos de comunicación y sociabilidad a través del incremento del uso de redes socio digitales en tiempos

de pandemia. *Ámbitos: revista internacional de comunicación*.

Casullo, N. (Ed.). (1989). *El debate modernidad-posmodernidad* (p. 57). Buenos Aires: Puntosur.

Díaz, E. (2000). *Posmodernidad*. Editorial Biblos.

Rodríguez Dorantes, C. (1993). *Posmodernidad y comunicación*. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales.

Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Ediciones infinito.

Ferreras, D. A. F., Fernández, D. M. R. L., & González, D. D. F. (2015). La comunicación en los productos de diseño industrial. *Revista de la Universidad Cubana de Diseño*.

Löbach, B. (1981). *Diseño industrial. Bases para la configuración de los productos industriales*. Barcelona: Gustavo Gili.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*.

Yvern, A. (1998) *¿A qué jugamos?*. Buenos Aires: Bonum.

García, A. (2007) *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*

Sanuy, C. (1998) *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.

Andrés, M. y García M. (s/f) *Actividades lúdicas en la enseñanza*

de LFE: el juego didáctico.

Cardona, P., & Wilkinson, H. (2006). *Trabajo en equipo*. IESE Business School.

Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). *Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales*. Legado de Arquitectura y Diseño.

Brown, Tim (2009), *Change by Design*, HarperBusiness, Estados Unidos.

Zagal, José P. et al. (2006), "Collaborative games: Lessons learned from board games" *Simulation & Gaming*, vol. 37

Tidball, Jeff (2011), "Pacing Gameplay. Three -act structure just like God and Aristotle intended" en Selinker, Mike (ed.), *The Kobold Guide to Boardgame design*, Open Design. Kirkland, Estados Unidos.

Daviau, Rob (2011), "Design Intuitively" en Selinker, Mike (ed.), *The Kobold Guide to Board game design*, Open Design. Kirkland, Estados Unidos, pp. 19-23.

Tinsman, Brian (2008), *The Game Inventor's Book. How to Invent and Sell Board Games, Card Games, Role-Playing Games & Everything in Between*, Morgan James Publishing, Estados Unidos.

