



Universidad de Chile  
Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Escuela de Pregrado

# CHAMUYO

Juego de mesa para promover los vínculos intergeneracionales a través del relato.

Amanda Contreras Flores

Profesora guía: Paola de la Sotta Lazzerini

Memoria para optar al Título Profesional de Diseñadora con  
mención Industrial y Servicios.

Diciembre 2024, Santiago de Chile.



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

# CHAMUYO

**Amanda Contreras Flores**

Profesora guía: Paola de la Sotta Lazzerini

Proyecto para optar al Título Profesional de Diseñadora con  
mención Industrial y Servicios.

Diciembre 2024, Santiago de Chile.





“El futuro de la humanidad  
no son los niños, somos los mayores con los que se  
transforman en la convivencia.”

**Humberto Maturana.**



## Agradecimientos

A mi madre y a mi padre, gracias a ellos pude permitirme estudiar y aprender de lo que más amo. Agradezco enormemente a mi familia por su apoyo incondicional en todo este trayecto universitario, gracias a ustedes hoy puedo trazar mi propio camino.

A mi profesora Paola y su ayudante Javiera, por siempre guiarme, tanto en el ámbito académico como emocional, y darme la confianza de que soy capaz. A Pau y Lara, por escuchar y opinar siempre sobre mi proyecto, apañándonos semana a semana. La calidez y humor de todas ayudaron a que este proceso fuera más bonito que difícil.

A Erika e Ingrid por su disposición a participar de este proyecto. Por mostrarme que la vejez puede ser jovial sin restricciones.

A Antonia, por prestarme su casa para testear el producto y darme cobijo cuándo más lo necesité. Agradezco su tiempo y calor de madre, aunque no nos una la sangre.

Al Agus por entregarme una carita feliz cada vez que presentaba avances del proyecto y por cocinarme siempre un plato de comida todas las veces que no me daba el tiempo.

A Anwar y Ale, que me ayudaron a colgar y se quedaron hasta las 10 de la noche un martes con tal que estuviera todo perfecto.

A todos mis amigos que, de alguna forma u otra, estuvieron en el proceso. Gracias por acompañarme todos estos años y hacer de mi vida universitaria recuerdos para toda la vida.

Y a Marisol, mi abuela que ha sido un rayo de luz en mi vida desde que soy niña, este proyecto nace por y para ella.



## Resumen

El envejecimiento de la población en Chile presenta desafíos significativos en torno a la inclusión social y la valoración de las personas mayores. Para 2023, se proyectó que un 23% de la población chilena corresponde a adultos mayores, lo que ha evidenciado problemas como el aislamiento, la falta de reconocimiento y la desconexión intergeneracional, factores que afectan negativamente su bienestar emocional y social.

Este proyecto tiene como objetivo desarrollar un juego de mesa narrativo y competitivo, denominado “Chamuyo”, que fortalezca los vínculos intergeneracionales a través del intercambio de historias. El juego busca resignificar la memoria viva de las personas mayores, fomentando la conversación significativa, la escucha activa y la participación de todos los integrantes del círculo familiar o cercano.

La metodología utilizada se basa en la propuesta de Londoño y Rojas (2021) para el diseño de Serious Games, adaptando sus principios para desarrollar un juego accesible y significativo. El proceso incluyó investigación teórica, encuestas a diferentes generaciones, entrevistas a personas mayores y pruebas de juego para validar su funcionalidad y pertinencia. Estas etapas permitieron identificar dinámicas lúdicas, narrativas y estéticas que facilitan la interacción y el reconocimiento mutuo entre generaciones.

Como resultado, “Chamuyo” no solo funciona como una herramienta de entretenimiento, sino también como un medio que promueve la inclusión social, el diálogo profundo y la valoración de las personas mayores, contribuyendo a la construcción de vínculos familiares más fuertes y significativos.

**Palabras clave:** Persona mayor, vejez, inclusión, relato, juego de mesa, serious game, vínculo intergeneracional, memoria viva, encuentro.

## **Presentación y fundamentos**

- 1.1. Introducción
- 1.2. Motivación personal
- 1.3. Límites de la investigación
- 1.4. Problemática
- 1.5. Pregunta de investigación
- 1.6. Objetivo general
- 1.7. Objetivos específicos
- 1.8. Metodología de la investigación
- 1.9. Etapas de la investigación

## **Marco teórico**

- 2.1. La vejez en el contexto nacional**
  - 2.1.1. Construcción social del rol de la vejez
  - 2.1.2. Bienestar psicológico en la tercera edad
  - 2.1.3. La soledad y sus repercusiones
  - 2.1.4. . La importancia del núcleo familiar y los vínculos intergeneracionales
- 2.2. El relato de las peronsas mayores como patrimonio vivo**
  - 2.2.1. Las personas mayores como portadoras de historia
  - 2.2.2. Bienestar psicológico en la tercera edad
  - 2.2.3. Reminiscencia, soporte de integridad
  - 2.2.4. Relato en la vejez, una manera de reafirmar la identidad
  - 2.2.5. La persona mayor como patrimonio vivo
- 2.3. La comunicación como clave para la inclusión de la vejez**

- 2.3.1. La inclusión hacia las personas mayores
  - 2.3.1.a. Análisis de la inclusión secundaria
  - 2.3.1.b. Análisis de la inclusión simbólica
- 2.3.2. La comunicación interpersonal para el sentido de pertenencia
- 2.3.3. La comunicación intergeneracional
- 2.3.4. La escucha activa como elemento necesario para la comunicación
- 2.3.5. Beneficios y estrategias para una escucha activa

## **2.4. Jugar para conectar**

- 2.4.1. La importancia de jugar durante toda la vida
- 2.4.2. Los beneficios del juego
- 2.4.3. La línea del fluir
- 2.4.4. ¿Juego, Gamificación o Serious Games?

## **2.5. El juego de mesa**

- 2.5.1. ¿Qué es el juego?
- 2.5.2. La teoría de juegos
- 2.5.3. Dinámicas del juego
- 2.5.4. El Modelo Octalysis: ¿Qué debe tener un juego para ser exitoso?
- 2.5.5 Diagrama de jugadores

## **3.1. Evaluación del problema**

- 3.2. Encuesta a diferentes generaciones
- 3.3. Conclusiones de la encuesta
- 3.4. Entrevista a personas mayores



## **Evaluación del problema y análisis de datos**

## **IV. Estado del arte**

- 4.1. Estado del arte del proyecto
- 4.2. Conclusiones estado del arte del proyecto
- 4.3. Estado del arte del producto
- 4.4. Conclusiones estado del arte del producto

## **V. Etapa proyectual y desarrollo de ideas**

- 5.1. Arquetipo de usuario y contexto de uso
- 5.2. Definición del tipo de juego
- 5.3. Requerimientos de diseño

## **VI. Creación de la dinámica de juego**

- 6.1. Primer prototipo
- 6.2. Instrucciones del primer prototipo
- 6.3. Pruebas de juego

## **VII. Propuesta conceptual**

- 7.1. Exploración conceptual
- 7.2. Concepto central
- 7.3. Moodboard del concepto
- 7.4. Chamuyo como nombre del juego
- 7.5. Moodboard y tabla semántica de “Chamuyo”
- 7.6. Exploración de recursos gráficos

## **VIII. Desarrollo morfológico del producto**

- 8.1. Identidad visual
- 8.2. Desarrollo morfológico de las piezas
- 8.3. Exploración formal y funcional de las piezas
- 8.4. Definición de las piezas del juego

# XI. ■ Propuesta final de diseño

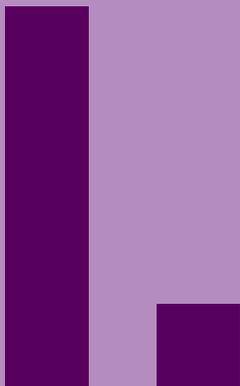
- 9.1. Chamuyo, un juego de historias revueltas
- 9.2. Componentes e instrucciones
- 9.3. Evaluación del modelo octátesis
- 9.4. Testeo

# Conclusiones, aprendizajes y proyecciones X. ■

Referencias bibliográficas

Anexos

# Presentación y fundamentos



Introducción

Motivación personal

Límites de la investigación

Problemática

Pregunta de la investigación

Objetivos

Metodología de la investigación

Etapas de la investigación

## 1.1. Introducción

El incremento del envejecimiento es una realidad innegable que plantea desafíos significativos a nivel mundial. En Chile, la proporción de personas mayores ha generado una mayor atención a sus necesidades y desafíos de salud. Según estimaciones del Diario El Mercurio, en 2017 el país ya albergaba un 16,2% de personas mayores, y se anticipa que para el 2023, esta proporción aumente al 23%. Esto se ha vuelto crucial para la calidad de vida de estos usuarios, destacando la importancia de abordar necesidades específicas y así promover su bienestar integral. Durante el proceso de envejecimiento no solo ocurren cambios físicos, sino también emocionales y sociales. Las personas mayores deben lidiar una serie de desafíos que incluyen el riesgo de su autonomía, cambios en sus roles dentro de la familia y la comunidad, y la necesidad de adaptarse a nuevas formas para comunicarse. La falta de comunicación efectiva entre diferentes generaciones, especialmente con los jóvenes, agrava estos desafíos, creando un sentimiento de aislamiento y desconexión (Scolni & Goris Walker, 2011). Una de las principales problemáticas que enfrentan las personas mayores es la falta de inclusión social, lo cual se manifiesta en la escasez de instancias de escucha y reconocimiento de sus aportes y trayectorias de vida. Esta desconexión social puede tener consecuencias graves, como el deterioro de la salud mental y el sentimiento de soledad, incluyendo la aparición de depresión y ansiedad.

En el marco del Día Mundial de la Salud Mental, Muriel Abad, directora del Servicio Nacional del Adulto Mayor (SENAMA) manifestó lo siguiente:

Es fundamental realizar un trabajo conjunto con las familias, la comunidad y toda la sociedad y el entorno, para poder llegar a tiempo a quienes necesitan acompañamiento y apoyo y entregarles el cuidado que necesitan. Muchas personas mayores se sienten solas y sufren enfermedades de diversa índole, lo que los lleva a padecer algunos trastornos de salud mental como algunos tipos de demencia o depresión (p. 1).

La falta de inclusión social no solo afecta la salud mental, sino también la percepción de su propio valor y autoestima. Las personas mayores tienen un vasto conocimiento y experiencias valiosas que pueden enriquecer a las generaciones más jóvenes. Sin embargo, esta riqueza a menudo se desaprovecha debido a la falta de plataformas y oportunidades para compartir y conectar (Anexo 1) En este sentido, el diseño desempeña un papel fundamental para contribuir a la integración social y el bienestar psicológico de estos usuarios. Al crear soluciones que fomenten la inclusión y el reconocimiento social de las personas mayores, el proyecto busca mejorar la calidad de vida de este grupo demográfico, permitiéndoles sentirse valorados y escuchados. Además, el diseño positivo en conjunto con la aplicación de juegos colaborativos, el proyecto permite promover la autoestima y la autoeficacia al facilitar la participación y conversación dentro de sus círculos cercanos.

## 1.2. Motivación personal

He tenido el privilegio de crecer al lado de mis cuatro abuelos. Gracias a sus diversas experiencias e historias, he construido mi visión del mundo y mi relación con las personas mayores. A medida que fui creciendo, mis abuelas quedaron viudas, dejando gran parte de su historia guardada en un cajón que, día a día, intenta abrirse a través de una llamada telefónica, un tucito compartido o simplemente con un abrazo. Como hija mayor y nieta, he sido testigo de lo que significa guardar las historias y opiniones, de lo que duele no ser escuchado cuando más se necesita.

Creo profundamente que hay magia en cada etapa de la vida y que lo realmente valioso está en los momentos, en las conversaciones, en la forma en que elegimos vivir. Este proyecto me permitió visibilizar la crueldad con la que nuestra sociedad enfrenta la vejez y el temor que tenemos de llegar a ella. Es urgente crear espacios donde la vejez sea reconocida y dejar de percibirla como una etapa débil y temida. Sin historias, no existe el presente; y sin memoria, no hay futuro.

Como diseñadora, mi objetivo siempre ha sido crear cosas útiles, con la ilusión de contribuir a un mundo más justo y humano. Mi identidad ha sido moldeada por personas con un corazón enorme, y siento que es imprescindible valorar esos recuerdos que nos han formado, dándoles un lugar digno y un espacio para representarse. Como suele decirse, uno muere dos veces: la primera, el día de su fallecimiento, y la segunda, cuando es olvidado. Este proyecto busca aprovechar el tiempo con quienes están vivos, para que cuando recordemos a quienes nos formaron, lo hagamos con una sonrisa.

Espero que disfruten este trabajo tanto como yo lo disfruté al crearlo.

### 1.3. Límites de la investigación



Figura 1: Límites de la investigación.  
(Elaboración propia)

## 1.4. Problemática

La problemática de investigación se centra en la falta de inclusión social de las personas mayores y la escasa valoración de la vejez en la sociedad actual. A medida que la población envejece, específicamente en Chile, las personas mayores enfrentan desafíos significativos relacionados con la pérdida de autonomía, cambios en sus roles familiares y la desconexión intergeneracional. Esta falta de inclusión no solo afecta su bienestar emocional y social, sino que también contribuye al aislamiento, la soledad y problemas de salud mental, como depresión y ansiedad.

## 1.5. Pregunta de investigación

¿De qué manera el diseño puede incluir a la vejez para potenciar la conexión y comunicación intergeneracional en Chile?

## 1.6. Objetivo general

Diseñar un sistema que permita incluir el proceso de envejecimiento para potenciar la conexión y comunicación intergeneracional en Chile.

## 1.7. Objetivos específicos

- Analizar y comprender la situación actual nacional del usuario, incluyendo la percepción social de la vejez.
- Explorar y reflexionar sobre la importancia de fomentar el relato para proporcionar el sentido de pertenencia en la vejez.
- Desarrollar y crear un medio en donde el juego sea esencial para facilitar la conexión entre generaciones.

## 1.8. Metodología de la investigación

La metodología de este proyecto se inspira en la propuesta de Londoño y Rojas (2021), quienes, a través de una revisión exhaustiva de investigaciones sobre juegos serios, desarrollaron una matriz que identifica sus puntos de encuentro. A partir de estos resultados, ellos crearon un método para diseñar juegos de mesa serios, con un enfoque centrado en la integración de conocimiento. Aunque no se ha seguido esta metodología de manera estricta, sus principios y aproximaciones han sido adaptados y aplicados al diseño de este proyecto, los cuales se explicarán en la página 17.

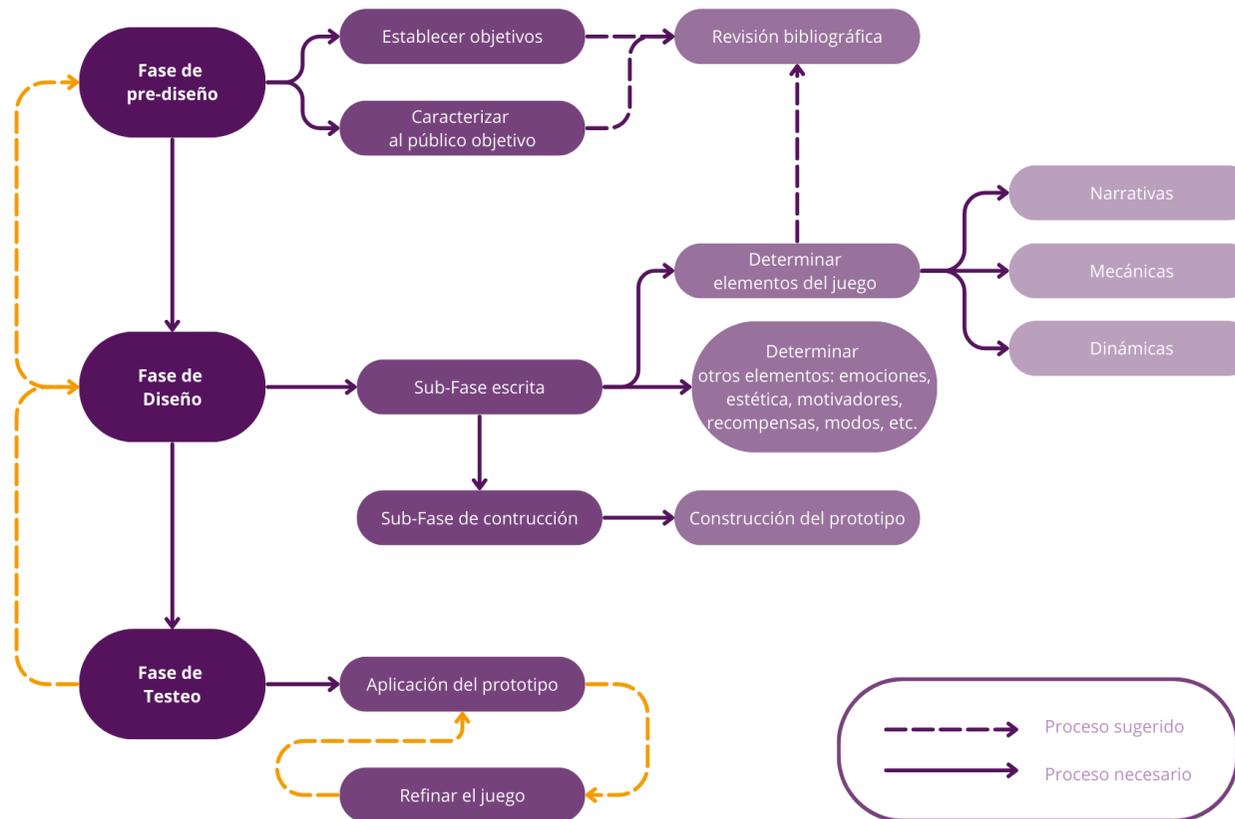


Figura 2: Modelo metodológico integrador para el diseño de juegos serios.  
(Fuente: Londoño y Rojas, 2021, elaboración propia)

En la primera etapa del proyecto, se llevó a cabo una revisión de la literatura existente relacionada con los temas claves mencionados anteriormente: envejecimiento, relato e inclusión. Además, se exploró la teoría de juegos y otras bases teóricas orientadas al entorno lúdico. Se analizaron estudios relevantes para dar contexto a la problemática planteada y establecer las bases teóricas de la investigación. Se buscó crear un marco teórico completo que sustentara el desarrollo del proyecto, identificando los conceptos y enfoques necesarios para el diseño de un sistema que potenciara la conexión entre generaciones.

Como segunda etapa, se realizaron encuestas con personas de diferentes generaciones, con el objetivo de comprender sus percepciones respecto a las personas mayores y el proceso de envejecimiento, identificar elementos significativos y explorar de qué manera se podía facilitar la comunicación entre familiares o personas cercanas de diferentes edades. Por otro lado, se realizaron entrevistas a personas mayores, lo que permitió recoger testimonios y narrativas fundamentales para el desarrollo del producto. Se propuso recoger información cualitativa directamente de los participantes de la investigación, que sirvió para definir los contenidos y dinámicas del sistema de manera que reflejaran las necesidades y deseos de los usuarios finales.

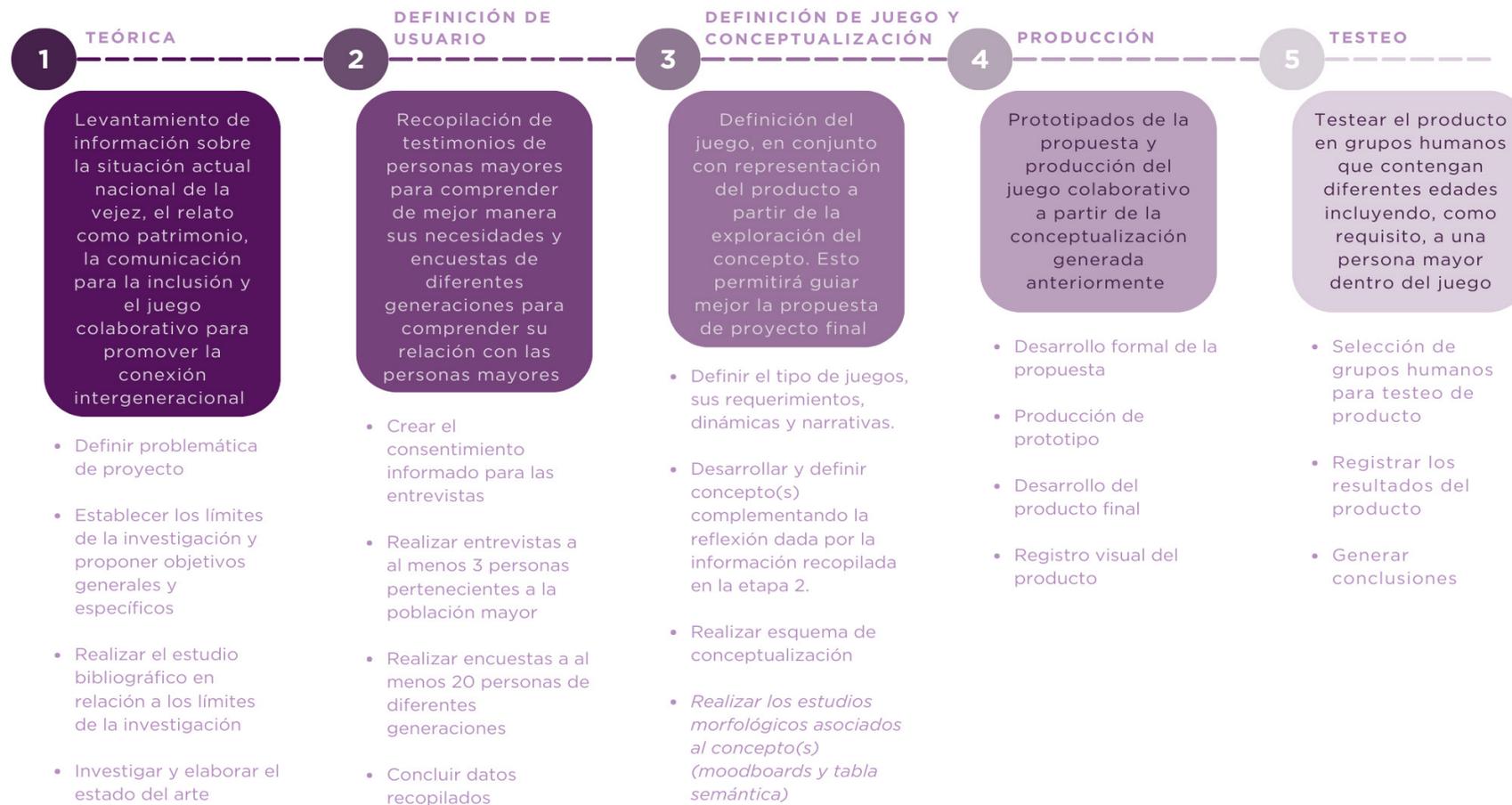
La tercera etapa consistió en definir el tipo de juego, sus dinámicas, mecánicas y narrativas. Además, se desarrolló la conceptualización y propuesta del producto para así definir su identidad visual. El propósito fue crear un concepto sólido y una propuesta coherente para guiar el desarrollo del producto final, asegurando que estuviera

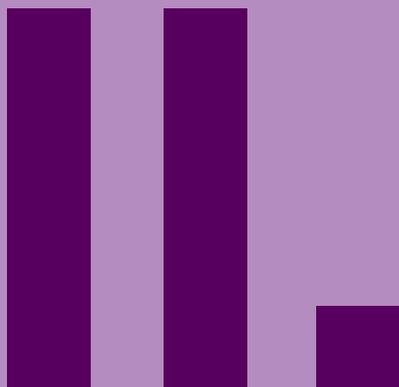
alineado con los objetivos del proyecto y las necesidades de los usuarios.

En la cuarta etapa, se procedió al desarrollo y producción del producto final basado en la conceptualización y propuesta previas. Esta etapa involucró la creación de elementos visuales, narrativos y técnicos del juego, incluyendo sus reglas, dinámicas, estética visual, packagings y morfologías de piezas. El objetivo fue materializar el concepto en un prototipo funcional que permitiera a los usuarios interactuar con este sistema y así experimentar dinámicas que promovieran la interacción y la inclusión de las personas mayores con su círculo cercano.

La etapa final del proyecto consistió en realizar pruebas del producto con usuarios de diferentes generaciones para evaluar su usabilidad, impacto emocional y reflexiones. Los resultados de estas pruebas se analizaron para identificar proyecciones y validar los objetivos del proyecto. Se esperaba evaluar el éxito del producto en términos de sus objetivos iniciales y generar recomendaciones para seguir perfeccionando la propuesta de proyecto.

## 1.9. Etapas de la investigación





## Marco Teórico

La vejez en el contexto nacional

El relato de las personas mayores como patrimonio vivo

La comunicación como clave para la inclusión de la vejez

Jugar para conectar

El juego de mesa

# 2.1. La vejez en el contexto nacional

## 2.1.2. Construcción social del rol de la vejez

La edad es uno de los principios universales de la organización social y una forma de estructurar la vida humana. Esta lleva consigo expectativas vinculadas a una edad cronológica específica, dentro de un contexto social y cultural determinado. El paso del tiempo, la vida, el envejecimiento y la muerte son conceptos que configuran la visión de mundo dentro de una comunidad. Actualmente y en la cultura occidental, hablar sobre envejecimiento limita la visión del ciclo de vida. Algunos estudios antropológicos definen este fenómeno como una forma de adulto centrismo, ya que históricamente, la infancia no tenía un estatus reconocido, la juventud se consideraba como una fase de transición hacia la adultez, y la vejez se ve como la etapa final de la vida. El significado y el valor que las personas atribuyen a la vejez están determinados por su sistema global de valores y el sentido que dan a su existencia. A su vez, la manera en que las personas tratan a sus ancianos revela, sin lugar a dudas, la verdad de sus principios y sus fines (Osorio, 2010; Simone De Beauvoir, 1980).

El aumento en la esperanza de vida ha provocado un cambio cultural importante en la proyección tanto social como individual. A medida que las personas viven más años, los significados asociados a diferentes etapas de la vida también se transforman. De esta manera, el envejecimiento no se percibe únicamente como una acumulación de experiencias pasadas, sino también como una vivencia actual y una proyección hacia el futuro. La longevidad nos obliga a reconsiderar, desde una perspectiva cronológica, la experiencia y la forma en que hemos categorizado el ciclo de vida hasta ahora. La distancia entre la adultez mayor y la muerte es significativamente más amplia, por lo que es necesario cambiar la perspectiva sobre la vejez. Aunque envejecer es un proceso natural, se debe entender que la edad mayor es mucho más que la mera cronología y reconocer que es una etapa que se produce socioculturalmente (Osorio, 2010). María Teresa Bazo, en su documento “La ancianidad del futuro” (1992), menciona lo siguiente:

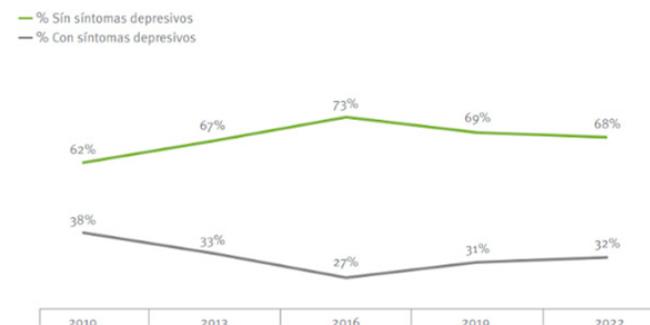
“Al hablar de las personas en edades comprendidas entre los cero y los 40 se suelen realizar distinciones según los tramos de edades diferentes en que se encuentran. ¿Por qué se tiende a homogeneizar a las personas de “65 y más años” con las de 80, 90 o incluso 100 años? [...] La definición de vejez en función de la edad cronológica resulta un criterio insatisfactorio.” (Bazo, 1992: 11,12)

### 2.1.3. Bienestar psicológico en la tercera edad

La Real Academia Española (Real Academia Española, 2023) define bienestar como: “vida holgada o abastecida de cuanto conduce a pasarlo bien y con tranquilidad” o “Estado de la persona en el que se le hace sensible el buen funcionamiento de su actividad somática y psíquica”. Sin embargo, estas definiciones si bien se acercan al concepto, no abarcan todo el significado del bienestar. Esto depende de las condiciones tanto sociales como personales y de cómo los individuos se enfrentan a ellas. Carol Ryff, para explicar de manera completa el bienestar psicológico, elabora un modelo multidimensional donde detecta seis dimensiones del desarrollo personal los cuales se muestran en la Tabla 1 (Ortiz Arriagada & Castro Salas, 2009).

Es crucial entender cómo evoluciona el bienestar psicológico, especialmente en los últimos años de vida, ya que son conocidos por ser difíciles debido a pérdidas, amenazas y la necesidad de adaptarse a nuevos retos psicosociales y físicos. Para el Día Mundial de la Salud Mental, Muriel Abad, directora nacional del Servicio Nacional del Adulto Mayor (SENAMA), declaró su preocupación por las elevadas cifras de suicidio entre las personas mayores del país, quienes encabezan estas estadísticas a nivel nacional, enfrentando además

**Gráfico 2: Escala GDS-5 de síntomas depresivos (Total muestra 2010-2022)**



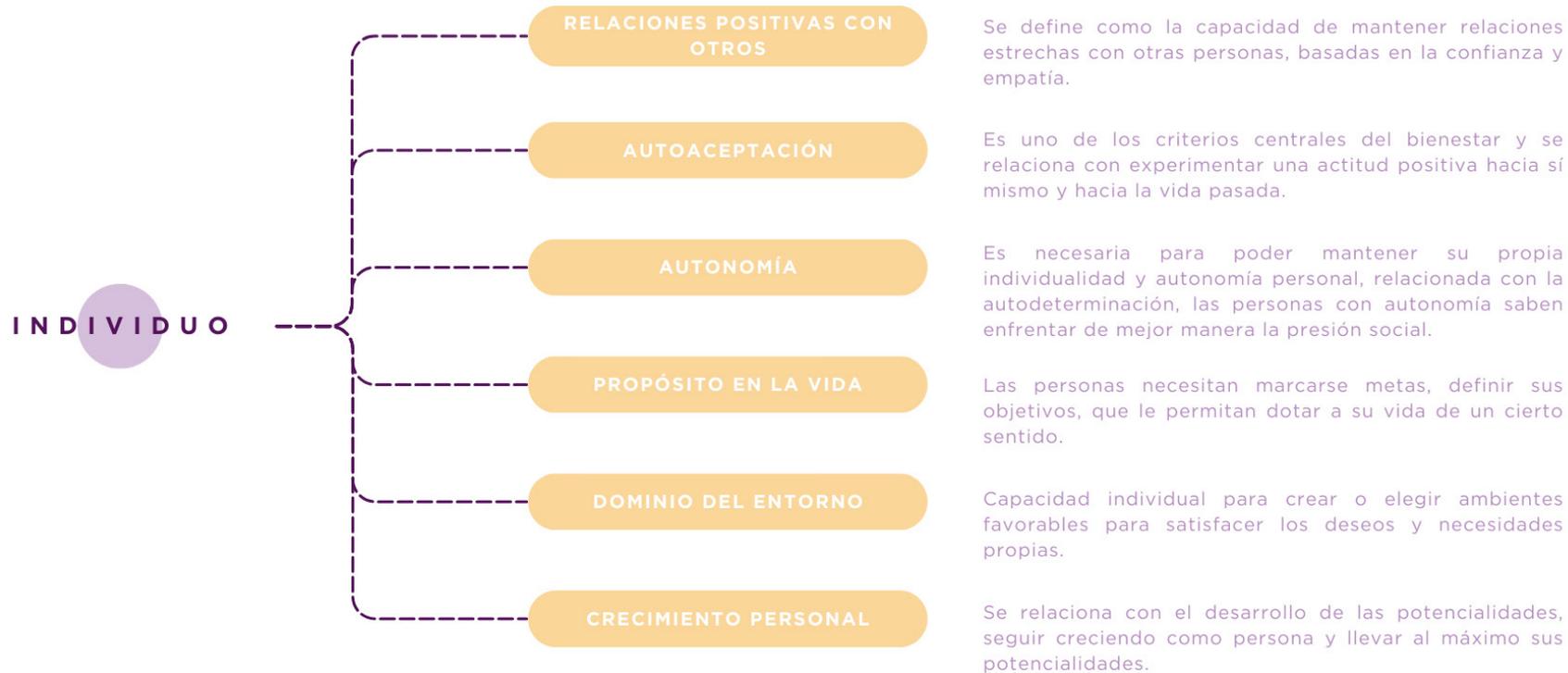
Escala de depresión geriátrica Yesavage abreviada de 5 ítems, versión adaptada y validada para Chile por Hoyl y otros (1999), con rango de 0 a 5 y punto de corte en  $\geq 2$  como presencia de sospecha de síntomas depresivos.

Nota: diferencias entre 2010 y 2022 son estadísticamente significativas,  $p < 0,05$ .

(Fuente: UC - Caja Los Andes, 2022)

significativos desafíos de salud mental. En el 2019, el Ministerio de Salud indicó que son 1.800 personas las que se suicidan al año en nuestro país, tasa que es liderada por personas de la tercera edad. Entre quienes tienen 80 años y más, esta cifra aumentó en un 133%, con un incremento notable pasando de 27 casos a 63. A estas estadísticas le siguen las personas entre 60 y 69 años, entre los cuales los suicidios incrementaron un 76% (SENAMA, 2019).

Por otro lado, la Sexta Encuesta Nacional de Calidad de Vida en la Vejez en 2022 indicó que un tercio de las personas mayores presentan síntomas depresivos según la escala GDS-5. A pesar de ser una cifra menor que la registrada en 2010, sigue siendo significativa ya que se asemeja a los datos presentados en 2019 y 2013, indicando un factor preocupante ha permanecido a lo largo del tiempo (UC - Caja Los Andes, 2022).



**Figura 3: Bienestar personal según Carol Ryff**  
(Fuente: Ortiz Arriagada & Castro Salas, 2009, elaboración propia)

#### 2.1.4. La soledad y sus repercusiones

El aumento de la prevalencia de soledad es común en la vejez, ya que situaciones como la pérdida, el abandono, el duelo y los cambios de rol pueden fomentar su aparición. Entre los factores que causan la soledad se encuentran las crisis de identidad, autonomía y pertenencia. Es importante distinguir la diferencia entre estar solo y sentirse solo, según estudios, la soledad es un constructo que está compuesto por dos dimensiones: la soledad social y emocional. La soledad social se refiere a una falta de soporte, red y/o relaciones sociales, las cuáles provocan una disminución al sentido de pertenencia en la comunidad. Esto puede suponer una marginalidad y aburrimiento y solo puede ser remediada a través del acceso a un círculo social satisfactorio. Por otra parte, la soledad emocional indica la falta de cercanía o conexión con otros individuos. Las personas que padecen de soledad emocional se caracterizan por experimentar estados de ansiedad, inquietud y vacío, que resultan de la falta de vínculos afectivos y sólo puede aliviarse estableciendo una relación de apego satisfactoria (Camargo Rojas & Chavarro Carvajal, 2020; Herrera, 2007).

La soledad empieza a predominar a medida que las personas van envejeciendo, ya que con el tiempo los individuos que constituyen el círculo cercano de estas personas fallecen, y suelen aparecer dificultades para agregar nuevos miembros a este círculo (Egea Olivas, 2014). Muchos estudios afirman que la soledad puede tener efectos negativos en la calidad de vida de las personas mayores. Se incrementa el riesgo de padecer enfermedades cardiovasculares y deterioro cognitivo. La carencia de estimulación mental e interacciones sociales puede acelerar estos síntomas, afectando la memoria, la atención y otras capacidades mentales. Además, se observa un aumento en el consumo de sustancias psicoactivas, alcoholismo, malnutrición, inactividad física y suicidio, lo que contribuye a un incremento de la morbilidad y mortalidad en esta población. Como factor agravante, la literatura indica que estas personas también tienen menor acceso a los servicios de apoyo social, lo que dificulta abordar las consecuencias derivadas de la soledad. Por otro lado, este sentimiento se asocia frecuentemente con problemas como la depresión y la ansiedad. La ausencia de compañía y la falta de conexión social pueden provocar sentimientos persistentes de tristeza, desesperanza y preocupación (Chaparro Díaz et al., 2019; Newall et al., 2013).

La alimentación y la nutrición son aspectos dónde la soledad puede influir negativamente. La ausencia de compañía y de interacciones sociales puede alterar los hábitos alimentarios, provocando modificaciones en el apetito y en la forma de alimentarse. Algunos adultos mayores pueden ver reducido su apetito, lo que lleva a una ingesta insuficiente de nutrientes esenciales. Otros pueden adoptar hábitos alimenticios menos saludables o enfrentar dificultades para preparar comidas adecuadas, debido a la falta de motivación o interés. Estos cambios pueden aumentar la debilidad, diferentes enfermedades y una disminución general del bienestar físico (Kirk et al., 2001).

La soledad es un problema común en el envejecimiento. Para poder aminorar estas consecuencias, algunos estudios hablan de enfrentar esto mediante instancias de reunión con familiares o amigos, asistir a clubes sociales o, recordatorios para motivar al círculo cercano a visitar a sus ancianos (Pettigrew & Roberts, 2008).

### 2.1.5. La importancia del núcleo familiar y los vínculos intergeneracionales

Las redes familiares, sociales y comunitarias en la salud y bienestar general tienen un impacto positivo en la vejez ya que contribuyen al bienestar general de estas personas, además de promover una alta participación social. Según numerosos estudios, sentirse valorado y necesario para los seres queridos es un predictor significativo de longevidad. Por otra parte, las relaciones intergeneracionales que conviven en una misma época, dentro y fuera del ámbito familiar, influyen en el envejecimiento activo, siendo importante que los encuentros entre generaciones comiencen dentro del círculo familiar. Mantener relaciones familiares y sociales satisfactorias, donde cada miembro contribuya al bienestar común, es un objetivo clave para promover un envejecimiento satisfactorio y activo (Serrano, 2013).

El envejecimiento activo y la solidaridad intergeneracional están directamente relacionados, ya que las relaciones entre diferentes generaciones son esenciales para que el envejecimiento activo se convierta en una realidad. Entendemos por intergeneracionalidad las interacciones entre diferentes generaciones de una misma época, pero no solo se trata de coexistir, sino

también de interactuar, relacionarse y convivir en armonía. Estas relaciones se basan en la capacidad de transmitir y escuchar para así lograr una sociedad inclusiva de todas las edades.

Por otro lado, es crucial que estas relaciones entre generaciones inicien dentro del círculo familiar, ya que el diálogo entre padres, madres, abuelos/as e hijos/as pueden reducir significativamente el impacto del cambio generacional. Los círculos cercanos son un lugar en dónde se pueden transmitir valores y buenos hábitos. Entre estas relaciones, las que más han despertado interés son las de los abuelos con sus nietos, ya que el cuidado hacia ellos es una manera de sentirse útiles, enriquecerse y mejorar, además de ser una oportunidad para redescubrir nuevas habilidades (Serrano, 2013).

A pesar de la importancia que tiene la familia durante el envejecimiento, es importante reconocer que existe un maltrato psicológico hacia las personas mayores, tanto de manera consciente como inconsciente, en la mayoría de los casos esto proviene del núcleo familiar. Según una encuesta realizada por el Senama el año 2013, el 60,4% de los casos de maltrato psicológico o emocional son ejercidos por los hijos a través de la sobreprotección o infantilización que despojan al adulto mayor de su autonomía, como también ocurre mediante insultos y faltas de respeto a sus decisiones o deseos (SENAMA, 2013).

## 2.2. El relato de las personas mayores como patrimonio vivo

### 2.2.1 Las personas mayores como portadoras de historias

Cambiar la percepción sobre el envejecimiento exige un proyecto social orientado a derribar prejuicios y a reconocer las virtudes y potencialidades de este grupo etario, sin ignorar las inevitables pérdidas de habilidades físicas y mentales. Es esencial promover una nueva imagen de esta generación, cualquier cambio en el significado social de las personas mayores requiere de un esfuerzo continuo por parte de toda la sociedad. Uno de las principales herramientas para promover la inclusión es a través de compartir historias y recuerdos. Los relatos orales de las personas mayores son de gran utilidad, ya que su amplia experiencia de vida abarca numerosas vivencias, tanto públicas como privadas, en diferentes ámbitos sociales. Al ser narradas, estas experiencias pueden convertirse en datos valiosos que ayudarán a reconstruir diversos aspectos de la vida social (González Ríos, 2001).

El deterioro físico y mental que la mayoría de las personas mayores experimentan hace que trabajar con estas temáticas sea muy delicado. Aunque se ha

demostrado que la memoria realiza procesos de selección, omisión y supresión de recuerdos, estos procesos ocurren cerca del momento de la vivencia y los recuerdos suelen recuperarse con mayor precisión en la última etapa de la vida, especialmente aquellos de la infancia o juventud (González Ríos, 2001).

Por otra parte, una ventaja significativa de la historia oral es la disposición que muchas personas mayores manifiestan para hablar sobre su pasado. En general, son más sinceros que los jóvenes al hablar de sus experiencias pasadas, probablemente debido a la serenidad que aportan los años (González Ríos, 2001). El envejecimiento resulta un enriquecimiento cultural, en valores humanos, sensibilidad y comprensión. Es importante que estas cualidades se transmitan a las nuevas generaciones, al mismo tiempo que la vejez aprende de conocimientos y experiencias que no tuvieron en el pasado, lo que facilita la integración en la sociedad actual (Serrano, 2013). Villar & Serrat comentan en su texto “El envejecimiento como relato: Una invitación a la gerontología narrativa” lo siguiente: “La narrativa del éxito trata de definir el buen envejecimiento como aquel en el que no se envejece, en el que perviven los valores, estilos de vida y apariencia juveniles” (Villar & Serrat, 2015)

## 2.2.2 Reminiscencia, soporte de integridad

Se entiende por Reminiscencia como “el acto o hábito de pensar sobre, relatar eventos o el recuento de experiencias pasadas, especialmente las más significativas de la vida personal” (Scolni & Mirta, 2013) En relación con lo anterior, diversos autores señalan que es una actividad psíquica esencial durante el proceso de envejecimiento y la vejez, ya que facilita la integración del pasado con el presente, proporciona continuidad, refuerza la identidad, incrementa la autoestima y permite una nueva interpretación de la vida (Salazar Villanea, 2015). Por otro lado, estudios han asociado la reminiscencia con el desarrollo de la identidad en la vejez de al menos tres maneras: mejora la autoestima en una etapa de posible deterioro físico y cognitivo, preserva y fortalece la identidad proporcionando estabilidad psicológica, y en entornos sociales, permite la transmisión de conocimientos a las generaciones futuras (Salazar Villanea, 2010).

A lo largo de la vida, las personas reflexionan sobre sus logros, alegrías y tristezas. Este proceso de reminiscencia ayuda a comprender lo ocurrido y a orientar el futuro, siendo más común en la etapa final de la vida (Bonilla & Rapso, 1997). Asimismo, otro aspecto que subraya la importancia del recuerdo autobiográfico en los adultos mayores es su capacidad como ‘narradores de historias’, lo cual tiene significativas implicaciones sociales y culturales. Se sostiene que los adultos mayores pueden acceder a recuerdos profundamente elaborados y estructurados de sus propias biografías, las cuales poseen una gran relevancia social (Salazar Villanea, 2015).



### 2.2.3 Relato en la vejez, una manera de reafirmar la identidad

Contar historias es una actividad universal humana y una de las primeras estrategias discursivas que las personas aprenden en la niñez. Es una forma de entendimiento y comunicación utilizada a lo largo de la vida, sin importar la edad, clase social o nivel educativo. Por otro lado, el enfoque narrativo es una herramienta de investigación que explora los relatos que las personas, grupos e instituciones construyen sobre la vida social. Este enfoque se basa en dos hechos fundamentales: En primer lugar, reconoce que los seres humanos otorgan sentido a sus experiencias pensando en ellas como historias o relatos y en segundo lugar, considera que la narración de historias es una forma esencial de comunicación humana (Faedda & Soliveréz, 2015).

Investigaciones han planteado que la utilización del enfoque narrativo con personas mayores es sumamente valioso, ya que la narración es un instrumento esencial para dar sentido a la experiencia humana. A través de esta, las personas no solo explican sus propias vivencias, sino que también se comprenden las vivencias de los demás, aplicando el formato y la estructura de los relatos. El relato permite organizar y dar sentido a aspectos relevantes de la propia vida, entender los cambios experimentados a lo largo del tiempo y comprender situaciones de la

existencia, integrando los significados del yo en su trayectoria evolutiva (Villar, 2006).

La función narrativa permite integrar una representación coherente de uno mismo a lo largo de la trayectoria vital, transformando lo discordante en concordante y lo discontinuo en continuo. De este modo, a través de la práctica narrativa, el relato contribuye a mantener la coherencia y continuidad necesarias para sostener el sentimiento de identidad (Faedda & Soliveréz, 2015).

A medida que las personas envejecen, el proceso narrativo se vuelve relevante, especialmente cuando los cambios asociados a esta etapa causan una crisis de identidad y fomentan una percepción negativa de uno mismo (Villar, 2006). La identidad es la constante confrontación entre lo que permanece y lo que cambia. Es fundamental explorar cómo se transforma la identidad durante el envejecimiento, considerando los múltiples cambios corporales, psicológicos, sociales y existenciales que afectan la continuidad de la autopercepción. La identidad, entendida a través de la narración, permite integrar y dar sentido a las experiencias vividas, promoviendo una comprensión y conocimiento de uno mismo. El relato, por tanto, otorga significado a lo vivido, proporciona una versión coherente de nosotros en el presente y permite proyectarnos hacia el futuro (Iacub, 2012).

### 2.3.4 La persona mayor como patrimonio vivo

En tiempos modernos y tecnológicos, la sabiduría de las personas mayores es a menudo considerada menos relevante, mientras que se valora más la fuerza y la rapidez de los jóvenes. A lo largo de la historia, la vejez ha sido vista de dos maneras, en primer lugar como un periodo de enfermedad debido al deterioro natural del cuerpo con el paso del tiempo y, por otro lado, vista como una etapa que aporta sabiduría a través de experiencias. En la sociedad actual, occidental y capitalista, una vez perdida la sabiduría como elemento de valor y significación, la imagen predominante de la vejez se centra en la enfermedad. Esta perspectiva se refleja en la percepción de que el envejecimiento es una enfermedad que no tiene cura, una condición inevitable que contrasta con la juventud, a menudo escrita como la única enfermedad que se cura con el tiempo (Gallo, 2007).

La conexión de las personas mayores con sus propias autobiografías puede inducir cambios positivos que mejoren su calidad de vida y su visión del futuro. Es importante destacar que la valoración de las trayectorias de la vejez no sólo proporciona beneficios personales, sino que también representa un proceso valioso para su círculo cercano y la sociedad en general. En este contexto, establecer una mejor conexión con el pasado, los ancestros y sus historias se convierte en un desafío de memoria. Este proceso implica la resignificación y el reconocimiento del patrimonio vivo que representa la vejez. El filósofo chileno, Humberto Maturana, afirmaba de manera paradójica que “el futuro de la humanidad no son los niños, sino los mayores con quienes se transforman en la convivencia”. Esta declaración sitúa nuevamente en el centro a los adultos mayores, quienes desempeñaron un papel crucial en nuestra formación y crecimiento, por lo tanto, tienen una influencia significativa en lo que sucederá en el futuro (Urretaviscaya Rodríguez, 2022).

## 2.3. La comunicación como clave para la inclusión de la vejez

### 2.3.1 La inclusión hacia las personas mayores

La Real Academia Española define la palabra incluir como “poner algo o a alguien dentro de una cosa o de un conjunto, o dentro de sus límites”. Asimismo, organizaciones internacionales describen la inclusión como el pertenecer o ser parte de algo. A su vez, se refieren a generar un entorno que promueva el sentido de pertenencia de un individuo o grupo, de manera que esta se sienta respetada, valorada y apoyada (NIH, 2004).

La integración social de las personas mayores surge a través de la interacción entre sus condiciones sociales y recursos personales, pero este proceso se ha vuelto cada vez más complejo. El Servicio Nacional del Adulto Mayor (SENAMA) comenta que actualmente, las trayectorias de vida atraviesan etapas con procesos específicos. Es por esto que, para cada persona, la forma en la que han enfrentado inclusiones y exclusiones sociales en distintos momentos de su vida simplifica el efecto de estos procesos.

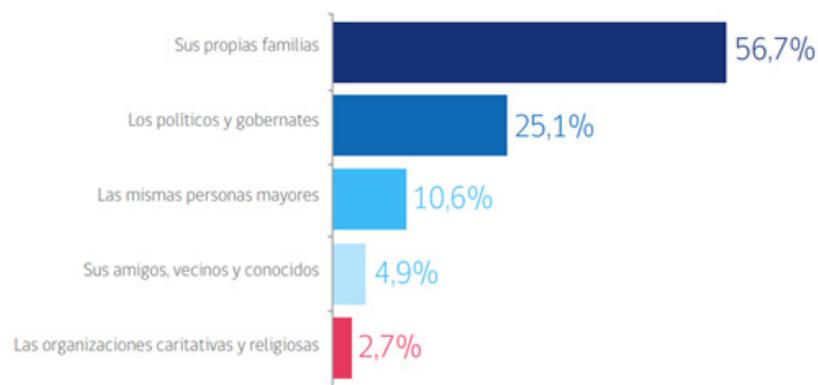
En Chile, según la percepción de sus ciudadanos, el entorno social carece de protección para las personas mayores, lo cual se suma a la visión de precariedad en las instituciones. Predomina la idea de que el bienestar de los mayores es principalmente responsabilidad de sus familias, mientras que otros grupos, como amigos, vecinos o instituciones religiosas y caritativas, asumen un rol secundario. Además, se observa una marginación social de las personas mayores, evidenciada en la falta de reconocimiento de sus participaciones en sus propios círculos o en la misma sociedad, lo que sugiere un “vacío de roles” dentro de esta población (Arnold-Cathalifaud et al., 2023).

En 2023, la Séptima Encuesta Nacional de Inclusión y Exclusión Social de las Personas Mayores, realizada por el SENAMA, se realizan una serie de preguntas con el objetivo de evaluar diferentes tipos de inclusión, en ella se encuentran la inclusión primaria, secundaria, simbólica y autorreferida. En este documento, se analizó la inclusión secundaria, ya que está orientada a la integración social de las personas mayores enfocándose en la percepción de su disponibilidad para mantener redes de apoyo familiares, amigos, vecinos, entre otros. Por otra parte, se incluyó el análisis de la inclusión simbólica ya que se enfoca en /y que circulan en la comunicación pública.

### 2.3.1.a. Análisis de la inclusión secundaria

En el análisis de una de las preguntas en la inclusión secundaria, se confirma, con un 56,7% del total de las respuestas, que existe una cultura que acentúa la importancia de las familias como principal responsable del bienestar de las personas mayores, tal como muestra en el gráfico 3.

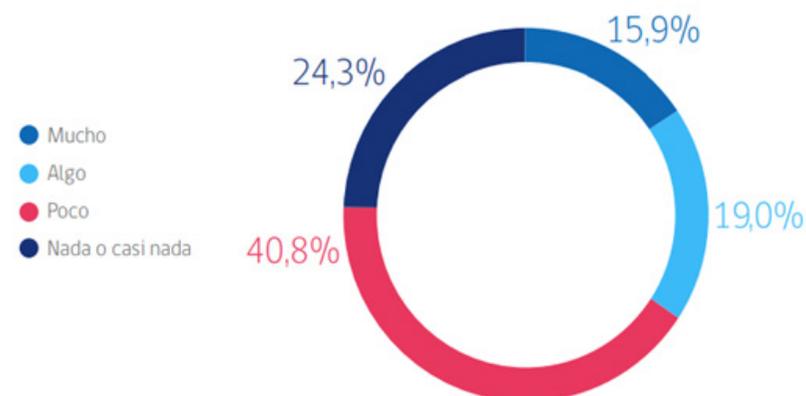
**Gráfico 3: ¿Quiénes tendrían las principales responsabilidades respecto al bienestar de las personas mayores?**



(Fuente: Arnold-Cathalifaud et al., 2023, p. 71)

Por otra parte, se puede observar en el gráfico 4 una falta de reconocimiento social de los aportes de las personas mayores hacia la comunidad en Chile, dónde un 40,8% de las respuestas indica que estos aportes son pocos aprovechados y nada o casi nada aprovechados con un 24,3%.

**Gráfico 4: ¿Son aprovechados los aportes de las personas mayores a la sociedad?**



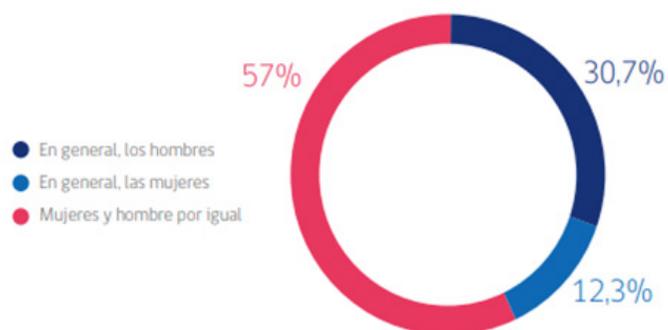
(Fuente: Arnold-Cathalifaud et al., 2023, p. 77)

En base a estos resultados, se concluye que en Chile persiste una cultura que atribuye principalmente a las familias la responsabilidad del bienestar de las personas mayores, lo cual muestra una limitada participación de la sociedad y de las instituciones en esta tarea. Además, se analiza el poco reconocimiento hacia los aportes de las personas mayores, ya que una proporción considerable de respuestas percibe que estos aportes son poco o nada aprovechados. Ambos factores parecen generar una sensación de exclusión y subutilización de las capacidades y conocimientos de los mayores dentro de la comunidad, lo cual revela una dimensión de marginalización en su integración social.

### 2.3.1.b. Análisis de la inclusión simbólica

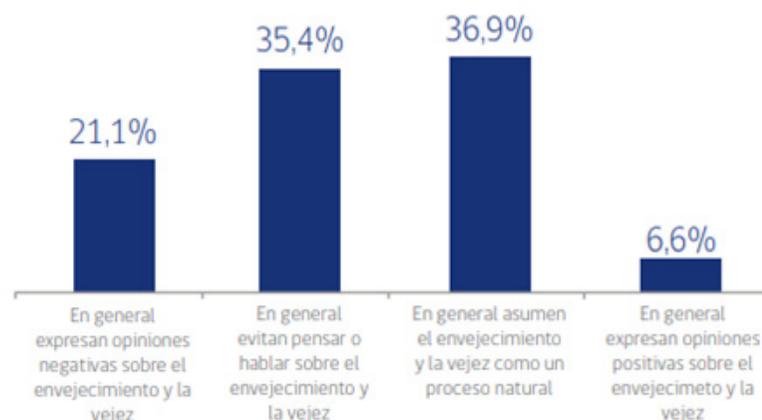
En cuanto a la inclusión simbólica y tal como muestra el gráfico 5, el Servicio Nacional del Adulto Mayor expone que un 57% considera que tanto hombres y mujeres con igualmente capaces de afrontar el envejecimiento y la vejez. Esto señala la disposición a vivir esta etapa no está relacionada al género sino a las vivencias individuales de cada persona. Por otro lado, un porcentaje importante de las respuestas señala que los hombres estarían menos preparados con una cifra del 30,7%. Esto se relaciona directamente con la percepción de que las mujeres son más activas física y mentalmente, mientras que los hombres son perjudicados al desvincularse de sus roles laborales (Arnold-Cathalifaud et al., 2023).

**Gráfico 5: ¿Quiénes estarían menos preparados para enfrentar el envejecimiento y la vejez?**



(Fuente: Arnold-Cathalifaud et al., 2023, p. 86)

**Gráfico 6: ¿Qué opiniones se escuchan más frecuentemente respecto a la vejez y el envejecimiento?**



(Fuente: Arnold-Cathalifaud et al., 2023, p. 90)

Tal como muestra el gráfico 6, se les preguntó a las personas cuáles son las opiniones que más escuchan sobre el envejecimiento y la vejez. El mayor porcentaje, con un 36,9%, considera que el envejecimiento es tratado como un proceso natural en las conversaciones cotidianas que se escuchan y un 35,4% creen que se evita pensar o hablar sobre este tema. Por un lado, considerar que la envejecer es un proceso natural es un signo positivo, pero, por otro lado, el Servicio Nacional del Adulto Mayor cree que puede ser una forma de resignación. Al ser respuestas con un porcentaje similar, estas manifiestan una actitud neutral como una tendencia a evitar el tema de la vejez y el envejecimiento en el ámbito social, además de reflejar ciertos prejuicios como la decadencia, la escasez de opiniones positivas o la desinformación, considerando los bajos porcentajes de opiniones positivas (Arnold-Cathalifaud et al., 2023).

### 2.3.2 La comunicación interpersonal para el sentido de pertenencia

La comunicación interpersonal se centra en la relación con otro, se prioriza la comprensión con la persona que se habla y no el entendimiento de lo que esta misma dice. Esta relación es generada gracias a la personalización, intimidad, empatía y confianza (Romeu, 2015). Los seres humanos logran establecer relaciones con otros a través de interacciones que pueden seleccionarse como procesos sociales. Por lo tanto, la comunicación es un proceso esencial y decisivo en cualquier relación social, ya que actúa como el medio que facilita y regula la interacción entre dos persona (Flores et al., 2016). Para comprender de mejor manera la comunicación interpersonal se debe entender a la comunidad. Marta Rizo, en 2013, da el sentido etimológico del término “comunidad”, describiéndola como proveniente de la voz latina *communis*, que deriva del *cum* (con, conjuntamente) y *munus* (carga, deuda). Se deduce que el concepto de comunidad implica una relación basada en compromisos y responsabilidades compartidas. De igual manera, otro significado del término *communis* está asociado a la idea de comunión, es decir, el acto de compartir y estar unidos. Este enfoque conecta el término comunidad con el de comunicación (Rizo, 2013).

Hace más de cincuenta años, George Hillery analizó de manera cuantitativa y cualitativa de 94 definiciones de este mismo término, descubriendo que todas coincidían en un aspecto fundamental: estaban relacionadas directamente con las personas. Igualmente, su estudio identificó otras

definiciones que se repetían, como la interacción y la vida compartida, conceptos que guardan una estrecha conexión con la comunicación. Por ello, se concluye que toda comunidad necesita construir redes de relaciones e interacciones, fomentar y preservar un sentido de pertenencia, y llevar a cabo acciones colectivas (Hillery, 1955).

Según el texto *Sense of community: A definition and theory*, el sentido de pertenencia puede facilitarse mediante interacciones personales que refuercen el compromiso y la reciprocidad en las relaciones. Asimismo, los estudios de Roy Baumeister y Mark Leary en su documento *The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation*, exponen que las relaciones sociales positivas y la sensación de ser incluido son necesidades humanas fundamentales que, en el caso de las personas mayores, puede ser un recurso crucial para enfrentar los desafíos del envejecimiento y la etapa de la vejez. El sentido de pertenencia o bien como se ha descrito anteriormente, la inclusión es un componente importante para la vida de cualquier persona, debido a que esta puede fomentar la conexión emocional dentro de una comunidad y promueve un entorno de apoyo y cooperación mutua. En el caso de las personas mayores, esto tiene una relevancia especial ya que contribuye a reducir el aislamiento, la sensación de soledad y a fortalecer su bienestar emocional y social. Tal como menciona Marta Rizo, la comunicación interpersonal es un elemento clave en este proceso, ya que permite establecer vínculos significativos, compartir experiencias y construir un espacio, dónde es preciso incidir en las personas mayores para que se sientan valorados y reconocidos.

### 2.3.3 La comunicación intergeneracional

La comunicación intergeneracional puede manifestarse de diversas maneras. En un escenario ideal, jóvenes, adultos y personas mayores podrían comunicarse de manera efectiva, expresar sus ideas, intenciones y sentimientos, y alcanzar sus objetivos relacionales de manera satisfactoria. Sin embargo, tanto la experiencia cotidiana como las investigaciones recientes indican que la comunicación intergeneracional tiende a inclinarse por malentendidos y conflictos. Esto se debe, en gran medida, a que la distancia cronológica entre los participantes de la interacción implica supuestos, habilidades, necesidades y experiencias muy diferentes (Williams & Nussbaum, 2001).

Los estereotipos tienen un rol fundamental al momento de ocurrir una conversación entre generaciones. Según investigaciones, los adultos jóvenes perciben signos de la edad cuando interactúan por primera vez

con personas mayores. Estos signos provocan en los jóvenes un conjunto de expectativas estereotipadas, generalmente negativas. Como resultado de estas expectativas, los adultos de edades más tempranas ajustan su manera de hablar de forma condescendiente o protectora. Por ejemplo, si su estereotipo negativo hacia las vejez implica la percepción de deterioro cognitivo, es probable que los jóvenes hablen más despacio, utilicen un vocabulario o estructuras gramaticales más simples, y utilicen elementos comúnmente asociados con el habla infantil (Harwood, 2008). Esta forma de comunicación tiende a ser un problema para la persona anciana que la recibe. Los estereotipos pueden llevar a estrategias de acomodación y pueden dividirse en dos tendencias generales de ajuste comunicativo: la sub-acomodación y la sobre-acomodación. La sub-acomodación ocurre cuando los participantes ajustan muy poco sus estilos comunicativos. En cambio, la sobre-acomodación aparece cuando el ajuste es, o se percibe como exagerado (Pérez & Smith, 2008).

Por otro lado, investigaciones han relatado cómo las personas mayores suelen hablar a los jóvenes sobre sus problemas, especialmente en relación con temas como la muerte, la enfermedad, el duelo y las dificultades financieras. Estas revelaciones resultan difíciles de manejar para los jóvenes en la interacción, en cambio para las personas de edad más avanzada, es habitual hablar sobre temas más profundos. Conversaciones como la muerte, la enfermedad, la aflicción y los problemas financieros tienden a ser más frecuentes ya que estos cumplen ciertas funciones para ellos. En particular, comentar sobre sus luchas personales y dificultades en la vida puede servir a una función de autodesvalimiento, permitiéndoles un poco más de libertad en su comportamiento dentro de una determinada interacción (Harwood, 2008).

Además, la FAD (autorevelación-dolorosa) consigue una función terapéutica en la vejez, ya que tiende a ser positivo, en términos coloquiales, “sacar del pecho” estos pensamientos e ideas. Como recurso existencial, resulta beneficioso relatar los eventos y experiencias dolorosas vinculadas al envejecimiento. Este proceso puede ayudar a los adultos mayores a comprender mejor su identidad y su posición dentro del contexto más amplio de su ciclo de vida. Llegar a comprender y dar significado a experiencias es vital en el proceso de envejecimiento, tanto así que puede ser esencial racionalizar acontecimientos dolorosos (Harwood, 2008). Las investigaciones sobre la satisfacción en la comunicación intergeneracional han registrado cómo las personas perciben estos encuentros. Generalmente, estos se consideran satisfactorios cuando los comportamientos comunicacionales responden a las necesidades y objetivos de todos los participantes en la interacción (Williams & Nussbaum, 2001).

Figura 6: Registro fotográfico análogo  
Elaboración propia.

### 2.3.4 La escucha activa como elemento necesario para la comunicación

La escucha activa es una forma de comunicación que permite expresar ideas claras sin interrumpir al receptor. Se desarrolla de manera libre, considerando los pensamientos y sentimientos de los demás, y demuestra cuán atento está una persona durante el diálogo. Este tipo de comunicación se refleja en las acciones del emisor, quien pone atención, analiza, razona y comprende la información transmitida en la conversación. Para lograr una buena comunicación, es esencial que las personas estén presentes activamente, no de forma pasiva, y por lo mismo, es importante observar cómo estos escuchan a los otros (Hernández & Lesmes, 2017). Para lograr una comunicación efectiva, es necesario articular las macro habilidades de escuchar, hablar, leer y escribir. Estas habilidades permiten que el proceso de interacción y el intercambio de mensajes sean claros y cumplan su objetivo. Una comunicación eficaz contribuye al progreso y desempeño de una persona, favoreciendo un proceso eficiente y asertivo en diversos contextos de desarrollo humano (Hernández Calderón & Lesmes Silva, 2017).

Uno de los aspectos fundamentales para llevar a cabo la escucha activa es diferenciar entre oír y escuchar. Oír es un fenómeno fisiológico, perteneciente al ámbito de las sensaciones, que permite percibir los sonidos en diferentes grados. Es simplemente la recepción pasiva de las vibraciones del sonido y de los datos proporcionados por el emisor. En cambio, escuchar implica captar, atender e interpretar los mensajes verbales y otras expresiones como el lenguaje corporal y el tono de voz. Escuchar significa deducir, comprender y dar sentido a lo que se oye, añadiendo significado al sonido. En resumen, escuchar es más que simplemente oír; es interpretar activamente (Ortiz, 2007). En los diálogos, se pueden utilizar distintos modos de escuchar, los cuales varían según el nivel de entendimiento alcanzado en cada conversación. Estos modos de escucha reflejan el grado de atención de los oyentes. Rodrigo Ortiz en 2007 clasifica los diferentes niveles de escucha los cuales se exponen en la tabla 1.

**Tabla 1: Niveles de escucha**

APRECIATIVA	Se escucha sin prestar atención buscando placer
SELECTIVA	Se escucha seleccionando la información que le interesa
DISCERNITIVA	Se extraen las ideas principales del mensaje
ANALÍTICA	Se estudia las relaciones entre las ideas del mensaje
SINTETIZADA	Se toma la iniciativa en la comunicación
EMPÁTICA	Se interpreta el mensaje poniéndose en el lugar del emisor
ACTIVA	Se escucha con atención entendiendo totalmente el mensaje

(Elaboración propia, fuente: Ortiz, 2007)

### 2.3.5 Beneficios y estrategias para una escucha activa

Dentro del marco de la comunicación efectiva, la escucha activa obtiene un papel fundamental en diversos aspectos. En primer lugar, permite detectar problemas a tiempo, lo que a su vez aumenta la productividad al minimizar los malentendidos. Enseña a pensar antes de hablar y actuar, lo que fomenta el desarrollo de las relaciones personales. Además, contribuye a descubrir los gustos, necesidades e inquietudes de las otras personas, facilitando la construcción de confianza y fortaleciendo los lazos de amistad. Por último, al practicar la escucha activa, se logra el dominio para controlar y dirigir la conversación hacia un objetivo, desarrollando así la capacidad de influir, proyectando una imagen de inteligencia y respeto hacia el individuo (Hernández Calderón & Lesmes Silva, 2017)

Existen numerosas costumbres occidentales que son poco productivas y que actualmente dificultan la escucha activa en los diálogos. Entre las más comunes se encuentran el intentar seguir tres conversaciones simultáneamente, responder una llamada, o revisar el chat mientras se está tratando de escuchar. En 2016, Bautista y Carhuancho presentan una serie de recomendaciones para mantener una escucha activa y así proporcionar una buena comunicación, las cuales se presentan en la tabla 2 (Bautista Ochoa & Carhuancho Leon, 2016).

**Tabla 2: Recomendaciones para una escucha activa**

<b>Dejar de hablar</b>	Si una persona está hablando, no puede escuchar.
<b>Conseguir que el interlocutor se sienta en confianza</b>	Ayudar a la persona a sentirse libre para expresarse. Esto puede lograrse poniéndose en su lugar, es decir, estableciendo una relación de empatía.
<b>Demostrar al interlocutor que se está dispuesto a escucharle</b>	Adoptar una posición abierta y activa, mostrando claramente interés. Esto se logra mediante movimientos afirmativos de cabeza, palabras como "sí, sí", "ya veo", resumiendo y confirmando las afirmaciones del interlocutor, formulando frases con una tonalidad adecuada (no con incredulidad), con empatía y respeto, sin interrumpir prematuramente ni hacer conclusiones apresuradas.
<b>Dominar las emociones</b>	Una persona enojada siempre malinterpreta las palabras.
<b>Evitar criticar y argumentar en exceso</b>	Evitar situar al interlocutor a la defensiva, lo que podría llevarle a enojarse o a callarse.
<b>Preguntar cuanto sea necesario</b>	Además de demostrar que se está escuchando, ayudará al interlocutor a desarrollar sus puntos de vista con mayor amplitud.
<b>Conocer y saber interpretar el lenguaje no verbal</b>	Interpretar el tono y ritmo de la voz, los gestos con las manos, las expresiones faciales y la postura corporal.
<b>Manifestar afecto a través de gestos</b>	Mostrar afecto con gestos como una mano en el hombro o un abrazo, dependiendo de la confianza entre los participantes del diálogo, así como con palabras que inspiren ánimo y confianza, evitando rechazos o reproches.

(Elaboración propia, fuente: Bautista Ochoa & Carhuancho Leon, 2016)

## 2.4. Jugar para conectar

### 2.4.1. La importancia de jugar durante toda la vida

Es importante comprender cuál es el rol que tiene el jugar en la vida de las personas. Tal como señala Imma Marín, el juego, para el ser humano, representa una actitud hacia la vida. Es una actividad libre y espontánea que genera una fuente inagotable de placer y satisfacción. Más allá de la simple manipulación de un objeto o la integración a una dinámica, el juego despierta deseo, curiosidad, pasión, alegría, libertad, espontaneidad y sentido del humor.

En definitiva, fomenta las ganas de saber, sentir, crear, descubrir, disfrutar, esforzarse o aceptar desafíos. Es una expresión pura de las ganas de vivir y aceptar la vida tal como es. Aunque es evidente que los logros en el juego no alterarán la realidad, cuando las personas juegan, dirigen toda la atención y esfuerzo a la actividad, quedando completamente inmersos en ella. Parte de esta pasión y entusiasmo se debe a que jugar es una actividad libre, que no será juzgada, ofrece un espacio personal, un

tiempo propio y un margen de error, características que no suelen estar permitidas en otras actividades (Marín, 2009).

Por lo tanto, también es importante comprender que ocurre en diferentes etapas de la vida del ser humano. El doctor Jorge Moya y otros autores, indican que, durante la adolescencia y la edad adulta, el juego contribuye al desarrollo del sentido de comunidad, el desarrollo social y el proceso de autoconocimiento. Las personas son seres sociales, por lo tanto, jugar, especialmente juegos de mesa modernos, ayuda a conectar con los demás de manera afín y permite disfrutar de diversas dinámicas que estos juegos facilitan. Otro grupo etario que ha sido objeto de diversas investigaciones, además de los niños, es el de las personas mayores. Estudios han demostrado que implementar juegos de mesa en esta etapa de la vida ayuda a prevenir el deterioro cognitivo. Participar en actividades recreativas que promueven la socialización favorece la cognición a medida que las personas envejecen, además de aminorar el sentimiento de soledad y síntomas de depresión (Moya Higuera et al., 2024).

## 2.4.2. Los beneficios del juego

Para poder aplicar un juego dentro de diversos grupos humanos, es fundamental entender que estos pueden intervenir en múltiples ámbitos y cumplir diferentes propósitos. Los juegos no solo son una herramienta de entretenimiento, sino también un medio para promover habilidades personales, fomentar la interacción y generar espacios de reflexión colectiva. Su capacidad para construir significados compartidos y adaptar conceptos abstractos a realidades concretas los convierte en una estrategia poderosa en el ámbito social. Para esto, es importante tener en consideración tres elementos importantes que fomentan la aplicación del juego a este proyecto.

### 1. El contenido no existe por sí mismo, tiene un sentido

Cuando el juego sirve para resolver un conflicto, cada acción tomada por el jugador está guiada por el objetivo de alcanzar una conclusión donde se salga victorioso. Cada tarea o decisión que se toma dentro del juego tiene un propósito. Al seguir las reglas y hacer uso de los recursos disponibles, los jugadores se ven impulsados a desarrollar habilidades de pensamiento estratégico y creativo, buscando constantemente la mejor manera de alcanzar sus metas. Este enfoque favorece la resolución de problemas de manera reflexiva y analítica, estimulando la mente en un entorno lúdico (Carr & Cameron-Rogers, 2016).

### 2. Las dinámicas promueven la participación

El uso del juego favorece un papel activo de los participantes, ya que las mecánicas requieren la intervención de cada jugador. Este papel activo se hace presente, por ejemplo, a través de la dinámica de turnos, donde cada jugador debe esperar su momento para participar. Si un jugador no concreta su jugada, el avance del juego queda detenido, lo que demuestra que la participación de todos es crucial para continuar con el proceso. Así, cada jugador está constantemente comprometido y atento a las acciones de los demás, pues su intervención tiene un impacto directo en el desarrollo del juego (Hernández, 2024).

### 3. Perder no es una derrota, sino un incentivo a seguir mejorando

Un factor clave en los juegos es la forma en que se maneja la derrota. Al ubicarse en un espacio simbólico distinto a la vida cotidiana, perder en el juego no implica consecuencias que afecten en la vida real, a diferencia de situaciones cotidianas como responder mal en una prueba. En este contexto, las consecuencias del fracaso son mínimas, lo que refuerza la idea de que los objetivos siguen siendo alcanzables. Este enfoque motiva a los participantes a seguir adelante y continuar participando. Por lo tanto, perder se asimila a una oportunidad para desechar una hipótesis fallida y explorar nuevas formas de ganar, no como un fracaso definitivo (Gee, 2003; McGonigal, 2011).

### 2.4.3. La línea del flujo

Mihaly Csikszentmihalyi da a conocer la teoría del flujo en 1990, expone que los individuos logran alcanzar altos niveles de bienestar cuando se encuentran en un estado de flujo. Este estado es una completa inmersión de la actividad que se lleva cabo, la persona debe estar completamente focalizada y motivada en el presente, se caracteriza principalmente por el estado de satisfacción máxima, bajándole importancia a las preocupaciones del diario vivir (Desmet et al., 2016)

Para que el usuario tenga una experiencia óptima en el flujo se deben tener en cuenta dos elementos principales: las habilidades de la persona y los retos planteados por la actividad. Estas variables suelen mostrarse en un gráfico, el cuál representa que este estado debe ir incrementándose, tal cómo se muestra en la figura 4. Se debe buscar el equilibrio apropiado entre estos dos elementos, si la actividad contiene retos que exceden el conjunto de habilidades, desembocará un estado de ansiedad y frustración en la persona. Y por el contrario, cuándo las habilidades exceden los retos, el resultado de la actividad será provocar aburrimiento y por ende, poco interés (Csikszentmihalyi, 1990, 2000).

En el libro *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Csikszentmihalyi expone que el estado del flujo, para que pueda ser óptimo y obtenga resultados positivos a los usuarios, debe tener características importantes, los cuales se presentan en la figura 5.



Figura 7: Comportamiento de un buen flujo  
(Fuente: Desmet et al., 2016)

El estado de flujo se puede lograr de forma deliberada cuando los individuos se involucran en actividades que son acordes a sus propios intereses y que planteen retos considerables, aunque realistas. En el momento de crear y desarrollar actividades que involucren el estado de flujo, hay que tener en cuenta el máximo gozo (Desmet et al., 2016). Por esta razón, el estado de flujo se incluye como potencial herramienta para este proyecto ya que optimiza la experiencia de actividades al equilibrar desafío y habilidad, facilitando las conexiones significativas entre generaciones. Esto permite que los integrantes del círculo cercano de personas mayores se involucren cómodamente, desarrollen confianza y vivan experiencias gratificantes y memorables. Además, favorece a la creación de vínculos profundos, transformando el juego como una herramienta de conexión y aprendizaje continuo.

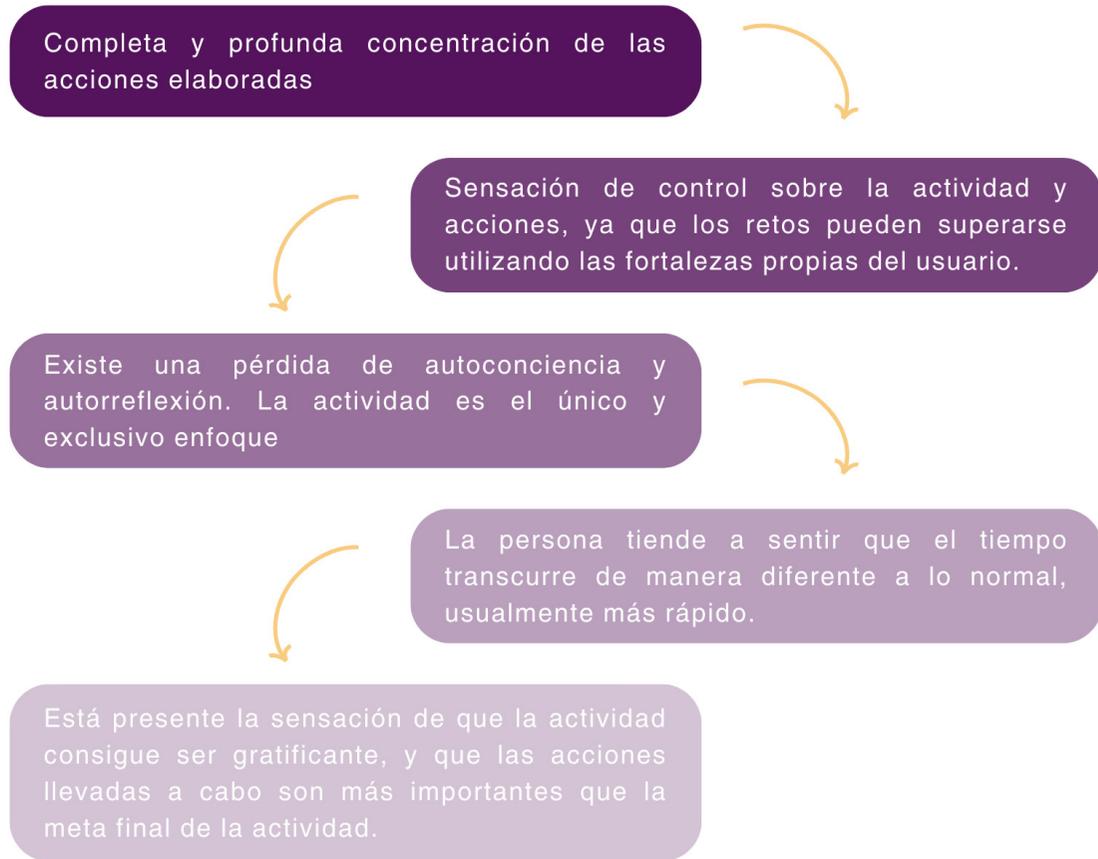


Figura 8: Características importantes para un óptimo estado de fluir  
(Elaboración propia, fuente: Desmet et al., 2016)

#### 2.4.4. ¿Juego, Gamificación o Serious Games?

En el proceso de desarrollo de este proyecto, se han explorado y analizado diversas bases teóricas con el fin de construir una propuesta que aborde de manera efectiva la problemática planteada. A partir de esta reflexión, surge una pregunta clave: ¿es el juego, como disciplina teórica y práctica, el enfoque más adecuado para estas circunstancias? Sería más pertinente posicionar el producto como un serious game. Para definir esto, se observaron los diferentes conceptos y se logró seleccionar el más adecuado para este proyecto.

Es relevante hacer la diferencia entre el juego, la gamificación y los serious games, para esto se exploraron tres autores, Roger Caillois para la definición de juego, Sebastian Deterding et al. para la gamificación y Laura Londoño et al. para los serious games. Es por esto que se realizó una comparación de conceptos, tal como se muestra en la tabla 4.

Según lo presentado en la tabla, un juego es una actividad autosuficiente que se desarrolla principalmente con fines de ocio y por el placer que genera el acto de jugar. En contraste, la gamificación aplica elementos

característicos de los juegos en contextos externos para motivar a las personas a realizar actividades orientadas a alcanzar sus objetivos específicos. Por su parte, los Serious Games son juegos completos que, además de entretener, persiguen un propósito adicional, como el desarrollo de habilidades o la enseñanza de conceptos. Estos se distinguen por operar en límites y espacios diseñados específicamente para cumplir su objetivo (Hernández, 2024).

Los Serious Games se presentan como una línea teórica relevante para este proyecto debido a su capacidad de trascender el simple entretenimiento e integrar objetivos adicionales como potenciar la reflexión y las habilidades personales. Breuer y Bente, en el 2010, señalan que los Serious Games no siempre tienen un enfoque educativo directo, pero logran enseñar y sensibilizar en aspectos específicos a través de sus dinámicas y mecánicas. Esto permite que, aunque el propósito educativo no sea evidente para el jugador, el juego pueda generar un impacto significativo, abordando temas complejos y fomentando habilidades de manera efectiva (Breuer & Bente, 2010).

**Tabla 3: Comparación de juego, gamificación y serious games**

ASPECTO	JUEGO	GAMIFICACIÓN	SERIOUS GAMES
<b>DEFINICIÓN</b>	Actividad estructurada con reglas, objetivos y resultados, cuya principal motivación es el entretenimiento.	Uso de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos para alcanzar metas ajenas al juego.	Juegos diseñados con un propósito educativo o formativo explícito o implícito.
<b>FINALIDAD</b>	Generar diversión y entretenimiento, centrado en la satisfacción del jugador.	Modificar conductas, fomentar el compromiso y mejorar el rendimiento en contextos como el trabajo, la educación o la salud.	Educar, entrenar o sensibilizar a los jugadores sobre un tema específico, además del entretenimiento.
<b>PARTICIPACIÓN</b>	Centrada en la diversión individual o grupal.	Los participantes interactúan con los elementos de juego en un contexto no necesariamente lúdico, con el fin de cumplir metas no relacionadas con el ocio.	El jugador no solo aprende, sino que interactúa y toma decisiones relacionadas con el tema que se aborda.
<b>CONTEXTO</b>	Principalmente en entornos de ocio y entretenimiento	Se aplica en entornos laborales, educativos, o de marketing para aumentar la motivación y mejorar el desempeño y el trabajo en equipo.	Se utiliza tanto en educación, formación profesional o contextos de ocio para promover el aprendizaje o la reflexión.
<b>EXPERIENCIA GENERADA</b>	Disfrute, satisfacción, sentido de logro a través del juego.	Sentimiento de progreso o motivación para alcanzar metas fuera del contexto del juego.	Sensación de aprendizaje, reflexión o desarrollo de habilidades relacionadas con el tema educativo, aunque puede no ser evidente de forma directa.

(Elaboración propia, fuente: Caillois, 1986; Deterding et al., 2011; Londoño & Rojas, 2021)

## 2.4. El juego de mesa

### 2.5.1. ¿Qué es el juego?

Definir el concepto de “juego” puede ser una tarea sorprendentemente compleja en la actualidad. A través del tiempo, este término ha adquirido diferentes interpretaciones y aplicaciones en diversas disciplinas, como la psicología, el diseño y la educación. En una sociedad donde los juegos abarcan desde actividades físicas y recreativas hasta experiencias digitales y narrativas, resulta desafiante establecer una definición única que englobe todas las manifestaciones de la palabra. Sin embargo, la diversidad de perspectivas ha generado debates interesantes para caracterizar esencialmente un juego. ¿Es la diversión un elemento indispensable? ¿O basta con que exista un conjunto de reglas y un objetivo?

Abordar esta complejidad requiere explorar y analizar los aportes teóricos de diversos autores. Para efectos de esta investigación, se toma como punto de partida una obra clave en la teorización del juego durante el siglo XX. Johan Huizinga, en su libro “Homo Ludens” define el juego como:

“una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción

que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (p.45).” (Huizinga, 1972)

En 1986, Roger Caillois (Caillois, 1986) argumenta que Huizinga si bien destaca la relevancia de la función de este en el desarrollo de la sociedad, no logra clasificar ni describir plenamente el juego. A partir de este cuestionamiento, Caillois sostiene que tanto las reglas como la ficción comparten la característica de que la actividad en la que se participa se separa de la vida cotidiana y se desarrolla en un espacio y tiempo delimitado, lo que crea un ámbito diferente y autónomo. Ambas definiciones se comparan con las de Huizinga en la tabla 4 de este documento.

Tracy Fullerton, en su libro *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, reafirma algunas bases teóricas de Huizinga al sostener la visión del juego como un sistema formal cerrado, pero se añade que este involucra a los participantes en un conflicto estructurado cuyo desenlace es desconocido y se logra resolver de manera desigual para cada uno. La incertidumbre es lo que impulsa a los jugadores a seguir participando, ya que la certeza de quién ganará rompería el pacto de inmersión en la realidad secundaria que ofrece el juego (Fullerton, 2024).

**Tabla 4: Comparación de las Definiciones de Juego según Johan Huizinga y Roger Caillois**

	<b>JOHAN HUIZINGA</b>	<b>ROGER CAILLOIS</b>
<b>LIBERTAD Y PARTICIPACIÓN</b>	Acción u ocupación libre	Libre (No se está obligado a participar).
<b>LÍMITES Y ESPACIO-TIEMPO</b>	Se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados.	Separada (Tiempo y espacio son limitados de antemano).
<b>EMOCIÓN Y SENTIMIENTO</b>	Va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.	Incierta (Su resultado no está definido de antemano).
<b>FINALIDAD</b>	Tiene su fin en sí misma	Improductiva (No produce elementos nuevos).
<b>REGLAS</b>	Reglas absolutamente obligatorias	Reglamentada (Convenciones que suspenden y sustituyen las leyes ordinarias).
<b>CONCIENCIA DEL JUEGO</b>	Conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente.	Ficticia (Conciencia de una realidad secundaria).

(Elaboración propia, fuente:(Hernández, 2024)

## 2.5.2. La teoría de juegos

En su teoría del juego, Caillois lo divide en dos grandes categorías, que denomina *Paideia* y *Ludus*. El primero, *Paideia*, corresponde al juego espontáneo, libre y basado en la impulsividad, mientras que el segundo, *Ludus*, es el juego reglado, donde los participantes, de forma voluntaria, deben seguir reglas arbitrarias que definen los límites dentro de los cuales se desarrolla el juego (Caillois, 1986). Además, Caillois clasifica los juegos según la situación predominante en la que se centran, identificando cuatro tipos principales: *Agon* (competencia), *Alea* (azar), *Mimicry* (simulacro) e *Ilinx* (vértigo). Cada uno de estos tipos refleja una dinámica distinta dentro de la experiencia lúdica, donde el énfasis varía desde la confrontación directa hasta la experiencia de la alteración sensorial o el caos.

- *Agón*: Se distingue por ser una competencia en la que, desde un comienzo, se aseguran condiciones equitativas entre los participantes, con el fin de demostrar que la habilidad de un jugador supera a la del otro. Ejemplos de este tipo de juego incluyen el fútbol, el ajedrez y el boxeo

- *Alea*: Se presenta como un juego en el que la victoria no depende de las habilidades del jugador, sino de la suerte. Aunque mantiene la igualdad de condiciones entre los participantes, no se gana por mérito ni esfuerzo. Ejemplos de este tipo son juegos como el de los dados o la lotería (Caillois, 1986).

- *Mimicry*: Involucra una convención en la que los jugadores asumen roles ficticios, adoptando la identidad de un personaje diferente a sí mismos. Un ejemplo clásico son los juegos de rol, como "calabozos y dragones", o el juego simbólico que los niños practican cuando, por ejemplo, juegan a que el suelo es lava (Caillois, 1986).

- *Ilinix*: Se refiere a los juegos que provocan una sensación de adrenalina a través de actividades peligrosas. Los deportes extremos, como el snowboard, las carreras de motos y los juegos de parques de diversiones, son representaciones típicas de este tipo de juego (Caillois, 1986).

Un mismo juego puede combinar varias de estas categorías, como ocurre en los juegos de cartas, donde se encuentra la suerte en la distribución aleatoria de la baraja (*alea*), junto con el impulso competitivo propio del *agón*. Generalmente, los juegos de mesa se construyen a partir de estas dos primeras situaciones.

### 2.5.3. Dinámicas del juego

Existen muchísimas maneras de hacer funcionar un juego, los participantes pueden jugar en equipos, todos contra todos o entre ellos mismos. José Zagal en 2006 clasifica a los juegos de mesa en tres grandes categorías: Los competitivos, los colaborativos y los cooperativos.

Los juegos competitivos dependen de que los participantes desarrollen estrategias que se opongan a las acciones de los demás jugadores. En este tipo de juegos, los objetivos de los jugadores se contraponen, de manera que alcanzar el éxito no solo beneficia al participante, sino que también implica la derrota de sus rivales (Zagal et al., 2006)

Por otro lado, los juegos colaborativos se distinguen por permitir que los jugadores compartan objetivos, beneficios y resultados como un equipo. En este tipo de dinámicas, o todos ganan o todos pierden. Aunque los jugadores pueden tener roles distintos, el resultado afecta a todo el grupo (Zagal et al., 2006).

Por último, los juegos cooperativos surgen únicamente cuando existe un interés común, predominando el libre albedrío. Aunque colaborar resulta una dinámica necesaria, el enfoque sigue siendo individual, ya que priorizar el beneficio propio puede ser determinante para alcanzar la victoria. En este tipo de juegos, traicionar a otro jugador en un momento oportuno puede inclinar la balanza al resultado del juego. Se distinguen por incluir reglas que permiten negociar con el otro, facilitando a que los jugadores identifiquen un resultado favorable para todas las partes involucradas (Zagal et al., 2006).

## 2.5.4. Modelo Octalysis: ¿Qué debe tener un juego para ser exitoso?

El modelo Octalysis se logra desarrollar gracias a Yu-Kai Chou, donde ofrece una matriz de análisis enfocada en las motivaciones humanas. Este modelo identifica diferentes drivers o mecánicas que deben evaluarse y seleccionarse en función de los objetivos deseados y del público al que se dirige un proyecto. La elección de las mecánicas más adecuadas permite que el diseño no solo sea divertido, sino que también conecte con las emociones humanas, las motivaciones y las conductas de los participantes. De esta manera, los elementos del juego pueden trasladarse a contextos que no necesariamente son lúdicos, logrando así un impacto significativo en distintos entornos (Nieves Narducci, 2023). A continuación, se explicarán los 8 drivers que corresponden a este modelo explicados por Ferrán Teixes en 2017, los cuales pueden observarse en la figura 5.

Figura 10: Extracto juego Monopoly (Elaboración propia)

### Marco de los 8 impulsos de Modelo Octalysis

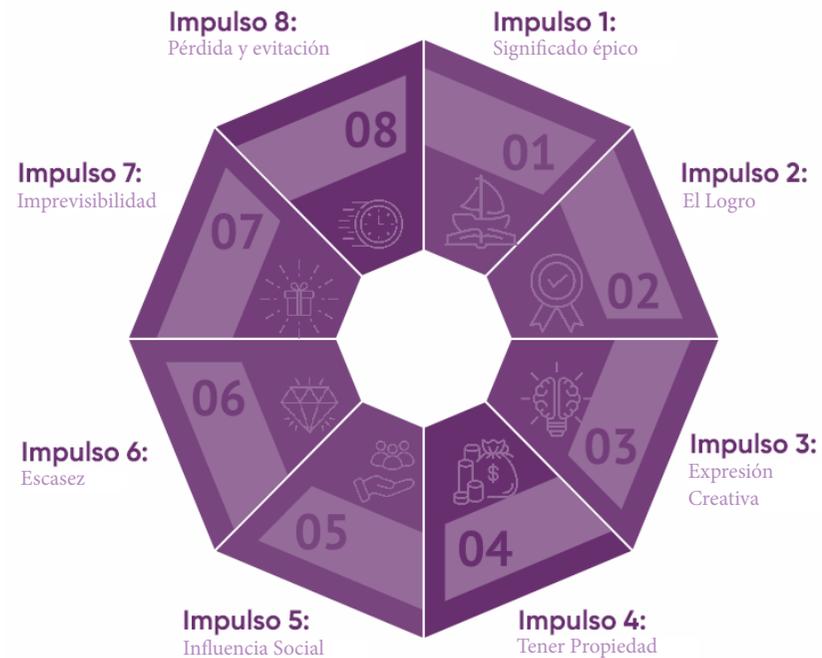


Figura 9: Los 8 drivers del Modelo Octalysis (Fuente: (Teixes Argilés, 2017)

**1. Significado épico y llamada:** Motiva a los jugadores al hacerlos sentir parte de algo más grande que ellos mismos, como contribuir a un objetivo trascendental. Este drive se aplica principalmente en las fases iniciales, como el descubrimiento y la incorporación de usuarios (p. 139).

**2. Desarrollo y cumplimiento:** Se enfoca en la motivación derivada del crecimiento personal y la consecución de objetivos. Es común en plataformas que recompensan el progreso y resulta sencillo de implementar en sistemas lúdicos, aunque su impacto es mayor cuando se combina con otros drivers (p. 140).

**3. Empoderamiento de creatividad:** Proporciona satisfacción a través de la creatividad y la retroalimentación. Este driver permite a los jugadores crear elementos y ver cómo afectan el entorno. Aunque difícil de implementar, genera implicación duradera (p. 140-141).

**4. Propiedad y posesión:** Motiva a los jugadores mediante el sentido de pertenencia hacia algo. Cuando los usuarios sienten que poseen o personalizan un elemento están más inclinados a invertir esfuerzo en él (p. 141).

**5. Influencia social y relación:** Se basa en el deseo de conectar con otros, fomentando la tutoría, el compañerismo y la competencia. Este driver es especialmente efectivo cuando los jugadores buscan reconocimiento en un entorno social (p. 141).

**6. Escasez e impaciencia:** Motiva a que los usuarios deseen aquello que perciben como escaso o difícil de obtener. Este driver es común en sistemas que limitan el acceso a ciertos recursos para aumentar su valor percibido como por ejemplo una cantidad específica de tiempo para dar una respuesta o hacer algo (p. 141).

**7. Impredecibilidad y curiosidad:** Atrae a los jugadores a través de la sorpresa y la incertidumbre. Este driver utiliza elementos de sorpresa para mantener el interés de los participantes (p. 141).

**8. Pérdida y evitación:** Motiva al apelar al miedo de perder algo o enfrentar consecuencias negativas. Aunque efectivo, puede generar incomodidad a largo plazo, por lo mismo debe haber un equilibrio de este (p. 141).

### 2.5.5. Diagrama de jugadores

El modelo Octalysis se logra desarrollar gracias a Yu-Kai Chou, donde ofrece una matriz de análisis enfocada en las motivaciones humanas. Este modelo identifica diferentes drivers o mecánicas que deben evaluarse y seleccionarse en función de los objetivos deseados y del público al que se dirige un proyecto. La elección de las mecánicas más adecuadas permite que el diseño no solo sea divertido, sino que también conecte con las emociones humanas, las motivaciones y las conductas de los participantes. De esta manera, los elementos del juego pueden trasladarse a contextos que no necesariamente son lúdicos, logrando así un impacto significativo en distintos entornos (Nieves Narducci, 2023). A continuación, se explicarán los 8 drivers que corresponden a este modelo explicados por Ferrán Teixes en 2017, los cuales pueden observarse en la figura 5.

Como se mencionó anteriormente, existen cuatro categorías de jugadores representadas según su ubicación en el diagrama, estos son los siguientes:

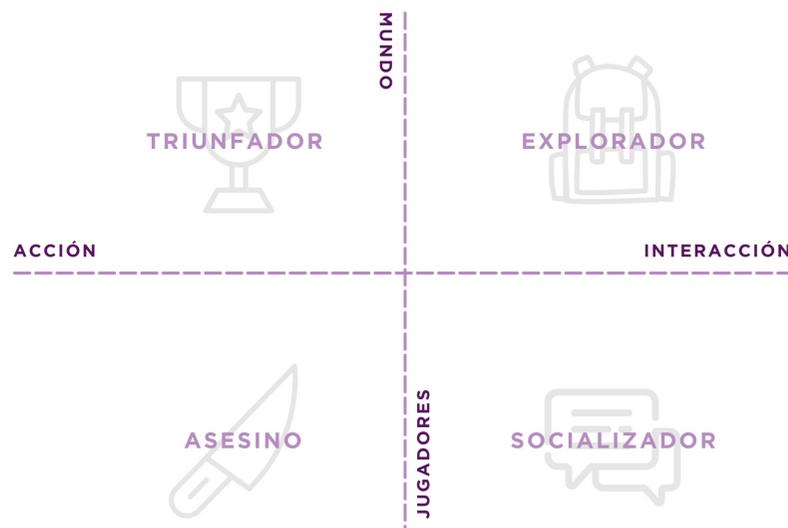
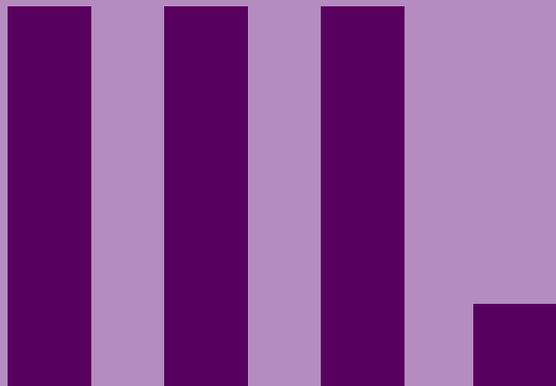


Figura 11: Diagrama de jugadores de Bartle (Elaboración propia, fuente: Bartle, 1996)

- **Triunfadores (Archivers):** Estos tipos de jugadores buscan progresar y obtener logros medibles dentro del juego, como acumular puntos, completar objetivos o recolectar premios. Para ellos, el éxito se mide por los logros obtenidos en el entorno del juego (Bartle, 1996).
- **Exploradores (Explorers):** Se sienten principalmente motivados por el descubrimiento y la comprensión del sistema del juego. Su interés principal radica en la curiosidad y el aprendizaje, explorando los límites y secretos del mundo virtual (Bartle, 1996).
- **Socializadores (Socializers):** Priorizan las relaciones con otros jugadores, participando activamente en interacciones sociales, formando comunidades y disfrutando de la cooperación de los demás participantes dentro del entorno del juego (Bartle, 1996)
- **Asesinos (Killers):** Encuentran satisfacción en la competencia directa, enfrentándose a otros para demostrar su superioridad en habilidades o estrategias. Sus acciones suelen afectar a otros jugadores de manera significativa, tanto positiva como negativamente (Bartle, 1996).

La propuesta que hace Bartle permite diseñar juegos equilibrados al tener en cuenta las diversas motivaciones de los jugadores. De esta manera, los juegos de mesa pueden ser diseñados con objetivos claros ya que permite personalizar experiencias para un perfil específico de jugador. Su enfoque asegura que cada tipo de usuario encuentre satisfacción en el sistema de juego, favoreciendo la participación y la inmersión en el mismo.

# Evaluación del problema y análisis de datos



Evaluación del problema

Encuesta a diferentes generaciones

Conclusiones de la encuesta

Encuesta a personas mayores



Figura 12: Registro fotográfico análogo  
Elaboración propia.

### 3.1. Evaluación del problema

Previo al desarrollo de este proyecto, que se enfoca en la creación de un juego de mesa destinado a fomentar la inclusión de las personas mayores dentro de su círculo cercano, es fundamental comenzar evaluando la problemática planteada. Este análisis inicial permite comprender las necesidades comunicacionales y relacionales que el juego busca abordar, asegurando que la propuesta final sea efectiva e integral en fortalecer el vínculo entre generaciones y la revalorización de los relatos personales.

Para abordar la problemática planteada, la investigación empleó dos herramientas clave diseñadas para empatizar con los usuarios involucrados en el desarrollo del juego de mesa. En primer lugar, se realizó una encuesta dirigida a personas entre 13 a 70 años, segmentadas en diferentes etapas del desarrollo, con el propósito de recoger opiniones representativas de diversas generaciones. Por otro lado, se llevó a cabo una entrevista grupal con tres personas mayores, lo que permitió profundizar en su situación actual, comprender mejor la etapa de vida en la que se encuentran y explorar cómo perciben la estigmatización social que enfrentan. Estos enfoques proporcionaron una perspectiva integral sobre las necesidades y experiencias de los usuarios, esenciales para el diseño del proyecto.

### 3.2. Encuesta a diferentes generaciones

Como se mencionó anteriormente, para que la investigación pudiera tener una visión más detallada del problema, se realizó una encuesta a un total de 61 personas. El 9,8% de las respuestas provienen de personas de entre 30 y 50 años, mientras que un porcentaje idéntico, 9,8%, corresponde a individuos de 61 a 70 años. Un 11,5% de los encuestados se encuentra en el rango de 13 a 17 años, y el 16,4% corresponde a personas entre 51 y 60 años. Por último, destacando como el grupo con mayor participación, el 52,5% de las respuestas fueron personas de entre 18 y 29 años. Este último valor, que representa poco más de la mitad de los resultados, se considera positivo, ya que permite incluir una perspectiva generacional distinta a la de las personas mayores. Esto enriquece la recopilación de datos y proporciona una visión más clara para analizar el problema de investigación.

**Dicha encuesta se expone de un cuestionario de 10 preguntas, de las cuales surgieron resultados que se mostrarán a continuación.**

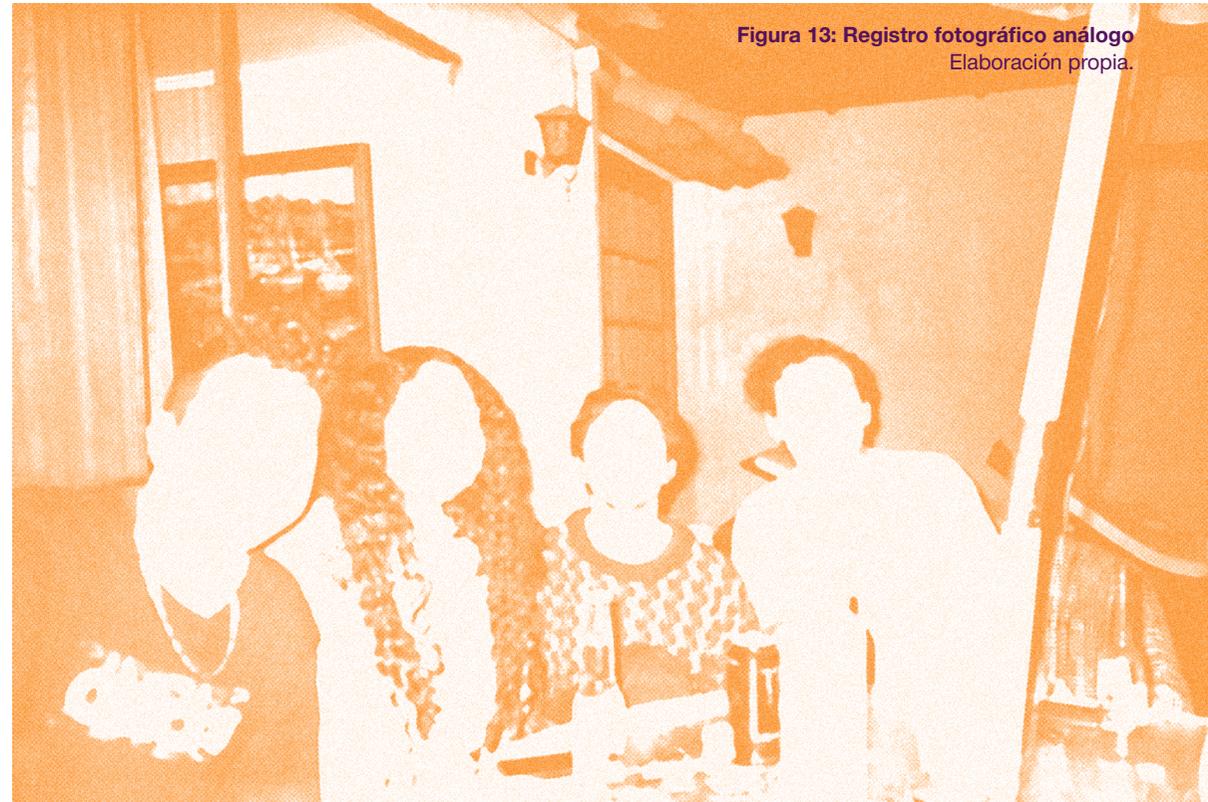


Figura 13: Registro fotográfico análogo  
Elaboración propia.

En el gráfico presentado, los resultados muestran que la interacción con personas mayores es predominantemente familiar, especialmente en los grupos jóvenes y adultos, donde más del 86% indicó relacionarse con mayores dentro de su familia. Aunque las relaciones fuera del ámbito familiar son menos comunes (11.48%), aumentan ligeramente en los adultos mayores, posiblemente por roles sociales o laborales. Solo el 1.64% indicó no tener interacción cercana con personas mayores, destacando la relevancia de los lazos familiares como principal espacio de conexión intergeneracional.

### 1. ¿Te relacionas frecuentemente con alguna persona mayor en tu entorno?

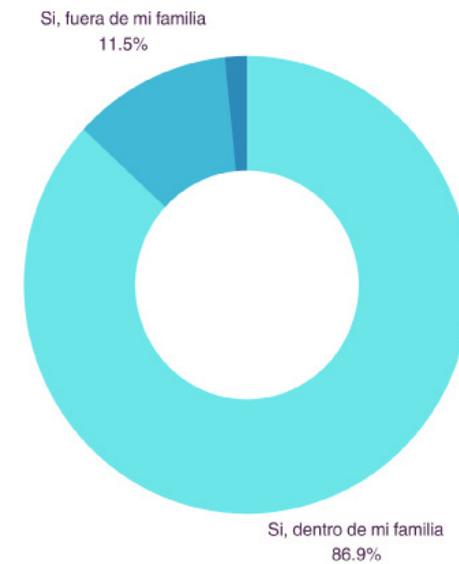


Figura 14: Gráfico de anillo que muestra si los encuestados se relacionan con personas mayores de su entorno  
Elaboración propia.

## 2. ¿Con qué frecuencia compartes tiempo con la persona mayor de tu círculo cercano?

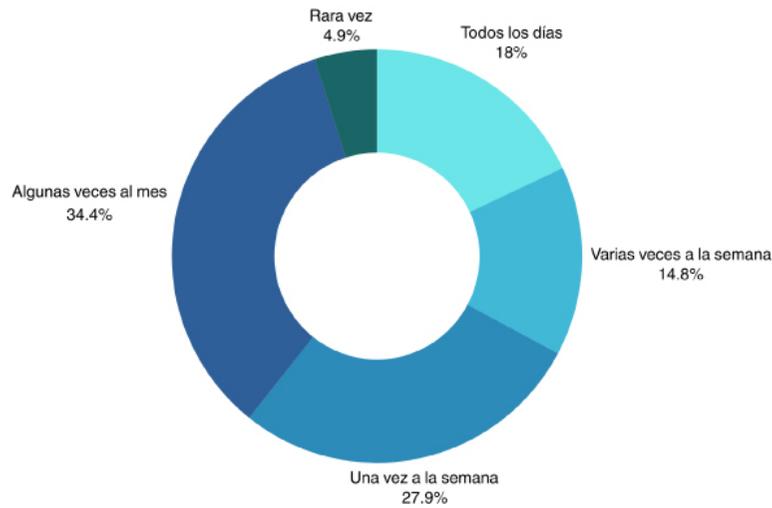


Figura 15: Gráfico de anillo sobre que tan frecuente se relacionan los encuestados con personas mayores de su entorno  
Elaboración propia.

Según los resultados de la encuesta, se observa que la mayoría de los encuestados comparte tiempo con personas mayores de su círculo cercano en algunas ocasiones al mes, representando el 34,4% de las respuestas. Aunque esta es la cifra más alta, cabe destacar que un 27,9% de los participantes afirma que comparte tiempo con los adultos mayores una vez a la semana. Además, un 18% interactúa con ellos diariamente, y un 14,8% lo hace varias veces a la semana. Por otro lado, solo el 4,9% de los encuestados indicó que rara vez pasa tiempo con las personas mayores de su entorno cercano.

En la pregunta 3, la mayoría de las personas indicaron que mantienen conversaciones triviales o cotidianas (78,7%) con la persona mayor de su entorno, seguidas de pláticas sobre experiencias pasadas o recuerdos (68,9%) y temas actuales como noticias o tecnología (59%). En menor medida, se comparten consejos o enseñanzas (29,5%), mientras que un pequeño grupo señaló que no suelen tener conversaciones profundas (9,8%). Esto refleja una comunicación predominantemente ligera, con momentos para recordar el pasado y abordar temas del presente.

### 3. ¿Qué tipo de conversaciones tienes con la persona mayor de tu entorno?

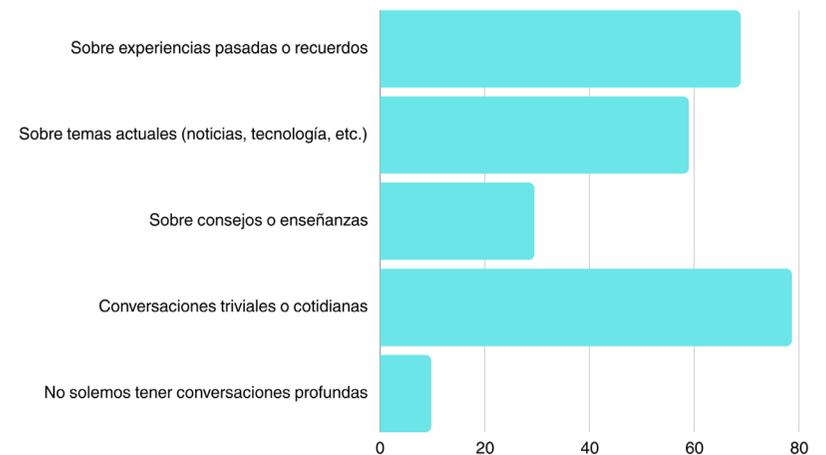


Figura 16: Gráfico de barras orientado a los tipos de conversaciones que tienen los encuestados con la persona mayor.  
Elaboración propia.

#### 4. ¿Te gustaría tener más conversaciones profundas o significativas con la persona mayor de tu entorno?

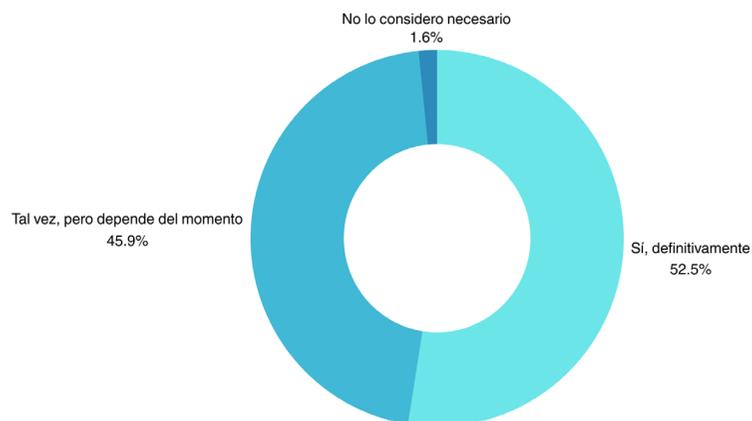


Figura 17: Gráfico de anillo dirigido a si los encuestados les gustaría o no tener conversaciones profundas con personas mayores.

Elaboración propia.

La mayoría de las personas, con un 52,5%, respondieron que definitivamente les gustaría tener más conversaciones profundas o significativas con la persona mayor de su entorno. Un 45,9% señaló que tal vez, dependiendo del momento, mientras que un porcentaje muy reducido expresó que no lo considera necesario o no lo ha pensado. Estos resultados reflejan un interés generalizado en fortalecer el diálogo significativo con las personas mayores.

## 5. ¿Sientes que la sociedad te ha impuesto la manera en que ves la vejez?

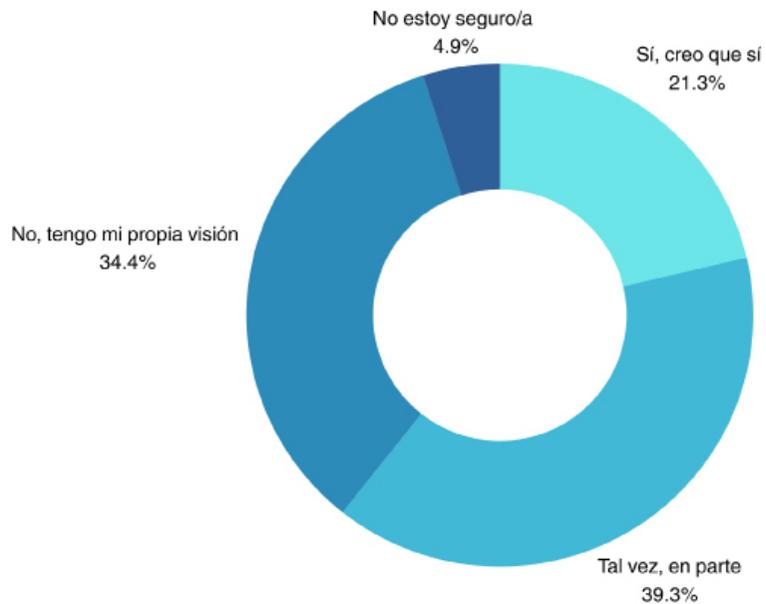


Figura 18: Gráfico de anillo sobre percepción de la vejez, resultados generales. Elaboración propia.

Los resultados generales muestran que un 39,3% de las personas considera que la sociedad “en parte” influye en su visión de la vejez, seguido de un 34,4% que afirma tener su propia visión y un 21,3% que cree que sí existe una imposición social. Al analizar las respuestas por edad, se observa que el grupo 18-29 años es el más dividido, predominando las respuestas de “Sí, creo que

sí” y “Tal vez”. En contraste, las personas de 30 a 50 años y 51 a 60 años destacan por tener su propia visión de la vejez. Estas tendencias sugieren que las percepciones sobre la vejez varían según la edad, con los más jóvenes reconociendo una mayor influencia social y los adultos mayores mostrando una perspectiva más definida y personal.

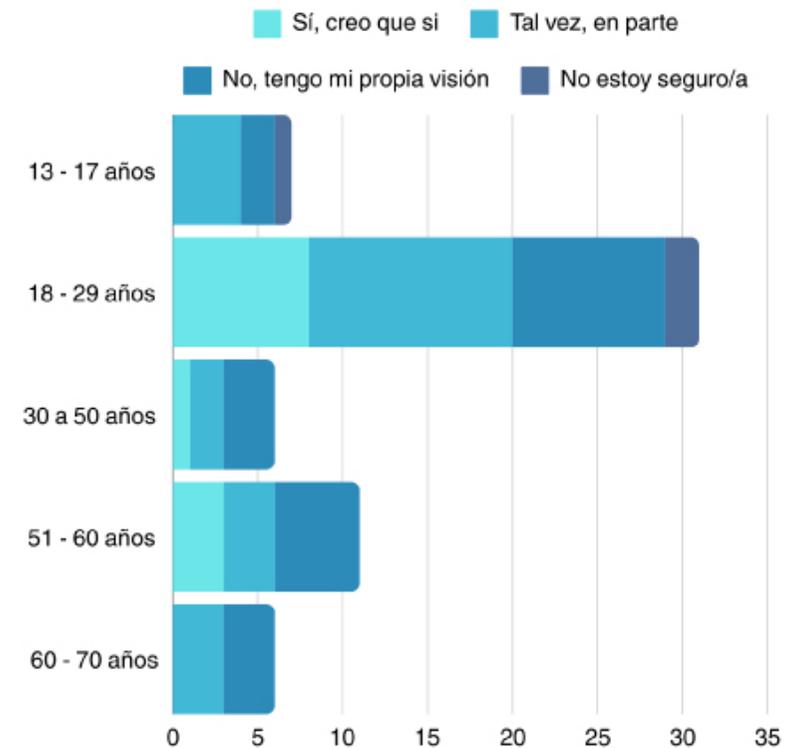


Figura 19: Gráfico de barra sobre percepción de la vejez, resultados por edad. Elaboración propia.

## 6. ¿Crees que las personas mayores deberían tener más espacios para compartir sus historias y experiencias con las generaciones más jóvenes?

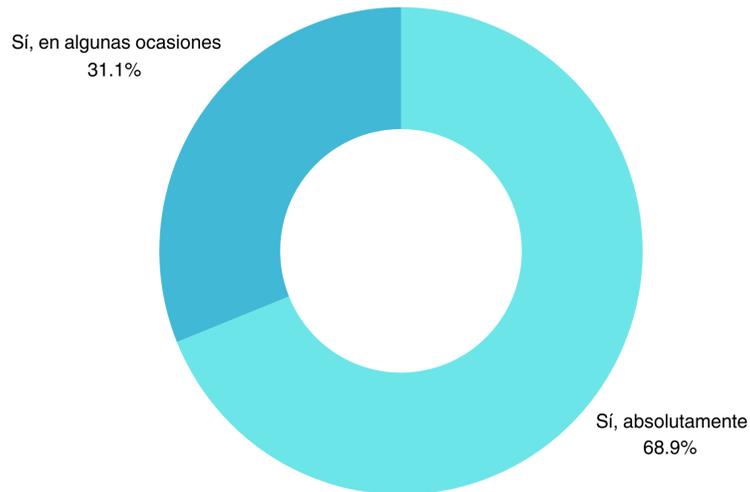


Figura 20: Gráfico de anillo sobre opiniones respecto a crear espacios para que personas mayores compartan historias.  
.Elaboración propia.

Los resultados muestran que un 68,9% de las personas considera que las personas mayores deberían tener más espacios para compartir sus historias y experiencias con las generaciones más jóvenes, mientras que un 31,1% cree que esto debería ocurrir solo en algunas ocasiones. La falta de respuestas en las opciones de “No lo veo necesario” y “No lo sé” refleja un consenso general sobre la importancia de fomentar estos espacios, reconociendo el valor de las experiencias y la sabiduría intergeneracional.

El gráfico refleja la frecuencia con la que las personas juegan con adultos mayores de su entorno. La mayoría, un 41%, indicó que juega **rara vez**, mientras que **un 34,4% lo hace algunas veces**. En contraste, un 16,4% señaló que **nunca juega con personas mayores**, y solo un 8,2% lo hace **frecuentemente**. Estos resultados evidencian que la interacción lúdica con adultos mayores es limitada, destacando la necesidad de fomentar espacios y actividades que promuevan el juego intergeneracional.

### 7. ¿Con qué frecuencia juegas con personas mayores de tu entorno?

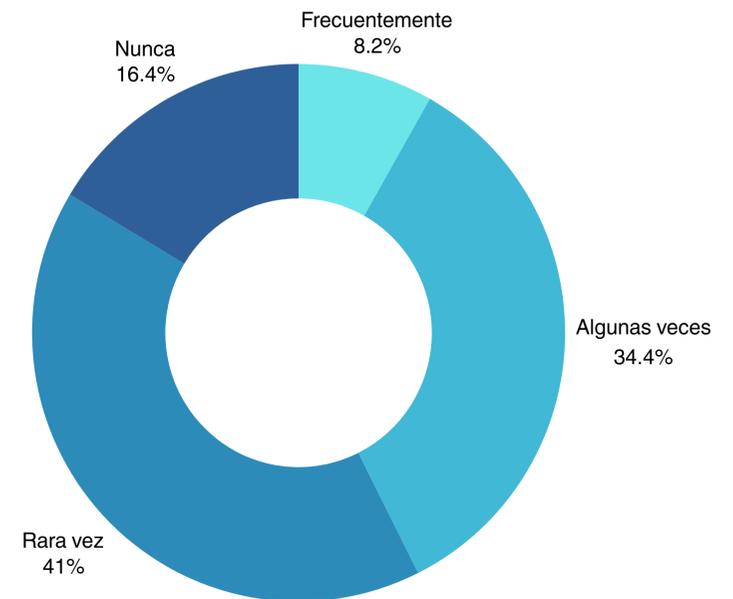


Figura 20: Gráfico de anillo orientado a la frecuencia de juego entre los encuestados y persona mayor.  
Elaboración propia.

## 8. ¿Qué tipo de juegos prefieres jugar con tu círculo cercano?

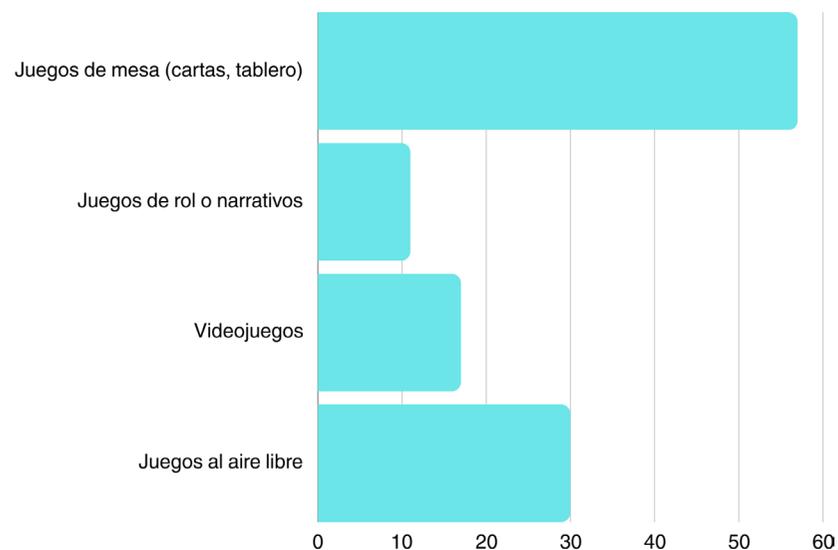


Figura 21: Gráfico de barras sobre preferencias de juego de los encuestados.  
Elaboración propia.

El gráfico muestra las preferencias de juegos dentro del círculo cercano. Los juegos de mesa (cartas, tablero) destacan como los favoritos con un 56,4%, seguidos por los juegos al aire libre con un 29,2%. Los videojuegos también tienen una presencia importante con un 17,9%, mientras que los juegos de rol o narrativos son preferidos por un 11,6%. Por último, los rompecabezas o juegos de memoria son los menos seleccionados, con apenas un 1,6%. Estos resultados evidencian una clara preferencia por los juegos tradicionales y en grupo, resaltando su valor en la interacción social.

El gráfico refleja cómo los juegos influyen en las conexiones entre personas. Un 54,1% considera que los juegos definitivamente ayudan a fortalecer las relaciones, mientras que un 39,3% opina que esto ocurre en algunas ocasiones. Solo un 6,6% cree que los juegos no influyen mucho en las conexiones, y un porcentaje mínimo prefiere los juegos individuales. Estos datos evidencian el impacto positivo de los juegos en las interacciones sociales y en la creación de vínculos.

### 9. ¿Sientes que los juegos te ayudan a tener mejores conexiones con las personas?

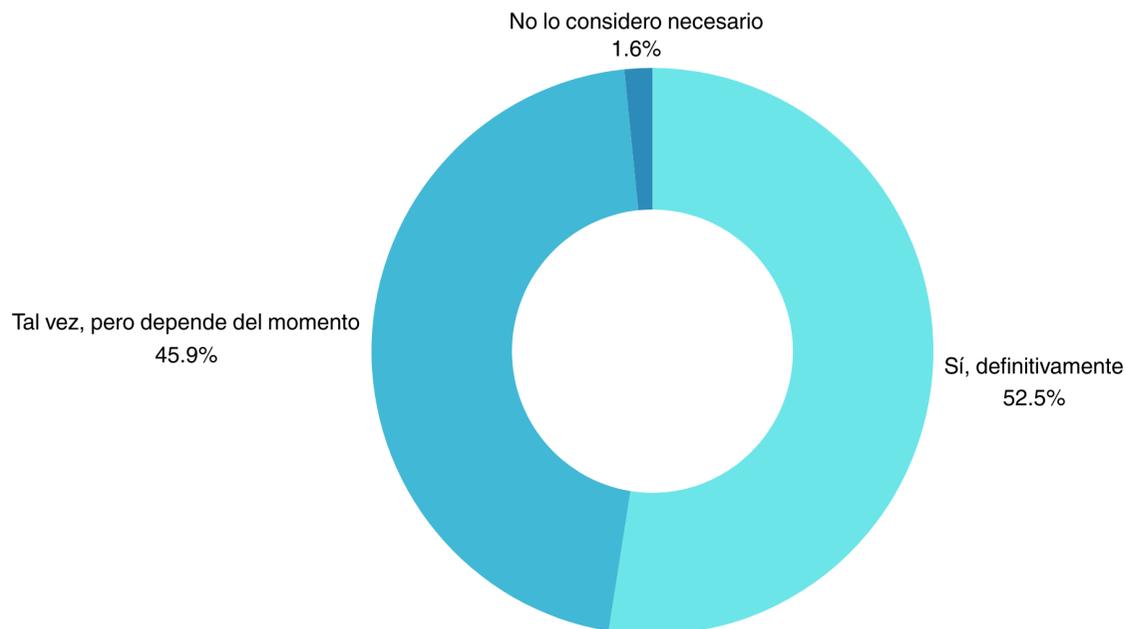


Figura 22: Gráfico de anillo sobre si los encuestados creen que los juegos ayudan a mejorar la conexión.  
Elaboración propia.

## 10. ¿Qué tipo de juegos crees que serían más efectivos para fomentar la conexión entre generaciones?

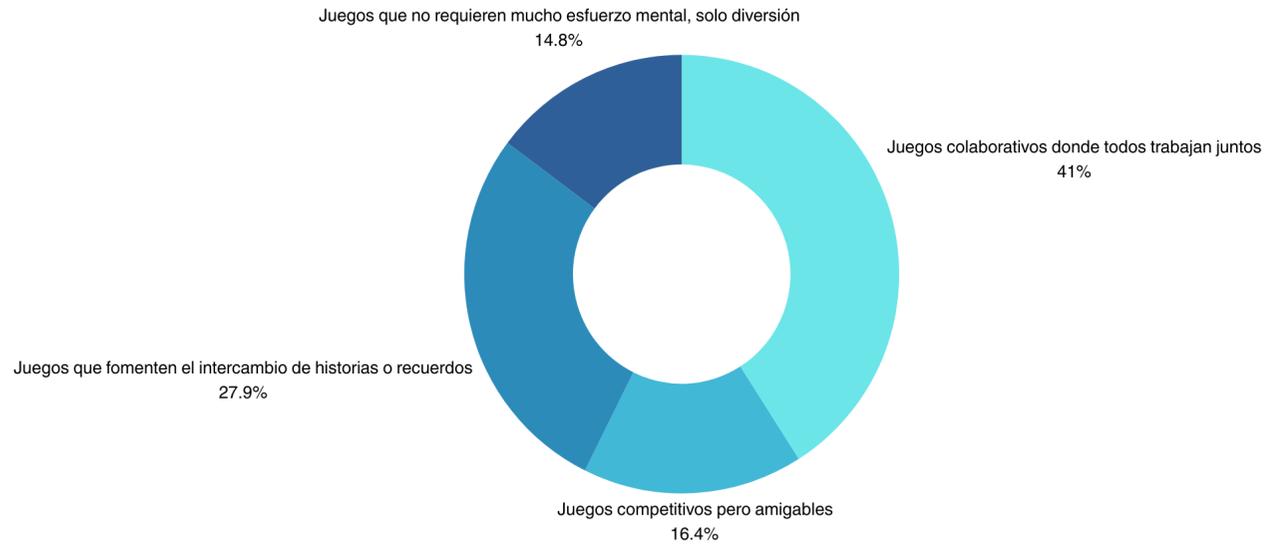


Figura 23: Gráfico de anillo orientado a los juegos más efectivos para fomentar la conexión entre generaciones.  
Elaboración propia.

El análisis de los datos revela que los juegos colaborativos, donde todos trabajan juntos, son considerados los más efectivos para fomentar la conexión entre generaciones, con un 41% de las preferencias. Le siguen los juegos que fomentan el intercambio de historias o recuerdos con un 27,9%, destacando la importancia del relato en la interacción intergeneracional. En menor medida, un 16,4% optó por juegos competitivos pero amigables, mientras que un 14,8% prefiere juegos simples, enfocados en la diversión sin requerir esfuerzo mental. Estos resultados resaltan el valor de la colaboración y la narración como herramientas clave para fortalecer los vínculos entre generaciones.

### 3.3. Conclusiones de la encuesta

La encuesta logra reflejar la importancia de los lazos familiares como un espacio de interacción entre generaciones. La comunicación, aunque predominantemente ligera y cotidiana, muestra un interés por parte de los encuestados en profundizar y fortalecer las conversaciones significativas con las personas mayores de su entorno.

A pesar de las dificultades y la falta de tiempo, los resultados evidencian una consciente necesidad de enriquecer estas interacciones. Además, la percepción de la vejez para estar influenciada por factores sociales, especialmente en los más jóvenes, lo que podría indicar que, para tener una visión más inclusiva y positiva sobre la vejez, se debe promover un cambio de mentalidad dónde la educación y la exposición de diversas perspectivas es clave para el mismo proceso. En este sentido, fomentar espacios de reciprocidad e intercambios de experiencias, tanto a través de la conversación como en juegos de mesa, puede ser crucial para crear una mayor empatía y comprensión mutua (entre generaciones).

Aunque los juegos colaborativos fueron los más preferidos en la encuesta, es interesante notar que muchos de los mismos encuestados también prefieren juegos de mesa tradicionales, como los de cartas y tablero. Estos juegos suelen generar una dinámica de competencia entre los jugadores, lo cual resulta atractivo tanto para adultos mayores como para jóvenes. Esta competencia, lejos de ser un obstáculo, podría convertirse en un punto de encuentro entre diferentes generaciones, al ofrecer una actividad común que involucra tanto los gustos personales, lo cual puede fomentar estos mismos vínculos.

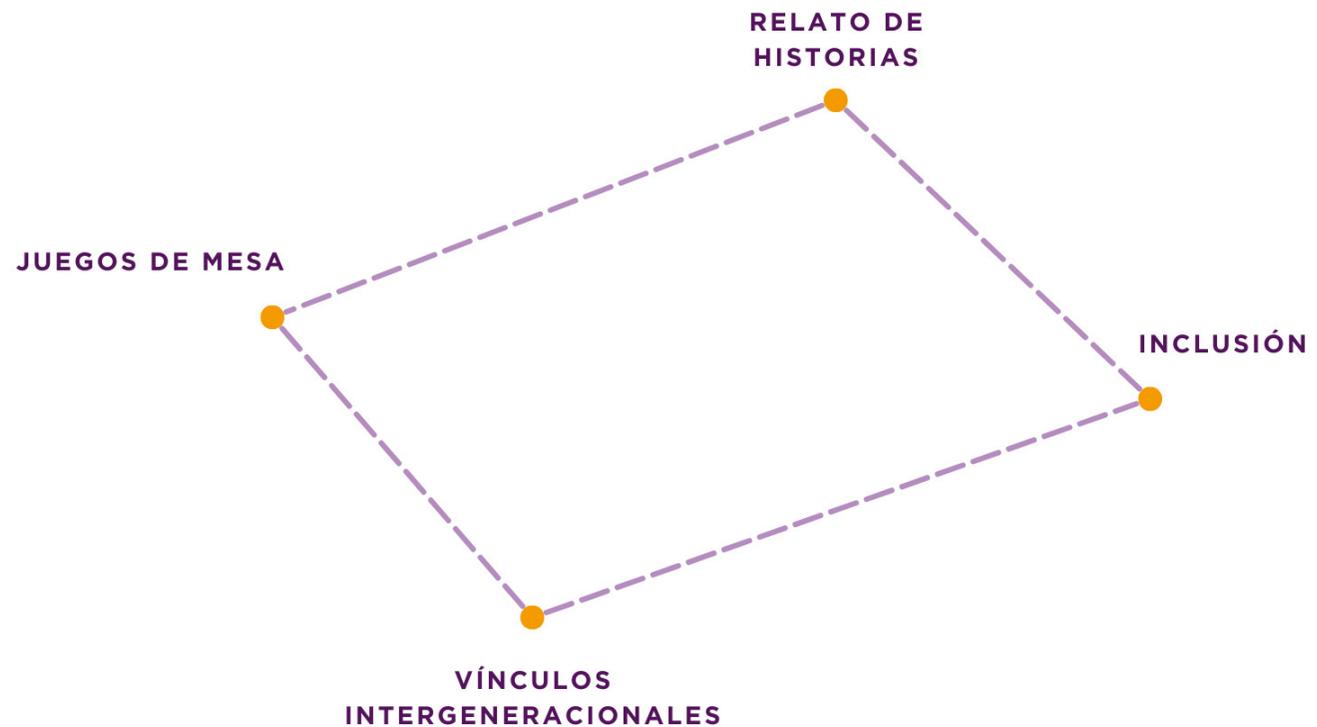
Por último, los juegos que promueven la narración de historias emergen como una herramienta estratégica no solo para divertir, sino para fortalecer la conexión con otros. Esto evidencia que el juego tiene un valor que trasciende el entretenimiento, siendo un medio vital para la inclusión y fortalecimiento de los lazos familiares y sociales en todas las etapas de la vida.

**Figura 24: Registro de entrevista grupal**  
Elaboración propia



### 3.4. Entrevista a personas mayores

Para un buen desarrollo de la investigación se llevó a cabo una entrevista grupal de manera presencial. En esta instancia, tres personas mayores se reunieron junto a la investigadora del proyecto en un ambiente tranquilo, comúnmente referido en Chile como 'tomar once'. Para garantizar el cumplimiento formal, las participantes firmaron un consentimiento informado (Anexo 2), el cual detalla de manera clara y precisa su participación en el estudio. Las preguntas planteadas fueron orientadas a cuatro áreas importantes y se mostraron en la página 57.



## Inclusión

- Trae a tu mente una imagen de un momento en familia en que te hayas sentido incluida. Para ello, busca un momento en el que estabas en una situación familiar y te sentiste cómoda y siendo parte de lo que allí estaba ocurriendo. Compartiremos brevemente.
- ¿En qué actividades familiares o sociales se sienten más valoradas o tomadas en cuenta?
- ¿Qué acciones creen que podrían tomarse para que las personas mayores sean incluidas más activamente en sus familias o comunidades? ¿Y de qué manera consideran que ustedes contribuyen o podrían contribuir a esa inclusión?

## Vínculos intergeneracionales

- ¿Cómo describirían la relación que tienen con personas más jóvenes de su entorno (hijos, nietos, vecinos, etc.)?
- Piensa en una persona joven de tu entorno cercano con quien te sientas cómoda. Describe tu relación con ese/a joven y cuenta qué crees que piensa y valora de ti.
- Pensando en tu experiencia de vida, y en cómo ves a ese joven ¿qué consejo le darías?

## El relato y las historias

- ¿Qué tipo de historias o recuerdos les gusta más compartir con sus familiares o amigos? ¿Son de tipo humorístico, experiencias de aprendizaje, relatos sobre la familia?
- ¿Cómo reacciona su círculo cercano cuando comparten estas historias?
- ¿Por qué creen que es importante compartir estas historias?

## Juegos de mesa

- Menciona tu juego de mesa favorito y por qué.
- Menciona un juego que te aburra y por qué.
- ¿Prefieren juegos individuales, competitivos, colaborativos o tranquilos?
- ¿Qué características creen que debería tener un juego para que lo disfruten plenamente (por ejemplo: duración, reglas, diseño)?
- ¿Cómo se sentirían jugando un juego que implica contar historias o compartir recuerdos?

Trae a tu mente una imagen de un momento en familia en que te hayas sentido incluida. Para ello, busca un momento en el que estabas en una situación familiar y te sentiste cómoda y siendo parte de lo que allí estaba ocurriendo. Compartiremos brevemente.

*“Nosotros siempre fuimos hartos hermanos, éramos ocho en total (...) tengo recuerdos de estar jugando y tonteando todo el día cuándo era chica. Tengo recuerdos de que todos estábamos incorporados, eso no los dejaré debajo de la alfombra. Hay un segundo hecho que fue bien marcador y es después de la muerte de mi hermana. Ella muere en Canadá y deja un hijo, Cristián. Él se tuvo que venir a Chile porque se quedaba solo, su papá nunca estuvo. Perdió el idioma, perdió el país y tenía que venir a construir con una familia. Él llegó a vivir a la casa de un hermano mío, pero quería quedarse todo el tiempo en mi casa y jugando con mis hijas. Pasó un tiempo y me dice -Yo no tengo ganas de ir a mi casa, quiero quedarme aquí -. Yo le dije que se quedara, me imaginaba que era solo para quedarse a dormir. Luego me di cuenta de que no quería devolverse ningún día. Entonces ahí conversamos con mi hermano y me dice – Yo creo que hay que considerar que Cristián debería quedarse en tu casa-. Un día (...) yo estaba regando afuera, Cristián me dijo -Oye ¿yo te puedo decir mamá? - Obvio le dije yo, si yo soy tu mamá, entonces el me pregunta – ¿Entonces tengo papá? -. Conclusiones que dijo un niño de 7 años. Ese tipo de cosas quedaron como eventos importantes, que uno no tiene que renunciar nunca”. – Marisol.*

*“Mi madre tuvo seis hijos, en ese tiempo no había empleada entonces ella se dedicó a cuidarnos a todos, entonces éramos súper hermanables. Nos invitaban al campo y lo pasábamos estupendo (...) Nos hicimos amistades que nos ayudaron mucho económicamente, hasta el día de hoy hemos seguido en contacto. Después cuándo yo me casé, tuvimos cuatro hijos y mis suegros me querían mucho. Compartíamos harto entre todos, las pascuas, los años nuevos, los dieciochos, todo era la mesa grande con harta gente, todos sentados (...) Cuándo yo me separé, por el lado de mi exmarido me hizo entender que yo no pertenecía más a la familia, pero mis hijos y sobrinos hicieron las cosas de un modo en que nos juntáramos siempre. Nos íbamos a Olmué y nos volvimos a reunir como familia, hacíamos mesas largas, comiendo corderito al palo, cada uno llevaba lo suyo, ensaladas o algo dulce y compartíamos. Yo he tratado, con mis hijos y nietos, de mantenernos unidos. Compartir las pascuas, los cumpleaños, intentar juntarnos y vernos.” -Erika.*

*“Mis recuerdos de niñez son clave. Yo era la quinta hermana. Jugábamos con mi hermano chico y jugábamos a los autitos. Mi abuela tenía un jardín grande, entonces hacíamos cerritos y andábamos con los autitos. Después de un rato yo le decía que, bueno ahora nos toca jugar a las tacitas y tomar té con las muñecas. Y el me miraba con cara de - será nomás - Tengo el recuerdo de ser yuntas, era mi hermano chico y estábamos siempre juntos. Ya de mayor, cuándo yo tuve a mi hijo, a los dos años me fui a Alemania y me separé de su padre. Allá en Alemania uno vive más separado, yo tenía a mi papá y mi mamá que vivían cerca y los íbamos a visitar (...) pero es más solitario. Las personas del trabajo son solo eso, compañeros de trabajo, pero no se hace muy fácil la amistad. Tuve un tiempo, en uno de mis trabajos, una amiga que fuimos bastante cercanas, pero entremedio me case por segunda vez, ella fue la madrina del matrimonio. En algún momento mi marido tuvo la posibilidad de trabajar en Brasil, entonces eso también la separa a una de las personas. (...) Uno ya está grande, quizás yo tengo problemas de acercarme emocionalmente a las otras personas, superficialmente todo bien pero no puedo tener esa amistad como la que tengo con mis hermanas. Si he podido tener una buena amistad muy cercana con una amiga que vive en Valparaíso, pero nos vemos muy poco. Ella me ha ayudado mucho. Son amistades del alma.” – Inge*

Los relatos compartidos demuestran un gran interés por el relatar sus historias de vida, sobre todo en la infancia y en etapas tempranas, dónde estas personas desempeñaban roles importantes para ellas, en este caso, ser madres. Aunque las primeras respuestas de la entrevista se centraron en estos momentos, es significativo observar que, a pesar de que la pregunta estaba orientada hacia experiencias familiares en las que se sintieran incluidas, las participantes optaron por rememorar el pasado. El problema de investigación se hace presente, destacando la necesidad de abordar la inclusión social en el presente.

**¿En qué actividades familiares o sociales se sienten más valoradas o tomadas en cuenta?**

*“Bueno, yo no tengo nietos. (...) En el fondo, mi hijo es un poquito solitario. A él le gusta una vida diferente y por eso justamente nos fuimos a Valdivia. Pero yo, de sentirme súper bien incluida, es cuándo yo llego a Santiago y voy a ver a mis amigas, me quedo con mi hermana y lo pasamos súper bien. Si tengo dos señoras amigas que salimos y hacemos algunas cosas, pero son amistades de ahora. No tenemos mucha comunicación. Pero sí me siento valorada cuándo les soy útil. Yo tengo auto y ellas no así que yo feliz de ir las acarreando a dónde necesiten. Yo tengo un espíritu un poco más jovial que personas de mi edad en el sur. Estoy en contacto con gente del CECOF que es un centro comunitario familiar. Es un recinto chiquitito, pero junta a muchas personas de cierta edad y bueno yo tengo un espíritu más revoltoso. A la jefa le gusta y me dice que yo puedo empujar algunas cosas. Entonces si me siento valorada en esos momentos, algo tengo todavía que puedo entregar para ayudarle a los demás, aunque sea diciendo alguna broma.” – Inge*

*“Actualmente, el individuo es hartito más solitario, pero físicamente por que se contactan con el resto todo el rato. Pero yo si he compartido mucho con mis nietos porque he vacacionado mucho con ellos. En esos momentos tratamos de que se integren y que juguemos naipes o dominó, que se converse algo o que se cuente algo. Tratamos en lo posible de integrarnos todos, pero son momentos. Como te digo, los cabros están cada uno en lo suyo y en la medida que mis nietos van creciendo, eso se va haciendo mucho más notorio. Antes cuándo trabajaba, reconozco que pasaba ratos con mis hijos y ratos con mis nietos. Pero en la medida que estoy jubilada trato de estar. Cada vez que me invitan, a lo que sea - vamos a la playa, vamos a Acúleo, vamos a la piscina- soy yo la primera que se embarca. Porque yo gozo con eso. Me pregunto hasta cuándo tendré la posibilidad de compartirlo.”  
– Erika*

*“Esta generación me cuesta mucho. Cuesta el concepto de familia que yo tenía de niña, porque en la mesa todos conversábamos. En cambio, hoy día están pegados al celular. Pero en momentos dónde yo me siento súper valorada es cuándo me vienen a visitar, que mi nieto Martín tiene que hacer una prueba entonces se queda a dormir acá o mi otra nieta viene a tomar once. Ese tipo de cosas que son más íntimas. Cuando son de a una persona es fantástico, pero cuándo estamos todos no falta la persona que esta pegada al celular. Esa parte me cuesta mucho aceptarla, siento que las personas hoy son muy individualistas”. – Marisol*

Es importante evidenciar como las personas mayores encuentran una mayor valoración en actividades íntimas y personales, como recibir visitas o compartir la mesa para comer. Esto es fundamental para el desarrollo del proyecto, ya que se confirma que las personas mayores necesitan de conexiones auténticas y cercanas, libres de distracciones como los celulares. Además, actividades como los juegos de mesa pueden facilitar esos momentos de integración, aunque los participantes expresan que estas instancias son cada vez menos frecuentes.

Por otro lado, las entrevistadas confirman que las personas mayores se sienten valiosas cuándo pueden sentirse útiles en su entorno social, realizar actos de ayuda a sus seres cercanos les otorgan un sentido de propósito y reconocimiento, fortaleciendo su percepción de valor dentro de la sociedad. Esto se complementa con buen recuerdo hacia las dinámicas familiares del pasado, donde la conversación predominaba y las interacciones eran más significativas.

Se concluye que estos relatos logran reflejar la profunda necesidad de generar espacios y actividades diseñados para promover interacciones significativas, reconociendo las cualidades positivas de las personas mayores dentro de sus círculos cercanos. Además, se evidencia lo importante de equilibrar las creencias pasadas con los hábitos del presente, fomentando conexiones que incluyan y valoren a todos los miembros de la familia.

Piensa en una persona joven de tu entorno cercano con quien te sientas cómoda. Describe tu relación con ese/a joven y cuenta qué crees que piensa y valora de ti

*“Para mí, mis hijos son jóvenes y yo creo que le debo todo a ellos. Miro a mis nietos y digo que cosa más linda. Para mí el regalo más grande viene con los años y yo siento que mis nietos han sido un regalo, han sabido cuidar a su abuela. Más que recordar a alguien, es sentir que yo tengo la facilidad de agrupar.” – Marisol*

*“Me alegra ver a mis nietos. A mí me alegra ver el cariño que ellos me retribuyen, que yo no lo debo haber hecho tan mal. Es importante que uno entregue cariño, porque uno va sembrando.” – Erika*

*“Yo tengo a mi hijo, entonces las personas jóvenes que me rodean son él y sus amigos. Uno da cosas que en algún momento la reconocen y de repente te dicen – pucha vieja, que bueno tenerte a mi lado – Eso me pone muy contenta y valorada.” -Ingrid*

Los relatos señalan la capacidad de “agrupar” que tienen las personas mayores, dando su propio valor obteniendo un rol de unión familiar. Esto les permite sentirse importantes dentro de su entorno, reforzando su identidad. Asimismo, perciben el cariño y gratitud que reciben de los jóvenes como un reflejo de su esfuerzo y amor que han brindado a lo largo de sus vidas, validando su sentido de propósito.

A su vez, el reconocimiento por parte de los jóvenes, logra reforzar su autoestima de las personas mayores y fortalece los lazos entre generaciones. Sin embargo, se subraya la necesidad de diseñar iniciativas que fomenten el intercambio intergeneracional y valoricen la experiencia y los aportes de las personas mayores en sus comunidades

¿Qué tipo de historias o recuerdos les gusta más compartir con sus familiares o amigos? ¿Son de tipo humorístico, experiencias de aprendizaje, relatos sobre la familia, relatos sobre la historia?

*“A mí me gusta contar películas que vi, maldades que hicimos cuando chicas o pelusiadas, no sé como llamarlas. De repente mis hijos me dicen -Pero abuela si ya contaste esa historia- pero una las cuenta una y otra vez porque es diferente cuándo se las cuentas a tus hijos y después se las cuentas a tus nietos. Ahora, a mi me gusta leer, entonces una fabula mucho las historias también, le quita o le pone, le pone un poco de picardía. Entonces yo creo que para los jóvenes debe ser una experiencia diferente, porque a pesar de todo igual escuchan y la valoran.” – Erika*

*“Yo soy bien cuentacuentos, pero más bien con las amistades porque, contar de cosas pasadas a mis hijos ya no le interesan. Quizás yo soy un poquito más depresiva y a veces recuerdo cosas alegres pero muchas veces cuento cosas más tristes, entonces siempre me responden – abuela eso ya pasó -. Y contarle cuentos no era solamente de los libros, y quizás uno agregaba una que otra historia más pero como él también podía leer me decía -no, eso lo inventaste-“. – Inge*

*“A mi en lo personal, me encanta recordar el pasado y contar anécdotas sobre cómo nos comportábamos, como fuimos. Me encanta, a través de eso, poder comparar con los jóvenes de hoy día. Y ahí ver las diferencias que tenemos. Pero de historias, acordarme de las tonteras que hacíamos con mis hermanos, me encanta”.*  
– Marisol

Las personas mayores disfrutan de contar historias sobre su pasado, especialmente cuándo están relacionadas a su infancia y juventud. Estos relatos permiten hacer comparaciones entre las generaciones pasadas y actuales, destacando las diferencias en las costumbres y actitudes. A su vez, es importante observar que las personas mayores les gusta repetir esas mismas historias, siempre colocándoles emoción o cambiar ciertas cosas del relato para hacerlo más emocionante, esto puede ser por el valor sentimental que tienen para ellas o por la manera en que se adaptan a cada audiencia. Esto saca a la luz una personalidad más bien divertida y juguetona por parte de las personas mayores, teniendo un buen sentido del humor y siendo hábiles para decir una que otra mentira piadosa.

Además, se observa una diversidad emocional en los relatos. Mientras que algunas personas disfrutan contar historias divertidas y con algo de nostalgia, otras prefieren recordar experiencias más profundas y tristes. Estas narrativas siguen siendo igual de importantes ya que promueven la conexión profunda con quienes escuchan atentamente, que pueden ser tanto los amigos como los nietos.

*“Yo todos los días juego al solitario. Muchas veces me digo que no tengo nada que hacer entonces voy y juego al solitario. El dominó también me gusta. Ayer mi nieto me enseñó un juego que se llama cara de cara, un juego de naipes fue muy entretenido. Pero para mí es nuevo, fue entretenido compararlo con los juegos de antes” – Marisol*

*“Yo con mis nietos he jugado bachillerato, triomino, dominó, ajedrez, scrabble, damas, naipes. Diferentes juegos de naipes como el veintiuno, carioca, solitario. Mis nietos y mis hijos, cuándo veraneamos jugamos harto.” – Erika*

*“Yo también juego el solitario. También me gusta ese que uno mataba a los barquitos, guerra naval. Pero actualmente no tengo mucha gente con la que jugar”. – Inge*

Los juegos expuestos por las entrevistadas reflejan una fuerte inclinación por los juegos tradicionales y familiares. Es interesante observar que, aunque muchos de los juegos mencionados en el relato pueden parecer sencillos, la mayoría requiere de una estrategia. Juegos como el dominó, ajedrez y cara de caca, se basan en movimientos premeditados, donde cada jugador debe pensar cuidadosamente, dejando de lado la rapidez como forma principal de ganar. Este tipo de juegos competitivos no solo colaboran con la interacción social, sino también el pensamiento estratégico, lo que se convierte en un punto de disfrute al poder competir con otros de manera igualitaria, a pesar de las diferencias de edad o habilidad física.

# IV.

## Estado del arte

Estado del arte del proyecto

Conclusiones estado del arte del  
paroyecto

Referentes del producto

Conclusiones referentes del  
producto

Figura 25: Registro fotográfico análogo  
Elaboración propia.



Para continuar con el desarrollo de una propuesta gráfica y conceptual que aborde una solución de la problemática planteada, se llevaron a cabo dos estados del arte. El primero logra enfocarse en la investigación y recopila proyectos dirigidos a la vejez, la inclusión y el relato. El segundo se centra en el producto, explorando diferentes juegos de mesa que logren fomentar el relato y la conexión entre personas, esto permite identificar aspectos relevantes para el desarrollo final del producto.

## 4.1. Estado del arte del proyecto



**La Once** - Maite Alberdi  
Documental, 2015  
Chile

*La Once* es un documental dirigido por Maite Alberdi que explora la dinámica de un grupo de mujeres chilenas mayores que llevan décadas reuniéndose para tomar el té. A través de estas reuniones, la película retrata conversaciones llenas de humor, nostalgia y reflexiones sobre la vida, la amistad, el envejecimiento y la muerte. Con un estilo íntimo y observacional, Alberdi invita a reflexionar sobre el paso del tiempo y la importancia de preservar los lazos sociales en la vejez, convirtiendo lo cotidiano en un espacio de memoria y conexión





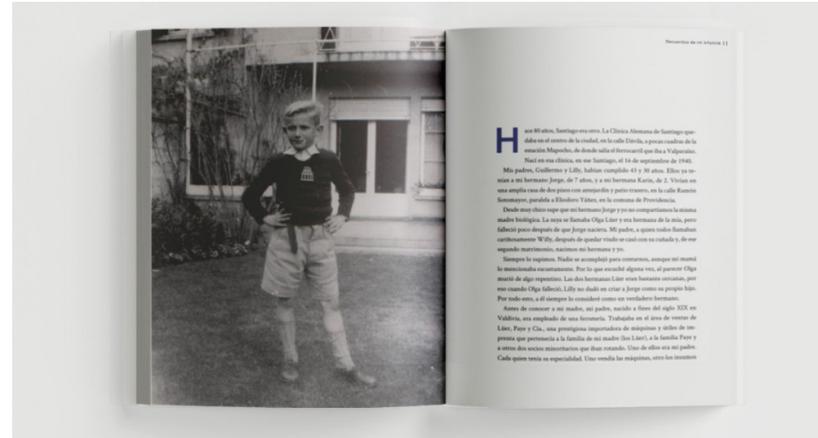
**Nada** - Juan Escribano Tamayo  
Cortometraje, 2024  
España

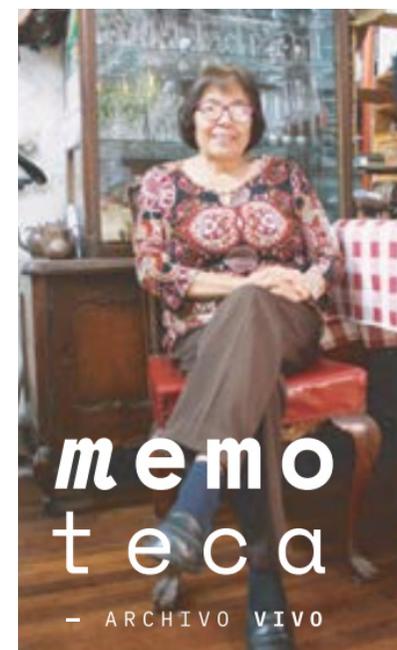
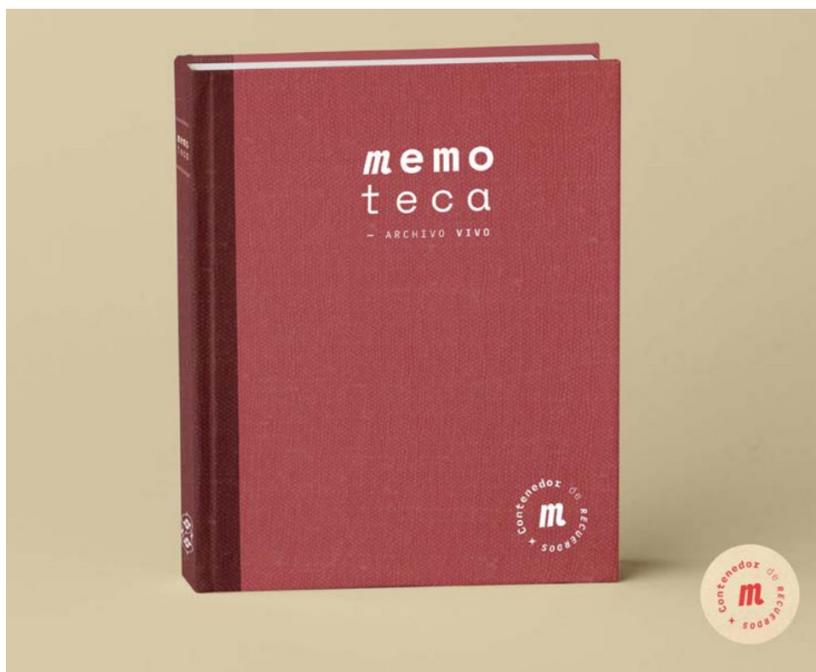
El cortometraje *Nada*, dirigido por Juan Escribano Tamayo, es un proyecto de 7 segundos que ganó Mejor Dirección en el Festival 7SIFF en 2024. La trama minimalista se centra en una mujer mayor que, al preguntar “¿Qué tal el día?” a un familiar, recibe una respuesta indiferente. El gesto decepcionado de la mujer cierra el corto con la frase “Nada”. La obra transmite un mensaje poderoso sobre la desatención hacia los adultos mayores y su interés genuino en conectar con otros, planteando una reflexión social profunda.



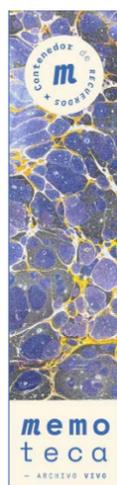
**Editorial Memoria Creativa - Carola Díaz**  
 Proyecto editorial, 2012  
 Chile

*Memoria Creativa es una editorial chilena que transforma historias familiares o personales en libros únicos y personalizados. Fundada en 2012, su objetivo es tangibilizar recuerdos valiosos y potenciar la memoria como herramienta para preservar la identidad y las experiencias significativas. A través de proyectos únicos, busca rescatar la importancia del legado familiar y cultural, ofreciendo un enfoque creativo y personal.*





**Memoteca** - Gabriela Urretaviscaya  
Proyecto de título UDP, 2022  
Santiago , Chile

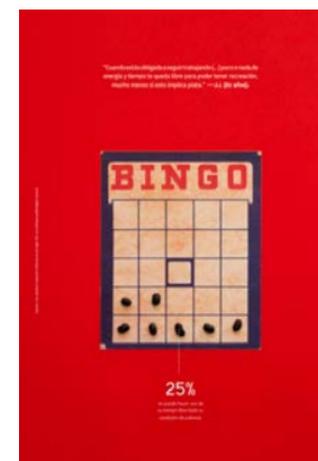


*Memoteca* es un proyecto editorial que surge con el propósito de generar instancias de escucha y valoración hacia los adultos mayores, promoviendo la integración social y la construcción de una imagen positiva sobre la vejez. A través de una publicación enfocada en la reminiscencia, busca abordar la exclusión de este grupo poblacional y fortalecer los lazos familiares, otorgándoles un espacio para compartir sus historias y experiencias. Este enfoque no solo dignifica la etapa vital de la vejez, sino que también contribuye a la construcción de una cultura de respeto hacia la vejez en nuestra sociedad.



**Arcano** - Camila Valencia  
 Proyecto de título UDP  
 Chile, 2019

*Arcano* es una exposición infográfica diseñada para sensibilizar a los jóvenes sobre las experiencias de los adultos mayores en Chile. Mediante afiches que combinan estadísticas y testimonios, se representan historias de vida a través de objetos significativos, evitando estereotipos y fomentando la empatía. Este proyecto busca promover una cultura de respeto hacia la vejez, generar espacios de diálogo y aportar a los estudios de la cultura material chilena, subrayando la importancia de una vejez digna y valorada en la sociedad



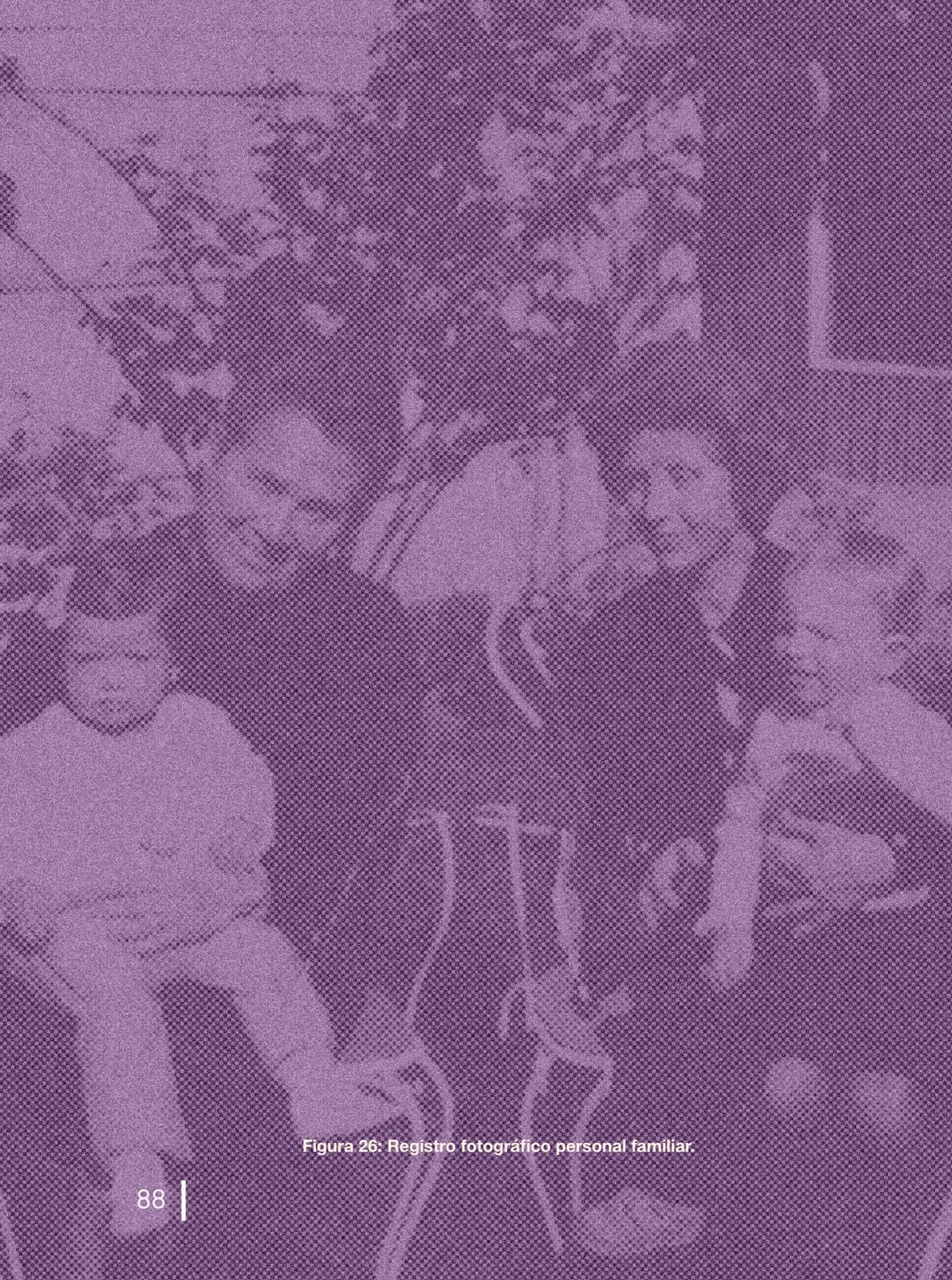


Figura 26: Registro fotográfico personal familiar.

## 4.2. Conclusiones estado del arte del proyecto

Aunque los proyectos presentados logran abordar la misma problemática planteada -lo que es la poca inclusión y valorización en la vejez-, es importante reconocer que esta situación es profundamente cultural y requiere de soluciones creativas. Actualmente, vivimos en una sociedad de consumo, dónde la mayoría de los productos ofrecidos son para generaciones que han vivido de la rapidez inmediata y lo “mientras más simple, mejor”. Si bien estos proyectos tienen un público inicial que son las personas mayores, finalmente estos mismos productos son consumidos por otras generaciones, en su mayoría jóvenes.

Reconocer estos proyectos refleja la necesidad de crear más espacios para la vejez y su preparación de la misma etapa, pero el cambio será más evidente y productivo si se realiza en conjunto, promoviendo la escucha y la comprensión mutua. Las personas mayores son personas que han vivido en base a la lentitud y la apreciación de los objetos y los momentos, es por esto que proponer iniciativas que fomenten el diálogo permitirá no solo integrar a las personas mayores, sino que también valorar lo mejor que tienen: sus historias y experiencias de vida. Este enfoque colaborativo puede transformar la percepción social que existe de la vejez, ayudando a los jóvenes a prepararse a vivir esta etapa y generando un entorno en el que los mayores puedan sentirse escuchados y valorados por las nuevas generaciones.

**We Are Not Really Strangers** - Koreen Odiney  
Las Vegas - E.E.U.U.

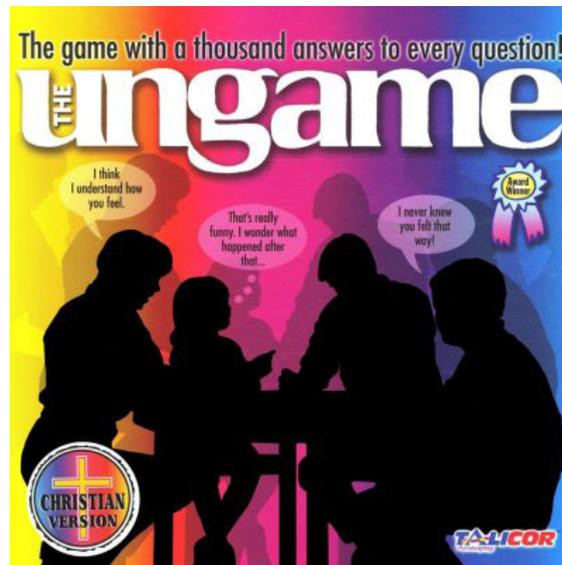
*We're Not Really Strangers* es una actividad de gamificación diseñada para fomentar la conexión profunda y la reflexión personal entre los participantes. A través de preguntas y desafíos progresivos, esta actividad busca promover la vulnerabilidad y el entendimiento mutuo, permitiendo a los jugadores explorar temas de autoestima, relaciones y emociones de manera auténtica. Su objetivo es generar conversaciones significativas, fortaleciendo la empatía y el lazo entre los participantes a través de modalidades lúdicas.

**Componentes:**

- Mazo de cartas de preguntas



**The Ungame** – Rhea Zakich, 1972  
California, Estados Unidos



*The Ungame* es un juego de mesa diseñado para promover conversaciones reflexivas y fortalecer la comunicación entre los jugadores. A diferencia de los juegos tradicionales, no tiene un objetivo competitivo, sino que invita a los participantes a responder preguntas significativas y a compartir experiencias personales en un entorno seguro. Las dinámicas del juego se centran en fomentar la empatía, la escucha activa y el entendimiento mutuo. Es utilizado frecuentemente en contextos familiares, educativos y terapéuticos, donde facilita el diálogo abierto y mejora las relaciones interpersonales al crear un espacio para la conexión emocional.

**Componentes:**

- Tablero
- 140 cartas (70 de preguntas ligeras y 70 de preguntas profundas)
- 1 dado
- Marcadores (para cada jugador)
- Cartas de dirección de movimiento
- Instrucciones de juego



**Ikonikus** – Manu Palau, 2013  
España

*Ikonikus* invita a explorar emociones y sentimientos a través de preguntas abiertas como “¿Cómo me sentiría si...?”. Cada carta contiene un icono que representa una emoción, y los jugadores deben elegir aquella que mejor refleje su respuesta ante la situación planteada. Este enfoque lo convierte en una herramienta ideal para fomentar la empatía, la inteligencia emocional y la comunicación, siendo especialmente útil en contextos familiares, educativos o terapéuticos

**Componentes:**

- 120 cartas de iconos
- Cartas de preguntas
- Reglas del juego
- Puntos de victoria (para ganar la partida)
- Packaging ofrece las instrucciones de juego





**Te veo, Trayecto de Vida** - Diana León Aguilera y Beatriz Urrutia Quiroz, 2024 Chile

*Te Veo - Trayecto de Vida* puede considerarse una actividad de gamificación, ya que utiliza dinámicas de juego para promover la interacción y la reflexión entre los jugadores, especialmente en contextos familiares. El uso de cartas con preguntas motivadoras invita a los participantes a compartir experiencias personales y reflexionar sobre su vida, lo que favorece la conexión emocional y la empatía. Este enfoque gamificado permite que las personas mayores se involucren activamente en una actividad significativa, mejorando las relaciones intergeneracionales y fomentando el bienestar social y emocional a través del diálogo

**Componentes:**

- 60 cartas de preguntas

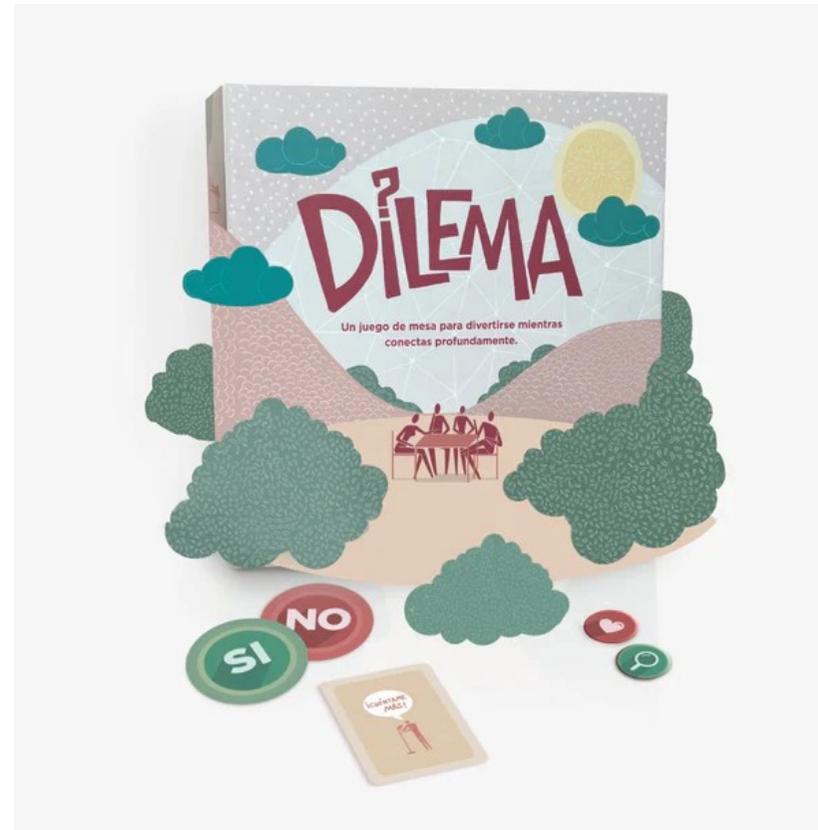


**Dilema** - Sebastián Struck  
2024  
México

*Dilema* es un juego de mesa para profundizar la conexión entre los jugadores, ayudándoles a conocerse mejor a través de dilemas, opiniones y confesiones. Este juego de deducción permite que los jugadores adivinen cómo responderían los demás a diversas situaciones y desafíos emocionales, lo que fomenta la empatía y la inteligencia emocional. El objetivo es predecir correctamente las respuestas de los demás, lo que genera una dinámica divertida mientras los participantes entrenan su capacidad de comprender las emociones y pensamientos ajenos

#### Componentes:

- Tablero
- 300 preguntas
- 8 piezas de jugadores
- 16 tarjetas de respuesta
- 48 tarjetas de predicción
- 30 tarjetas bomba
- 1 tarjeta “cuéntame más”
- 1 dado
- Instrucciones de juego



**Cuéntame tus historias** – María Ignacia Silva y Juan Pablo Reyes, 2022 Chile

*Cuéntame tus historias* es una actividad de cartas diseñada para generar conversaciones profundas entre los participantes, especialmente en contextos familiares. A través de 100 preguntas divididas en tres categorías (Infancia y Adolescencia, Vida Adulta y Reflexión), este juego permite a los jugadores compartir recuerdos y reflexionar sobre sus experiencias de vida. Cada carta actúa como una llave que abre puertas a las memorias de los seres queridos, ofreciendo una excelente oportunidad para descubrir historias inéditas y fortalecer los lazos intergeneracionales. Es ideal para momentos familiares, como reuniones o tardes de café, donde cada historia se convierte en una aventura compartida.

**Componentes:**

- 100 cartas de preguntas divididas en tres categorías.

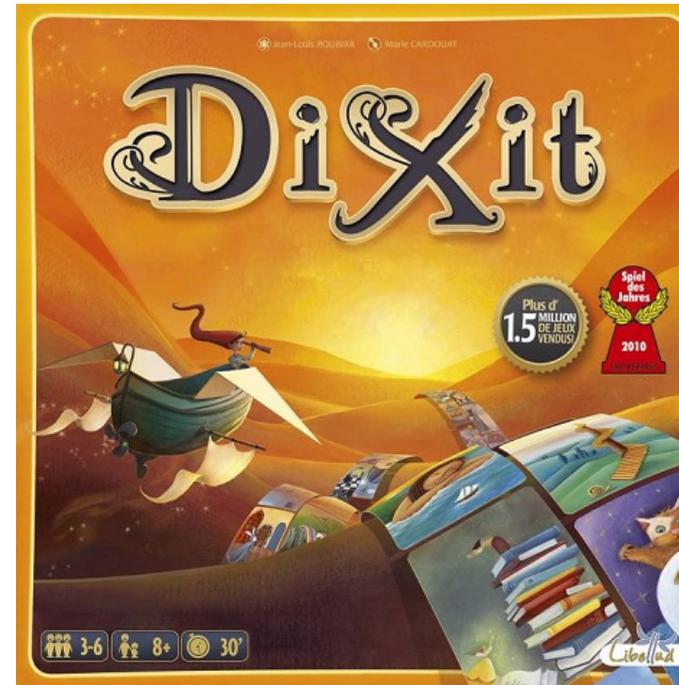


**Dixit Game** - Jean-Louis Roubira  
2008  
Francia

*Dixit* es un juego que invita a los jugadores a explorar su creatividad y habilidades de comunicación. El objetivo es contar historias a través de ilustraciones abstractas, donde los jugadores deben adivinar qué carta corresponde a la pista dada, sin ser demasiado obvios ni demasiado ambiguos. Fomenta la interpretación libre y la conexión emocional con las imágenes, haciendo de cada partida una experiencia única que desafía la imaginación y la percepción de cada jugador.

#### Componentes:

- 1 tablero de puntuación
- 84 cartas ilustradas
- 6 figuras de puntuación (para cada jugador)
- 1 marcador de puntuación
- Instrucciones del juego





*Guatefac* es un juego de cartas humorístico creado por Toño y Pablo, diseñado para generar risas rápidas en reuniones. Los jugadores deben responder a preguntas divertidas y atrevidas en solo 8 segundos, creando combinaciones espontáneas y a menudo absurdas. Este juego de mesa es perfecto para grupos grandes y garantiza diversión a través de las experiencias de los demás. Su formato simple y dinámico ayuda a las conexiones familiares y/o de amistad a través del interés que se promueve por conocer a los demás.

#### **Componentes:**

- 180 Cartas
  - 80 Cartas Especiales
  - 1 App para descargar
- Instrucciones de juego

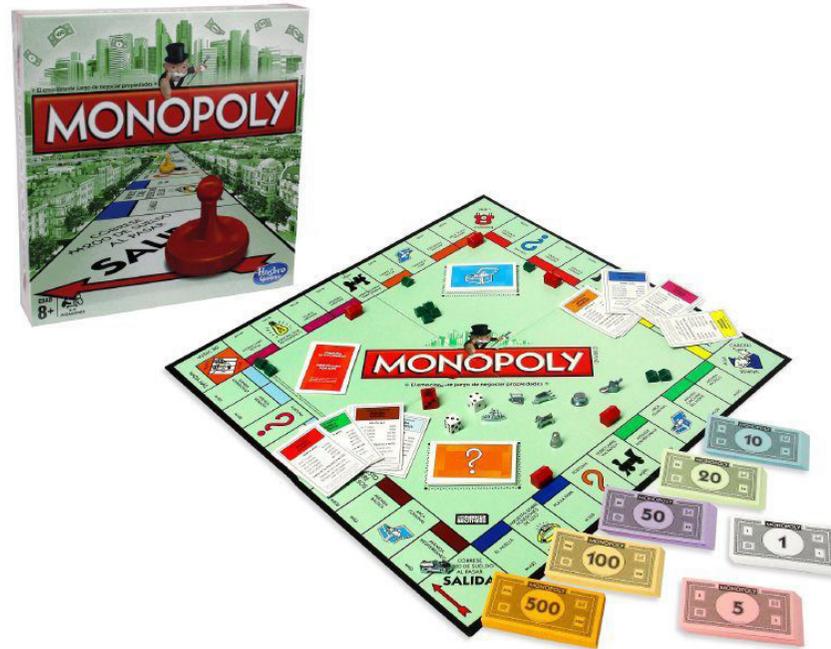


**Monopoly** - Charles Darrow  
1935  
Estados Unidos

*Monopoly* es un juego de mesa de estrategia económica en el que los jugadores compran, venden e intercambian propiedades para acumular riquezas. El objetivo es llevar a los oponentes a la bancarrota. Su diseño refleja dinámicas de compra y desarrollo inmobiliario. Actualmente existen diferentes temáticas del juego, adaptadas a su contexto pero sin perder sus dinámicas y mecánicas.

**Componentes:**

- 1 tablero con propiedades.
- 28 cartas de propiedad.
- 16 cartas de la suerte.
- Billetes de diversos valores (\$1, \$5, \$10, \$20, \$50, 100 y \$500).
- 8 fichas de jugador metálicas.
- 32 figuras de casas.
- 12 figuras de hoteles.
- 2 dados estándar.
- Instrucciones de juego.





## Poker – Principios del siglo XIX Estados Unidos

El *Poker* es un juego de cartas tradicional que combina habilidad, estrategia y suerte. Los jugadores apuestan en función de la fuerza de su mano de cartas, tratando de ganar el pozo (dinero acumulado) apostado durante la ronda. Es popular en casinos y competiciones.

### Componentes:

- 52 cartas estándar (sin comodines).
- Fichas: Diversos colores y valores (dependiendo de la variante, suelen ser entre 4 y 5 colores diferentes).
- Condición de jugadores (de 2 a 10).
- Mesa de juego redonda u ovalada.





Figura 27: Registro fotográfico juego Monopoly

#### 4.4. Conclusiones referentes del producto

La recopilación de ejemplos de juegos de mesa y actividades relacionadas con la narración y la comunicación permite comprender cómo los diseñadores de juegos aplican soluciones visuales y mecánicas en el campo. Se observa el uso de tipografías sencillas, iconos que facilitan la narración y colores simples pero llamativos, todo con el objetivo de hacer el juego más accesible y atractivo.

Sin embargo, se destaca un aspecto importante: no existe un juego específicamente diseñado para promover conversaciones entre las personas mayores. O bien se encuentran actividades relacionadas que no cumplen con la dinámica lúdica, o juegos orientados a públicos que no corresponden a este grupo. La falta de un punto medio entre la diversión y la facilitación del intercambio de historias personales presenta una oportunidad innovadora para este proyecto.

Por lo tanto, se considerará incorporar elementos adaptados a los perfiles de los usuarios, en este caso, personas mayores, como jugadores principales. Además, se desarrollará una propuesta visual coherente con el concepto del producto, teniendo en cuenta los detalles observados en los juegos analizados, para crear una experiencia inclusiva y atractiva.



## Etapa proyectual y desarrollo de ideas

Arquetipo de usuario y contexto de uso

Definición del tipo de juego

Aplicando el diagrama de jugadores de Bartle

Requerimientos de diseño

## 5.1. Arquetipo de usuario y contexto de uso

El usuario principal de este proyecto es en primera instancia las personas mayores que suelen sentirse poco valorados e incluidos en sus espacios cercanos, dejando como segunda y tercera instancia a sus amigos, hijos y nietos. Para comprender de mejor manera a estos usuarios y su contexto, se utilizó una herramienta del diseño de arquetipo de cada uno para poder representar de mejor manera sus características.



Nombre: María

Edad: 61 años o más

Ocupación: Jubilada, trabajó como profesora de matemática.

Hobbies: Le gusta leer novelas, cocinar recetas tradicionales, jugar al dominó, naipes o scrabble, principalmente prefiere juegos que sean matemáticos, estratégicos y pausados. Le gusta pasar tiempo con su familia, especialmente con sus nietos.

Participa de un grupo de lectura con sus hermanas y asiste a talleres de manualidades en su comuna.

María es una mujer activa, aunque físicamente más limitada, sigue siendo muy participativa en su comunidad y disfruta de momentos de calidad con su familia. Busca actividades que le permitan compartir recuerdos y fortalecer los lazos familiares. Se siente valorada cuando sus opiniones y vivencias son escuchadas, especialmente por sus nietos.



Nombre: Ana

Edad: 30 a 59 años

Ocupación: Trabaja como psicóloga en una consulta particular.

Hobbies: Disfruta hacer yoga en el gimnasio, leer novelas de autoayuda, cocinar para su familia, y pasar tiempo al aire libre. Le gusta organizar actividades familiares y conectar emocionalmente con sus hijos y padres. Le gustan los juegos que requieran sentarse en una mesa a compartir.

Ana es una madre ocupada que se esfuerza por mantener un equilibrio entre el trabajo y la vida familiar. Aunque tiene poco tiempo, busca momentos para crear vínculos más profundos con sus hijos y su madre. Valora mucho las actividades que permitan fortalecer las relaciones intergeneracionales y fomentar el entendimiento mutuo entre generaciones.



Nombre: Lucas

Edad: 13 a 17 años

Ocupación: Escolar

Hobbies: Le gusta jugar videojuegos, leer cómics, montar en bicicleta, y participar en actividades deportivas como el fútbol. También disfruta pasando tiempo con su abuela, aunque a veces se siente más atraído por su celular.

Lucas es un niño curioso que disfruta aprender cosas nuevas, pero a menudo se siente más cómodo en su mundo digital. A pesar de su conexión con la tecnología, valora el tiempo con su abuela y disfruta de juegos que le permiten compartir historias o descubrir aspectos de su familia que no conocía. Busca juegos que le desafíen, pero también le ofrezcan la oportunidad de conectar con sus seres queridos de manera divertida.



Nombre: Camila

Edad: 18 a 29 años

Ocupación: Estudiante universitaria

Hobbies: Le gusta escuchar música indie, leer literatura contemporánea, va al gimnasio, y le gusta jugar con sus amigos juegos de mesa orientados a las fiestas. También disfruta de compartir historias y experiencias con sus abuelos durante los fines de semana. Es activa en redes sociales y a menudo comparte fotos sobre su día a día

Camila es una joven independiente que busca equilibrar sus estudios, su trabajo y su vida personal. Valora mucho las conexiones significativas con su familia, especialmente con sus abuelos, a quienes ve como una fuente de sabiduría y apoyo emocional. Aunque disfruta de la tecnología y la cultura digital, se siente atraída por actividades que fomentan la conversación y el aprendizaje entre generaciones. Camila encuentra especial valor en los momentos en los que puede aprender sobre el pasado a través de los relatos familiares, conectando sus propias experiencias con las de sus mayores.

El contexto de uso del producto se centra en un ambiente familiar o cercano, donde tres (o más) generaciones (persona mayor, madre/padre y nieto/nieta) interactúan en una misma actividad. El juego está pensado para ser utilizado en el hogar, reuniones familiares o de amigos, incluso en encuentros intergeneracionales en las que los jugadores comparten tiempo y espacio.

Este contexto busca ofrecer un lugar donde la persona mayor pueda sentirse valorada y escuchada mientras comparte sus experiencias, y dónde las personas más jóvenes puedan aprender más sobre la historia familiar, las vivencias de sus mayores y el legado de

generaciones pasadas, mientras comparten sus propias historias de vida.

El uso del juego se da en situaciones informales, dónde la estructura del juego debe ser flexible. Por ejemplo, esto puede ocurrir en una comida, una visita o una reunión especial, favoreciendo la interacción de manera natural. La forma en la que el producto se incorpora en estos contextos se caracteriza por un enfoque lúdico, pero también reflexivo estimulando tanto la narración como la escucha activa.

## 5.2. Definición del tipo de juego

A partir de los análisis de usuario, su contexto y diversas bases formuladas en el marco teórico, el proyecto se define como un juego de mesa competitivo con elementos de estimulación social, orientado a la narrativa y la interacción entre jugadores.

Como se mencionó anteriormente en el marco teórico, Zaga et al. (2006) propone diferentes tipos de juegos según el objetivo que se quiere lograr. Para este proyecto, se ha elegido optar por un juego de mesa competitivo. Si bien el propósito de creación fomenta la inclusión de las personas mayores dentro de su círculo familiar, el análisis del usuario principal, basado en entrevistas y encuestas, muestra que se inclina mayoritariamente a juegos que son de carácter competitivo. Estas preferencias suelen estar guiados por estrategias, requerir un pensamiento más lógico o matemático, y no estar sujetos a limitaciones estrictas de tiempo en los turnos. De esta manera, se puede encontrar el objetivo de investigación sin dejar de lado los gustos del usuario principal.

Por otro lado, se menciona la teoría de juegos según Roger Caillois (1986), donde presentaba cuatro categorías principales, dependiendo de los elementos predominantes. El juego por desarrollar se catalogará como agón, ya que según las características del jugador principal este presenta un carácter tipo competitivo. Se busca que los jugadores compitan entre sí para obtener algo que los llevará a la victoria. Además, se busca incorporar elementos de mimicry, invitando a los jugadores a interpretar un rol. Cada participante asumirá un rol secreto que deberá mantener oculto, aunque este aspecto no tendrá un protagonismo tan marcado como la estrategia y la competencia.

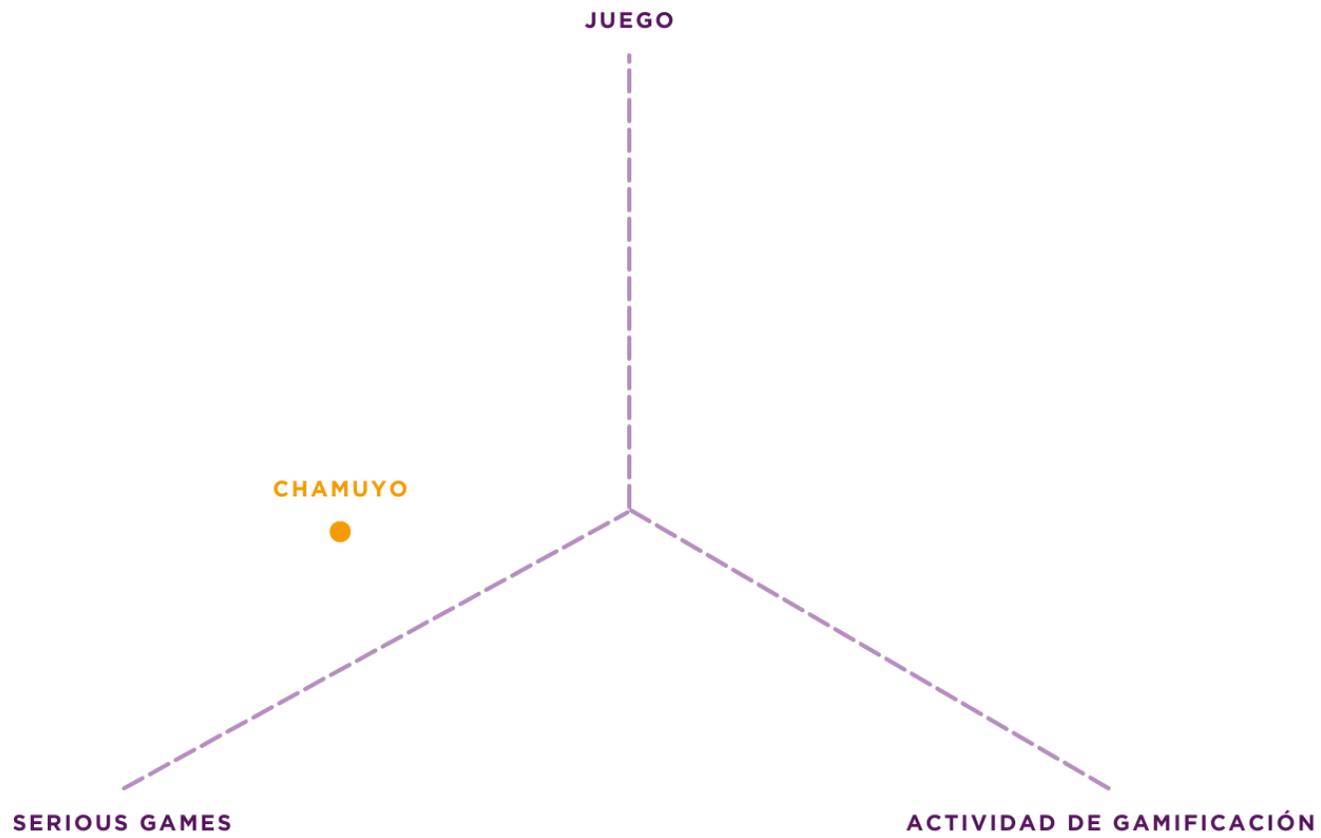
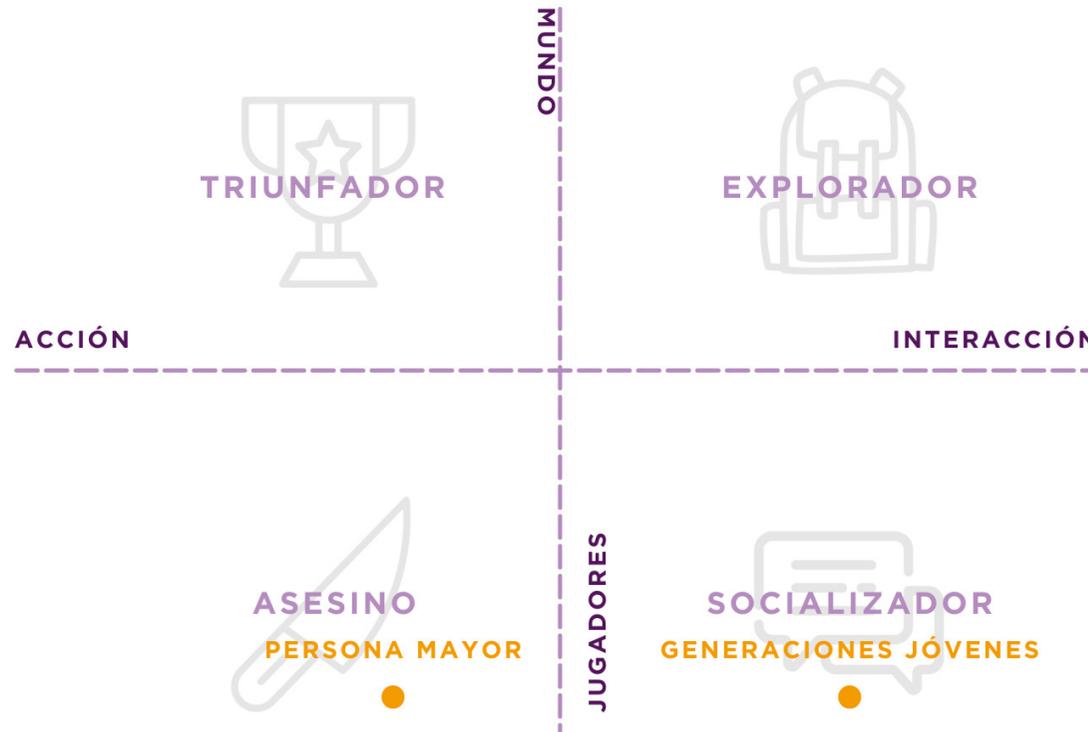


Figura 28: Posición del juego “Chamuyo” dentro de las bases teóricas.  
Elaboración Propia

Figura 29: Usuarios dentro del Diagrama de Jugadores de Bartle.  
Elaboración Propia



### 5.3. Aplicando el diagrama de jugadores de Bartle

El diagrama de Bartle, explicado en la página 53, nos ayuda a entender mejor cómo las personas se relacionan con los juegos según sus preferencias. Este modelo (figura 25) clasifica a los jugadores en cuatro tipos: asesino (killer), triunfador (achiever), explorador (explorer) y socializador (socializer). Aplicándolo al proyecto, se identifica que las personas mayores suelen tener un perfil de tipo *killers*, ya que disfrutan de la estrategia y la

competencia con un otro. Por otro lado, las generaciones más jóvenes tienden a ser *socializers*, valorando las conversaciones y estrategias en equipo con los demás mientras juegan. Reconocer estas diferencias es muy importante al momento de diseñar dinámicas, ya que no solo deben ser entretenidas, sino que también fomenten el vínculo y el intercambio entre generaciones, siendo a su vez un juego de carácter competitivo.

## 5.4. Requerimientos de diseño

A partir de toda la información obtenida, es fundamental tener en cuenta ciertos requerimientos para garantizar la inclusión, la accesibilidad y el atractivo visual para todos los jugadores, especialmente considerando la diversidad de edades y habilidades. Estos son los siguientes:

1. La propuesta debe utilizar letras legibles, de preferencia grandes y con contrastes marcados. Fuentes sin serifas son ideales. Se deben evitar textos demasiado extensos o complicados, se optará por frases cortas y directas.
2. La propuesta visual utilizará colores contrastantes y brillantes para captar la atención, se mantendrá un diseño minimalista para evitar distracciones, acompañando siempre la conceptualización.
3. Se utilizarán cartas de un material resistente y de buena calidad para soportar el uso constante. Además, se incorporarán piezas que sean fáciles de manipular.
4. Las instrucciones se realizarán de manera simplificada, se utilizarán elementos visuales para comprender mejor el juego.
5. Se incorporará la modalidad de preguntas personales, pero siempre resguardando la comodidad de los participantes.

# VI.

## Creación de la dinámica de juego

Primer prototipo

Definición del tipo de juego

Instrucciones del primer prototipo

Pruebas de juego

## 6.1. Primer prototipo

El primer prototipo del juego se realizó antes del proceso conceptual, es por esto que la propuesta del prototipo no presenta una identidad visual. Esto se creó con el objetivo de definir las dinámicas, número de participantes, elementos como fichas, tableros, entre otras cosas.

La propuesta inicial comienza a partir de las observaciones del estado del arte, en un primer lugar se propone continuar con el recurso de las cartas de preguntas para poder obtener un relato de manera fluida y respetuosa. A partir del análisis del usuario principal, se propuso que las preguntas tuvieron temas asociados con diferentes áreas de vida, se originaron a partir de recuerdos de la infancia, momentos importantes, relaciones y conexiones, aventuras y descubrimientos, sueños y aspiraciones.



Figura 30: Reverso de carta de pregunta, prototipo 1.  
Elaboración Propia



Figura 31: Anverso de carta de pregunta, prototipo 1.  
Elaboración Propia



Figura 31: Carta del mazo de preguntas en perspectiva.  
Elaboración Propia

En segunda instancia, se integra un juego de rol que ofrece un conflicto al juego. A partir de las conductas del usuario al momento de contar historias se crea la idea de encontrar al mentiroso. Esto consiste en que cada jugador tiene una carta secreta que no puede ser revelada a los demás participantes, pero si es de conocimiento propio, en ella se asigna diferentes roles a los jugadores. Se propone que exista un mentiroso por grupo de jugadores, mientras que el resto son narradores. El mentiroso tiene dos tareas: la primera es mentir sobre las preguntas del juego y la segunda es no ser descubierto. Los narradores tienen igualmente dos tareas, que por el contrario son: Responder con la verdad y encontrar quién es el mentiroso.

29.



Figura 33: Reverso de carta de rol, prototipo 1. Elaboración propia.

Figura 34: Anverso carta de rol del narrador, prototipo 1. Elaboración Propia.

Figura 35: Anverso carta de rol del mentiroso, prototipo 1. Elaboración propia.

30.



31.





32.

Durante este mismo desarrollo, se diseñaron y fabricaron figuras en 3D utilizando el software Rhinoceros 7. Estas piezas fueron concebidas para facilitar una dinámica de juego basada en fichas y figuras, integrando elementos físicos que enriquecieran la experiencia lúdica. Cabe destacar que las figuras no respondieron a una morfología específica, ya que el proceso de conceptualización aún no estaba completamente finalizado. Se imprimieron en filamento PLA color blanco, luego se aplicó un primer y se pintaron de color amarillo, azul y rojo. Estos colores con la finalidad de que cada jugador tuviera sus fichas y las pudiera identificar.

33.

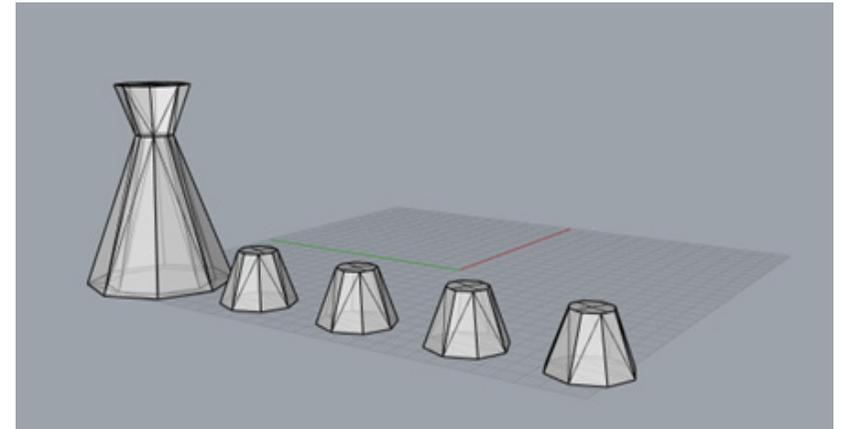


Figura 36: Piezas impresas en filamento PLA.  
Elaboración Propia

Figura 37: Piezas proyectadas en el programa en  
Rhinoceros.  
Elaboración Propia



Figura 38: Primer prototipo de juego.  
Elaboración Propia.



Figura 39: Esquema de pasos de primera dinámica propuesta del juego. Elaboración Propia.

## 6.2. Instrucciones del primer prototipo

Paso 1: Cada jugador recibe una carta secreta. Al mirarla, cada jugador sabrá si se le asignó el rol de narrador o mentiroso. Esta información debe mantenerse en secreto y no puede ser revelada al resto de los jugadores.

Paso 2: Cada jugador elige un color y toma las fichas correspondientes.

Paso 3: Cuando todos los jugadores hayan revisado su rol y tengan sus fichas, comienza el juego. Uno por uno, deberán leer una carta del mazo de “preguntas” y responder la pregunta que aparece en ella según el rol que les haya tocado. Es importante destacar que el mentiroso aún no se revela.

Paso 4: Al final de cada ronda, los jugadores votan por quién creen que es el mentiroso. Para hacerlo, entregan una ficha de su color a la persona que sospechan.

Paso 5: Sin revelar quién es el mentiroso, se repiten los pasos 3 y 4 durante un máximo de 4 rondas. Al finalizar el juego, se revela quién era el mentiroso.

*Nota: En este prototipo, las reglas para ganar (por puntajes o fichas) aún no están definidas. Por ello, se propuso probar el juego con diferentes grupos de personas para obtener sugerencias y perfeccionar este último aspecto, los cuales serán explicados en el próximo capítulo.*

### 6.3. Pruebas de juego

La primera instancia de juego se realiza con 5 participantes en un contexto familiar. La reunión fue grabada a partir del consentimiento de los participantes. En ella se encuentran las siguientes observaciones.

- El juego funcionó muy bien en cuanto al relato de historias, se logró que las personas compartieran de manera cómoda y segura.
- Las cartas profundas pueden ser un poco difíciles de responder al comenzar el juego, podrían existir niveles o una clasificación de cartas para que el grupo de jugadores tenga libre elección.
- Fue un poco tedioso repartir las cartas de rol debido a la letra propuesta y al objeto en si mismo, son muchas cartas y las personas se confundían.
- Sugirieron que el juego se llamara “mentiroso” ya que es muy simple y fácil de recordar.

La segunda instancia de juego se realiza con la profesora guía, su ayudante y compañeras del proceso de título. Esto con la finalidad de seguir obteniendo sugerencias y mejoras del juego. La instancia también fue grabada a partir del consentimiento de todas las participantes.

- La letra es muy pequeña y se recomienda que las tipografías del reverso tengan una letra más legible, o, por el contrario, utilizar íconos.
- En esta situación los relatos también funcionaron de manera cómoda y segura, las personas compartieron sus historias y aseguraron haberse divertido.
- Se hicieron una corrección de cartas, algunas que no estaban bien formuladas o no alentaban al jugador a contar una historia.
- El mentiroso no puede ser el mismo todas las rondas, debe cambiarse. El jugador que le tocó ser mentiroso (por azar) comenta que no le acomodó estar todo el tiempo mintiendo, al inicio fue divertido, pero después pensó que sería divertido contar sus historias también.



Figura 40: Primer prototipo de juego modificado con sugerencias de dinámicas y mecánicas.  
Elaboración Propia.

La tercera y final instancia de juego se realiza con un diseñador gráfico especializado en juegos, su compañera de trabajo y la misma creadora del juego. En esta instancia se obtienen prestadas unas fichas que simulan puntajes, dinero o puntos. Esto con la finalidad de observar el comportamiento del juego con diferentes jugadores. Para evaluar correctamente el juego, se propuso jugar con el mentiroso revelado desde un inicio para evaluar la dinámica y proponer un sistema de puntaje. Esta sesión no permitió grabarse, pero surgieron las siguientes observaciones:

- La propuesta de cartas de rol se aprecia como poco llamativa al momento de ser reveladas. Se propone realizar figuras que puedan ser ocultas por los demás participantes y vistas solo por el propio jugador para que, al momento de la revelación, surja de manera espontánea. Por ejemplo, ocurre lo mismo con los vasos del juego cachos, al momento de la revelación se levanta el objeto y se puede apreciar los dados del jugador. En el juego se propone una idea similar, solo que con colores para hacerlo más llamativo.

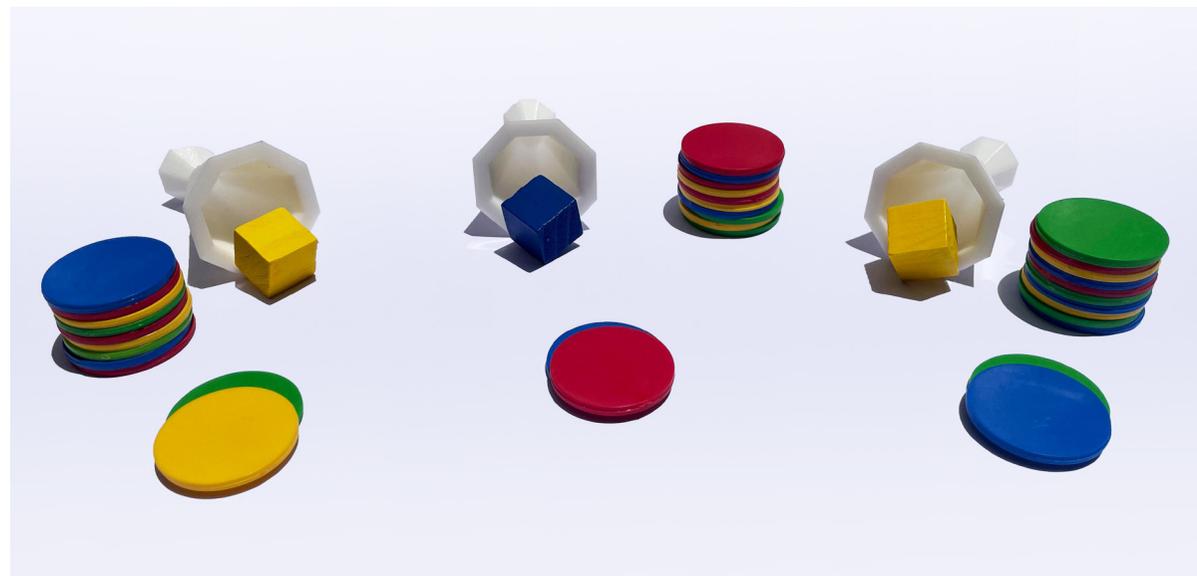


Figura 40: Primer prototipo de juego modificado según sugerencias de la tercera prueba. Elaboración Propia.

- Como se dijo anteriormente, se propone una modalidad de fichas simulando el dinero del juego. Esto promueve el incentivo de jugar, tener un rol asignado, ya que posiciona a los jugadores a tener posesiones y al riesgo de perder estas mismas posesiones.
- Se sugiere cambiar las preguntas. Si bien estas promueven un relato, genera un conflicto en la propuesta ya que muchas de ellas no proporcionan un relato verdadero o falso, sino que queda a percepción de cada jugador. Eso puede ser conflictivo para el resultado final y puede generar frustración entre los participantes.

# VMI

## Propuesta conceptual

Exploración conceptual

Concepto central

Moodboard del concepto

Chamuyo como nombre del juego

Moodboard y tabla semántica de  
“Chamuyo”

Exploración de recursos gráficos

Figura 41: Definición de conceptos a partir de los límites de investigación.  
Elaboración Propia



## 7.1. Exploración conceptual

El concepto es el núcleo que guía todas las decisiones creativas y estratégicas. Actúa como una idea central que encapsula la intención del proyecto, definiendo su propósito y dirección. El concepto no solo establece la identidad del diseño, sino que permite darle una esencia a este mismo, ofreciendo un marco coherente que integra los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos del proyecto.

Para este proyecto, los conceptos utilizados se desarrollaron a partir de la intersección de los límites de

la investigación (página 13). Estos se resumen en tres conceptos principales: los vínculos intergeneracionales, ya que permite generar una inclusión óptima en las personas mayores; la memoria viva, representando el relato en la vejez; y finalmente el encuentro, que da a lugar al acto de coincidir y abarca la inclusión a través del relato. Estos conceptos son representados en la figura 41, de esta manera se puede comprender mejor su origen.

Los conceptos principales rescatados de los límites de investigación derivan en ideas afines, los cuales permiten contextualizar hacia dónde se desea llevar la elección de una identidad visual.

## 7.1.1. Definición de conceptos

### VÍNCULO INTERGENERACIONAL

Vincular se refiere a establecer una conexión o relación entre dos o más cosas o personas e intergeneracional significa que se produce o tiene lugar entre dos o más generaciones (Real Academia Española, 2023). El vínculo intergeneracional puede definirse como la conexión o relación significativa que se establece entre personas de diferentes generaciones. Este vínculo se fundamenta en la interacción, el intercambio de experiencias, conocimientos y valores, y tiene como objetivo fortalecer el entendimiento mutuo, la empatía y la cohesión social.

- Unión
- Lazo
- Relación
- Transmisión
- Identidad
- Aprendizaje
- Entendimiento
- Conexión
- Empatía
- Sinergia

### MEMORIA VIVA

Recuerdo que se hace o aviso que se da de algo pasado (Real Academia Española, 2023). La memoria viva puede definirse como el conjunto de experiencias, conocimientos, tradiciones y relatos que permanecen activamente presentes en una comunidad o individuo y se transmiten de manera dinámica, principalmente a través de la interacción social y el relato oral. Es una memoria que no solo preserva el pasado, sino que lo conecta con el presente.

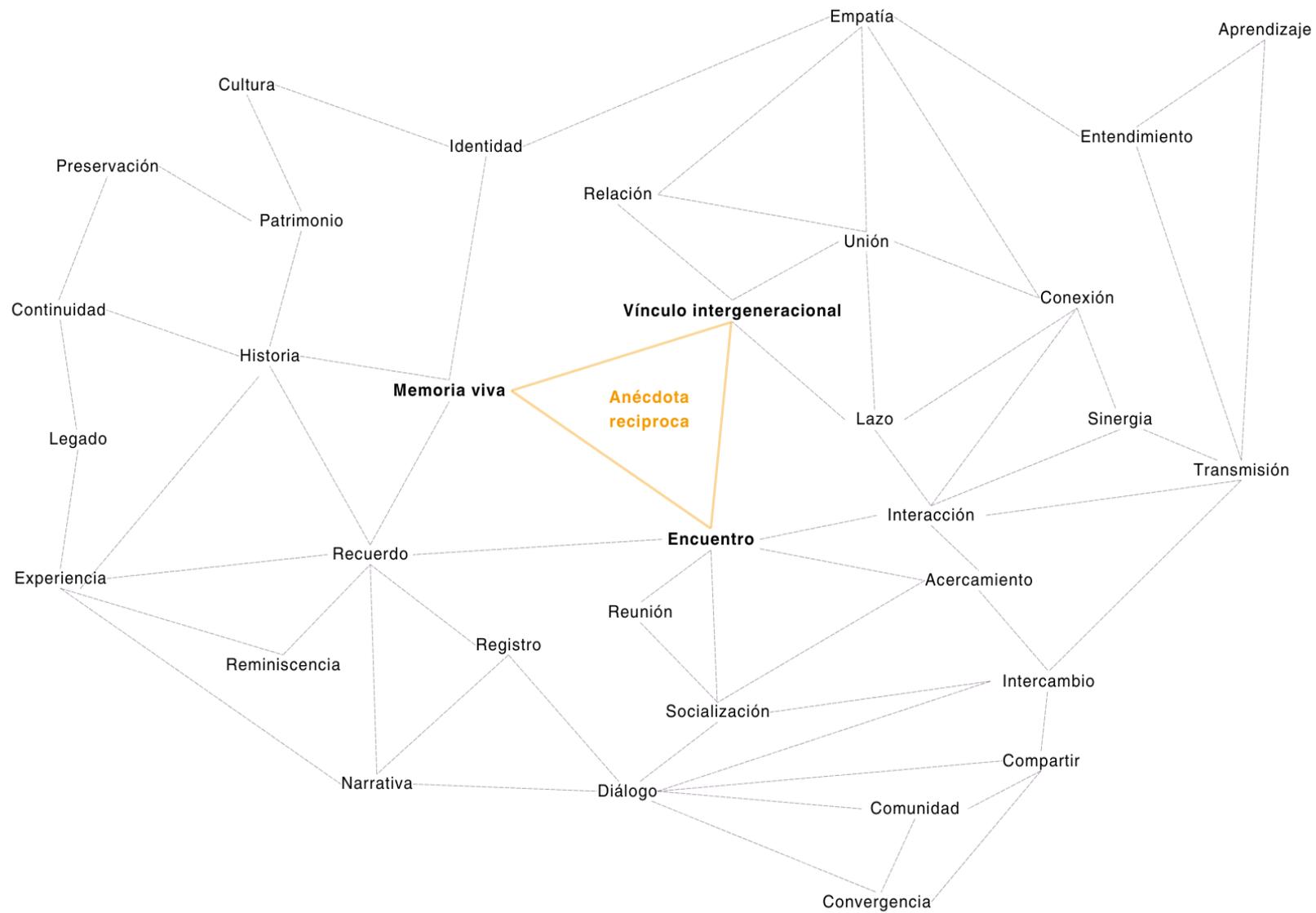
- Recuerdo
- Historia
- Patrimonio
- Narrativa
- Legado
- Cultura
- Identidad
- Preservación
- Continuidad
- Experiencia
- Reminiscencia
- Registro

### ENCUENTRO

Acto de coincidir en un punto dos o más cosas, a veces chocando una contra otra (Real Academia Española, 2023). A partir de esta definición, el encuentro se determina como es el espacio o momento en el que se integran diferentes voces, experiencias y perspectivas, permitiendo un diálogo significativo que incluye a todos los participantes de manera equitativa.

- Interacción
- Acercamiento
- Intercambio
- Socialización
- Compartir
- Reunión
- Convergencia
- Diálogo
- Comunidad

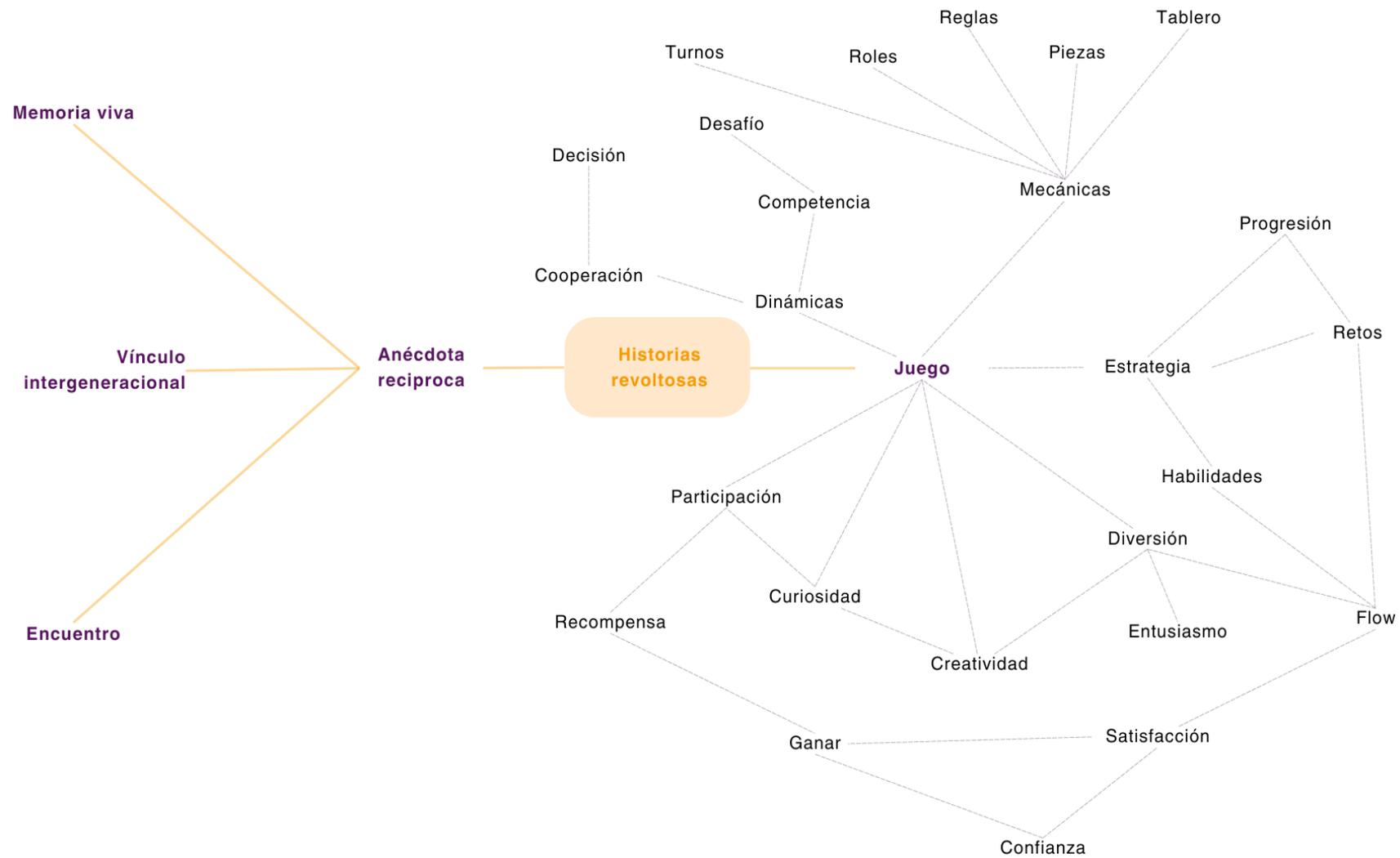
## 7.1.2. Esquema de conceptualización primario



A partir de los tres conceptos fundamentales — vínculo intergeneracional, memoria viva y encuentro— se llegó a un concepto clave denominado “anécdota recíproca”. Este concepto refleja la idea de compartir experiencias de manera que una persona las cuente y, a su vez, permita que otro las escuche y luego comparta las suyas. La ‘anécdota recíproca’ establece un espacio de intercambio genuino donde el relato se convierte en un puente entre generaciones, fortaleciendo el lazo afectivo y el entendimiento mutuo.

Desde este concepto, se incorporó un cuarto elemento: “el juego”. Para explorarlo más a fondo, se proporcionó un nuevo esquema conceptual en el que se analizó el concepto de juego, con el fin de integrar todas las dimensiones del proyecto. Así, se desarrolló un concepto que abarca tanto la narración de experiencias como la participación activa, permitiendo que todos los elementos del proyecto se unan en un único marco coherente.

### 7.1.3. Esquema de conceptualización secundario



## 7.2. Concepto central

“Historias Revoltosas” es un concepto que busca rescatar y recordar el pasado desde una perspectiva lúdica y de manera dinámica. Al incorporar el juego como herramienta principal a la solución de la problemática planteada, se fomenta la participación y el intercambio entre generaciones, creando un vínculo intergeneracional sólido y significativo.

A través de dinámicas como la competencia y las decisiones, la memoria viva – representada en anécdotas, historias y experiencias – se transforman en un patrimonio compartido que se reactiva y resignifica en el presente. Este enfoque no solo permite la revaloración de la historia personal y colectiva, sino también genera encuentros cargados de curiosidad, diversión y creatividad, donde los relatos no son estáticos, sino que se mezclan, se “revolotean” y cobran vida. Así, se crea un espacio de juego y diálogo que fortalece la confianza, el entendimiento y la identidad dentro de un grupo humano.

## 7.3. Moodboard del concepto

Para dar pie a una identidad visual del concepto, se elaboró un moodboard como herramienta de visualización. Este moodboard permite profundizar en la esencia del mismo concepto, dándole una identidad visual que refuerza la dirección de la investigación.

Aunque este no define directamente la propuesta visual del producto final, sí resulta una herramienta clave para ordenar ideas y, así, definir un nombre para el juego de mesa propuesto. El resultado de este proceso se



*Existen almas que nos aligeran la existencia, con solo una sonrisa nos iluminan todos los caminos que pedimos, en su presencia nos llena de energía, nos hacen ser ciego, alas y viento, nos regalan fortaleza para nuestros días grises.*

Dainis Vega

RECORDAR  
CRECIMOS, PERO  
EL CARINO ESTABA  
AÚN INTACTO.

#### 7.4. Chamuyo como nombre del juego

En Chile, y en varios países de América Latina, se utiliza la palabra chamuyo o chamuyar para hacer alusión a mentir, decir mentiras o convencer a otro a través de la mentira (Irarrázabal, 2023). Como el juego propuesto anteriormente tiene como propósito encontrar a un mentiroso/a, se hace alusión a esta palabra. Chamuyo es una palabra profundamente arraigada en la cultura popular, con una connotación que va más allá de una simple mentira: representa el arte de persuadir o seducir a través de discursos hábiles, exageraciones o historias poco creíbles.

Al ser un término ampliamente reconocido por distintas generaciones, chamuyo no solo genera un sentido de familiaridad e identificación, sino que también conecta con el aspecto lúdico y social del juego, donde la conversación, la sospecha y el engaño se vuelven elementos centrales para cumplir el objetivo de desenmascarar al mentiroso/a

#### 7.5. Moodboard y tabla semántica de “Chamuyo”

A partir de la palabra “chamuyo” como nombre del juego, se desarrolló un moodboard y una tabla semántica para guiar la identidad visual del producto final. Estas herramientas permitieron explorar y visualizar la forma, línea, tamaño, peso y entre otros valores de “chamuyo”, y además identificar los principales elementos de la palabra a modo de un conjunto de imágenes. Además, estas visualizaciones fueron clave para establecer una coherencia estética y narrativa en el diseño del juego, sirviendo como punto de partida para su materialización gráfica y conceptual.

• **FORMA**

Geométricas, circulares.

• **LÍNEA**

Rectas o curvas pero revoltosas,  
sin dirección coherente

• **TAMAÑO**

Grande, acapara el espacio

• **PESO**

Ligero cuándo es sutil  
Pesado cuándo se es consciente

• **TEXTURA**

Degradado, transparencias

• **COLOR**



#F49B00



#54135C



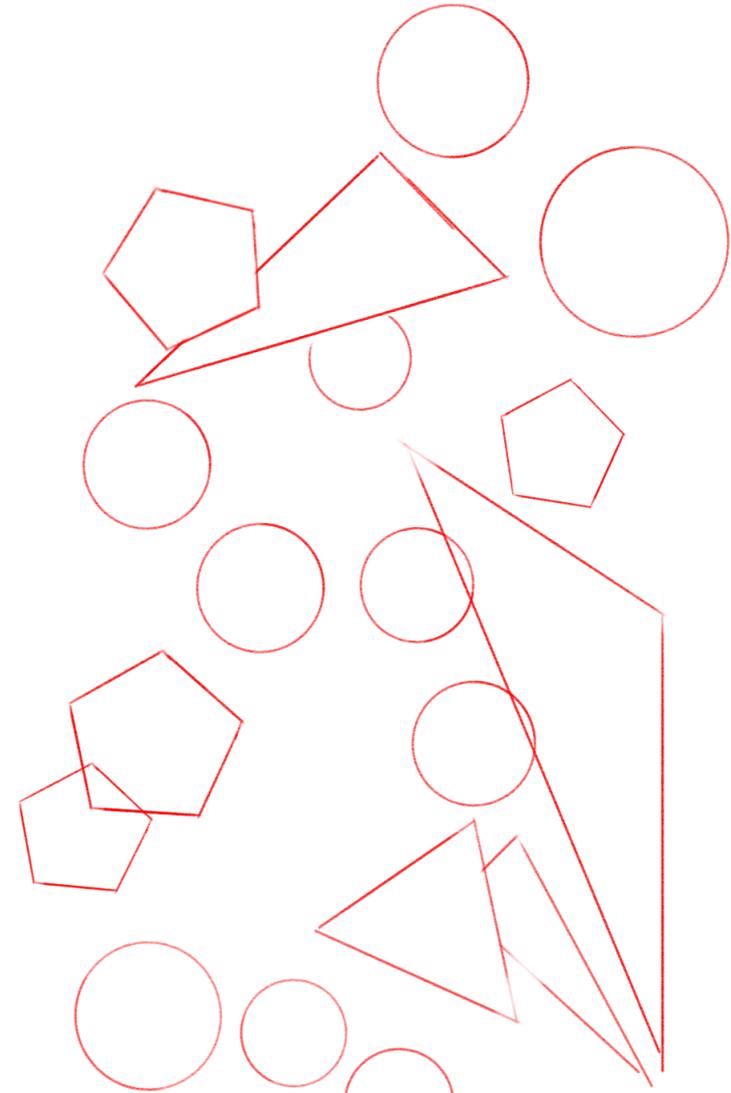


Figura 42: Líneas representativas de un relato chamuyento

## 7.6. Exploración de recursos gráficos

A partir del moodboard y la tabla semántica del nombre del juego, se propone la portada del juego bajo ciertos lineamientos clave. Las formas geométricas (círculos, triángulos y pentágonos) representan valores como la unión, la simetría y el equilibrio, evocando la estabilidad e intergeneracionalidad que el concepto busca transmitir. Por otro lado, las líneas dinámicas y expresivas reflejan el carácter revoltoso e intrigante de las historias chamuyentas, destacando el movimiento y la sorpresa

Figura 43: Composición de figuras geométricas representando la estabilidad de una conexión intergeneracional  
Elaboración Propia



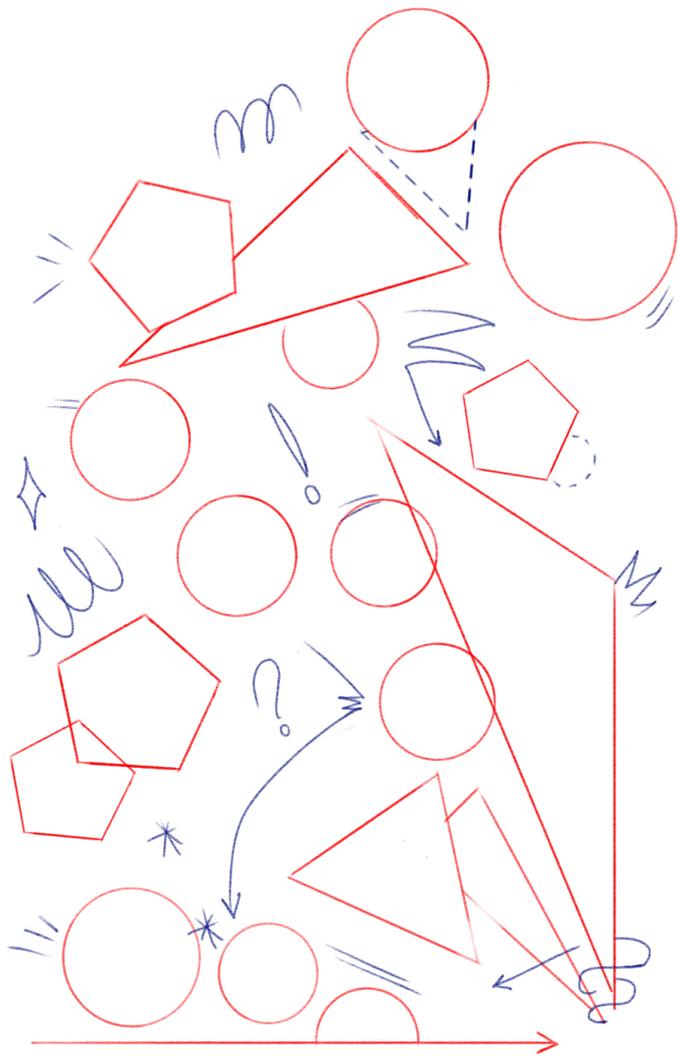


Figura 44: Boceto para la portada  
Elaboración Propia

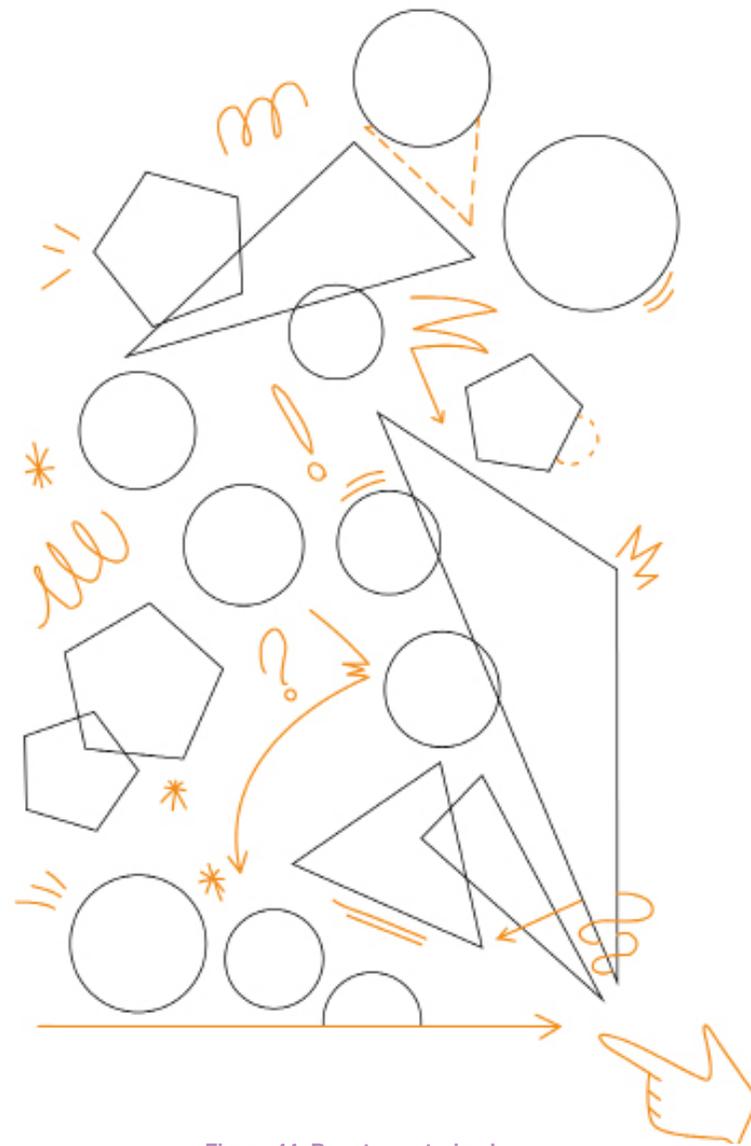


Figura 44: Boceto vectorizado  
incluyendo el gesto del chamuyo  
Elaboración Propia

# Desarrollo morfológico del producto



Identidad visual

Desarrollo morfológico de las piezas

Exploración formal y funcional de las piezas

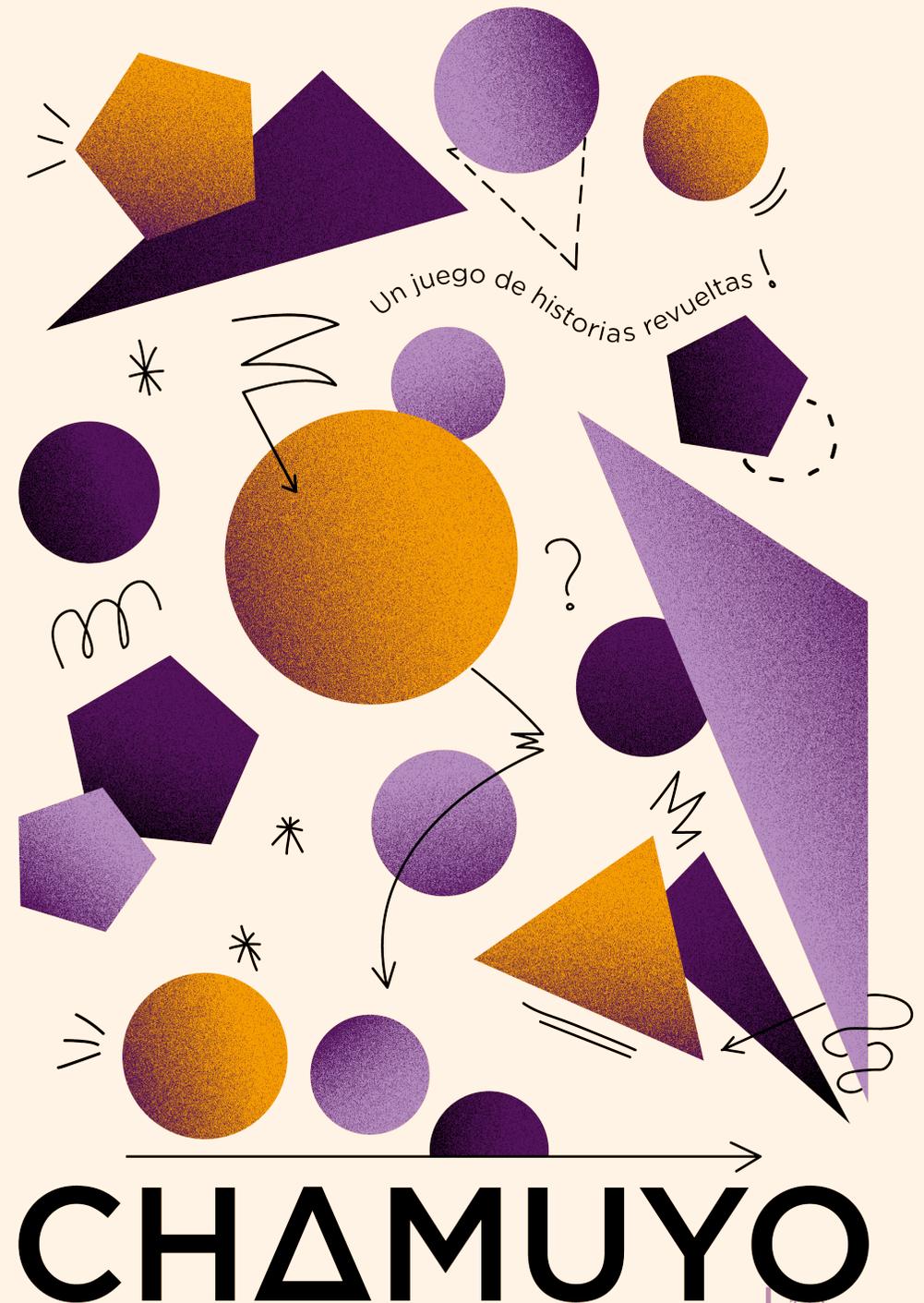
Definición de las piezas del juego

## 8.1. Identidad visual

La propuesta visual de Chamuyo busca transmitir calidez y cercanía, representando la conexión emocional en sus jugadores. Este diseño está orientado a promover la interacción entre diferentes generaciones, destacando la importancia del relato como medio para compartir historias y fortalecer los lazos familiares. Inspirado en las dinámicas de comunicación y escucha activa, el juego pretende generar un ambiente propicio para la reflexión y el intercambio de experiencias entre personas de distintas edades.

Para lograrlo, se seleccionaron recursos gráficos vibrantes y amigables que aportan dinamismo a cada elemento del juego. Las formas geométricas y su disposición reflejan un entorno en constante movimiento, simbolizando la fluidez y la riqueza de las historias compartidas. Los colores elegidos, como los tonos cálidos y morados predominantes, junto con acentos en negro y un naranja pastel, fueron cuidadosamente seleccionados para evocar emociones positivas, un carácter contemporáneo y por supuesto, misterio. Además, se aportan texturas a las formas para representar lo oculto y que no todo siempre es de una forma, sino que también pueden haber matices en el relato.

### Paleta de colores



## Tipografía

Aa Gotham Book

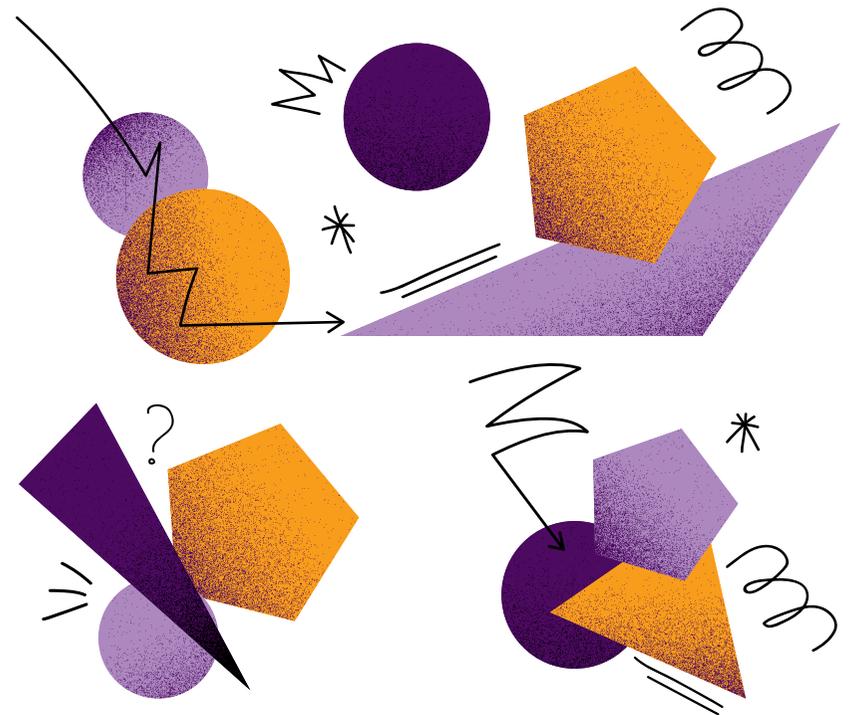
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Aa Gotham Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

La tipografía Gotham, en sus versiones Book y Medium, acompaña visualmente al diseño, aportando claridad y modernidad en todos los textos del juego, desde el título de la portada, el subtítulo, las instrucciones y elementos narrativos. Su estilo limpio y redondeado facilita la legibilidad, manteniendo una estética acogedora que refuerza el concepto del proyecto.

## Recursos ilustrativos



Finalmente, la estética general se replica en cada componente del juego, desde las fichas hasta las tarjetas, asegurando una experiencia visual coherente y significativa. Chamuyo no solo es un juego, sino una herramienta para cultivar relaciones profundas, fomentar la inclusión y preservar la riqueza del relato intergeneracional.

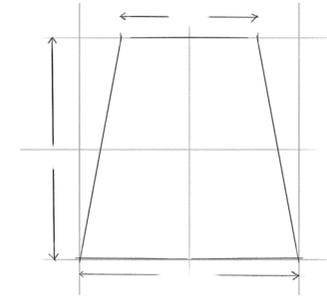


## 8.2. Piezas de juego

A partir del primer prototipo y las dinámicas establecidas del juego, se desarrollaron tres piezas importantes del juego para garantizar que Chamuyo se desenvuelva de la mejor manera posible. Además, se definieron otros cinco elementos que, aunque no fueron explorados morfológicamente, representan un aporte significativo para enriquecer la dinámica del juego.

Las piezas principales desarrolladas morfológicamente fueron los vasos, las piezas de rol y el dado de temáticas, cada una diseñada en base a diferentes objetivos de diseño. El vaso fue generado bajo criterios funcionales y ergonómicos, con el objetivo de brindar al usuario una mejor experiencia en cuanto a la manipulación del objeto. Por otro lado, las piezas de rol

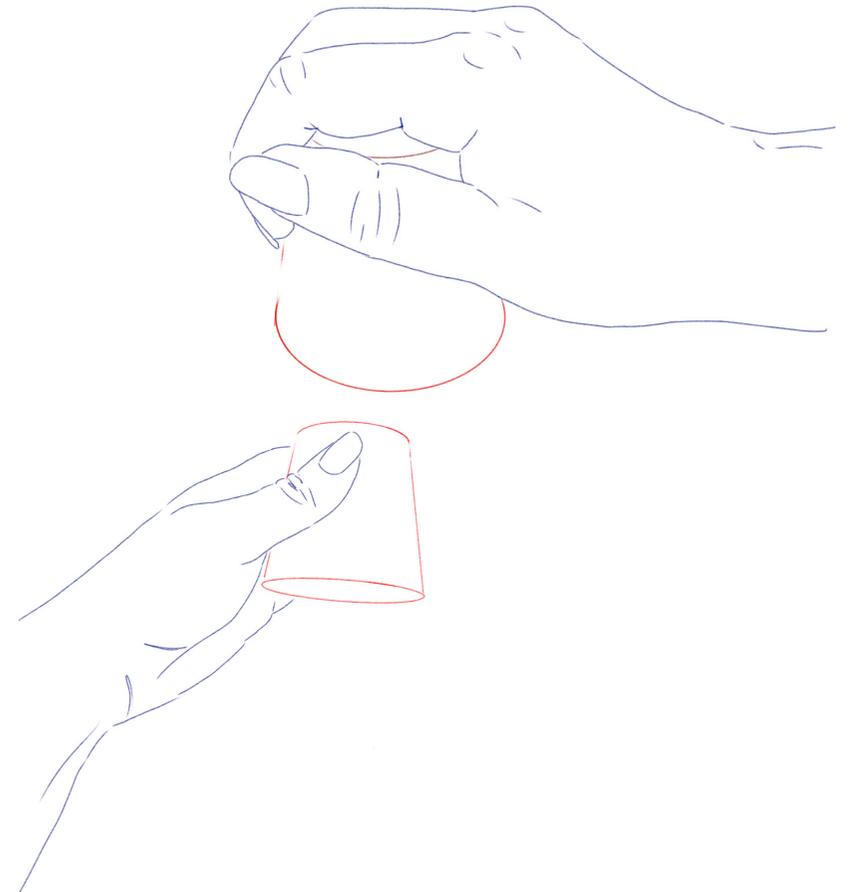
se diseñaron priorizando la interpretación visual, dado que su función no está centrada en ser manipuladas por los jugadores, sino en permitir una rápida identificación a través del color. Finalmente, el dado de temáticas fue diseñado a partir del arquetipo de usuario previamente (página 101). Basado en las entrevistas realizadas, este dado fue concebido como una herramienta para invitar a los jugadores a contar historias. En el primer prototipo, esta función recaía en las cartas; sin embargo, se optó por reemplazarlo por un dado con el objetivo de expandir las posibilidades narrativas, criterios que serán explicados en detalle en el próximo capítulo.

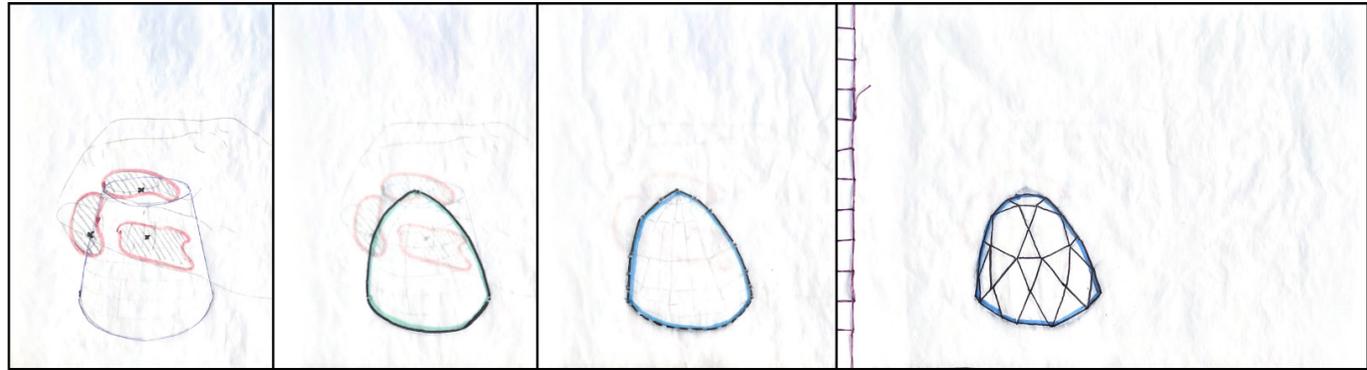
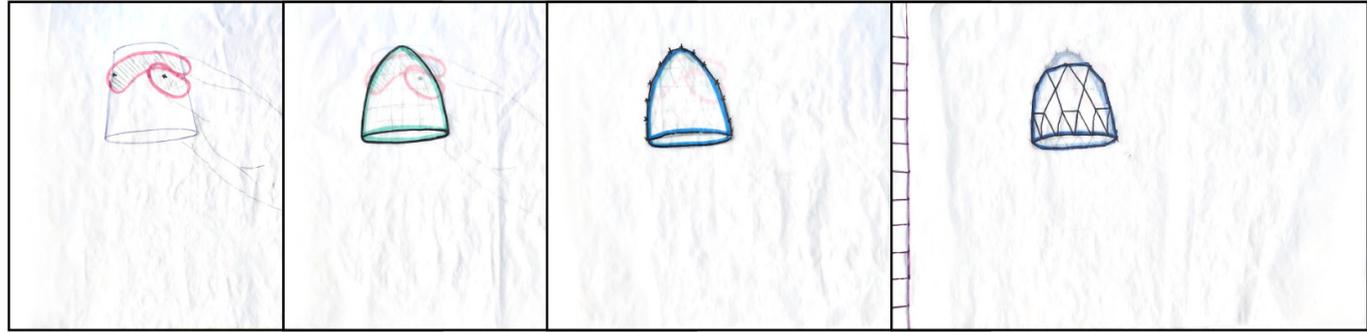
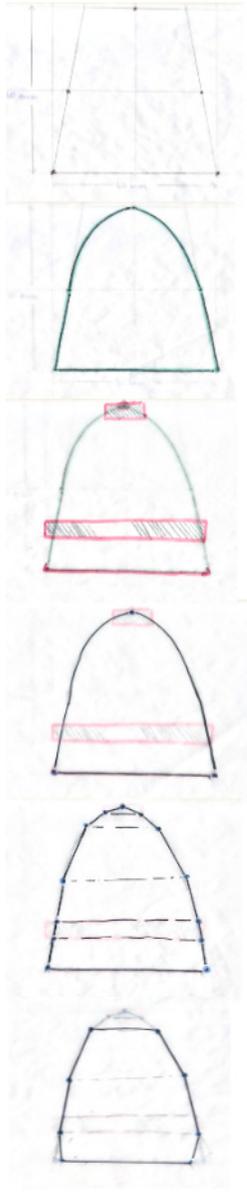


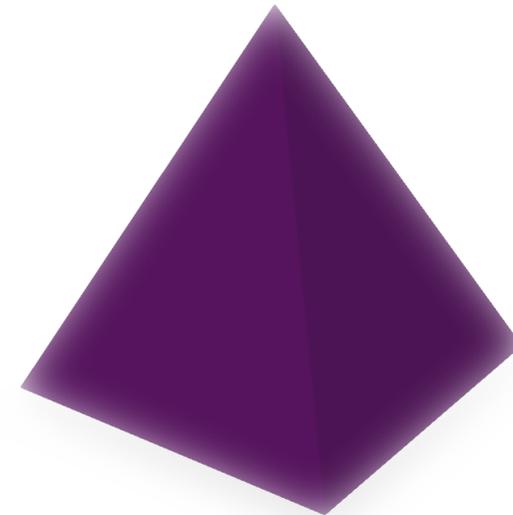
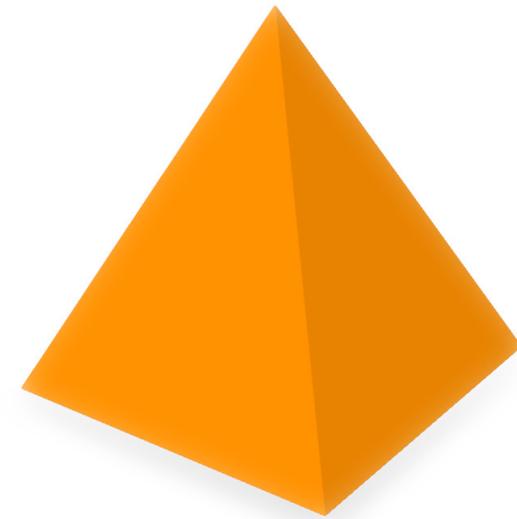
### 8.3. Desarrollo morfológico de las piezas

#### Vaso geométrico

El vaso fue diseñado tomando inspiración en el clásico vaso de cacho, pero adaptado para cumplir con la función principal de ocultar el rol de los jugadores. Para definir su forma final, se realizó una síntesis basada en cómo la mano manipula un vaso pequeño desechable, considerando que este solo contendrá una pieza en su interior, a diferencia de los vasos de cacho tradicionales que suelen contener seis piezas. La exploración morfológica se llevó a cabo utilizando papel mantequilla, material que permite cierta transparencia. A partir de esta técnica, se analizaron los puntos de apoyo de la mano sobre el objeto, logrando una síntesis inicial de la forma y, posteriormente, una nueva versión que consideró específicamente dichos puntos de apoyo. El resultado es un vaso ergonómico y funcional, acorde a las necesidades del juego, tal como se puede observar en las imágenes incluidas en el documento.

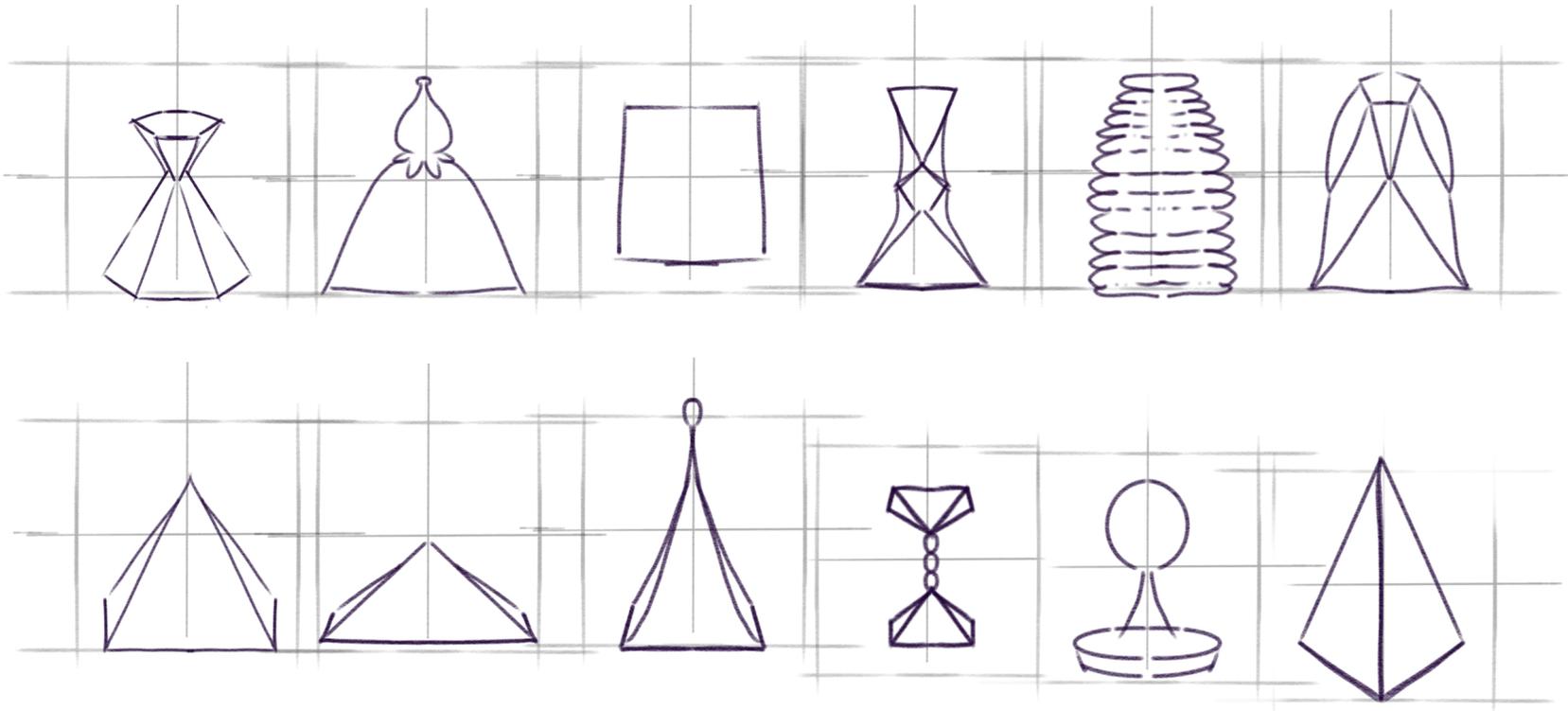






### **Piezas de rol**

Las piezas de rol tienen como función principal indicar a los jugadores si deben mentir o decir la verdad durante el juego. Para lograrlo, se optó por la representación a través de colores, una solución clara y rápida de interpretar. Los colores definidos previamente fueron morado para la mentira y naranja para la verdad, seleccionados en el capítulo anterior. Aunque se exploraron diversas opciones morfológicas para las piezas, finalmente se optó por una forma sencilla que no obstaculizara la comprensión visual de los jugadores y que, al mismo tiempo, mantuviera coherencia con la propuesta morfológica del vaso. Esta decisión asegura que el diseño sea intuitivo y funcional, sin distraer del propósito central del juego.



### Dado de temáticas

El diseño del dado y la elección de las temáticas se fundamentaron en los resultados obtenidos del arquetipo de usuario y la entrevista grupal realizada. Las temáticas seleccionadas fueron: primera vez, miedos, triunfos, imprevistos, mascotas, amor, viajes, comida, hobbies o deportes, momentos vergonzosos, objetos especiales y errores. Estas doce temáticas fueron escogidas porque representan experiencias universales y permiten una variedad de relatos. En cuanto a la morfología del dado, se respetó el criterio de tener un número par de caras, asegurando funcionalidad y equilibrio. Además, se crearon símbolos representativos para cada temática, acompañados de una hoja llamada “indicativo de temáticas,” donde los jugadores pueden consultar qué temática corresponde a cada símbolo. Este enfoque evita preguntas directas, que suelen limitar la creatividad al narrar historias, y ofrece mayor versatilidad que las cartas, las cuales pueden volverse repetitivas tras varias partidas. Al centrarse en una temática general, el dado fomenta la espontaneidad y permite explorar diferentes subtemas en una misma categoría, enriqueciendo la experiencia narrativa del juego.



-  - Primera vez
-  - Miedos
-  - Triunfos
-  - Imprevistos
-  - Mascotas
-  - Amor
-  - Viajes
-  - Comida
-  - Hobbies o deportes
-  - Momentos vergonzosos
-  - Objetos especiales
-  - Errores

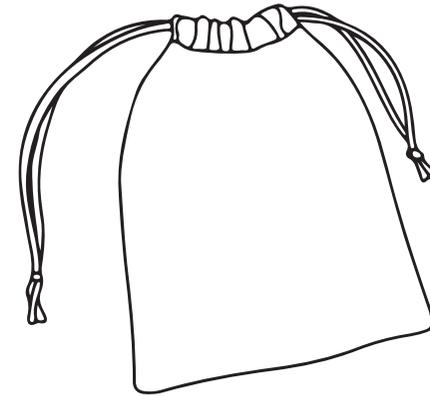


-  **Primera vez:** Relata experiencias únicas al hacer algo por primera vez, como viajar, cocinar o aprender algo nuevo.
-  **Miedos:** Historias sobre miedos pasados o actuales y cómo los enfrentaste, ya sea con éxito o no.
-  **Triunfos:** Logros personales importantes, desde metas alcanzadas hasta premios ganados o desafíos superados.
-  **Imprevistos:** Situaciones sorprendentes o inesperadas que cambiaron tu día, como accidentes o giros inesperados.
-  **Mascotas:** Anécdotas especiales o graciosas con animales, desde la primera mascota hasta momentos significativos.
-  **Amor y romance:** Experiencias románticas, como enamoramientos, citas memorables o relaciones importantes.
-  **Viajes:** Aventuras en lugares visitados, ya sean sorprendentes, desafiantes o simplemente inolvidables.
-  **Comida:** Historias culinarias sobre recetas, platillos especiales o anécdotas graciosas en la cocina.
-  **Hobbies o deportes:** Momentos significativos en actividades que disfrutas, desde competencias hasta descubrimientos personales.
-  **Momentos embarazosos:** Situaciones incómodas o graciosas, como errores en público o momentos de torpeza.
-  **Objetos especiales:** Historias detrás de objetos con valor sentimental o recuerdos importantes.
-  **Errores:** Anécdotas sobre equivocaciones, su impacto y las lecciones aprendidas al resolverlas.



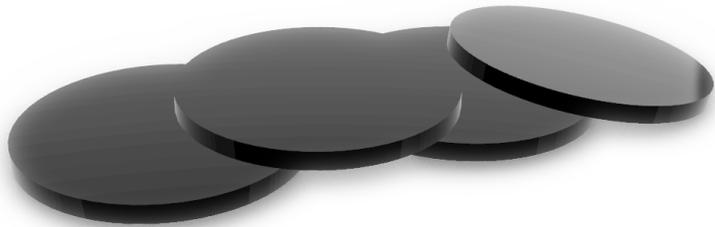
### **Piezas de votación**

Las piezas de votación tienen como función permitir a los jugadores señalar a quien consideran que está diciendo “La Firme” al final de cada partida. Estas piezas son fundamentales para la dinámica del juego, ya que reflejan las decisiones y estrategias de los participantes, generando momentos clave de interacción y debate entre ellos.



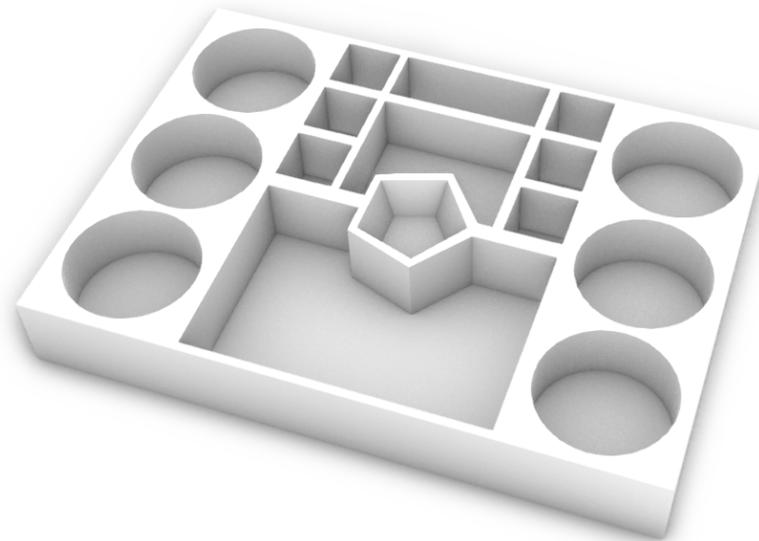
### **Bolsa**

La bolsa se utiliza para asignar los roles de manera aleatoria al inicio de cada partida. Al mantener el contenido oculto, se asegura la imparcialidad en la distribución de los roles, añadiendo un elemento de misterio y sorpresa que enriquece la experiencia de juego.



### **Chamuyinas**

Las chamuyinas son fichas que funcionan como la moneda del juego. Los jugadores las utilizan para abrir partidas, realizar preguntas y cerrar rondas, lo que añade un componente estratégico, ya que deben administrar sus recursos para maximizar sus posibilidades de éxito.



### **Organizador**

El organizador fue diseñado para distribuir los objetos de manera clara y funcional, facilitando el acceso a los componentes del juego. Se colocó el dado en el centro, destacándolo como el corazón de “Chamuyo,” ya que a partir de él surgen las temáticas que inspiran las historias. Este diseño refuerza el propósito del juego, centrado en el relato y la conexión entre generaciones.

**IX.**

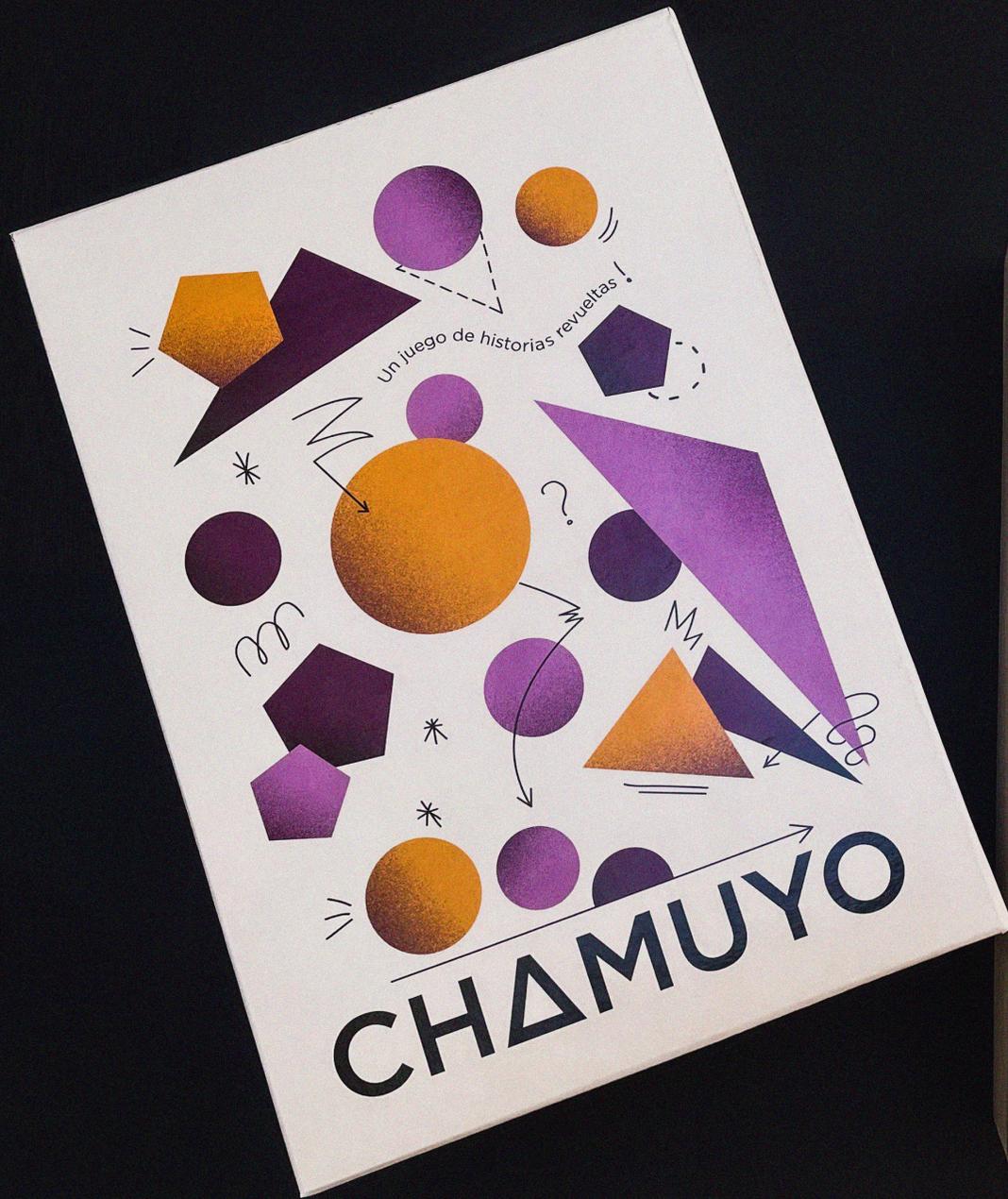
## Propuesta final de diseño

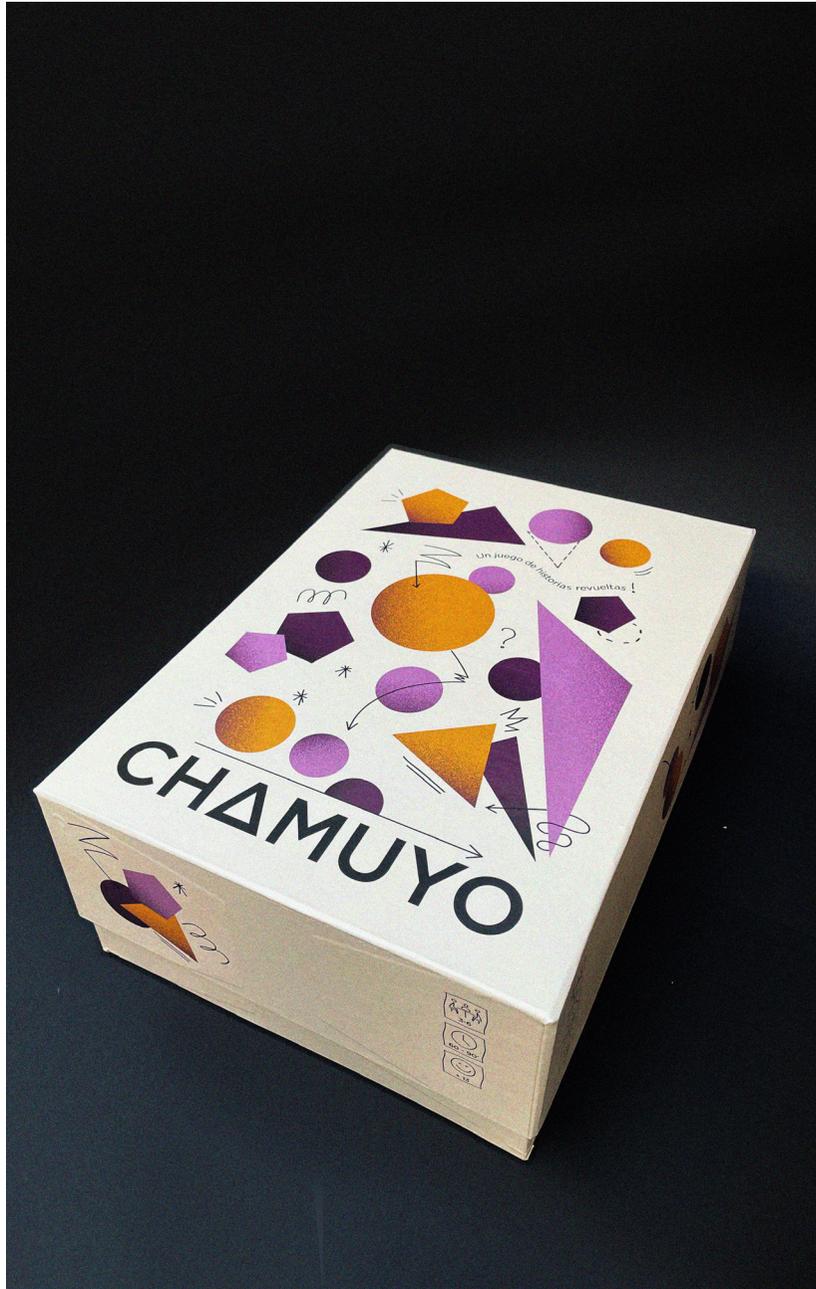
Chamuyo, un juego de historias  
revueltas

Componentes e instrucciones

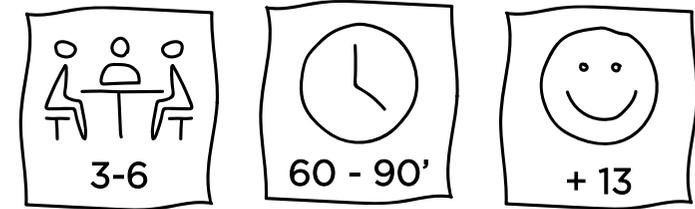
Evaluación del modelo octáctis

Testeo









## 9.1. Chamuyo, un juego de historias revueltas

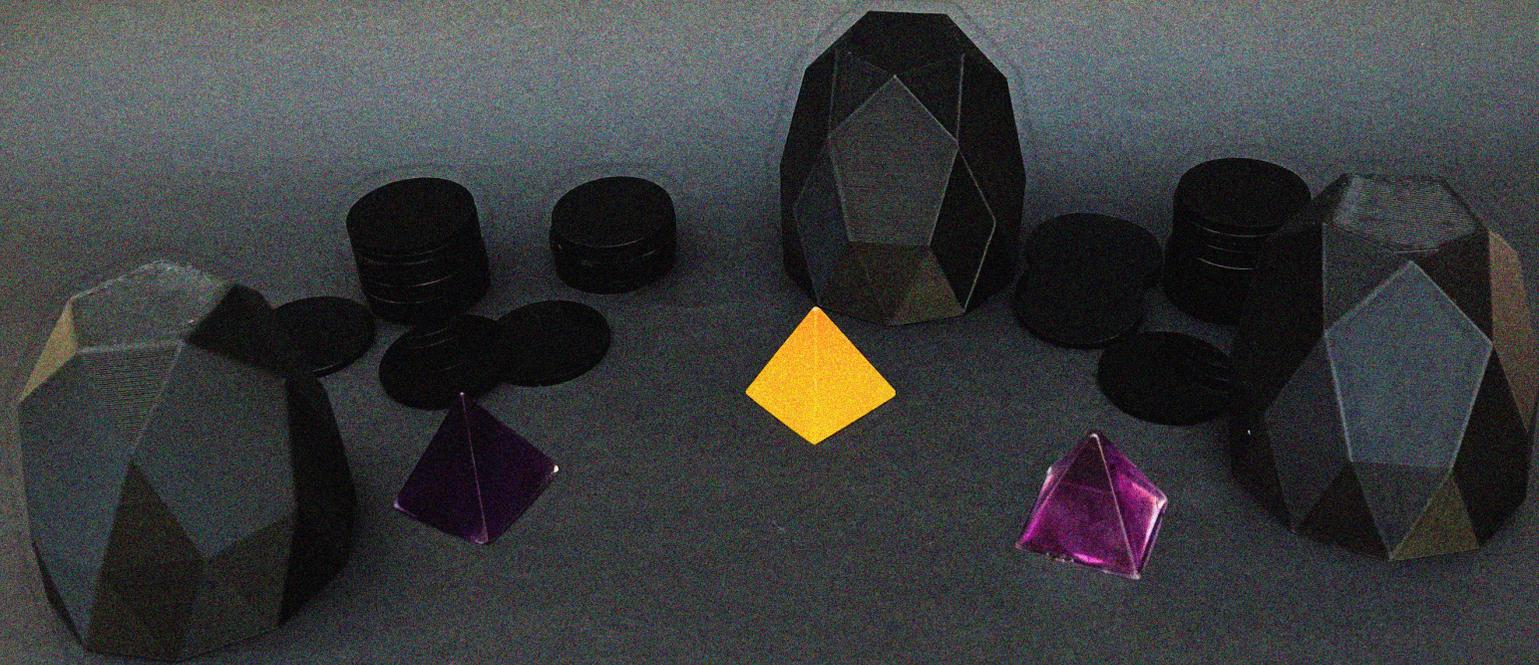
“Chamuyo” es un juego de mesa diseñado para fomentar la conexión y la comunicación intergeneracional a través del relato de historias. Nace a partir de la necesidad de incluir a las personas mayores dentro de su círculo cercano y, por ello, se presenta como un juego versátil, adaptable a todas las edades.

El objetivo central de “Chamuyo” es crear una experiencia lúdica y de encuentro en la que los jugadores puedan compartir experiencias y recuerdos, fortaleciendo vínculos familiares y promoviendo una mayor valoración de las historias personales. Esto se logra mediante mecánicas que combinan honestidad y creatividad, como la asignación de roles (mentir o decir la verdad), el uso de temáticas específicas y dinámicas que incentivan la participación activa.

Además, el diseño de “Chamuyo” está enfocado en estimular la memoria, la imaginación y el intercambio significativo, en un ambiente que fomenta el respeto, la escucha activa y la diversión compartida, trascendiendo las barreras generacionales.

El juego está pensado para un mínimo de 3 jugadores, dado un número menor y por lógica de probabilidades el juego no funciona. Además se sugiere un máximo de 6 jugadores, ya que si se coloca un número mayor, se puede entorpecer la experiencia y el juego sería muy largo.

Se calculó según testeos y el juego dura un mínimo de 60 minutos y un máximo de 90, además se recomienda que sea para mayores de 13, esto porque la edad mínima que obtuvo en las respuestas de la encuesta fue de 13 años, además se considera que a partir de esa edad se empiezan a formar opiniones contundentes y pensamiento crítico. Se debe mantener fuera del alcance de los niños ya que el producto contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas accidentalmente por menores.



## 9.2. Componentes e instrucciones

### Componentes

6 piezas de rol: 5 de color morado (“Chamuyentos”) y 1 de color naranja (“La Firme”).

- 6 vasos para ocultar el rol de cada jugador.
- 1 dado de temáticas para seleccionar las historias
- Indicativo de temáticas para consultar el significado de cada símbolo del dado.
- 120 Chamuyinas: fichas utilizadas para pagar en el juego.
- 1 bolsa negra para seleccionar las piezas de rol.
- 6 fichas de votación para identificar quién cuenta la verdad.
- Instructivo con las reglas del juego.

### Preparación

Requerimientos del jugador: Cada jugador recibe 1 vaso, 20 chamuyinas y una ficha de votación.

Asignación de roles: Cada jugador toma una ficha de rol de la bolsa negra en secreto y la coloca en su vaso.

Los roles posibles son:

Chamuyento: inventa una historia convincente.

La Firme: cuenta la verdad.

### Dinámica de juego

1. Ronda de historias: Un jugador lanza el dado para elegir la temática. Todos los jugadores cuentan una historia basada en la temática según su rol asignado.
2. Abrir la partida: Un jugador paga 2 chamuyinas para abrir la partida. Los demás jugadores deben igualar este valor para participar.
3. Descubrir la verdad: Los jugadores pueden hacer preguntas sobre las historias; cada pregunta cuesta 1 chamuyina.
4. Cierre de la partida: Un jugador puede cerrar la partida pagando 2 chamuyinas. Todos deben votar sobre quién creen que está diciendo la verdad colocando su ficha de votación sobre el vaso del jugador elegido.
5. Revelación de roles y distribución del pozo: Se revelan los roles y se distribuye el pozo común:
  - Si se identifica a “La Firme,” quienes acertaron dividen el pozo.
  - Si no se identifica, “La Firme” gana el pozo.

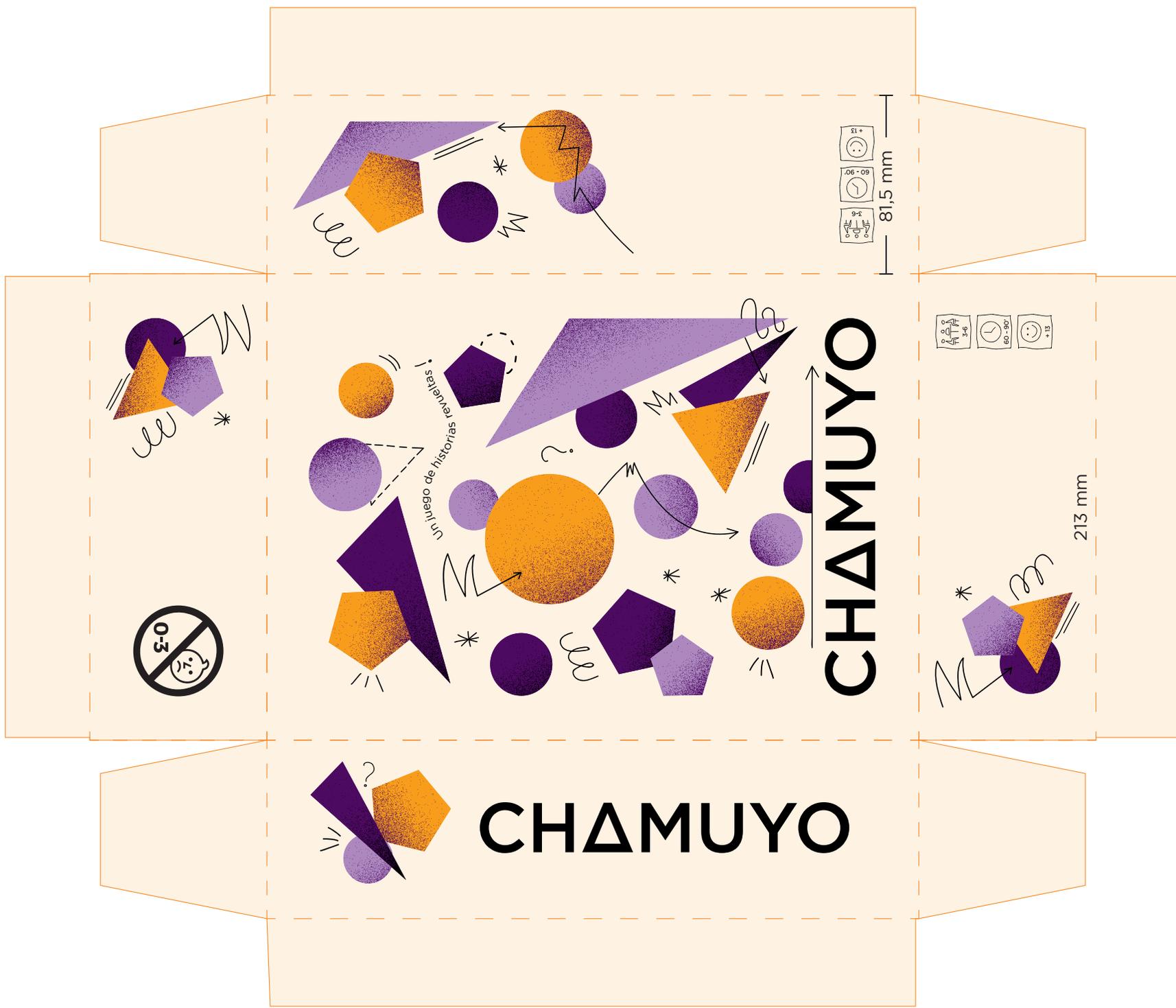
### **Finalización del juego**

El juego tiene un máximo de 4 partidas. Al finalizar, el jugador con más chamuyinas acumuladas es el ganador.

### **Reglas adicionales**

Si un jugador se queda sin chamuyinas, puede pedir un préstamo de 5 fichas al banco, pero debe devolverlas en esa partida o quedará eliminado.

En caso de empate, se juega una quinta ronda de desempate.



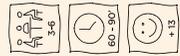
**CHAMUYO**

**CHAMUYO**

Un mundo de historias se revuelven!

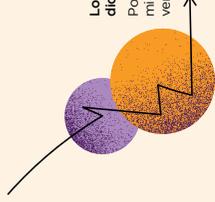
81,5 mm

213 mm



**Los chamuyentes están en todas partes, ¿quién está diciendo la Verdad?**

Pon a prueba tu capacidad para detectar mentiras mientras te sumerges en el rol... pero recuerda, la verdad puede estar más cerca de lo que crees!



**1. Oculta tu rol**



Tomate una ficha de personajes de la bolsa y manténla oculta en tu vaso. ¿Eres "Chamuyente" o "La Firme"?

**3. Apuesta y Descubre**



Abre la partida con fichas, compra preguntas, y cierra cuando estés listo. ¿Quién está diciendo la verdad?

**2. Lanza el Dado y Cuenta tu Historia**



Lanza el dado de temática y sigue la indicación. Es hora de contar historias! Adapta tu relato según tu rol.

**4. Vota y Gana**



Usa tu ficha de votación para señalar a quién dice la verdad. Si aciertas, reclama el pozo! Si te equivocas, "La Firme" se lleva todo.

**CONTENIDOS:**

- 6 fichas de rol
- 6 vasos
- 1 dado de temáticas
- Indicativo de temáticas
- 150 fichas para apostar
- 1 bolsa
- 6 figuras para votar
- 1 instructivo



### 9.3. Evaluación del modelo octátesis

<i>Drivers</i>	<b>Contenido del Juego "Chamuyo"</b>	<b>Descripción</b>
<b>1. Significado Épico y Vocación</b>	Identificación de "La Firme"	Los jugadores asumen la misión de descubrir la verdad, buscando un propósito más grande en el juego.
<b>2. Desarrollo y Logro</b>	Recolección de fichas, apuestas, y victorias	Los jugadores sienten progreso al acumular fichas y ganar partidas, lo que incentiva la superación personal.
<b>3. Empoderamiento de la Creatividad y Retroalimentación</b>	Creación de historias y estrategias de juego	Los jugadores usan su creatividad para contar historias y desarrollar estrategias para engañar o descubrir.
<b>4. Propiedad y Posesión</b>	Acumulación de fichas y control de roles	Las fichas y los roles secretos dan a los jugadores un sentido de propiedad y control sobre su destino.
<b>5. Influencia Social y Relación</b>	Interacción social y dinámica de roles	El juego fomenta la interacción y las conexiones interpersonales, creando un sentido de comunidad y rivalidad.
<b>6. Escasez e Impaciencia</b>	Fichas limitadas y tiempo para votar	La limitación de recursos y el tiempo para actuar crean un sentido de urgencia y deseo.
<b>7. Imprevisibilidad y Curiosidad</b>	Dado de temáticas y rol oculto	La incertidumbre sobre los roles y las historias añade un elemento de sorpresa que mantiene la intriga.
<b>8. Pérdida y Evitación</b>	Consecuencias de apostar mal y no identificar a "La Firme"	Los jugadores buscan evitar perder fichas y la oportunidad de ganar, motivando la toma de decisiones cautelosa.



### 9.3. Evaluación del modelo octátesis

Se realizó un testeo con tres personas de diferentes edades para evaluar el comportamiento del juego “Chamuyo” dentro de un entorno familiar y/o grupal.

- Durante la dinámica, se identificaron varios puntos de mejora: algunos jugadores se confundían al ser “La Firme,” especialmente al momento de votar, ya que si alguien votaba por “La Firme” antes de que esta pudiera hacerlo estratégicamente, el juego perdía sentido para esa persona.
- También se observó que, aunque las temáticas fueron bien recibidas, la diversión dependía en gran medida del estilo del narrador.
- En cuanto a los componentes, el dado se percibió como poco visible y se sugirió pintar de algún color los símbolos para facilitar su lectura. Asimismo se sugirió dejar una cara en blanco para que los jugadores pudieran tener una temática a libre elección.
- Al jugar de noche, las piezas moradas resultaron difíciles de distinguir en ambientes oscuros.
- Se recomendó incluir una modalidad alternativa en la que los roles cambien dinámicamente, como que todos los jugadores mientan excepto uno o viceversa, para añadir mayor dinamismo y evitar la monotonía de repetir el mismo rol constantemente.

**Conclusiones, aprendizajes y  
proyecciones**

**X.**

El desarrollo de este proyecto permitió evidenciar que la vejez es una etapa de experiencias, conocimientos y emociones, que merece ser valorada y reconocida como un momento vital lleno de significado. La visión tradicional que asocia el envejecimiento con la fragilidad y el deterioro ha limitado nuestra capacidad para comprender la vejez como una bonita etapa, enriquecedora y llena de posibilidades. Es fundamental romper con estos estereotipos y observar a las personas mayores como transmisoras de historias, portadoras de memoria, y piezas clave en la construcción de nuestra identidad como sociedad y muchas veces, también personal.

La investigación destacó la importancia del diseño como una herramienta para resignificar la percepción de la vejez, promoviendo el diálogo intergeneracional y fomentando la inclusión social. Al integrar elementos narrativos y lúdicos, como en el caso del juego “Chamuyo”, se abren nuevas posibilidades para crear espacios de encuentro que permitan conectar generaciones, fortalecer vínculos y revalorizar las trayectorias de vida de las personas mayores.

Aunque el juego propuesto aún le falta afinar ciertos detalles, el proceso de desarrollo demostró que diseñar desde la empatía, el respeto y la escucha activa es clave para abordar una problemática tan compleja como la desconexión intergeneracional. Las encuestas, entrevistas y pruebas realizadas fueron esenciales e imprescindibles para comprender las necesidades y deseos tanto de los adultos mayores como de sus círculos cercanos, dejando en evidencia que las soluciones deben adaptarse a las realidades y capacidades de todos los

involucrados, no solamente de la persona mayor. De esta manera se puede abarcar una investigación inclusiva y no solo dirigida al usuario principal, como era en un comienzo de la investigación. Podemos hablar sobre varios usuarios que pueden complementarse a través del relato, de esta manera se puede contribuir tanto a jóvenes como personas mayores, compartiendo puntos de vista y permitiendo momentos de escucha y reciprocidad. Así mismo como se propone en el concepto de primario de la investigación: “Anécdota recíproca”.

Finalmente, este proyecto reafirma que el diseño no solo debe enfocarse en resolver problemas funcionales, sino también en generar cambios culturales y emocionales. La vejez, más que una etapa temida, debe ser reconocida como un tiempo para compartir, aprender y redescubrir el valor de la memoria y las relaciones humanas. Chamuyo no es solo un juego, sino una invitación a mirar las diferentes etapas de la vida y a mirar la vejez desde otra perspectiva: con curiosidad, con aprecio y con el compromiso de construir un futuro más inclusivo, ya sea antes o después, para todos los que viviremos esa etapa, eventualmente.

El proyecto “Chamuyo” tiene un gran potencial para seguir evolucionando. A futuro, se planea realizar ajustes basados en las observaciones del testeo, como mejorar la funcionalidad de los componentes (dado y piezas) y ampliar las dinámicas de juego para hacerlo más versátil y entretenido. Además, se espera implementar nuevas temáticas e incorporar mejoras visuales que faciliten su uso en diferentes contextos, como iluminación baja. También se proyecta que “Chamuyo” pueda ser adaptado a formatos digitales o utilizados en actividades educativas y terapéuticas, ampliando su alcance como herramienta para fortalecer la conexión intergeneracional y promover la inclusión de las personas mayores.

## Referencias bibliográficas

Arnold-Cathalifaud, M., López Moreno, D., Massad Torres, C., & Thumala Dockendorff, D. (2023). Séptima Encuesta Nacional Inclusión Y Exclusión Social De Las Personas Mayores. Servicio Nacional del Adulto Mayor.

Bartle, R. A. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit Muds Related papers Buy and Share! Social Net work Games and Ludic Shopping. *Journal of MUD Research*, 19(1).

Bautista Ochoa, L., & Carhuancho Leon, P. C. (2016). "Comunicación familiar en los estudiantes de la I.E.P. Albert Einstein del nivel secundario de la Provincia Huancayo. Universidad Nacional del Centro del Perú.

Bazo, M. T. (1992). *La ancianidad del futuro*. S.G.

Bonilla, F. S., & Rapso, M. (1997). Sentido de la vida en personas mayores de 50 años. 7.

Breuer, J. S., & Bente, G. (2010). Why so serious? On the relation of serious games and learning. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 4(1). <https://doi.org/10.7557/23.6111>

Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Fondo de cultura económica. In *Revista Colombiana de Psicología* (Vol. 0, Issue 4). <https://bibliodiarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>

Camargo Rojas, C. M., & Chavarro Carvajal, D. A. (2020). El sentimiento de soledad en personas mayores: conocimiento y tamización oportuna. *Universitas Médica*, 61(2). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.umed61-2.essm>

Carr, N., & Cameron-Rogers, M. (2016). What's in a Game? Game-Based Learning and Gamification. In *Global Learning in the 21st Century*.

Chaparro Díaz, L., Carreño Moreno, S., Arias-Rojas, M., Díaz, L. C., Moreno, S. C., & Arias-Rojas, M. (2019). Soledad en el adulto mayor: implicaciones para el profesional de enfermería.

*Revista Cuidarte*, 10(2). <https://doi.org/10.15649/cuidarte.v10i2.633>

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience (paginado). In *Information Design Journal* (Vol. 16, Issue 1).

Csikszentmihalyi, M. (2000). Finding Flow. The Psychology of Engagement with Everyday Life. *Journal of Happiness Studies*, 1.

Desmet, P., Pohlmeier, A., & Jiménez, S. (2016). Diseño positivo: Guía de referencia (Ediciones Uniandes). <https://ediciones.uniandes.edu.co/reader/disenio-positivo-guia-de-referencia?location=50>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

*Diario El Mercurio*. (2018, September 28). Premiarán a investigadores cuyo foco sea el envejecimiento de la población. *Vida - Ciencia y Tecnología*, 12.

Egea Olivas, J. (2014). La soledad en el proceso de envejecimiento. <http://hdl.handle.net/10481/36497>

Faedda, L., & Soliveréz, C. (2015). Aspectos positivos en la vejez. *Revista Kairós Gerontología*, 18, 127–131.

Flores, E., Garcá, M. L., Calsina, W. C., & Yapuchura, A. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno. *Comuni@cción*, 7(2).

Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fifth Edition*. In *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative*

- Games, Fifth Edition. <https://doi.org/10.1201/9781003460268>
- Gallo, P. M. (2007). La concepción social de la vejez: entre la sabiduría y la enfermedad.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1). <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- González Ríos, M. (2001). Los Chicos no creen, pero así era. *Historia y Palabra de Adultos Mayores*. <https://www.aacademica.org/iv.congreso.chileno.de.antropologia/73>
- Harwood, J. (2008). Sistema de Información Científica Comunicación intergeneracional entre extraños y entre miembros de la familia. In *Revista Latinoamericana de Psicología* (Vol. 34). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80534206>
- Hernández Calderón, K. A., & Lesmes Silva, A. K. (2017). La escucha activa como elemento necesario para el diálogo. *Revista Convicciones*.
- Hernández, T. (2024). Bacteriógrafos: Divulgar ciencia a través del juego.
- Herrera, R. (2007). La problemática de la soledad en los mayores. In *International Journal of Developmental and Educational Psychology* (Vol. 1, Issue 2). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832315001>
- Hillery, G. (1955). Definitions of community: Areas of agreement. In *Rural sociology* (Vol. 20, Issue 2).
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens* (El libro de bolsillo). Alianza Editorial.
- Ibáñez, P., & Tello, C. (2017). *Adultos Mayores: un activo para Chile*.
- Irarrázabal, F. (2023, February 26). El Chamullo. *Diario El Mercurio*, 9. <https://digital.elmercurio.com/2023/02/26/B/FV48E60N#zoom=page-width>
- Kirk, A. B., Waldrop, D. P., & Rittner, B. A. (2001). More than a Meal. *Journal of Gerontological Social Work*, 35(1), 3–20. [https://doi.org/10.1300/J083v35n01\\_02](https://doi.org/10.1300/J083v35n01_02)
- Laboratorio de Innovación Pública. (2018). *RedActiva: Fomentando la movilidad de los adultos mayores en la ciudad*. <http://lipuc.cl>
- Londoño, L. M., & Rojas, M. D. (2021). Determinación de criterios generales para el diseño de juegos serios: modelo metodológico integrador. *Información Tecnológica*, 32(1). <https://doi.org/10.4067/s0718-07642021000100123>
- Marín, I. (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 25.
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: why games make us better and how they can change the world. *Choice Reviews Online*, 49(02). <https://doi.org/10.5860/choice.49-0680>
- Moya Higuera, J., March-Llanes, J., Vita-Barrull, N., & Estrada Plana, V. (2024). La importancia de jugar durante toda la vida. *The Conversation*.
- Newall, N. E. G., Chipperfield, J. G., Bailis, D. S., & Stewart, T. L. (2013). Consequences of loneliness on physical activity and mortality in older adults and the power of positive emotions. *Health Psychology*, 32(8), 921–924. <https://doi.org/10.1037/a0029413>
- Nieves Narducci, D. (2023, August 14). “Octalysis: La metodología que revoluciona la gamificación.” *OpenWebinars*.
- NIH. (2004). Instituto Nacional del Cáncer. National Cancer Institute.
- Ortiz Arriagada, J. B., & Castro Salas, M. (2009). Bienestar psicológico de los adultos mayores, su relación con la

autoestima y la autoeficacia: Contribución de enfermería. *Ciencia y Enfermería*, 15(1). <https://doi.org/10.4067/S0717-95532009000100004>

Ortiz Crespo, Rodrigo. (2007). *Aprender a escuchar: cómo desarrollar la capacidad de escucha activa*. Editorial Lulu.

Osorio, P. (2010). La edad mayor como producción sociocultural. 31.

Pérez Sánchez, R., & Smith Castro, V. (2008). Comunicación intergeneracional: el Cuestionario de Percepción de la Comunicación Intergeneracional (CPCI) en el contexto costarricense. In *Interamerican Journal of Psychology* (Vol. 42, Issue 3). [Revista Interamericana de Psicología]. [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-96902008000300019&lng=pt&nrm=iso&tlng=es](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-96902008000300019&lng=pt&nrm=iso&tlng=es)

Pettigrew, S., & Roberts, M. (2008). Addressing loneliness in later life. *Aging & Mental Health*, 12(3), 302–309. <https://doi.org/10.1080/13607860802121084>

Real Academia Española. (2023). *Real Academia Española: Diccionario de la lengua española. Versión 23.6 En Línea*.

Iacub, R. (2012). *Identidad y envejecimiento* (Paidós, Vol. 2).

Rizo, M. (2013). Comunicación interpersonal digital y nuevas formas de comunidad. Reflexiones sobre la comunicación posmasiva. *Imagonautas*, 3(2).

Romeu, V. (2015). Hacia una teoría personalista de la comunicación interpersonal. *Questión, Revista Especializada En Periodismo y Comunicación*, 1(48).

Salazar Villanea, M. (2010). *Recordando Experiencias. Programa de intervención con reminiscencia para personas adultas mayores. Guía para terapeutas y CD con estímulos visuales*. Instituto de Investigaciones Psicológicas, Universidad de Costa Rica.

Salazar Villanea, M. (2015). Aproximaciones desde la gerontología narrativa: La memoria autobiográfica como recurso para el desarrollo de la identidad en la vejez. 7, 41–68.

Scolni, M., & Goris Walker, G. (2011). El bienestar psicológico en adultos mayores y jóvenes, su relación con los vínculos. *PSICOLOGÍA DE LA SALUD, EPIDEMIOLOGÍA Y PREVENCIÓN*, 198.

Scolni, & Mirta. (2013). Taller de reminiscencias: resignificando recuerdos y experiencias con adultos mayores concurrentes a un hogar de da. <https://www.academica.org/000-054/596>

SENAMA. (2013). *Maltrato a las personas mayores en Chile: Haciendo visible lo invisible* (p. 110). Servicio Nacional del Adulto Mayor.

SENAMA. (2019). Ante altos índices de suicidio, Senama y Minsal impulsan mesa de salud mental que entregará propuestas para abordar esta temática. <https://www.senama.gob.cl/noticias/ante-altos-indices-de-suicidio-senama-y-minsal-impulsan-mesa-de-salud-mental-que-entregara-propuesta>

Serrano, J. A. (2013). El papel de la familia en el envejecimiento activo.

De Beauvoir, S. (1980). *La vejez*. Editorial Sudamericana.

Teixes Argilés, F. (2017). Yu-Kai Chou (2016). *Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards*. Octalysis Media: Fremont, CA. *Revista Internacional de Organizaciones*, 18. <https://doi.org/10.17345/rio18.137-144>

UC - Caja Los Andes. (2022). *Chile y sus Mayores: Sexta Encuesta Nacional de Calidad de Vida en la Vejez 2022*.

Urretaviscaya Rodríguez, G. (2022). *Memoteca: Archivo Vivo*. Universidad Diego Portales.

Villar, F. (2006, June 16). *Historias de vida y envejecimiento*.

Informes Portal Mayores. <http://www.imsersomayores.csic.es/documentos/documentos/villar-historias-01.pdf>

Villar, F., & Serrat, R. (2015). El envejecimiento como relato: Una invitación a la gerontología narrativa. *Revista Kairós Gerontología*, 18(2).

Williams, A., & Nussbaum, J. F. (2001). *Intergenerational Communication Across the Life Span*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410601025>

Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation and Gaming*, 37(1). <https://doi.org/10.1177/1046878105282279>



## ANEXO 1

Entrevista a Daniela Thumala  
Psicóloga especialista en vejez, Universidad de Chile.  
26 de junio de 2024  
10:45 am, vía zoom

(En primer lugar, se solicita a la entrevistada su consentimiento para grabar la reunión, a lo cual ella accede. Posteriormente, se realiza una breve introducción personal y se presenta el proyecto)

- ¿Podrías contarme brevemente sobre tu experiencia y especialización en la psicología de las personas mayores?

Yo soy psicóloga clínica, también me dedico a la investigación y me dedico al envejecimiento y la vejez desde hace un tiempo. Trabajo clínicamente con personas mayores. Realizo psicoterapia a personas mayores o a su sector, muchas veces debo trabajar con los hijos o familiares, pero los temas principales en los que me especializo son el envejecimiento y la vejez. A eso me dedico fundamentalmente en ese campo.

En cuanto a investigación, me especializo en dar elementos para la clínica. Eso es principalmente a lo que me dedico, bueno también soy profesora en la Universidad de Chile, pertenezco al departamento de psicología. Realizo un curso llamado “envejecimiento y vejez” y en psicología del desarrollo yo me hago cargo de la adultez y la vejez. Ese es mi territorio, mi campo de conocimiento y acción.

Para contarte un poco, desde mis inicios las personas se

preguntaban por qué quería especializarme en el área del envejecimiento y la vejez, la frase típica es que “la gente no cambia”. Pero la verdad es que las personas cambian o no cambian por muchos factores orientados a diferentes aspectos de la vida y la mayoría no están enfocados a la edad. Cada vez más las personas están consultando a terapias psicológicas en etapas más tardías, porque generaciones anteriores tenían la percepción de que ir al psicólogo era algo “malo” y para gente “loca”. Y te podría decir que si existe gente que tiene todavía esa percepción, pero cada vez menos.

- El proyecto trata sobre un juego-dinámica que tiene por objetivo principal generar un espacio intergeneracional en donde las personas mayores puedan sentirse involucradas y como elemento principal para que este pueda funcionar. ¿Qué aspectos me recomendarías para generar este proyecto de la mejor manera?

Te recomendaría que evitaras un juego que implique velocidad o velocidad de respuesta, porque eso tiende a ser incómodo para las personas mayores. En cambio, un juego que invite a ejercitar la capacidad reflexiva y hay que hacerlo de una manera que sea atractiva para los jóvenes puede funcionar bien, porque una de las habilidades que suele perderse en la vejez, es la velocidad de respuesta. Si realizas un juego que requiera rapidez, en vez de una instancia divertida lo convertirás en un juego estresante. Creo que un juego reflexivo es algo que promueve la cognición, inclusive mejor en adultos mayores que en jóvenes. Te recomiendo investigar sobre la cognición en la tercera edad.

- Como te he dicho anteriormente, lo que quiero para este proyecto es generar una conversación intergeneracional, y para eso voy a tener que hablar con muchas personas mayores para averiguar de qué tratará el juego.

Pienso que tu propuesta es muy interesante. Lo primero es felicitarte Amanda, porque es una propuesta que tiene mucho potencial. Creo que debes tener en consideración dos cosas.

En primer lugar, es la soledad que se presenta en la vejez. Lamentablemente es un ámbito que ha subido dentro de los ámbitos nacionales e internacionales. No somos una rareza como país en ese sentido, es un problema mundial occidental, diría yo. Inclusive en Japón, que es un país que todo el mundo adora, pero están dando medidas ministeriales para poder aminorar la soledad en los adultos mayores. También hay muchos mitos respecto a las culturas ancestrales y las tribus que supuestamente “respetaban” a sus personas mayores... Lo que sucedía es que, en los pueblos nómades, la vejez se quedaba atrás porque no podía caminar largas distancias. Y muchas veces eran esperados cuando eran dueños de las tierras, pero por lo mismo, la vejez nos ha sido vista de buena manera, inclusive en la historia, cuándo creemos que sí lo era (ella lo interpreta como entre un “sí y no”).

Esa es una de las cosas que hay que tener en cuenta. Y por otro lado es muy importante el potenciar el vínculo intergeneracional. Entonces cuándo tú propones un juego estás planteando un dispositivo para que las personas

mayores se sientan más vinculadas con sus entornos y con personas de otras edades. Es decir, no estás armando un dominó para que se reúna la vejez a jugar entre ella (que no está mal que lo hagan, de hecho, creo que es súper necesario hacerlo) pero pienso que es una buena oportunidad para potenciar el entendimiento mutuo.

Porque uno de los elementos clave que va en contra de la compañía es que los jóvenes sienten que ir a visitar a los abuelos es “una lata”. Se generan visiones negativas pensando en que estas personas son retrógradas, que no entienden los cambios de la modernidad, etc. Y a la gente mayor también les cuesta entender las posturas de las personas más jóvenes. Estas situaciones aíslan las relaciones y no favorece la cultura respetuosa del “puedo tener ideas, valores y opciones de vida diferentes a los tuyos y eso está bien”. Creo que la relación joven-anciano ayuda a ambos, sobre todo a los jóvenes, a observar la complejidad de la vida.

Una de las cosas que he podido ver siendo profesora de la Universidad de Chile es que existe un gran entusiasmo de generar un cambio en los estudiantes o dejar una huella, todas esas cosas que se asocian a etapas más tempranas, pero muchas veces eso no se acompaña con una mayor reflexividad, tiende a ser muy simplificador de los fenómenos. Algo así como lo bueno y lo malo, una postura muchas veces dura y agresiva, no porque se quiera hacer con esa intención, pero tiende a ser un poco condenatoria. En ese sentido digo la palabra agresiva, como: “¡No! Usted está equivocado porque las cosas son de esta otra manera”.

Una de las cosas que vas aprendiendo con la vida es que tiende a tener más grises que blancos y negros. El mundo no se trata necesariamente de llegar a soluciones intermedias pero si darnos cuenta que afrontamos temas que son complejos. Todo tiene más complejidad de lo que realmente creemos. A los chiquillos en la universidad siempre les hago una pregunta en psicología del desarrollo. Estos son estudiantes de primeros años, entonces el tema de la vejez y la muerte está en otro planeta. “¿Qué piensan de la eutanasia?” y es un tema que se va a instalar, no solo en el campo médico, sino que también en el ámbito social, por supuesto que la gran mayoría están a favor porque todos tenemos derecho a decidir sobre nuestro cuerpo y a decidir si queremos estar vivos o muertos, punto final y fin de la historia. Yo personalmente no tengo nada en contra de esa postura, mi punto no es defender una idea en contra o a favor de la eutanasia, pero lo que yo hago muchas veces es problematizar el escenario. Por ejemplo, si vivimos en una cultura dónde la eutanasia está no solo aceptada, sino que valorada en la sociedad y que forma parte, es algo bueno para las personas elegir el momento de morir ¿Que pasaría con una persona mayor que se encuentra en una muy mala condición y ve que su familia está teniendo que hacerse cargo de él? ¿Se va a sentir presionado a eutanasiar? Ese tipo de preguntas no es para que los estudiantes cambien de opinión y vayan en contra o a favor de la eutanasia, sino que es tener en consideración que todas las posturas que tomamos iluminan y ayudan a algo, pero también tienen costos. Tienen efectos esperados y efectos inesperados como los avances de la ciencia que hacen que vivamos mucho más. ¿Para qué? ¿Para hacer qué? Después de un tiempo me obligan a jubilar porque mi desempeño ya no

es el mismo de antes en el trabajo. Tendré que quedarme en mi casa y ya no sé qué hacer. ¿Qué sentido tiene? ¿Por qué sigo acá? - Yo te estoy diciendo cosas que yo escucho en mis terapias, no son conclusiones sacadas de la nada-. Entonces claro, fantástico, los avances de la medicina hacen que vivamos más. ¿Todos queremos eso? Por supuesto, pero existen consecuencias esperadas y consecuencias inesperadas.

Fomentar esa reflexión es un valor que se puede dar en el ámbito intergeneracional, que la gente joven pueda mantener su espíritu de querer mejorar este mundo. No podemos decir que estamos maravillosos, pero hagamos las cosas desde una densidad conceptual para potenciar esa mirada a la complejidad de las cosas. Es algo que puede favorecer mucho a los jóvenes y que las personas mayores pueden aportar. Entonces en vez de ser una fuente de desencuentro en dónde los mayores sienten que los jóvenes son agresivos con esta postura de la cancelación y se cierra el diálogo por ambos lados, puede favorecer un encuentro. Y no es necesario que se llegue a un acuerdo, tu proyecto no tiene porqué terminar en una postura buena o mala, sino fomentar algo que le aporte a los jóvenes y que se les haga entretenido e interesante. En la universidad, cuándo les hago esa pregunta, los jóvenes reflexionan y abren el diálogo, no cierran la conversación.

Lo otro, es que yo en el curso de envejecimiento, el trabajo final tiene que abordar un tema, pero es como requisito entrevistar a gente mayor. No sé si te pasó a ti, pero el hecho de entrevistar abre una perspectiva que probablemente no se tenía antes. Por ejemplo, la señora de la esquina que siempre la veían media viejita sin gusto

a nada y que iba a comprar pan, resulta que la entrevistan y se encuentran que tiene una cantidad de historias interesantes, que tiene mucho que decir y es una persona muy entretenida y amable. Pero que por, sobre todo, puedes no estar de acuerdo y convivir de buena manera. Y eso que suena fácil y bonito, puede ser bonito, pero no tiene nada de fácil. En ese sentido creo que generar un producto que favorezca el contacto de una manera entretenida puede mejorar la vida de muchas familias y su convivencia. Esto que tú planteas es muy interesante.

Te recomendaría entrevistar jóvenes porque debes considerar las dos miradas, y pilotear lo que hagas - ese concepto en psicología es cuando vas a probar algo antes de presentarlo al mundo.

- Es muy interesante lo que me cuentas y tengo anotado lo que me sugeriste. Por otro lado, a propósito del sentimiento de soledad y haciendo seguimientos en tus terapias, ¿Qué beneficios has observado cuando las personas mayores sienten que se les escucha y se les valora?

Es extraño lo que te voy a decir, pero las personas mayores sienten que existen porque el ser humano existe en función del otro. Antiguamente había un castigo que consistía en sacar a la persona de la comunidad o no poder hablarle a alguien. La exclusión como un castigo. Entonces el hecho de que le preguntes a la persona mayor quiere decir que en alguna parte estás reconociendo, que ahí hay un valor que te interesa o que por último estás dispuesta a ver y escuchar. Diferente a la típica entrada de “viejo o vieja

latera”, “cerrada de mente” o que no está de acuerdo con, no sé, temas importante como el aborto. Y eso está bien, hay gente que puede estar a favor y otros en contra. Son temas tremendamente complicados, entonces la pregunta es ¿cómo hacer para conversar? Es un ejercicio difícil, porque yo diría que es uno de los temas más complejos y es el abrirte con otra persona. ¿Por qué? Porque debatir sobre algo pone en riesgo tus certezas, y nadie quiere eso. Todos queremos seguir con las claridades que tanto nos ha costado tener. “Los buenos son los buenos y los malos son los malos. Estamos a favor de esto por que está bien y los que están en contra están equivocados” o al revés, “estoy en contra y los que están a favor están muy equivocados. No me muevas de ahí”. Cuando tú te abres a escuchar al otro te pones en riesgo, por eso nos cuesta tanto empatizar con las personas que piensan distinto a ti. Empatizar con la gente que piensa igual a uno no cuesta nada, al final hay buena onda, pero haz el ejercicio de empatizar con alguien que ve el mundo completamente distinto a como tú lo ves. Ahí se pone en juego la capacidad de empatía, que no significa estar de acuerdo, no significa justificar, significa animarse a colocar encima de la mesa las cosas, a miraras y a remiraras, y eso poca gente está dispuesta a hacerlo. Ocurre tanto a nivel familiar como mundial. El mundo es una caricatura de este fenómeno, y en eso yo creo que tu proyecto puede ayudar a potenciar, a entendernos más los unos a los otros.

- Que increíble lo que me cuentas porque asocio mucho lo que dices con el mismo rol del diseñador. Lo principal que debemos hacer nosotros como profesionales es no asumir lo que el otro piensa, sin valores ni prejuicios, pero en el ámbito personal es muy complicado. Y es un

ejercicio muy interesante porque se trata de alejarte del ego. Creo, además, que promover ese mismo ejercicio puede resultar de una forma muy bonita desde las personas mayores porque son patrimonio vivo, un contenedor lleno de historias y opiniones que, escucharlas y prestar atención, puede llegar a ser muy beneficioso para nuestras generaciones. Pienso que de a poco, nosotros como jóvenes, nos vamos olvidando de la historia, de nuestras propias historias, gracias a las nuevas tecnologías y avances, todo lo tenemos muy rápido. Y creo que hay algo muy valioso que tienen nuestras personas mayores que pueden ayudarnos a que esta era de la rapidez no nos consuma en la ignorancia. Me dice que la reunión se va a cortar en breves, pero agradezco mucho tu tiempo y disposición a contarme todo esto. ¿Cuánto tiempo tienes disponible?

Tengo cinco minutos disponibles.

- Okey, entonces te haré una última pregunta chiquita. ¿Tienes algún consejo o tips para darme sobre como conversar de buena forma con personas mayores? Por que entiendo que cada uno son personas diferentes en su forma de ser, pero como probablemente deba hablar cosas profundas con ellos, ya que el juego tratará de eso, tampoco quiero pasar a llevar a nadie. Entiendo que hablar de cosas íntimas puede ser un poco complejo cuándo el que las recibe no siempre es alguien cercano.

Bueno en primer lugar, si te vas a meter en profundidades, debes tener un consentimiento informado. Y, por otro lado, creo que debes priorizar siempre a la persona antes de la investigación. Si estás tocando un tema que justo la

persona se acordó o lo asoció algo que le genera tristeza, se pone a llorar o lo que sea, tu debes contener. Y la pregunta quedó con la respuesta que te dio y no presiones a que la siga contestando. Quizás debas reagendar otro día o considerar que la entrevista no se vuelva a hacer. Lo importante siempre es dejar lo mejor posible a la persona y si por alguna razón tu ves que el usuario está muy descompensado por ciertos temas, sugerir terminar la entrevista.

- Súper. Muchas gracias. Esas eran las preguntas más importantes que quería realizar en esta entrevista.

Que te vaya súper bien con tu juego y tu proyecto, lo que vayas a diseñar.

- Muchas gracias, que estés muy bien. Quería saber si podía contactarte nuevamente si es que en alguna otra etapa de la investigación me surgía otra duda.

Por supuesto que sí, no hay ningún problema.

- Ya. Muchas gracias, que estés muy bien.

Igualmente, adiós.

### Consentimiento Informado para Participación en Entrevistas

Ha sido invitado/a a participar en el proyecto de título de la estudiante Amanda Paz Contreras Flores, perteneciente a la carrera de Diseño, Mención Industrial y Servicios, en la Universidad de Chile. Este proyecto de investigación busca explorar las relaciones intergeneracionales entre personas mayores y su círculo cercano en Chile. Las entrevistas realizadas en esta investigación permitirán comprender mejor las experiencias, necesidades y percepciones tanto de las personas mayores como de sus familiares o amigos, con el fin de crear soluciones de diseño que promuevan la inclusión social y la conexión intergeneracional.

La participación en esta investigación es completamente voluntaria. Usted puede decidir no participar o retirarse en cualquier momento, sin consecuencias negativas. Su participación implica responder a una entrevista grupal donde toda la información recopilada será tratada de manera confidencial. La entrevista será grabada en formato audio y video, y los datos serán utilizados únicamente para fines de investigación. No se divulgará ninguna información que permita identificar a los participantes. La información recopilada será almacenada de manera segura y será accesible únicamente por la investigadora y sus supervisores.

Durante la entrevista, se le preguntará sobre sus experiencias, recuerdos y reflexiones personales en relación con su vida y sus relaciones intergeneracionales, además de indagar en sus preferencias lúdicas. La entrevista tendrá una duración aproximada de 60 a 90 minutos. No se prevén riesgos significativos derivados de su participación, y se espera que pueda encontrar la experiencia enriquecedora al compartir sus historias y pensamientos. Si tiene alguna pregunta o inquietud sobre este estudio, puede contactar a la investigadora Amanda Paz Contreras Flores en el correo electrónico [amanda.contreras.f@ug.uchile.cl](mailto:amanda.contreras.f@ug.uchile.cl) o al teléfono +56962573328.

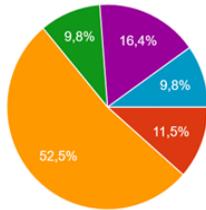
Al firmar este documento, el invitado confirma que ha sido informado/a sobre el propósito y procedimiento de esta investigación, y que acepta participar voluntariamente en la entrevista.

Firma del Participante:

Firma del Investigador/a

¿Cuál es tu rango de edad?

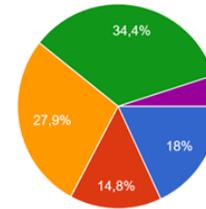
61 respuestas



- 9 - 12 años
- 13 - 17 años
- 18 - 29 años
- 30 - 50 años
- 51 - 60 años
- 61 años o más

¿Con qué frecuencia compartes tiempo con la persona mayor de tu círculo cercano?

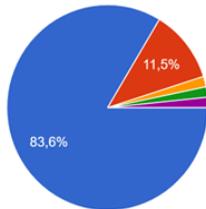
61 respuestas



- Todos los días
- Varias veces a la semana
- Una vez a la semana
- Algunas veces al mes
- Rara vez

¿Te relacionas frecuentemente con alguna persona mayor en tu entorno?

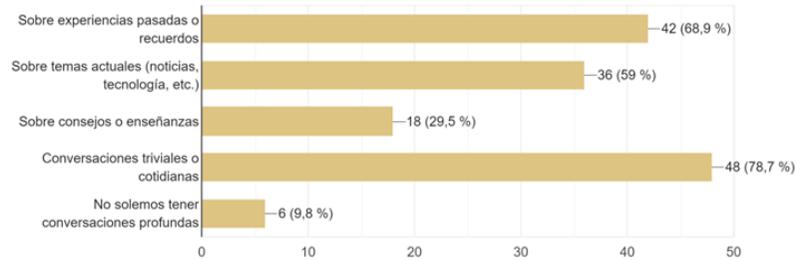
61 respuestas



- Sí, dentro de mi familia
- Sí, fuera de mi familia (vecinos, amigos, etc.)
- No, no tengo relación cercana con personas mayores.
- Opcion 1 y 2
- Familia pero no es muy frecuente

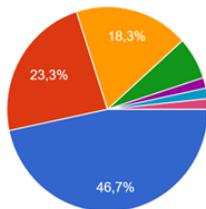
¿Qué tipo de conversaciones tienes con la persona mayor de tu entorno? (Puedes seleccionar más de una opción)

61 respuestas



¿Qué tipo de vínculo tienes con esa persona mayor?

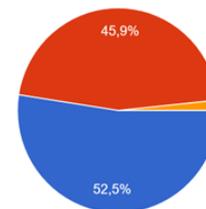
60 respuestas



- Nieto/a
- Hijo/a
- Otro familiar cercano (tío, sobrino, etc.)
- Amigo/a cercano/a
- Abuela
- Abuela de mi pareja
- P

¿Te gustaría tener más conversaciones profundas o significativas con la persona mayor de tu entorno?

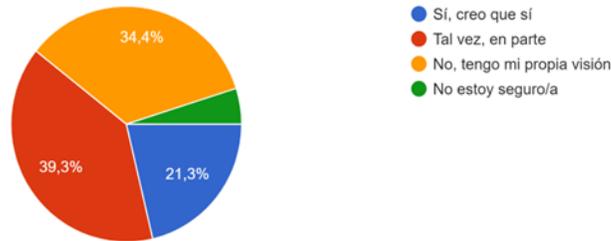
61 respuestas



- Sí, definitivamente
- Tal vez, pero depende del momento
- No lo considero necesario
- No lo he pensado

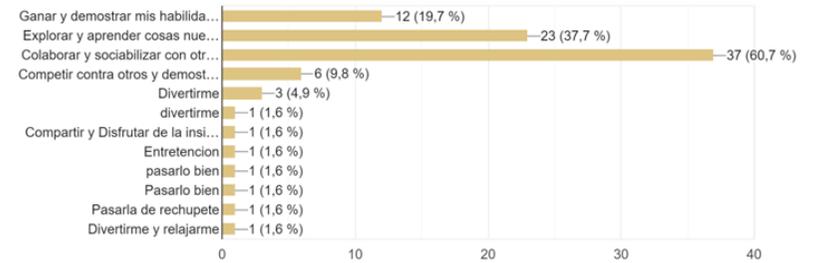
¿Sientes que la sociedad te ha impuesto la manera en que ves la vejez?

61 respuestas



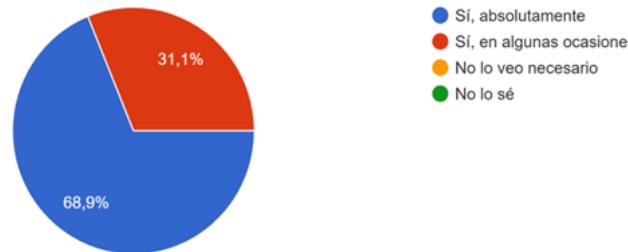
Cuando juegas, ¿cuál es tu motivación principal?

61 respuestas



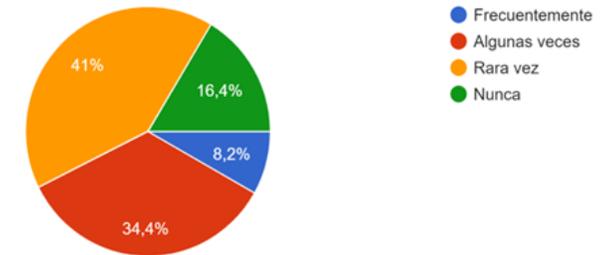
¿Crees que las personas mayores deberían tener más espacios para compartir sus experiencias con las generaciones más jóvenes?

61 respuestas



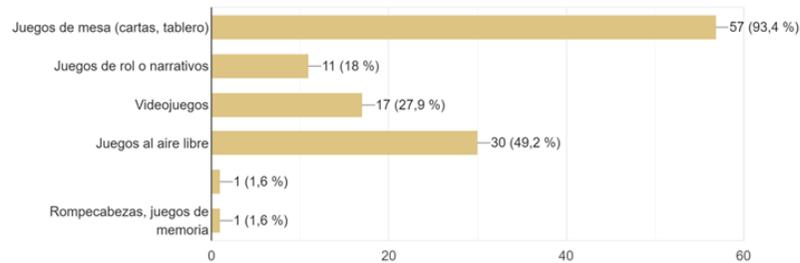
¿Con qué frecuencia juegas con personas mayores de tu entorno?

61 respuestas



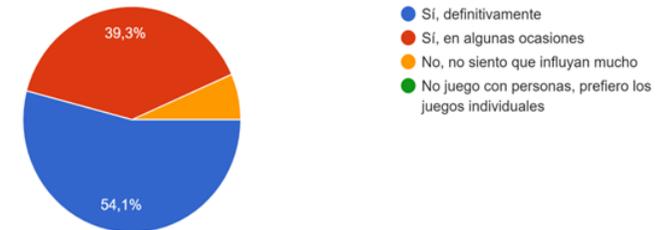
¿Qué tipo de juegos prefieres jugar con tu círculo cercano? (Puedes elegir más de una opción)

61 respuestas



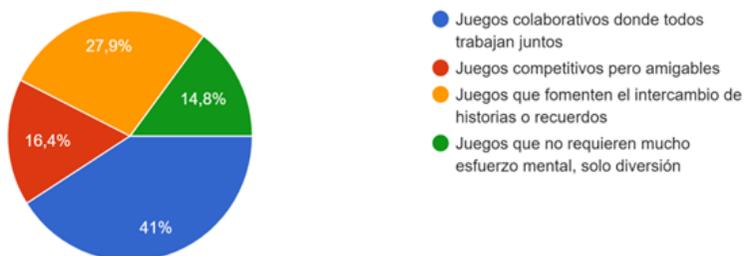
¿Sientes que los juegos te ayudan a tener mejores conexiones con las personas?

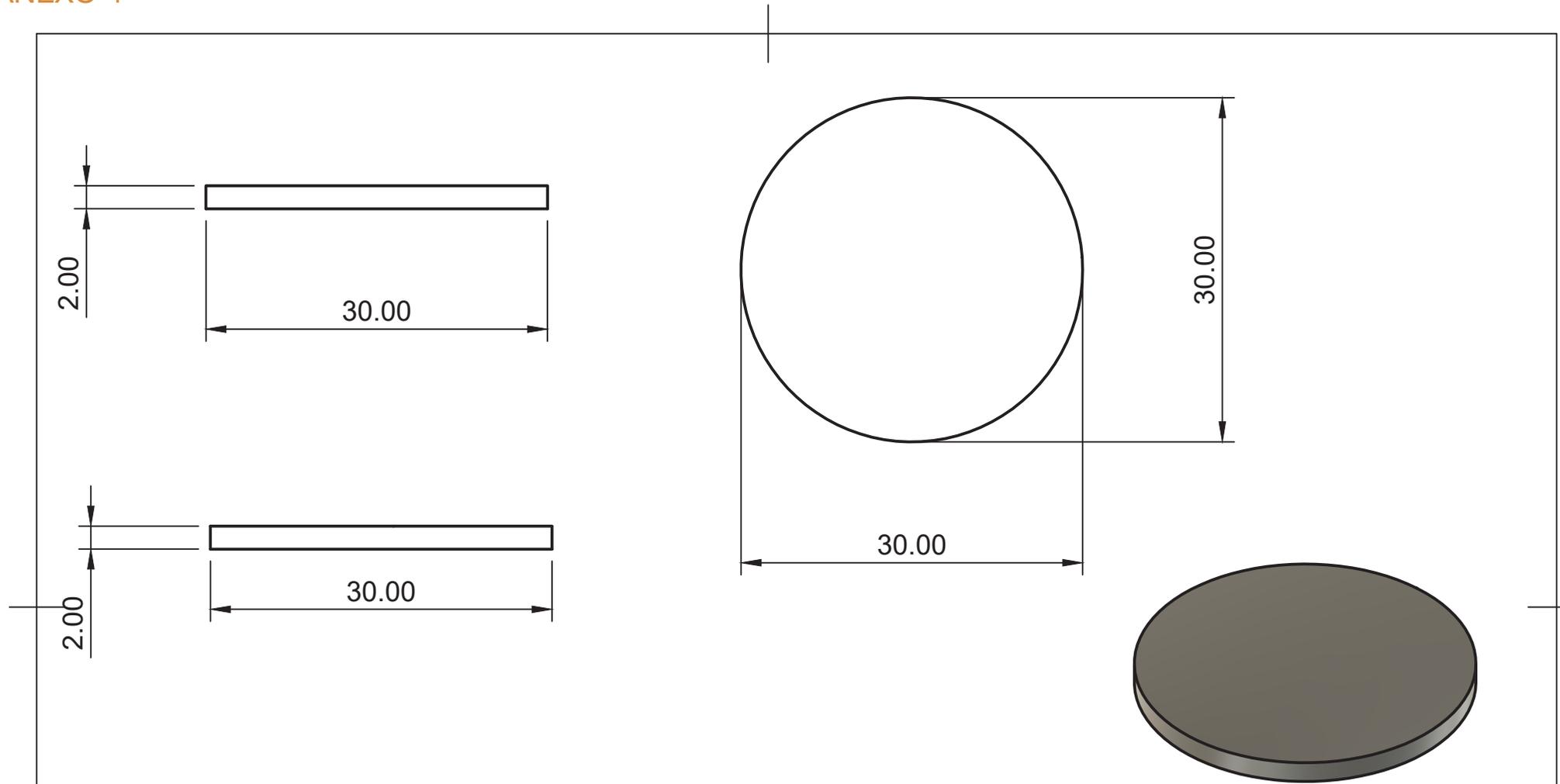
61 respuestas



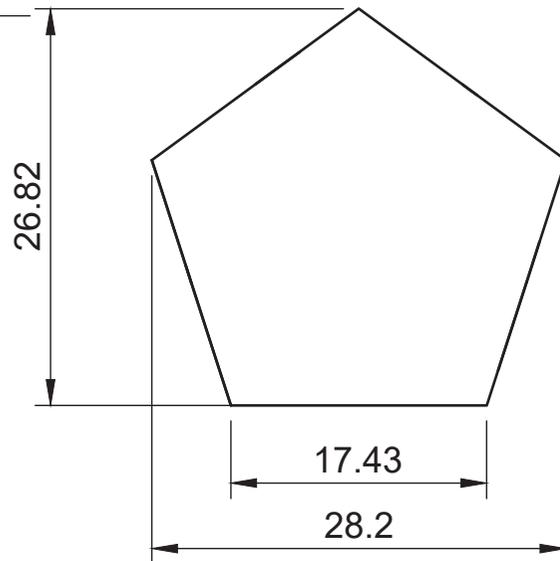
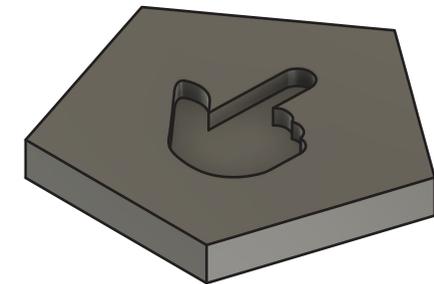
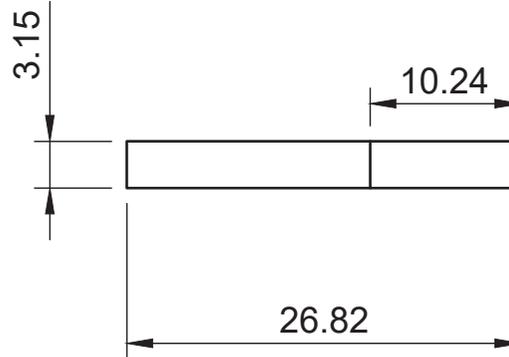
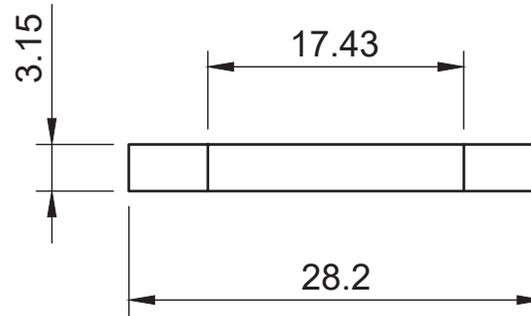
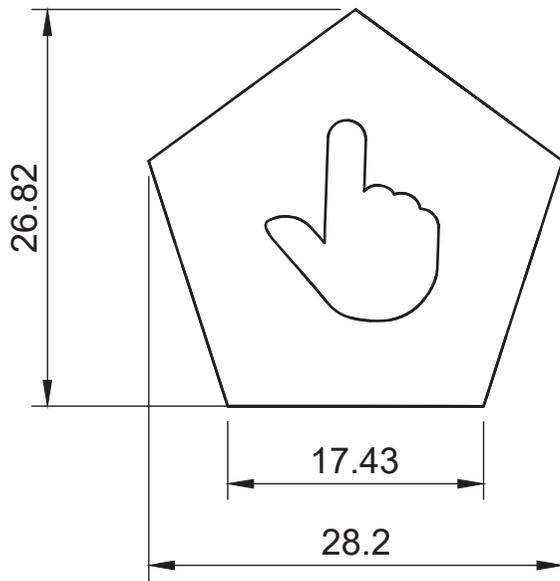
¿Qué tipo de juegos crees que serían más efectivos para fomentar la conexión entre generaciones?

61 respuestas

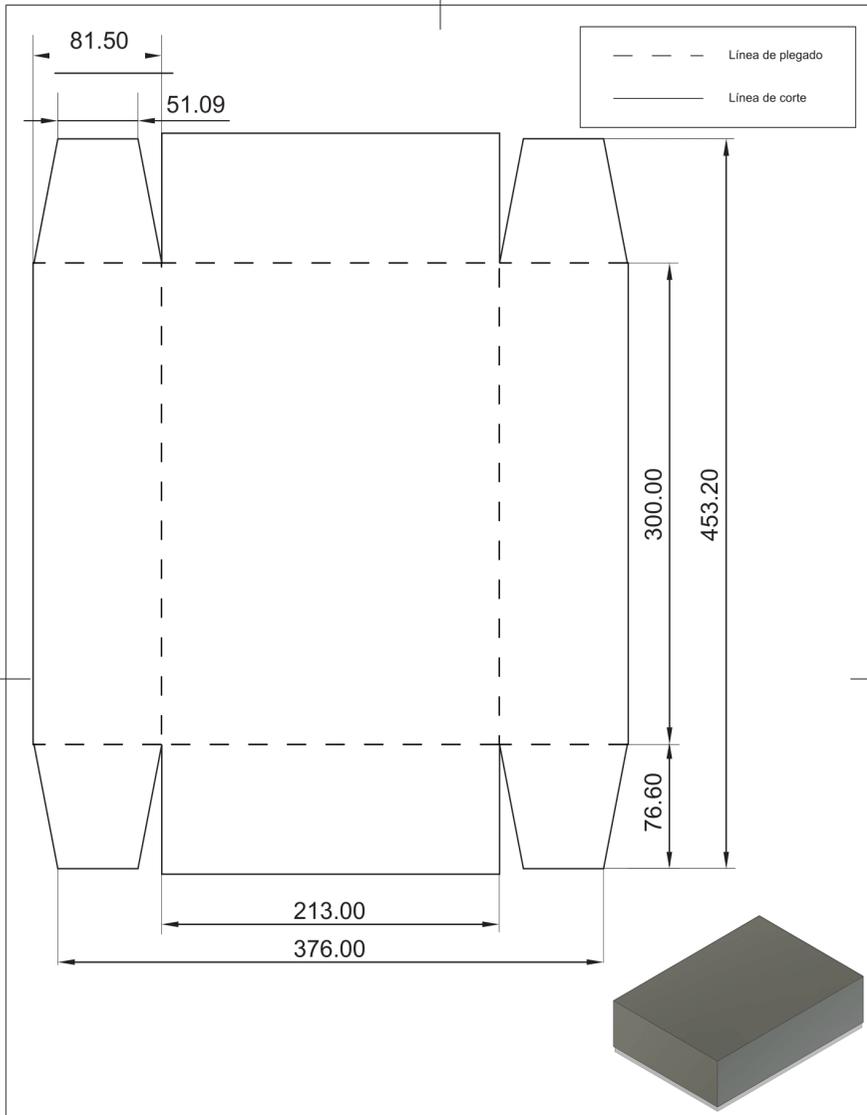




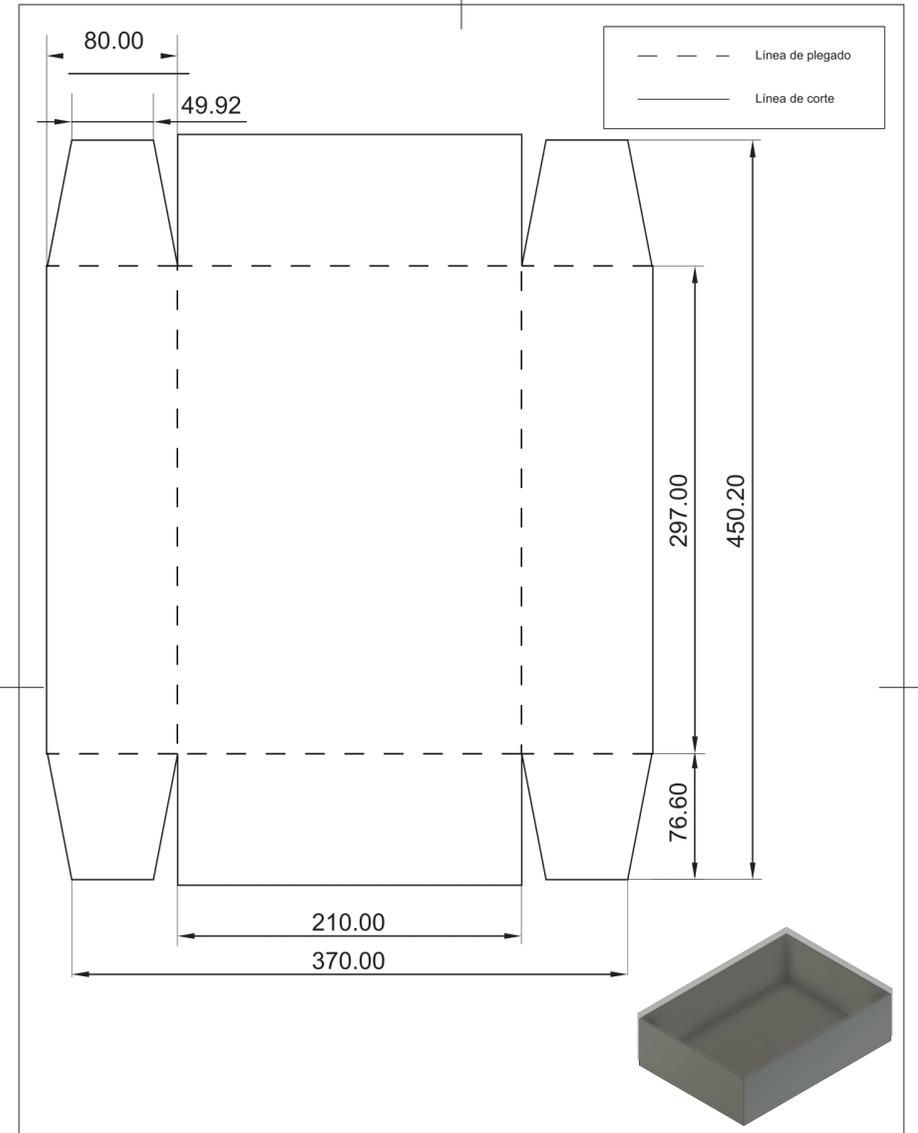
Escala 2:1	Unidad métrica Milímetro	Creado por Amanda Contreras	Aprobado por
 <b>fau</b> UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento
		Título Fichas de compra de juego "Chamuyo"	DWG No.
		A4	Fecha 19-01-2025
		Página 4/9	



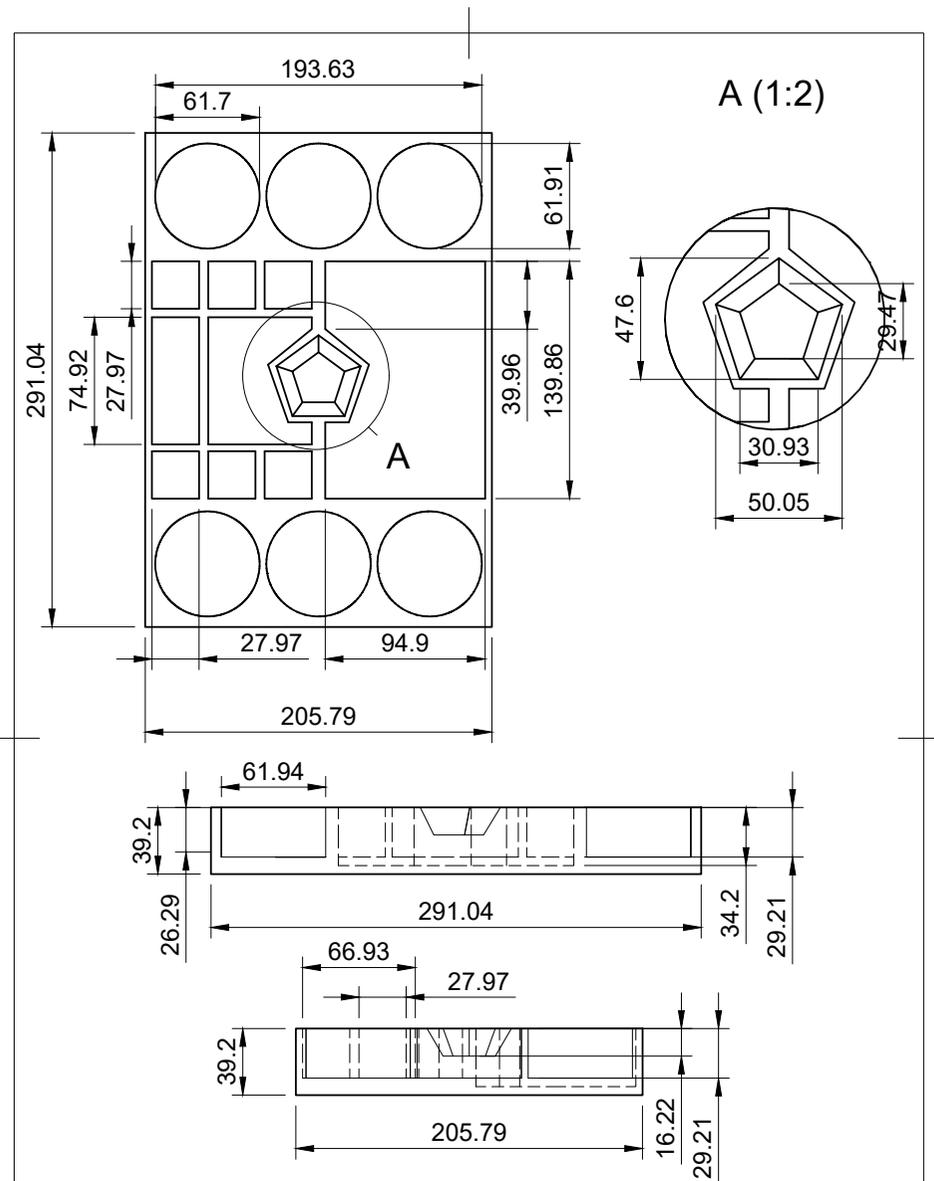
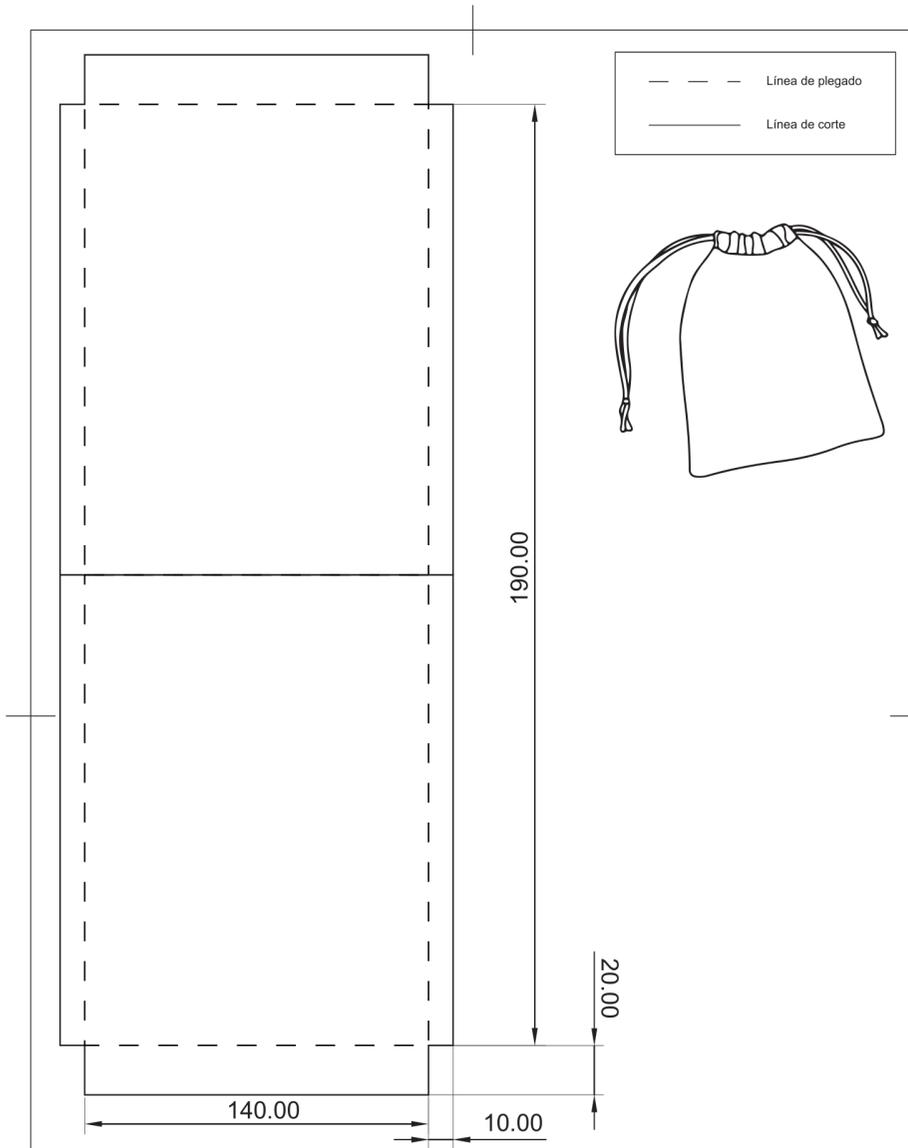
Escala <b>2:1</b>	Unidad métrica <b>Milímetro</b>	Creado por <b>Amanda Contreras</b>	Aprobado por	
 <b>UNIVERSIDAD DE CHILE</b> FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento	
		Título <b>Fichas de votación de juego "Chamuyo"</b>	DWG No.	
A4	Fecha <b>19-01-2025</b>	Página <b>5/9</b>		



Escala 1:3	Unidad métrica Milímetro	Creado por Amanda Contreras	Aprobado por		
 UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento		
		Título Caja de juego Estructura superior	DWG No.		
		A4	Fecha 19-01-2025	Página 8/9	

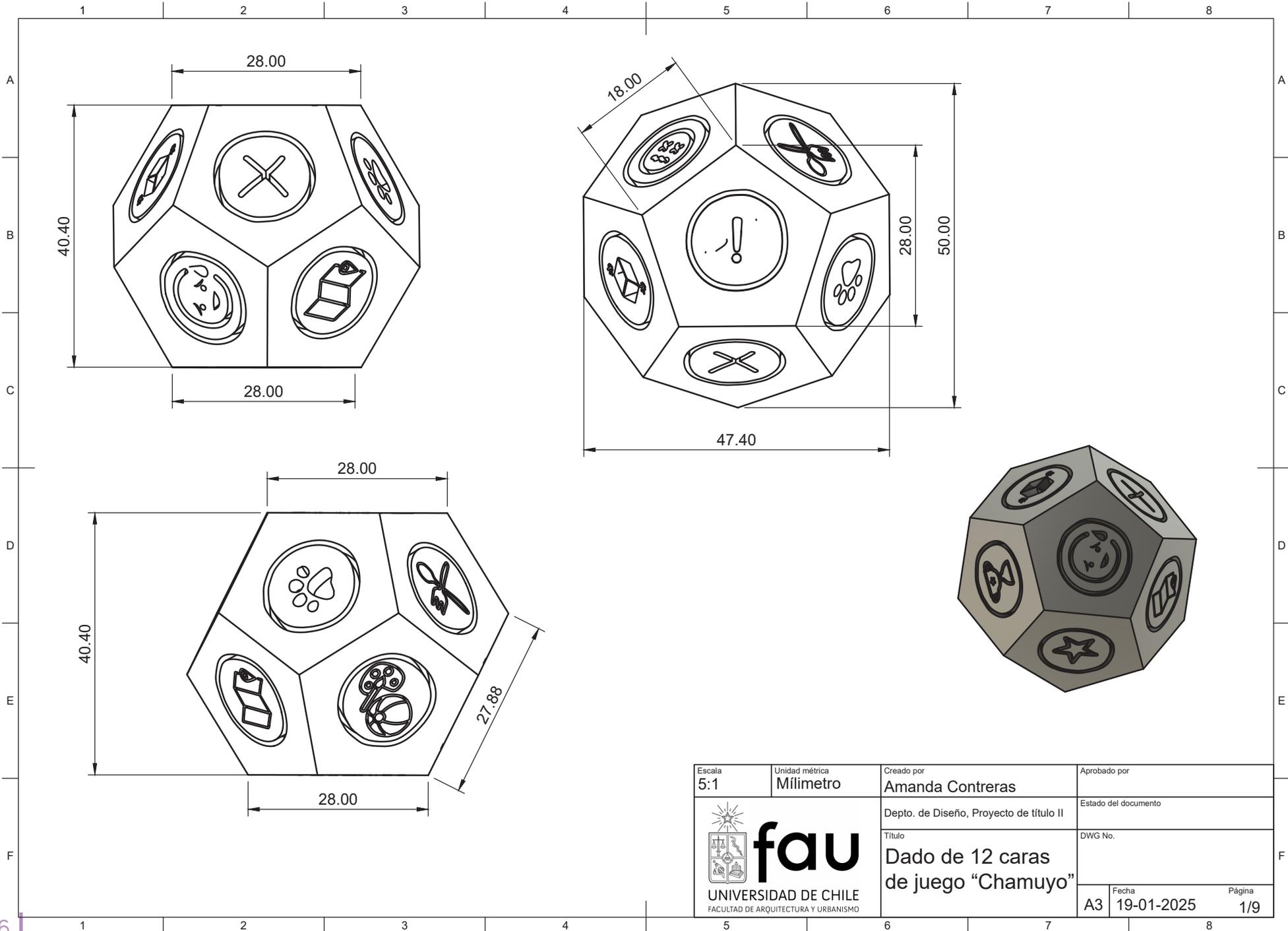


Escala 1:3	Unidad métrica Milímetro	Creado por Amanda Contreras	Aprobado por		
 UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento		
		Título Caja de juego Estructura base	DWG No.		
		A4	Fecha 19-01-2025	Página 8/9	

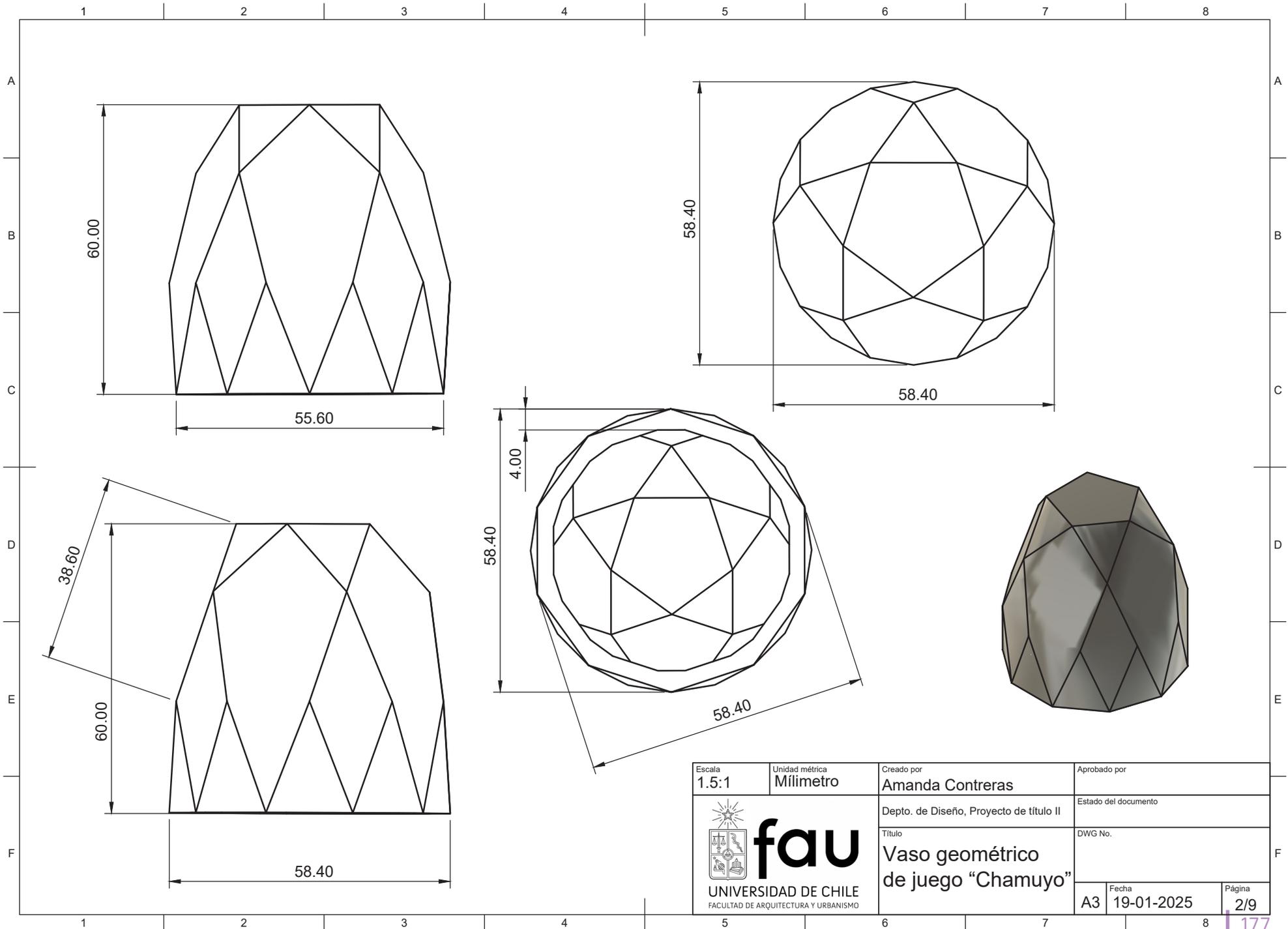


Escala 1:2	Unidad métrica Milímetro	Creado por Amanda Contreras	Aprobado por
 <b>fau</b> UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento
		Título Bolsa de Selección de Roles de juego Chamuyo	DWG No.
A4	Fecha 19-01-2025	Página 7/9	

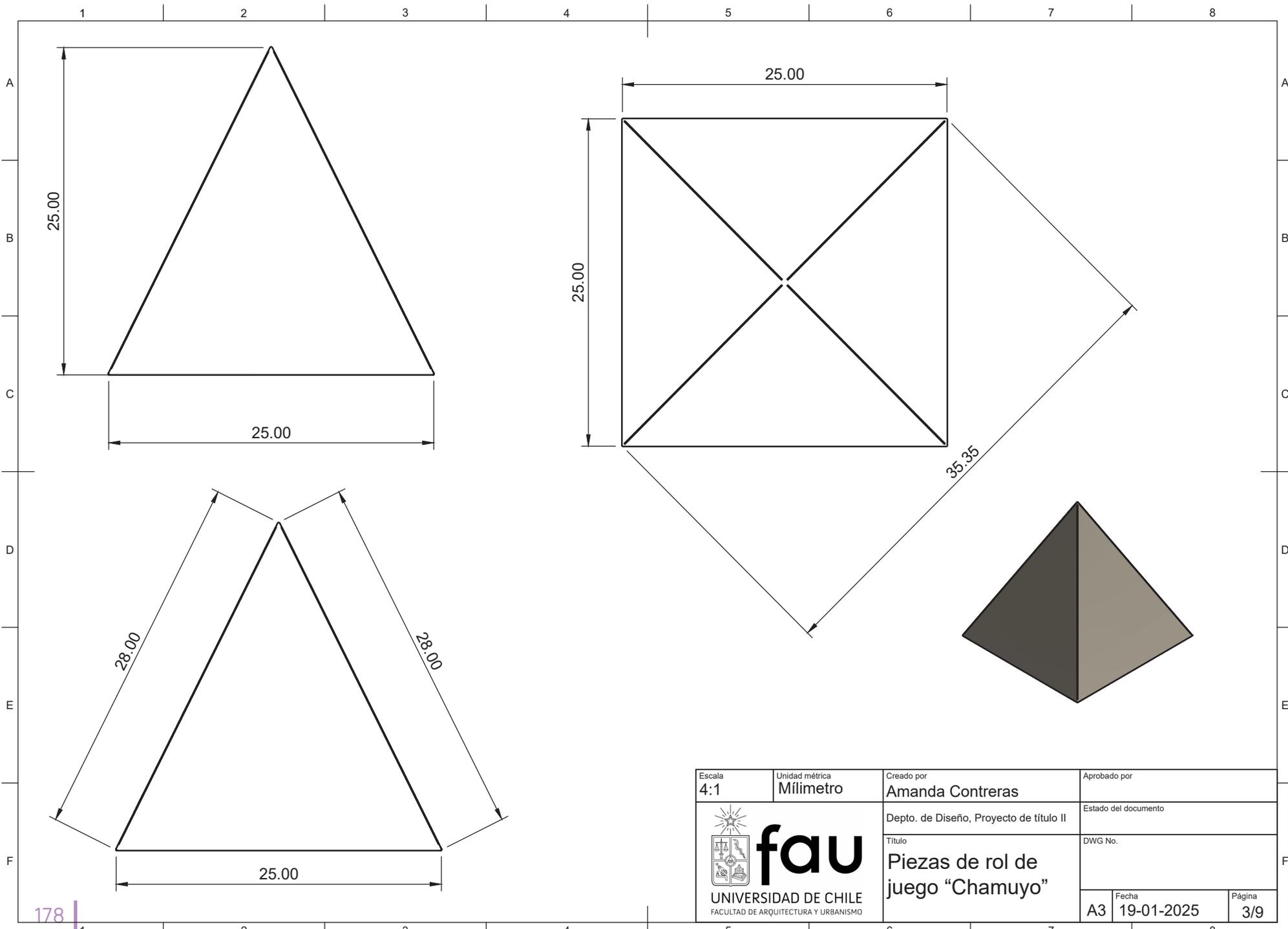
Escala 1:3	Unidad métrica Milímetro	Creado por Amanda Contreras	Aprobado por
 <b>fau</b> UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento
		Título Organizador de juego "Chamuyo"	DWG No.
A4	Fecha 19-01-2025	Página 6/9	



Escala 5:1	Unidad métrica Mílimetro	Creado por Amanda Contreras	Aprobado por
 <b>fau</b> UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento
		Título Dado de 12 caras de juego "Chamuyo"	DWG No.
		A3	Fecha 19-01-2025
		Página 1/9	



Escala 1.5:1	Unidad métrica Milímetro	Creado por Amanda Contreras	Aprobado por
 <b>fau</b> UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento
		Título Vaso geométrico de juego "Chamuyo"	DWG No.
		A3	Fecha 19-01-2025
		Página 2/9	



Escala <b>4:1</b>	Unidad métrica <b>Milímetro</b>	Creado por <b>Amanda Contreras</b>	Aprobado por
 <b>fau</b> UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO		Depto. de Diseño, Proyecto de título II	Estado del documento
		Título <b>Piezas de rol de juego "Chamuyo"</b>	DWG No.
		Fecha <b>A3 19-01-2025</b>	Página <b>3/9</b>



