

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

**Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte
Escuela de Diseño de Productos**

**“Diseño de juegos de mesa a partir
de la reinterpretación de juegos tradicionales
del Ecuador”**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:
DISEÑADORA DE OBJETOS**

Autora:

Vanessa Carolina Cordero Sempertegui

Director:

Dis. Alfredo Eduardo Cabrera Chiriboga



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte
Escuela de Diseño de Productos**

**“Diseño de juegos de mesa a partir
de la reinterpretación de juegos tradicionales del
Ecuador”**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:
DISEÑADORA DE OBJETOS**

Autora:

Vanessa Carolina Cordero Sempertegui

Director:

Dis. Alfredo Eduardo Cabrera Chiriboga

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi familia, en especial a mis padres Hermes y Patricia quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y superación.

A mis hermanos Denisse y Andrés por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento.

Esta tesis no hubiese sido posible realizarla sin su ayuda, apoyo incondicional para que de esa manera pueda llegar a ser una mejor profesional.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primero a Dios por bendecirme y permitirme llegar hasta donde he llegado, por que hizo realidad este sueño A la UNIVERSIDAD DEL AZUAY por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

A mi director Alfredo Cabrera que siempre me ha estado guiando y aconsejando para tomar decisiones adecuadas y a los miembros de mi tribunal José Luis Fajardo y Roberto Landívar. Así mismo me gustaría agradecer a Oswaldo Torres Tamayo, que me ayudo a transformar mi idea en realidad, y a cada una de las personas que formaron parte de este proyecto.

TABLA DE CONTENIDOS

	INDICE
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS	5
TABLA DE	6
CONTENIDOS	6
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
PROBLEMÁTICA	14
OBJETIVOS	15
RESULTADOS	16
ALCANCES	16
CAPÍTULO 1	17
Tradiciones y Costumbres:	18
Juegos Tradicionales:	18
Características de los Juegos Tradicionales:	18
Listado de juegos tradicionales:	18
El juego en tiempos de pandemia:	19
Juegos de Mesa:	20
Clasificación de los juegos de mesa por edades:	20
Tipos de juegos de mesa:	21

ESTADOS DEL ARTE	22
HOMOLOGOS	25
CONCLUSIONES	28
CAPÍTULO 2	29
Interactividad	30
Jugabilidad	30
Definición de Juego	30
Juegos Tradicionales	31
Juegos activos:	31
Juegos pasivos:	31
Descripción de los juegos tradicionales y sus características:	32
BRIEF DE INVESTIGACIÓN	33
Juegos de Mesa	34
Clasificación de los juegos de mesa	34
Diseño centrado en el usuario	35
Diseño Emocional	35
PERFIL DE USUARIO	36
CONCLUSIONES	38
CAPÍTULO 3	39
Partidas de Diseño	40

Propuestas de Diseño	41
Concreción de Ideas	42
BOCETOS	43
DOCUMENTACIÓN TECNICA Y COSTOS	51
REGLAS DEL JUEGO	59
MANUAL DE ARMADO	60
REGLAS DEL JUEGO	79
MANUAL DE ARMADO	80
Tabla de Costos Palo Encebado	86
Tabla de Costos Pista de Carros	90
CONCLUSIONES	97
CAPITULO 4	98
Protocolo de Validación	99
CONCLUSIONES	102
GENERALES	102
ANEXOS	104
BIBLIOGRAFIA	106
BIBLIOGRAFIA DE IMAGENES	107

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Caracterización de los juegos tradicionales. (Iñiguez Astudillo & Astudillo Iñiguez, 2010, p.47). 18

Tabla 2: Listado de juegos tradicionales, tomados de los libros "Juegos de otros tiempos" de Jaime Lara. (2011) 19

Tabla 3: Tipos de juegos de mesa. (Machuca, 2019) 21

Tabla 4: Listado de juegos activos, tomados (Parra Buestan, 2010) 31

Tabla 5: Listado de juegos pasivos, tomados (Parra Buestan, 2010) 31

Tabla 6: Descripción de los juegos tradicionales y sus características 32

Tabla 7: Juegos de mesa, tomado de (Burillo Ruiz, 2018) 34

Tabla 8: Clasificación de los juegos de mesa 34

Tabla 9: Propuestas de Diseño 41

INDICE DE IMAGENES

Imagen 1: Tesis Esteban Vásquez 23

Imagen 2: Loteria del estado de chihuahua. 23

Imagen 3: Quien es ella, juego de mesa con mujeres famosas en la historia 24

Imagen 4: Tapatiómetro, un juego de mesa sobre Guadalajara 24

Imagen 6: Muñeco de lego inspirado en el Folklore Peruano 26

Imagen 5: Globe chess board 26

Imagen 7: Juguete de Papel del bosque tropical 27

Imagen 8: Jardines del inca, propia 27

Imagen 9: Cronista Vitalicio de Cuenca 33

Imagen 10: Perfil de usuario Familia de 36

Imagen 11: Perfil de usuario Familia Lopez 37

Imagen 12: Boceto Palo encebado 44

Imagen 13: Boceto Palo encebado 45

Imagen 14: Boceto Pista de Carros 46

Imagen 15: Boceto Pista de Carros 47

Imagen 16: Boceto Pista de Carros 48

Imagen 17: Boceto Pista de Carros 49

Imagen 18: Boceto Pista de Carros 50

Imagen 19: Render Palo Encebado 61

Imagen 20: Render Palo Encebado 62

Imagen 21: Render Palo Encebado 63

Imagen 22: Render pista de carros 83

Imagen 23: Render Pista de carros 84

Imagen 24: Render Pista de carros 85

Imagen 25: empaque caja palo encebado 94

Imagen 26: empaque caja pista de carros 95

Imagen 30: Compartimientos interno del juego El encebado 96

Imagen 32: Compartimientos interno del juego La Ruta 96

Imagen 31: Caja del Juego El Encebado 96

Imagen 33: Caja del juego La Ruta 96

Imagen 27: Validación Palo encebado 7 integrantes. 99

Imagen 28: Validación Palo encebado 6 integrantes 100

Imagen 29: Validación Pista de carros 3 integrantes. 100

Imagen 29: Validación Pista de carros 3 integrantes. 101

Imagen 29: Validación Pista de carros 3 integrantes. 101

RESUMEN

Diseño de juegos de mesa a partir de la reinterpretación de juegos tradicionales del Ecuador.

El Ecuador se caracteriza por su variedad de juegos tradicionales mismos que son parte de su identidad y cultura, pero lamentablemente por las influencias de la actualidad esos están desapareciendo.

Tras los problemas actuales causados por el covid-19 se ha generado confinamientos en los hogares, por lo cual las familias han buscado alternativas para una convivencia armónica, entre estas se destacan el uso de juegos de mesa.

Por esta razón este proyecto de tesis propone la reinterpretación de los juegos tradicionales a través de juegos de mesa que puedan entretener a la familia en diferentes situaciones.

PalabrasClaves: Identidad, cultura, Covid-19, diversión, diseño emocional, jugabilidad, pasatiempos.

ABSTRACT

Design of board games based on the reinterpretation of traditional games from Ecuador.

Ecuador is characterized by its variety of traditional games that are part of its identity and culture, but unfortunately due to the influences of the present these games are disappearing. After the current problems caused by the Covid-19 which has generated lockdown in their homes, so the families have looked for alternatives for a harmonic coexistence, among these the use of board games stands out. For this reason, this thesis project proposed the reinterpretation of traditional games through board games that can entertain the family in different situations.

Keywords: Identity, culture, Covid-19, fun, emotional design, playability, pastimes.

INTRODUCCIÓN

La pandemia nos obligó a muchos a quedarnos en casa y con ello buscar todo tipo de distracciones y pasatiempos. Los juegos de mesa han sido muy importantes para las familias ya que han ayudado a aliviar el estrés, pasar un buen momento, así como estimular la imaginación. Por otra parte, la identidad y cultura del Ecuador están representadas por los juegos tradicionales, los cuales han venido desapareciendo por los cambios tecnológicos y el agitado ritmo de vida.

La presente tesis busca reinterpretar los juegos tradicionales a través de los juegos de mesa y con ello entretener a la familia a la vez que se rescata la identidad y cultura Ecuatoriana.

Esta tesis se desarrollará de la siguiente manera:

- Primer capítulo: Se revisará todo lo relacionado con la contextualización y para ello se indagará sobre tradiciones y costumbres, juegos tradicionales, juegos de mesa, juegos en tiempo de pandemia. También se investigará estados del arte y homólogos desarrollados tanto en el Ecuador como en el mundo.
- Segundo capítulo: en este capítulo se definirá los criterios a trabajar, en las partidas de diseño, mediante una revisión bibliográfica que a su vez conformará el marco teórico de esta tesis.
- Tercer capítulo: Finalmente se procederá a la fabricación de dos prototipos de juegos de mesa reinterpretando los juegos tradicionales del Ecuador.

“Por naturaleza, el ser humano es creativo, es decir capaz de resolver problemas nuevos y también antiguos de manera diferente a los tradicionales”

Claudio Malo González, 2008, p.37

PROBLEMÁTICA

Con la aparición del Covid-19 las personas tuvieron que confinarse en sus casas con-
viviendo más horas diarias en familia, esto ha generado un vínculo más estrecho entre
padres e hijos. Según Melissa Moreno (2020) detalla que en estos momentos es pre-
ciso convivir de manera armónica con los seres queridos para evitar conflictos en el
hogar por motivo del encierro, y realizar diferentes actividades durante la pandemia.

Consecuente a esto, las familias se han visto en la necesidad de probar nuevos
pasatiempos para distraerse, como los juegos de mesa, que según Laura Bilanko,
copropietaria de la tienda de juegos de Nueva York Twenty Sided Store, los jue-
gos son muy buenos ya que alivian el estrés y estimulan la imaginación permi-
tiéndonos así conectarnos con los demás, reír y divertirnos de manera positiva.

A partir del confinamiento ha aumentado la compra y el uso de juegos de mesa
(virtuales o físicos) para el entretenimiento familiar. Govind Agarwal y Afsar Ahmad
(2020) comentan que a medida que las personas se encuentran en confinamien-
to sintiéndose aburridas, han encontrado entretenimiento en los juegos de mesa.

Por otra parte, “en Ecuador, los juegos tradicionales representan la iden-
tidad y cultura de este territorio. Actualmente, la globalización, el de-
sarrollo tecnológico, entre otros factores, han puesto en riesgo de
desaparición a los juegos tradicionales, perdiendo de esa manera la trans-
misión de generación en generación.” (Perugachi Ayala, 2018, p.10)

Esta tesis busca reinterpretar los juegos tradicionales, a través de jue-
go de mesa con el fin de entretener a la familia en diferentes situaciones.

OBJETIVOS

General

Diseñar juegos de mesa basados en la reinterpretación de los juegos tradiciona-
les del Ecuador con el fin de entretener a la familia.

Específicos

Indagar sobre los diferentes juegos tradicionales del Ecuador, mediante un
levantamiento de campo y búsqueda de diferentes fuentes bibliográficas
con el fin de conocer cuáles serán empleadas en el desarrollo del proyecto.

Definir los conceptos en los que se basa el diseño de los juegos de mesa, las ca-
racterísticas, las selecciones de edades, para conceptualizar la propuesta final.

Construir 2 prototipos de juegos de mesa reinterpretando los juegos tradicionales del Ecuador.

RESULTADOS

Mediante esta tesis se espera proponer un juego de mesa que entretenga a la familia haciendo que recuerden parte de los juegos tradicionales.

ALCANCES

Se propone presentar al final un documento (monografía), dos prototipos, los mismos que justificarán el proyecto de tesis con su respectiva documentación técnica e instrucciones del juego.

CAPITULO

1

CONTEXTUALIZACIÓN

Tradiciones y Costumbres:

Las tradiciones y costumbres son transmitidas de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos, manteniéndose en las memorias de los adultos, estas tradiciones ofrecen valores y creencias de los pueblos de origen, los cuales son necesarios para que las personas aprendan a socializar de una mejor manera (Litardo Triguero, 2019, p.12).

A medida que pasa el tiempo las tradiciones y costumbres van generando cambios, tanto positivos como negativos en la sociedad, creando experiencias y conocimientos nuevos, obligando a las personas o nuevas generaciones a adaptarse a estos cambios, los cuales son: globalización, tecnología, migración, entre otros (Litardo Triguero, 2019, p.13).

Por otro lado, es importante saber que la humanidad necesita de una identidad cultural, que represente un sentido de pertenencia. Tomando rasgos propios de la sociedad que pertenecen, con sus creencias e ideologías que, por motivos de la globalización y la tecnología se han visto afectadas (Litardo Triguero, 2019, p.16).

Juegos Tradicionales:

Se le da el nombre de juegos tradicionales, a aquellos que son jugados tanto por niños, jóvenes y adultos, dichos juegos se mantienen y se transmiten de generación en generación (Morera Castro, 2008, s/p). Por otra parte, el autor Lavega (2006) comenta que: dichos juegos "son prácticas lúdicas cuyas reglas se han aprendido generalmente mediante la transmisión oral" (Burgués, 2006, p.55).

Estos juegos estimulan el desarrollo social, nos ayudan aprender y relacionarnos con las demás personas, formando así un vínculo estrecho entre los participantes. Podemos encontrar juegos tradicionales alrededor de todo el mundo y son jugados de manera similar. Cabe recalcar que, además, son una excelente alternativa para realizarlos en nuestros tiempos de ocio (Amelia, 2016, p.13), ya que al momento de jugar nos causan felicidad, libertad y comodidad, para que de esa mane-

ra podamos socializar y nos integremos con el medio que nos rodea, al realizar dichos juegos nos estamos acercando a las culturas y tradiciones de un lugar determinado (Salinas Villamarin, 2019, p.25).

Características de los Juegos Tradicionales:

Los juegos tradicionales o populares, como analizamos con anterioridad, son transmitidos de generación en generación, tras pasando sus valores y costumbres de los pueblos o países de origen. En este sentido se procede a realizar la siguiente tabla procedente de mi autonomía donde recogemos algunas de sus características:

Fácil de entender
Reglas flexibles
No requieren de material costoso
Gran variedad de juegos para todos y todas.
Se puede jugar en cualquier lugar
Representan un patrimonio cultural
Diversión en familia
Trasmitidas de generación a generación

Tabla 1: Caracterización de los juegos tradicionales. (Iñiguez Astudillo & Astudillo Iñiguez, 2010, p.47).

Listado de juegos tradicionales:

Dentro de estos juegos podemos encontrar varias alternativas lúdicas como son: juegos de niños y niñas, canciones de cuna, juegos de adivinanzas, cuentos de nunca acabar, rimas, juguetes, entre otros, que a su vez son clasificados por edades (Lara, 2011, p. 7). En este sentido en la siguiente tabla procedente de mi autonomía se detallarán algunos de ellos.

Los carros de madera	Elaborados de madera de eucalipto, se manejaba con volante de mano o con los pies.
Las bolas o canicas	Se jugaba en cualquier lugar, dibujaban un círculo y se tenía que lanzar la canica y golpear a otra en un solo tiro.
El trompo	Se lanzaba el trompo y antes de que toque el suelo se jalaba la piola con un movimiento rápido para que bailara por un largo tiempo.
La cometa	Se ponía un pedazo de papel en la piola y cuando la cometa ganaba altura, se iba soltando de poco a poco la piola.
El yoyo	El juego consiste en enrojar una piola al objeto y hacerle que gire y volverle a sujetar en la mano.
Los tazos	El juego consistía en golpear una a la otra que se encontraba en el suelo y, si lograban dar la vuelta ganaban.
La raya	El juego consistía en que si la moneda que caía en la raya ganaba, o la que estaba más cerca.
La paica	Se sujetaba una liga a un palo de madera y, se lanzaba a la otra persona papellitos doblados, piedras. Esto se consideraba un tanto grosero.
Los carritos	El juego consiste en hacer una competencia con otros participantes y fabricar sus propios carritos y llegar a la meta.
Carrera de ensacados	Consiste en saltar dentro de un saco y llegar a meta y recibir un premio.
Tres en raya	El juego consiste en ganar realizando un cruce con la misma figura elegida.
La rayuela	El juego consiste en hacer unas casillas en el suelo con tiza, lanzar una piedra y con un solo pie ir saltando los casilleros y coger la piedra sin acentar ambos pies.
Las macatetas	Consistía en lanzar una pelota saltarina y mientras esta rebotaba recoger las figuritas realizando varios trucos y agarrar con la misma mano la pelota.
El palo encebado	El juego consiste en subir un palo o viga totalmente engrasada con el fin de llegar a la parte superior y obtener un premio.

Tabla 2: Listado de juegos tradicionales, tomados de los libros "Juegos de otros tiempos" de Jaime Lara. (2011)

Lamentablemente en los últimos años los juegos tradicionales se han visto afectados por motivos de las nuevas tecnologías emergentes, que han hecho que niños, jóvenes y adultos se encuentren de cierto modo sometidos a esta cultura tecnológica, que día a día gana espacio en la sociedad, causando a su vez problemas en las tareas diarias, en las relaciones sociales y en los lazos familiares, aislando a los individuos en su propio entorno (Iñiguez Astudillo & Astudillo Iñiguez, 2010).

El juego en tiempos de pandemia:

En la actualidad debido a la pandemia provocada por el Covid – 19 algunos juegos análogos han dado un gran salto al avance tecnológico, causando así que se conviertan en los más populares, como son por ejemplo los juegos de mesa virtuales. El presidente de la asociación, Hermann Hutter, explica: "En una época en la que no se puede salir de vacaciones mucha gente se ha volcado a los juegos" (EL UNIVERSO, 2020, s/p).

Asimismo, en un interesante artículo publicado por Sanjuan (2020), explica este tema desde la mirada de dos especialistas, primeramente, desde la opinión de Gonzalo Jover, director del Observatorio del Juego Infantil, que expone: "el juego es una herramienta estrella en estos momentos de confinamiento pues nos va a permitir, por un lado, que los niños vivan esta situación desde un entorno afectivo y emocional, seguro y estable" (s/p).

Posteriormente, da a conocer la posición respecto al juego de la directora de la Fundación crecer jugando Marta Pastor, donde afirma que:

El juego nos enseña, en estos momentos, a aceptar las cartas que nos corresponden en cada situación y a sacar el máximo provecho de ellas, conectándonos además con nuestros instintos más primarios, con nuestra búsqueda de felicidad. El juego nos aleja de todo lo superfluo y nos conecta con nuestro

niño interior, aprendiendo a valorar los instantes más sencillos (s/p).

Juegos de Mesa:

También conocidos como juegos de tablero, estos han divertido a los seres humanos a lo largo de su historia, han tenido una gran trayectoria y evolución a medida que pasa el tiempo (Camacho, 2019). Estos juegos han ido expandiéndose y a su vez modificándose conjuntamente con las diferentes generaciones, como es el caso del juego de mesa más arcaico, que, data sus orígenes en el Antiguo Egipto y se jugaba marcando en la arena celdas y piezas que formarían parte de un tablero con fichas, mismas que improvisaban con piedras o piezas de cerámica (Palomar Millán, 2012, p.11). Este hecho que continúa siendo la base de muchos de los juegos de mesa actuales.

Estos juegos se pueden ejecutar de manera individual o en grupos, el objetivo principal de los juegos de mesa es: cumplir con ciertas reglas que den solución a la partida y salga un integrante victorioso (Carmona Navarro & Díaz Solís, 2013, p.31).

Sin embargo, dichos juegos no son solo un entretenimiento, si no que engloba muchos aspectos como son: mantener la mente activa, aumenta la capacidad de aprender, en su gran mayoría incluyen desafíos que de esa manera hacen pensar a los participantes. El simple hecho de tirar dados, está, de cierta manera ayudando con destrezas matemáticas ya que realizan cálculos, también te ayudan o enseñan a respetar las reglas de cada juego. Por otra parte, al jugar juegos de mesa con otras personas, te permite mejorar las habilidades de comunicación y relacionarte de mejor manera y tener autonomía (Carmona Navarro & Díaz Solís, 2013, p.32).

Clasificación de los juegos de mesa por edades:

Niños de 2 a 3 años:

En este rango de edades los niños son "como esponjitas", es decir que absorben todo aquello que ven a su alrededor, es la edad donde perfeccionan sus habilidades motrices, comienzan a dar sus primeros pasos y desarrollan el habla.

Los juegos deben ser simples, con pocas reglas y corta duración, así mismo deben tener elementos llamativos como colores, formas, entre otros (Marqués, 2018, s/p).

Niños de 6 a 8 años:

Esta es la edad donde los niños comienzan a crear objetos para ellos mismos, de esa manera ayudan a la concentración y al desarrollo de la creatividad, sin embargo, es de suma importancia que comiencen a captar normas sociales, es por ello que es recomendable que los juegos contengan varias reglas y de esa manera ayuden a mejorar las relaciones con las demás personas estableciendo normas entre ellos (Marqués, 2018, s/p).

Niños de 8 a 10 años:

En esta edad los niños se manifiestan como independientes, a partir de los 8 años buscan juegos que les permitan dar a conocer sus habilidades mentales, por ello es recomendable los juegos de estrategias, aventuras, entre otros (Marqués, 2018, s/p).

Niños a partir de 10 años en adelante:

A partir de esta edad, los niños y adolescentes expresan su identidad, el juego de mesa de cierta manera ayuda a los niños a conformar su escala de valores, por lo que es importante que los juegos de mesa generen debates y requieran resoluciones a situaciones conflictivas (Marqués, 2018, s/p).

Tipos de juegos de mesa:

Luego de analizar diferentes elementos referentes a los juegos de mesa, se vuelve de vital importancia conocer algunos de ellos, en este sentido la siguiente tabla procedente de mi autonomía, se muestran algunos de los juegos de mesa más populares, así como los rangos de edades mínimas para las cuales están definidos.

MONOPOLIO Edad: 8 años en adelante Jugadores: 2 a 8	El objetivo es obtener la mayor cantidad de propiedades y dinero posible mediante la compra, venta y alquiler de propiedades. Aunque es un juego de larga duración, resulta ser muy divertido por la interacción que ocurre entre los jugadores.
Ajedrez Edad: 8 años en adelante Jugadores: 2	El objetivo del juego es vencer al adversario acechando al "rey" de manera que no pueda escapar. Esta jugada se conoce como "jaque mate". Se juega en un tablero cuadrado de 8 x 8 y cada oponente cuenta con 16 piezas para llevar a cabo su cometido. Es un juego que exige concentración y planificación del movimiento de las fichas.
Damas Edad: 5 años en adelante Jugadores: 2	El objetivo del juego es llevar la mayor cantidad de tus doce piezas hasta el lado opuesto del tablero.
Battleship Edad: 7 años en adelante Jugadores: 2	El objetivo es vencer al enemigo hundiendo toda su flota.
Pictograma (Pictionary) Edad: 8 años en adelante Jugadores: 4 o más	El objetivo del juego es adivinar palabras utilizando dibujos para representarlas.
Damas Chinas Edad: 7 años en adelante Jugadores: 2, 4 y 6	El objetivo del juego es llevar la mayor cantidad de piezas a la parte contraria.
Parchís Edad: 4 años en adelante Jugadores: 2 a 4	El objetivo de este juego es llevar tus fichas al centro del tablero o meta.
Backgammon Edad: 5 años en adelante Jugadores: 2	El objetivo es conseguir sacar tus fichas fuera del tablero antes que tu oponente.
Scrabble Edad: 8 años en adelante Jugadores: 2 a 4	El objetivo es alcanzar la mayor cantidad de puntos posible al sumar el valor de la letra.
Clue Edad: 8 años en adelante Jugadores: 2 a 4	Este es un juego de estrategia detectivesca que busca descubrir quién mató a Mr. Boddy (en la versión norteamericana). Se juega sobre un tablero que representa el interior de una casa. Utilizando pistas deberás deducir quien cometió el crimen, con qué arma y dónde.

Tabla 3: Tipos de juegos de mesa. (Machuca, 2019)

ESTADOS DEL ARTE

Autor Esteban Vásquez Vinuesa

Título Diseño de un sistema de souvenirs basados en la identidad cultural del Ecuador

Resumen En la Universidad del Azuay sede en Cuenca - Facultad de Diseño, Arquitectura y arte, se desarrolló un proyecto titulado "Diseño de un sistema de souvenirs basados en la identidad cultural del Ecuador". Un proyecto donde se desarrolló un conjunto de souvenirs tomando el art toy como estética contemporánea y basados en la cultura amazónica, todo esto con el objetivo de dar a conocer o recordar que el Ecuador es un país multiétnico que gracias a su variedad y abundancia es un destino turístico elegido por muchas personas de todo mundo. El autor de este proyecto, Esteban Vásquez menciona que "Es evidente la necesidad de conocimiento cultural de los grupos étnicos representativos del País, ya que estos grupos no han sido representados correctamente en nuestro contexto" (Vásquez, 2019, p3). Con esta tesis el autor mediante el diseño de un producto novedoso logró su cometido de dar a conocer la cultura ecuatoriana, tanto a personas nacionales como internacionales.

Comentario Desde el campo del Diseño de objetos se puede evidenciar como mediante el manejo de souvenirs basados en la cultura, puede ayudar en su difusión, permitiendo a los usuarios interactuar con dichos objetos.

Referencia



Imagen 1: Tesis Esteban Vásquez



Imagen 2: Lotería del estado de Chihuahua.

<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9057>

Autor Enrique Zárate

Título Lotería del estado de Chihuahua

Resumen En el mundo del Diseño y el entretenimiento en la ciudad de Chihuahua, se ha reinterpretado el tradicional juego de mesa de la Lotería Mexicana. El Diseñador Gráfico Enrique Zárate, creó la "Lotería del Estado de Chihuahua", como un orgulloso testimonio de cariño y agradecimiento a esa tierra. El nuevo juego consiste en representar las diferentes regiones de dicho estado mediante la creación de 54 cartas, cada una con información de diversa índole relacionada a este lugar. Este juego fue realizado con el objetivo de dar a conocer en imágenes el panorama cultural de una región y de esta forma avivar el orgullo de esta tierra norteña e impulsar el turismo mostrando lugares sin igual que el estado de Chihuahua posee. Con esta iniciativa este diseñador logró difundir de manera creativa y divertida elementos relacionados a su cultura y tradiciones, posibilitando a su vez la interacción entre pequeños, jóvenes, grandes y abuelos.

Comentario En este referente, podemos observar cómo mediante el diseño de juegos de mesa cabe la posibilidad de reinterpretar otros juegos ya existentes, y a su vez, el diseñador tiene la libertad de vincular las diferentes tradiciones y plasmarlas en un nuevo entretenimiento, en el que puedan interactuar tanto niños, adultos y ancianos.

Referencia

<https://parralminutoaminuto.com/2018/?p=28371>

Autora Zuzanna Kozerska

Título ¿Quién es ella?, el nuevo juego de mesa con mujeres famosas en la historia

Resumen La diseñadora y fundadora de la empresa de juegos Playeress Zuzanna Kozerska (2019) comenta que su primer diseño en lo que a juegos de mesa corresponde trataba sobre mujeres famosas. El entretenimiento se basaba en una reinterpretación del juego "Adivina quién", donde cada jugador recibía una tarjeta con la biografía de una mujer famosa y debían hacerse preguntas el uno al otro hasta adivinar a qué personaje se refería la carta en sus manos. La autora afirma que el objetivo de este elemento es que tanto niños como niñas "necesitan ver a mujeres poderosas a su alrededor y verlas como sus heroínas", añadiendo que en su juego de mesa quería que los niños supieran que las mujeres de todas las nacionalidades son tan capaces como los hombres de desempeñar cualquier profesión. Finalmente, este elemento cumplió con su objetivo inicial antes expuesto y se encuentra actualmente a la venta con un costo de 75 euros.

Comentario La propuesta de juego de la Diseñadora Zuzanna muestra la importancia que tiene los juegos no solo en los jóvenes y adultos sino también en niños y niñas, esta propuesta contribuye a la tesis significativamente ya que mediante el juego da a conocer la importancia que tiene la mujer a lo



Imagen 3: Quien es ella, juego de mesa con mujeres famosas en la historia



Imagen 4: Tapatiómetro, un juego de mesa sobre Guadalajara

largo de la historia.

Referencia

<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2019/01/08/nota/7129460/quien-es-ella-nuevo-juego-mesa-mujeres-famosas-historia>

Autor Pablo Miranda Ramírez

Título Tapatiómetro, un juego de mesa sobre Guadalajara

Resumen En diferentes partes del mundo se realizan diseños en torno a las tradiciones culturales como es el caso del periodista Sergio Velasco, que junto a su madre crearon el juego de mesa "Tapatiómetro". Un entretenimiento que abarca casi cinco siglos de historia y cultura tapatía consiste en la realización de preguntas entre los jugadores con diferentes temáticas como ciudades, gastronomía, costumbres o personajes importantes dentro de la historia de Guadalajara. Este juego tiene como objetivo brindar conocimiento sobre la cultura general de la capital de Jalisco. Con este diseño basado en la cultura, los autores lograron que los usuarios pudieran aprender sobre episodios históricos, lugares, edificios o platillos típicos de una zona determinada.

Comentario En este referente se puede observar que en diferentes partes del mundo se realizan juegos de mesa que de cierto modo difunden las tradiciones culturales de cada país.

Referencia

<https://ciudadolinka.com/2020/06/15/tapatiometro-juego-de-mesa-guadalajara/>

HOMOLOGOS

Globe chess board:

Ben junto a su padre David Meyers construyeron el ajedrez esférico magnético, conservando los 64 cuadrados en su forma geométrica, manteniendo a su vez los colores positivos y negativos, cada figura y bloque tienen imanes en su interior para que de esa manera las piezas se mantengan pegadas.

<https://www.microsiervos.com/archivo/juegos-y-diversion/ajedrez-esferico-magnetico.html>



Imagen 5: Globe chess board

Juguete de papel del bosque tropical - DIY Paper Craft:

Juego realizado con papel reciclado, consta de cortar, doblar y pegar con el fin de construir un bosque. Con el objetivo de saltar la naturaleza con varios animales. Edad 7+

<https://www.pinterest.com/pin/588775351282839219/>



Imagen 7: Juguete de Papel del bosque tropical

Muñeco de Lego inspirado en Folklore peruano:

Creado por el Diseñador industrial; Diego Lau Toyosato, que desde pequeño construía sus propios juguetes con distintos materiales, el diseñador al crear estos muñecos quiere dar a conocer el folklor peruano, exhibiendo en distintos centros de arte.

[Muñecos de Lego inspirados en Folklore peruano - mott.pe](http://mott.pe)



Imagen 6: Muñeco de lego inspirado en el Folklore Peruano

Los jardines del Inca (tesis de grado):

Creado por el Diseñador Alfredo Cabrera, el juego trata de aprender un poco más del imperio incásico en la antigua Tomebamba.

En este juego participan 4 jugadores los cuales representan a 4 grupos laborales del imperio inca: Artesanos, Constructores, Guerreros y Agricultores, todos ellos encaminados a llegar al Sapaínca y recibir sus tesoros. Se gana cuando todas las fichas lleguen al centro después de haber dado la vuelta al tablero, entrando por el centro y llegar con un número de pasos exactos, contando el casillero del sapaínca.

Edad 7+



Imagen 8: Jardines del inca, propia

CONCLUSIONES

En base al análisis teórico, se puede evidenciar como los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos inmemorables. Algunos han formado parte de la tradición de todo un pueblo por varias generaciones y otros han llegado a popularizarse de forma global.

Lamentablemente algunos juegos tradicionales, que en su concepción presentan una gran carga cultural, en los últimos años han ido perdiendo su difusión a causa de varios factores como son: los avances tecnológicos, la globalización, entre otros. En los momentos actuales, donde nos encontramos viviendo una pandemia a causa del Covid - 19, nos hemos visto en la necesidad de permanecer en confinamiento por un tiempo prolongado, hecho que nos ha llevado a la necesidad de buscar o experimentar nuevos pasa tiempos entre estos los llamados juegos de mesa.

Dichos juegos de mesa se clasifican y diferencian por edades, reglas, tiempo de duración y cantidad de jugadores. Así mismo algunos de los más conocidos son: el monopolio, el parchís, el ajedrez, las damas, entre otros, mismos que durante la crisis sanitaria han sido factores vitales en el entretenimiento en familia.

Finalmente, se puede afirmar que, aprovechando el gran auge actual alrededor de las nuevas vías de entretenimiento en el hogar, se puede realizar un replanteamiento de los juegos tradicionales llevándolos al plano de los juegos de mesa.

CAPITULO

2

MARCO TEÓRICO

Interactividad

La palabra interactividad se refiere a la relación entre un producto y un usuario, esto quiere decir: la manera de interactuar con el producto permitiéndole al usuario crear un proceso de participación y comunicación con dichos objetos (Estebanell, 2002). Por otra parte, según el diccionario de la real academia define el termino interactividad como una cualidad de interacción entre dos o más objetos, personas, etc. (Fernando, 2016).

Jugabilidad

En el Diseño el termino jugabilidad representa el análisis que tienen los juegos y su calidad respecto a las reglas de funcionamiento y de su propio diseño como juego, es todo aquello que representa un jugador al momento de ejecutar un juego. (Luis, 2010)

Años atrás este término se usaba únicamente para referirse al contexto de videojuegos, al pasar el tiempo por su popularidad, se ha comenzado a utilizar de diferentes formas en las descripciones tanto de juegos más tradicionales como los juegos de mesa. (Luis, 2010)

Es por ello que un juego debe contener una buena jugabilidad, es decir que durante el proceso contenga consigo un conjunto de reglas que vayan relacionadas al tema y que sean divertidas, dichas reglas del juego definirán que tipo de juego es y cómo se jugará. (Luis, 2010)

Definición de Juego

El juego se ha encontrado inmerso en todas las culturas, brindando a las personas la facilidad de expresión y sociabilización por medio de la diversión, permitiendo poder expresarse y ser más creativos, el juego ayudado a los seres humanos a ser buenos al momento de relacionarse con el entorno que los rodea, a su vez es una herramienta muy eficiente para el aprendizaje tanto por hombres como mujeres ya que jugando se ha aprendido a decir las primeras palabras, dar los primeros pasos.

Está probado que las personas juegan más en épocas de crisis ya que se convierte el juego en una necesidad, la palabra juego viene de dos vocablos del latín: iocum y ludus - ludere que quiere decir diversión, broma o chiste, por otro lado, para la Real Academia el juego es un ejercicio recreativo que es sometido a reglas de las cuales se puede ganar o perder.

El filósofo Holandés Johan Huizinga en su tratado Homo Ludens (1938) dijo que: "El juego es 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 fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría". En conclusión, todas las personas juegan porque quieren más no porque lo obligan a realizar esta acción. (Nallar, 2015)

Tenemos algunos argumentos psicológicos de varios autores acerca del juego como es el caso de Jean Piaget que dice: "El juego no es solo una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía, si no un medio que contribuye y enriquece el desarrollo intelectual del niño".

Juegos Tradicionales

Según el Diccionario de la Real Academia Española el término "tradicional" significa: "Perteneiente o relativo a la tradición, o que se trasmite por medio de ella". Teniendo en cuenta esto podemos decir que los juegos tradicionales han sido parte de la vida de los seres humanos desde mucho tiempo atrás, transmitidos de generación en generación, dichos juegos se remontan a un mundo diferente, con diferentes reglas donde estas muestran la esencia de cada persona, al conocer de estos juegos también estamos indagando y comprendiendo mejor nuestras raíces y por ende nuestro presente.

Estos juegos responden a necesidades vitales de las personas, como son: movimientos, comunicación con las demás personas, entre otras en este sentido los juegos tradicionales se dividen en dos partes los cuales son: juegos activos y juegos pasivos. (Dolores, 2012)

Juegos activos:

Estos juegos como su nombre mismo lo dicen, requieren de mayor actividad corporal ya que demanda muchos movimientos dependiendo de su complejidad y de las destrezas físicas del que lo juega, los juegos activos en su mayoría requieren de prácticas al aire libre, algunos son practicados en fiestas populares, otros son por medio de competiciones o torneos, entre estos encontramos los siguientes: (PARRA BUESTAN, 2010)

Las bolas o canicas	Macatetas
Saltar la soga	El elástico
La rayuela	Palo encebado

También están los juegos activos que requieren de espacios físicos grandes por motivos de competiciones, torneos o simplemente por vientos fuertes los cuales son los siguientes: (PARRA BUESTAN, 2010)

Volar cometas
Coches de madera
Carrera de ensacados

Tabla 4: Listado de juegos activos, tomados (Parra Buestan, 2010)

Juegos pasivos:

Estos juegos a diferencia de los anteriores requieren de menos esfuerzo físico, se puede practicar en espacios pequeños y cerrados, pueden ser jugados en cualquier ocasión. Entre estos juegos están los siguientes: (PARRA BUESTAN, 2010)

Los trompos
El yoyo

Tabla 5: Listado de juegos pasivos, tomados (Parra Buestan, 2010)

Descripción de los juegos tradicionales y sus características:

PALO ENCEBADO
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Una viga (palo) de 10 – 15m. Manteca o grasa. Cuerda Premios
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> No tienen un mínimo ni máximo de integrantes.
Este juego se practica en fiestas populares, en los pueblos, fiestas familiares, dicho juego es el más atrayente ya que crea mucha expectativa entre los participantes ya que al participar se ofrecen premios.
EL ELASTICO
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Cinta elástica 3 – 5m.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> 3 participantes.
Este juego era practicado por las mujeres en los recreos, reuniones familiares.
CARRERA DE ENSACADOS
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Talegos o sacos.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> 2 a 10 participantes.
Este juego se practicaba en fiestas familiares y se les entregaba premios a los que llegaban en primer lugar, motivándoles a los participantes a jugar, debían recorrer una pista con los pies dentro del saco sin caerse.
COCHES DE MADERA
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Coche construido con madera.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> 2 participantes por cada coche. Número de coches indefinido.
Los carritos eran fabricados con madera artesanal, para realizar las carreras de carros se trazaba la ruta por donde circulaba el carrito, en dicho carro tenían que estar dos personas la una como piloto y la otra como ayudante.
SALTAR LA SOGA
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Soga.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> Individual o en parejas.
Este juego era practicado por las mujeres, era una actividad realizada por los deportistas o personas que realizaban ejercicios.

VOLAR COMETAS
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Cometa, varios metros de piola.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> Individual o acompañado.
Este juego era practicado en épocas de vacaciones, elaboraban las mismas personas tanto niños como adultos, el objetivo de este juego era poder controlar la cometa con el viento.
LA RAYUELA
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Tiza o carbón. Piedritas.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> Individual. 3 a 4 participantes.
Este juego era practicado por niños u jóvenes, no requería nada difícil ya que solo se dibujaba en el suelo casillas y con la piedrita se lanzaba en la casilla correspondiente y saltaban.
LOS TROMPOS
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Trompos de madera. Cuerda o piola.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> Individual o acompañado.
Este juego era practicado en cualquier momento y lugar, el objetivo del trompo era envolver con la cuerda y lanzarlo al suelo y comenzaba a girar y los participantes pactaban una serie de maniobras como, por ejemplo: girar el mayor tiempo, tumbar el un trompo con el otro con el propósito de ganar y hacer bailar el trompo en la mano.
BOLAS O CANICAS
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Bolas de cristal.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> 2 a 8 participantes.
Este juego era practicado con mayor frecuencia en las escuelas.
MACATETAS
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> Macatetas. Pelota saltarina.
Número de participantes: <ul style="list-style-type: none"> Individual.
Este juego era practicado por niñas en épocas de escuela, se necesitaba destreza y habilidad, el objetivo de este juego era lanzar la pelota saltarina y mientras está rebotando tomar las macatetas y a su vez la pelota.

Tabla 6: Descripción de los juegos tradicionales y sus características

BRIEF DE INVESTIGACIÓN



JUAN CORDERO IÑIGUEZ.
CRONISTA VITALICIO DE CUENCA.

Imagen 9: Cronista Vitalicio de Cuenca

Mediante una entrevista realizada al Cronista cuencano Juan Cordero I. y con la información anteriormente investigada se conocerán las características y descripciones principales de los juegos tradicionales y a su vez se escogerán dos juegos los mismos que serán utilizados en el proyecto.

En esta entrevista se tuvo como objetivo principal indagar sobre los juegos tradicionales, dicha información brindada por Juan Cordero fue de suma importancia ya que me brindó sus conocimientos acerca de estos temas y de cierto modo me facilitó al momento de elegir con que juegos tradicionales voy a trabajar, se definieron el palo encebado y los carritos de madera ya que a criterio personal del cronista cuenta que: " El juego del palo encebado se desconocía ya que era únicamente practicado en fiestas de pueblo". Por otro lado, menciono que los carritos de madera eran muy divertidos ya que involucraban muchas emociones al jugar dicho juego y lo más importante en este juego era que no clasificaban el género ya que tanto niñas como niños podían jugarlos a diferencia de otros juegos.

Juegos de Mesa

Los juegos de mesa presentan una serie de dificultades a vencer, fomenta la convivencia familiar, dichos juegos ayudan a mejorar el estado de ánimo de las personas, fomenta la competitividad ya que contienen reglas que se deben respetar.

Al elegir un juego de mesa, muchos especialistas comentan que es muy importante ya que dichos juegos ayudan a fomentar la formación personal de cada individuo sin importar su edad, (Chambe Moreno, 2012) ya que al momento de realizar estos entretenimientos de una u otra manera están contribuyendo a la interacción entre diferentes personas. Por otra parte, los juegos de mesa pueden ser de azar de esta manera fomentan la estrategias y razonamientos al ejecutar estos juegos. Al ser juegos grupales cada jugador debe desempeñar un rol en específico, ayudando a desarrollar diferentes tácticas o habilidades debido a que están compuestos de reglas que cada uno de los jugadores deben seguir.

Estas actividades son muy importantes y beneficiosas para la salud física y mental de las personas ya que generan motivación y otros aspectos que menciona el Instituto tecnológico del Juguete (2003)

Los juegos de mesa son de suma importancia en todas las diferentes etapas de la vida de cada persona ya que mediante esta práctica lúdica se obtiene varios beneficios para la salud y a su vez fortalece y desarrolla diferentes tipos de habilidades. (BURILLO RUIZ, 2018).

Mejora la movilidad y agilidad	Ya que estos juegos contribuyen a las habilidades sensoriales y motoras de las personas.
Estimula la percepción sensorial	Los juegos de mesa ayudan o fomentan la atención y estimulan los sentidos de cada persona.
Ejercita las habilidades cognitivas	Debido a que los juegos de mesa que contengan resoluciones de problemas, preguntas y respuestas fomentan la mejora de la memoria.
Potencia el contacto social y ayuda a la comunicación	Estos juegos fomentan el contacto con otras personas y fortalece la comunicación dentro del grupo de participantes.

Tabla 7: Juegos de mesa, tomado de (Burillo Ruiz, 2018)

Clasificación de los juegos de mesa

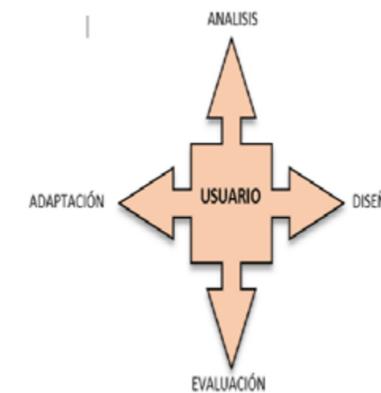
Juegos de cartas	Este juego está compuesto por una o varias barajas, no se necesita de elementos extras a excepción de que dicho juego requiera de fichas para llevar cuentas o alguna otra cosa.
Juegos de tablero	Estos juegos tienen como componente principal el uso de un tablero central y de piezas, en el cual se le coloca diferentes elementos a utilizar durante el juego, en varias ocasiones se incorpora el uso de cartas o tarjetas.
Juegos de miniaturas	En estos juegos de mesa tienen como elemento principal el uso de miniaturas, en este juego predomina la ambientación y la temática utilizando tablero y tarjetas.
Juegos de rol	En este juego predomina la imaginación ya que los participantes deben narrar historias donde cada uno de ellos son los protagonistas, normalmente para jugar este tipo de juegos se necesita lápiz, papel y dados.
Juegos de azar	En este juego predomina la suerte ya que al momento de jugar las posibilidades de perder o ganar no dependen de las habilidades de los participantes sino más bien del azar.

Tabla 8: Clasificación de los juegos de mesa

Diseño centrado en el usuario

El diseño centrado en el usuario o como sus siglas lo identifican como DCU apropian al diseño de productos y sus aplicaciones situando al usuario en el centro de todo el proceso, de ese modo se puede garantizar el éxito de un producto. Por otro lado, en el libro de Norman titulado *The design of everyday things*, refiere el término diseño centrado en el usuario como la interacción persona – ordenador, el diseño y la experiencia de usuario.

El objetivo primordial del diseño centrado en el usuario es la creación de productos los cuales los usuarios que lo adquieran los puedan encontrar útiles y usables de modo que estos satisfagan las necesidades tomando en cuenta sus respectivas características, para ello es muy importante el proceso y las etapas que nos ayudaran a tener en cuenta a los usuarios que utilizaran los productos. (Enric)



Diseño Emocional

El diseño emocional planteado por Donald A Norman en su libro *El diseño emocional* redacta que un objeto atractivo hace que nos sintamos bien, lo cual posibilita la creatividad y de esa manera influirá en la toma de decisiones permitiendo así que nuestras vidas sean más placenteras generando emociones. Por otro lado, el diseño emocional está conformado por tres niveles de modo que el producto se identifica como diseño emocional. (Donald, 2012)



PERFIL DE USUARIO

FAMILIA DE LA VEGA

Imagen 10: Perfil de usuario Familia de la vega



No dejamos de jugar porque nos volvamos viejos, nos volvemos viejos porque dejamos de jugar.
(Benjamin Franklin)

Edades:

- Abuelo: 84 años.
- Abuela: 74 años.
- Padre: 48 años.
- Madre: 40 años.
- 1ra Hija: 10 años.
- 2doHijo: 8 años.

Situación Sentimental: Casados.

Nivel Académico: Profesionales.

Ocupación:

- Padre: Ginecólogo.
- Madre: Jueza de lo Penal.

Posición Económica: Alta.

Ciudadanía: Ecuatoriana.

Aspiraciones: Viajar, disfrutar con la familia.

Gustos: Les apasiona salir de viaje, hacer ejercicio, tomarse fotos y realizar actividades que unan a la familia.

Biografía:

Los de La Vega son una familia de 6 integrantes, los cuales están conformados por Don Ignacio padre de Manuel, el cual ha vivido con él, junto a su esposa Blanca y su familia. Manuel conoció a Lorena y se casaron y tuvieron 2 hermosos hijos, los dos pequeños estudian en el colegio alemán, son una familia muy unida. En sus tiempos libres o fines de semana aprovechan al máximo para convivir y pasar tiempo realizando actividades en unión a la familia como son los juegos de mesa los cuales consideran que es una actividad muy lúdica y educativa para compartir en familia.

Personalidad:

Sociables
Carismáticos
Divertidos

FAMILIA LOPEZ

Imagen 11: Perfil de usuario Familia Lopez



La meta es ganar. Pero es la meta lo que es importante, no el hecho de ganar.
(Reiner Knizia)

Edades:

- Madre: 31 años.
- Padre: 37 años.
- 1ra Hija: 10 años.
- 2do Hijo: 8 años.

Situación Sentimental: Casados.

Nivel Académico: Profesionales.

Ocupación:

- Padre: Arquitecto.
- Madre: Maestra.

Posición Económica: Media.

Ciudadanía: Ecuatoriana

Aspiraciones: Viajar, disfrutar con la familia, tener casa propia y ser mejores profesionales, darles una buena educación a sus hijos.

Gustos: Les gusta mucho ver películas, ir de campo, les apasiona jugar juegos que fomenten la creatividad y las destrezas de cada uno de ellos.

Biografía:

La familia López está conformada por 4 integrantes de los cuales 2 son hijos con diferencia de 2 años, estudian en el colegio Cedfi, son muy unidos ya que los padres les han inculcado buenos principios y se esfuerzan por darles la mejor educación para que puedan ser unos niños de bien.

La familia ha permanecido en casa realizando sus actividades desde su hogar por motivos del confinamiento y se han visto en la necesidad de buscar actividades que entretengan a la familia y a su vez fortalezcan las destrezas de cada uno de ellos.

Personalidad:

Amigables
Cariñosos
Aventureros

CONCLUSIONES

Como conclusión podemos ver que el juego se divide en juegos tradicionales y juegos de mesa, de los cuales los juegos tradicionales potencian a la identidad del grupo social, contribuyen a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y son pertenecientes o relativos a la tradición, mientras que los juegos de mesa presentan una serie de reglas o dificultades a vencer de modo que ayudan a fomentar la convivencia familiar y la competitividad, de ese modo podemos constatar que se puede llevar a una reinterpretación resaltando los puntos importantes que debe tener dichos juegos los cuales son: Jugables, interactivos, se deben centrar el en usuario y los niveles emocionales en los que percibimos los productos.

CAPITULO

3

IDEACIÓN

Partidas de Diseño

Diseño Formal

Dentro de esta etapa se considerarán varios aspectos antes mencionados de los cuales se tomará como referencia la interactividad y el diseño emocional, la propuesta se basará en mantener la misma tipología que les caracteriza a los juegos tradicionales seleccionados.

Diseño Tecnológico

Dentro de la parte tecnológica se utilizarán procesos de carpintería y tecnología CNC. Como materia prima se tomará el uso de la madera ya que es un material que cubre con las necesidades básicas, Utilización de imanes como forma de unión de las figuras y el espacio de juego. Tecnologías de corte mediante láser e impresión 3d para la obtención de figuras. Tecnologías de corte manual para la obtención de piezas. Utilización de rodamientos para dar movimiento a la ruleta.

Diseño Funcional

Para esta etapa la funcionalidad de los objetos se evidenciará a través de la validación. Estos juegos deberán contener reglas claras para que de esa manera los usuarios puedan interactuar con estos juegos, favoreciendo a la diversión familiar.

Propuestas de Diseño

<p>Idea # 1 Características lúdicas del juego original</p> <p>Esta propuesta tiene como objetivo reinterpretarlo en un juego de mesa mediante el mantenimiento de sus rasgos principales como podrían ser: formas de jugar o reglas.</p>	<p>Idea # 6 Papercraft</p> <p>Esta propuesta consistirá en la utilización de cartulinas como elemento primordial para crear diferentes figuras tridimensionales que les permitirá armar el juego (tablero 3d, piezas o fichas) a los participantes mediante el cortado y doblado.</p>
<p>Idea # 2 Elementos Intercambiables</p> <p>Esta propuesta se basa en el intercambio de piezas sueltas que permita organizar los elementos del tablero a gusto de los jugadores.</p>	<p>Idea # 7 Personalización de las piezas</p> <p>Esta propuesta se centra en realizar piezas de color blanco de modo que los participantes puedan personalizarlas a gusto de uno.</p>
<p>Idea # 3 Plegabilidad</p> <p>Esta propuesta se centra en la plegabilidad de todos los componentes que conforman el juego.</p>	<p>Idea # 8 Geometrización</p> <p>Esta propuesta se centra en la geometrización de las piezas que conformaran el juego.</p>
<p>Idea # 4 Magnetismo</p> <p>Esta propuesta consistirá en la realización de elementos (fichas, piezas) imantados los cuales conformaran el juego.</p>	<p>Idea # 9 Incorporación de dispositivos electrónicos</p> <p>Esta propuesta se centra en la incorporación de componentes electrónicos que permitan hacer el juego mucho más interactivo. Estas modificaciones pueden ser mediante música, luces u otros sonidos que formaran parte de la dinámica del juego.</p>
<p>Idea # 5 Equilibrio visual</p> <p>Esta propuesta consistirá en que las fichas sean proporcionadas entre sí para que de esa manera se pueda generar un perfecto equilibrio con dichos elementos.</p>	<p>Idea # 10 Realismo Artístico</p> <p>Esta propuesta se basará en la reinterpretación de un juego tradicional específico que presente elementos o piezas tangibles de las cuales se mantendrán sus características morfológicas como puede ser: colores, texturas, formas.</p>

Tabla 9: Propuestas de Diseño

Concreción de Ideas

Idea # 1 Características lúdicas del juego original

Esta propuesta tiene como objetivo reinterpretarlo en un juego de mesa mediante el mantenimiento de sus rasgos principales como podrían ser: formas de jugar o reglas.

Idea # 4 Magnetismo

Esta propuesta consistirá en la realización de elementos (fichas, piezas) imantados los cuales conformaran el juego.

Idea # 5 Equilibrio visual

Esta propuesta consistirá en que las fichas sean proporcionadas entre sí para que de esa manera se pueda generar un perfecto equilibrio con dichos elementos.

BOCETOS

PROPUESTA #

Análisis: Juego "El Palo Encebado"
(TRADICIONAL)

Objetivo: Escalar y llegar al punto más alto donde habrá premios

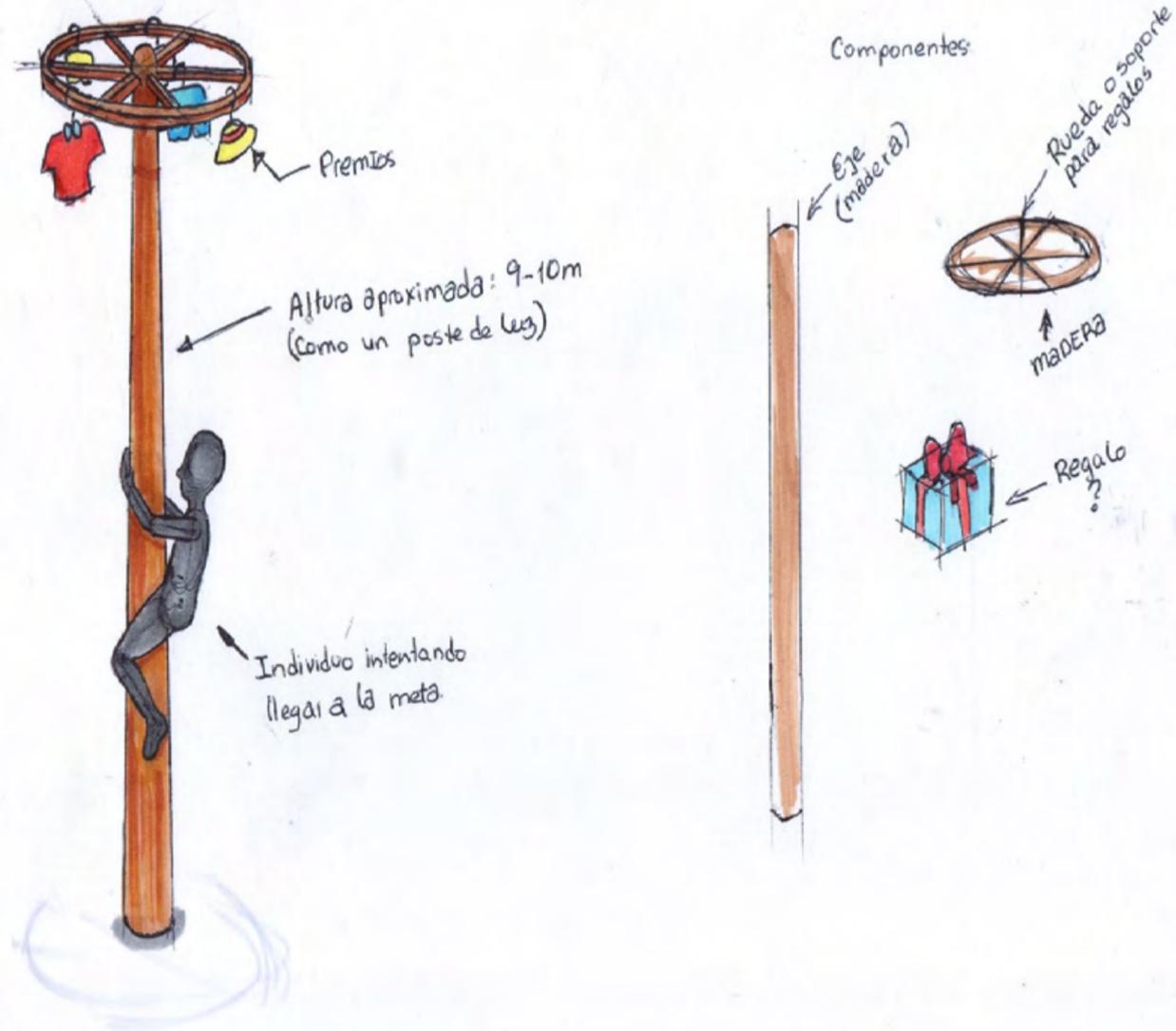


Imagen 12: Boceto Palo encebado

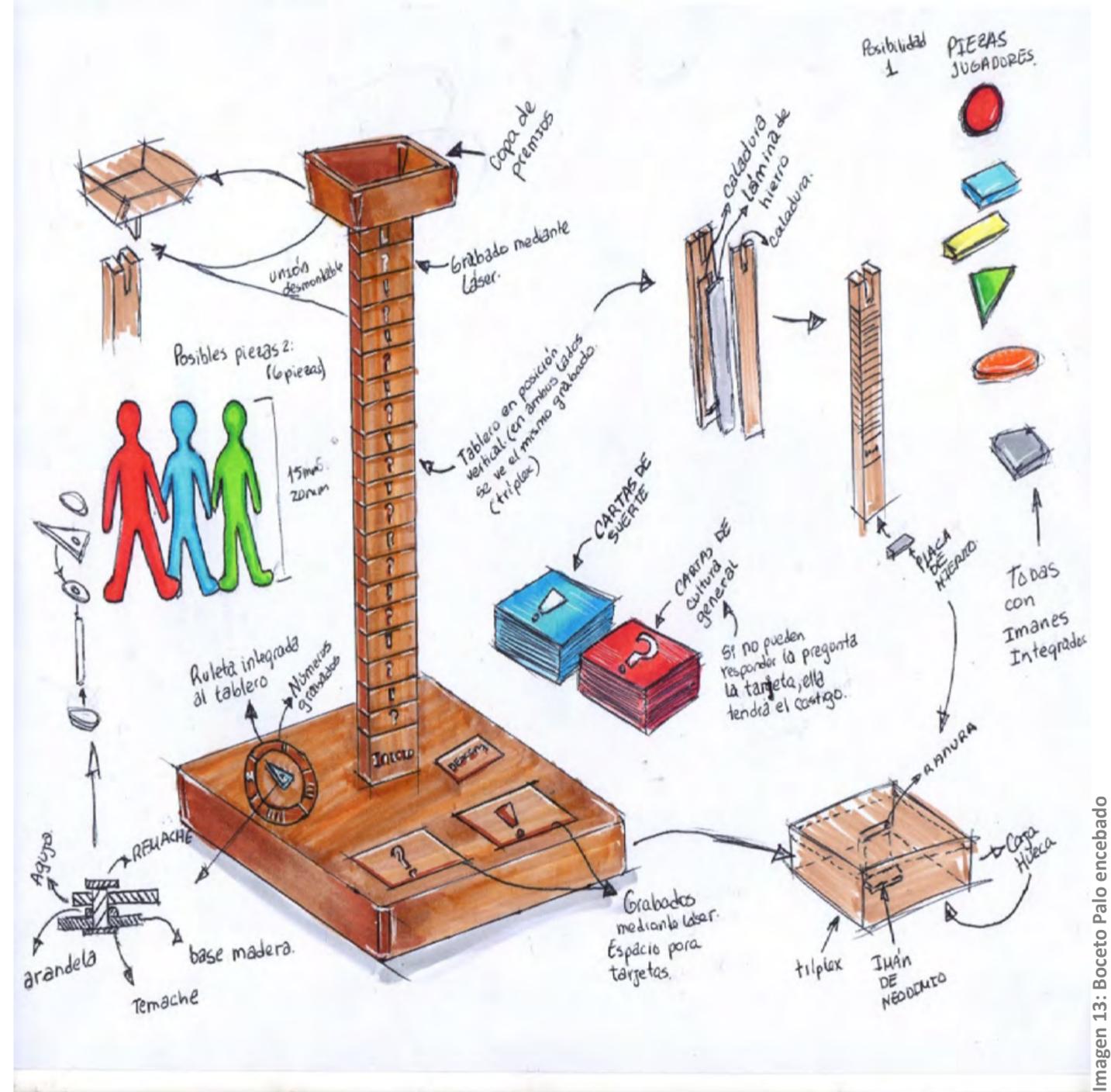


Imagen 13: Boceto Palo encebado

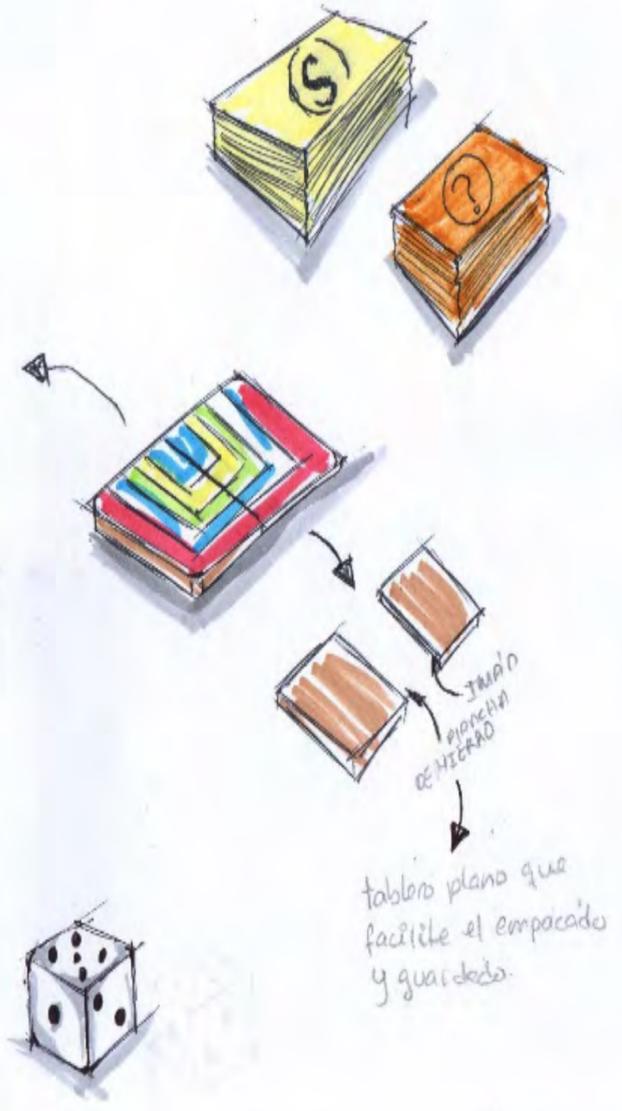
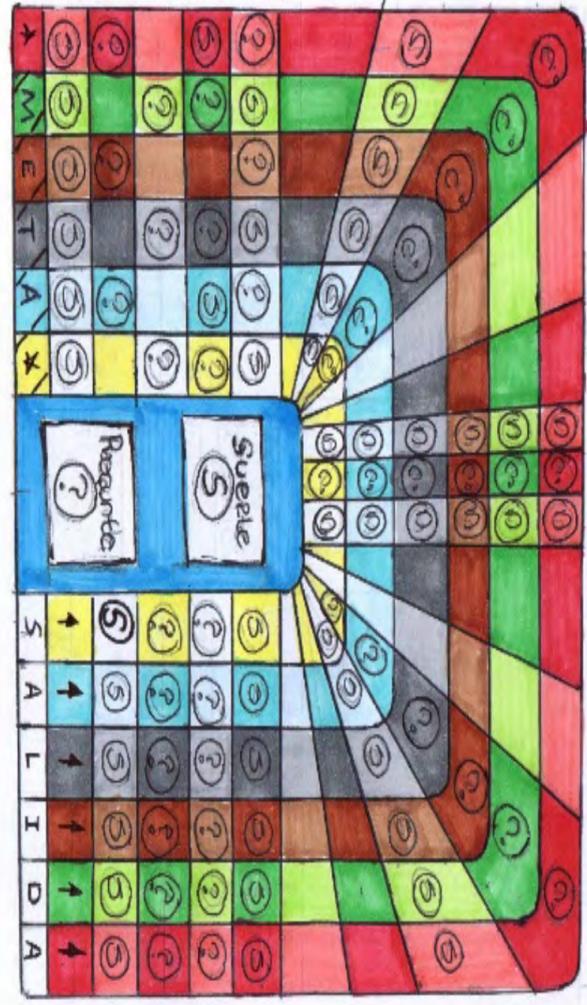


Imagen 14: Boceto Pista de Carros

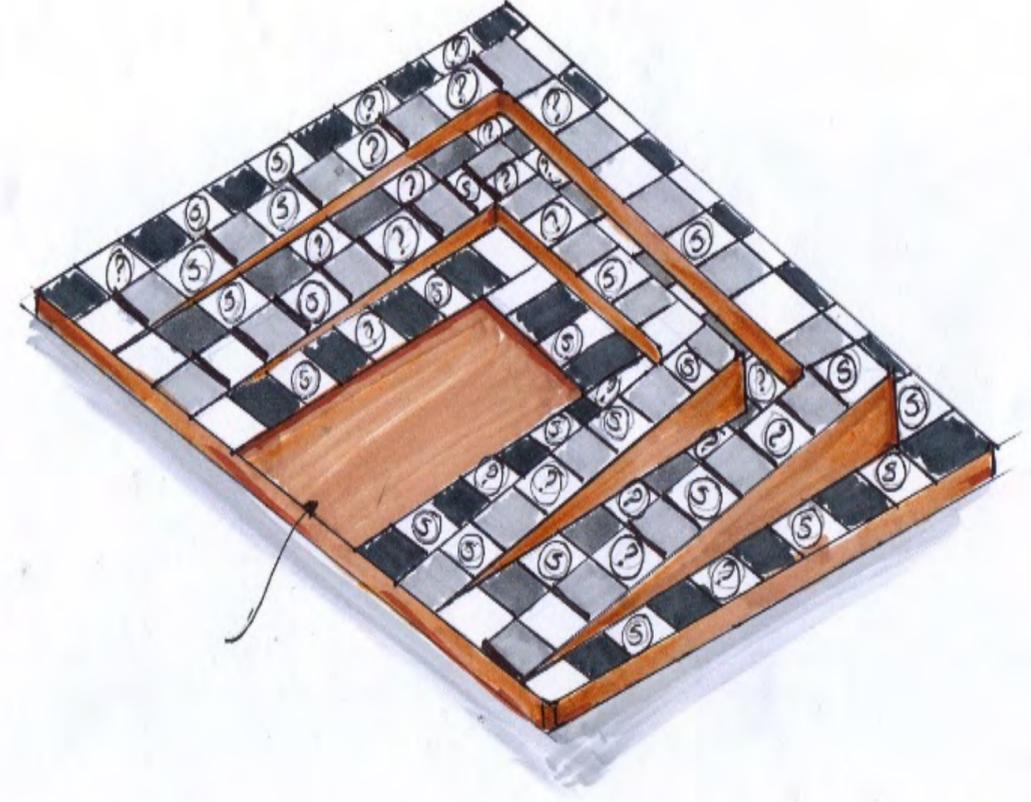


Imagen 15: Boceto Pista de Carros



DOCUMENTACIÓN TECNICA Y COSTOS

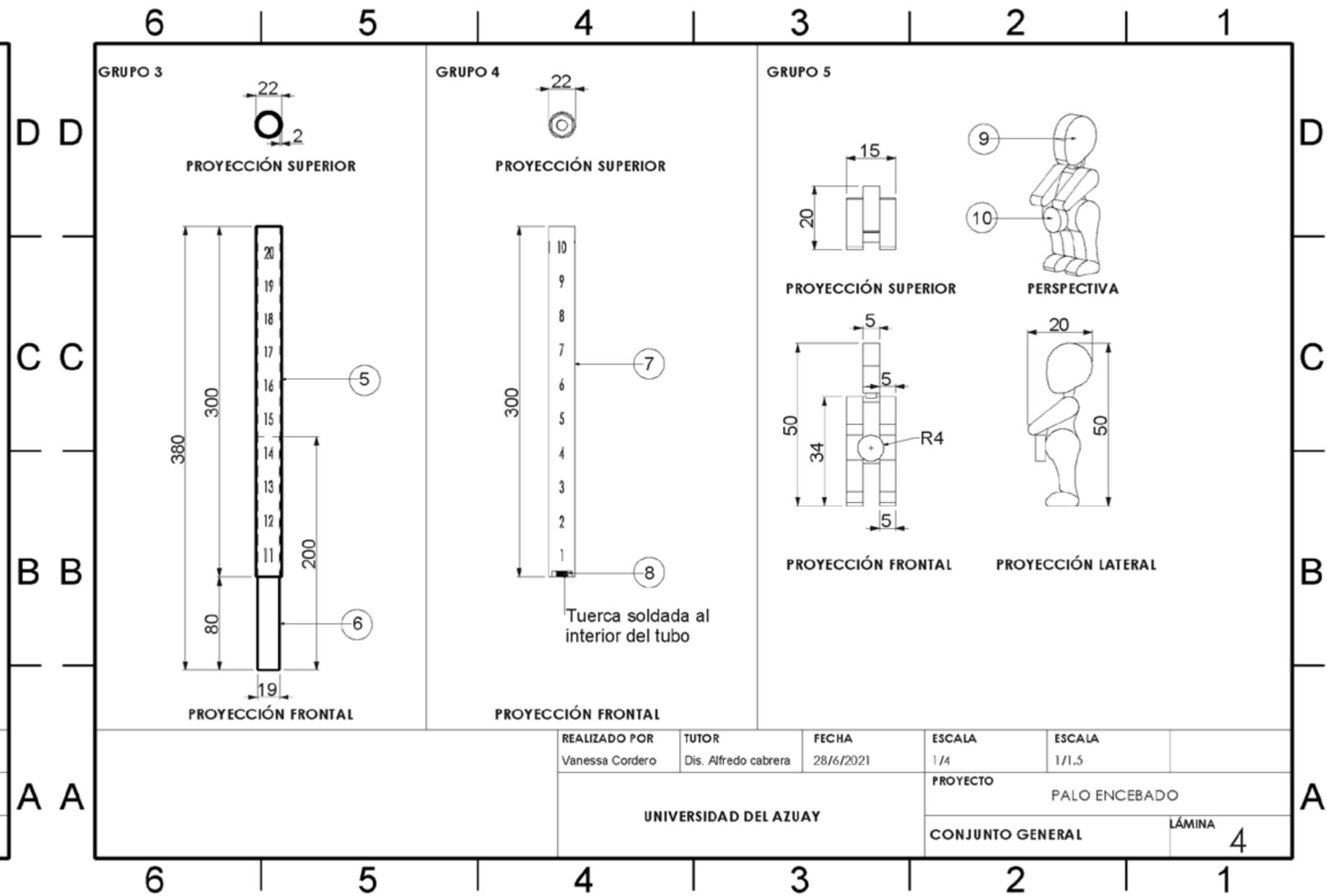
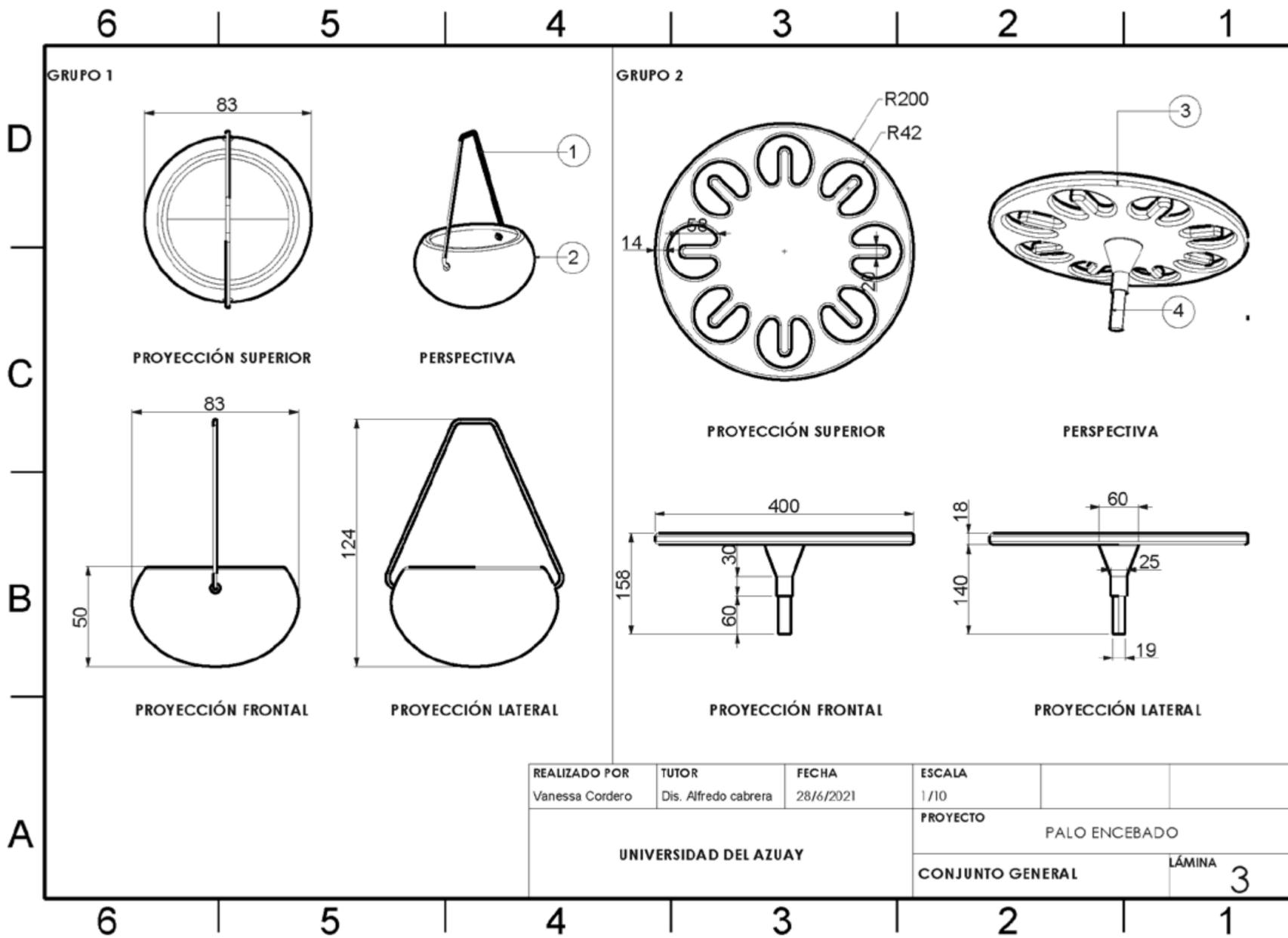
PALO ENCEBADO

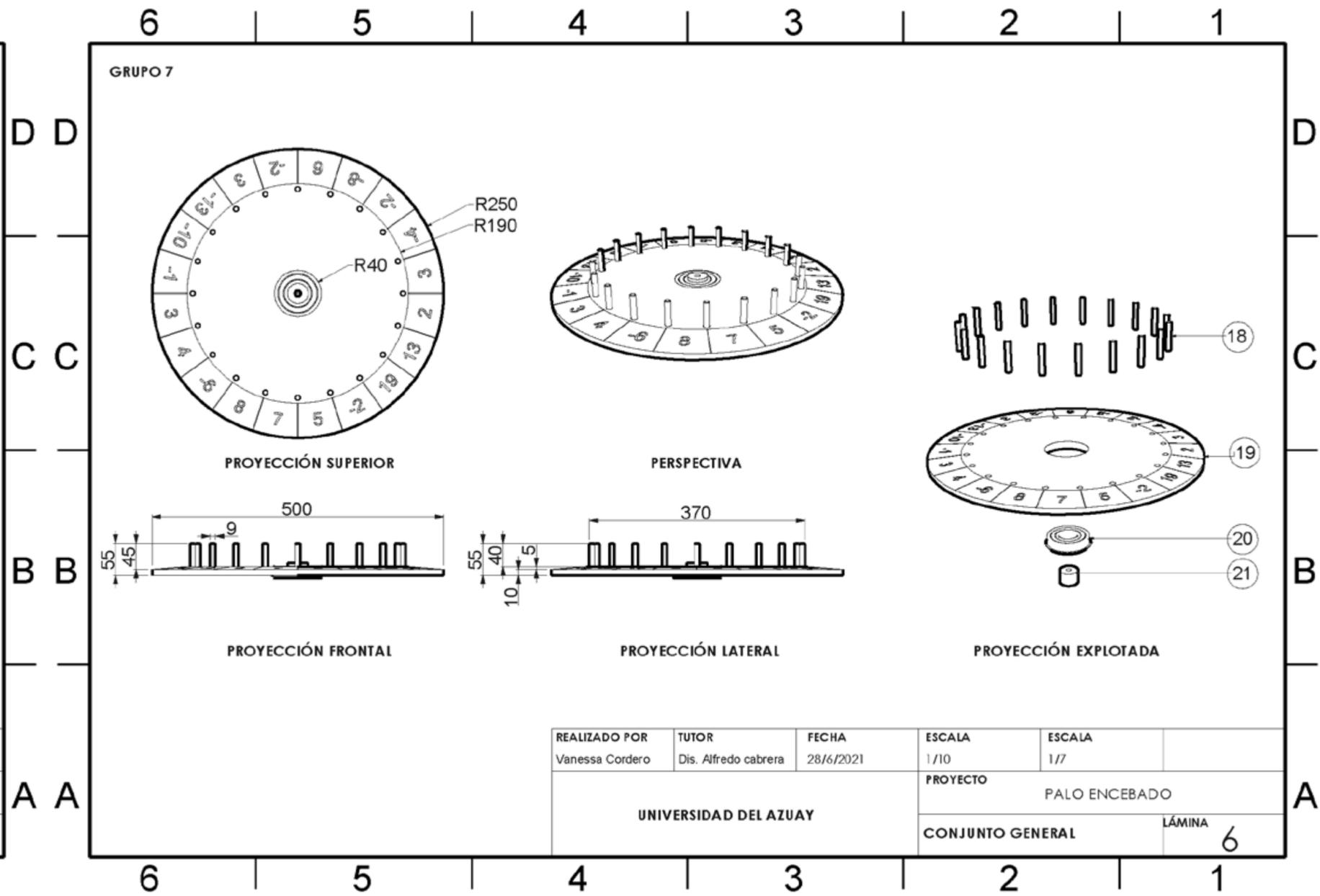
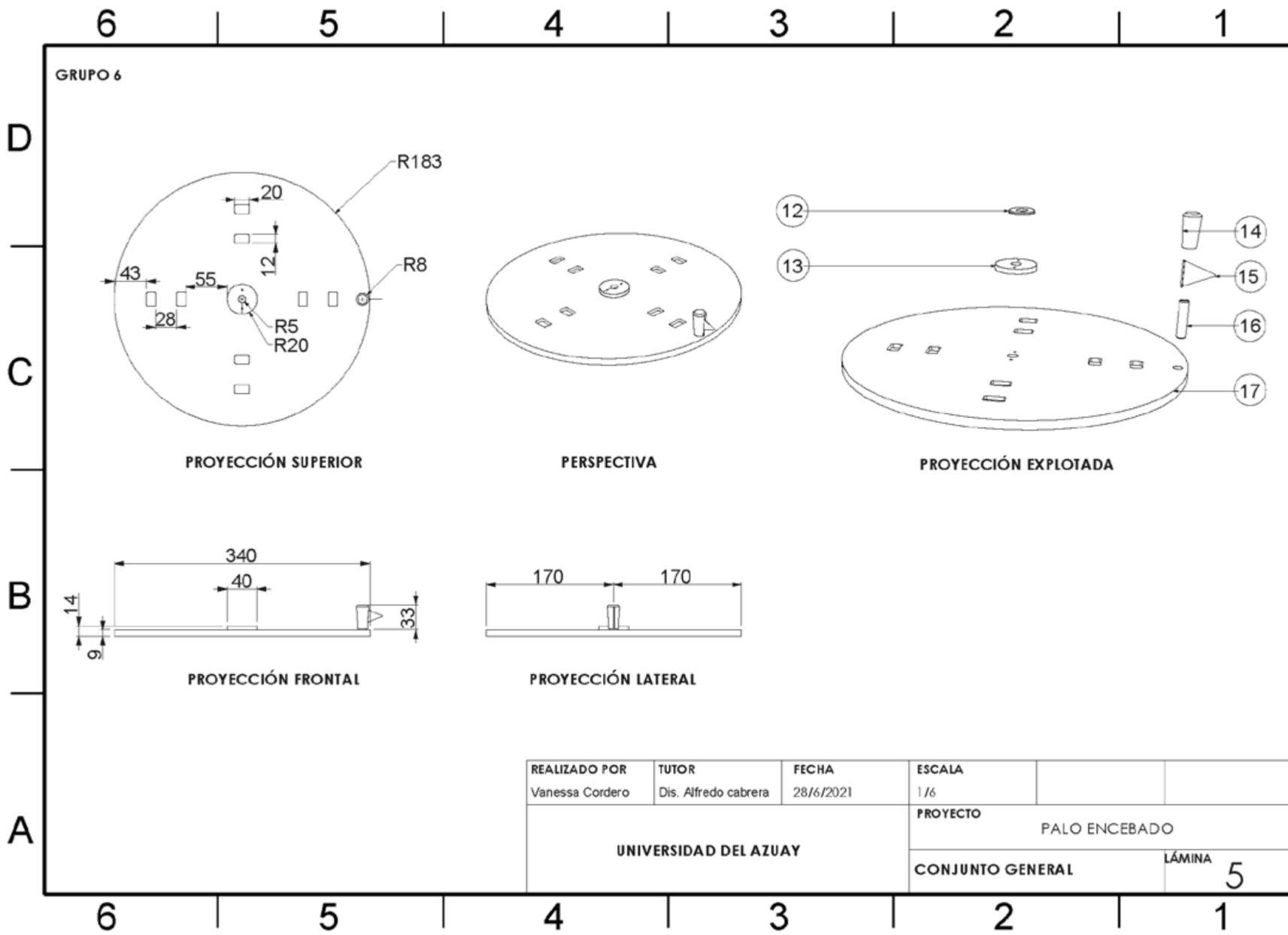
ITEM	DESCRIPCION	CANTIDAD	MEDIDAS	TOTAL	GRUPO	MATERIALES
ESTRUCTURA						
1	Cordón	8	210	1680	GRUPO 1	
2	Ollas encantadas	8	82 x 82 x 50		GRUPO 1	Cerámica
3	Circulo de madera	1	400 x 400 x18		GRUPO 2	Madera
4	Cono truncado de madera	1	60 x 60 x140		GRUPO 2	Madera
5	Tubo de 7/8 superior	1	380		GRUPO 3	Hierro
6	Tubo de 3/4	1	200		GRUPO 3	Hierro
7	Tubo de 7/8 inferior	1	300		GRUPO 4	Hierro
8	Tuerca	1	19 diámetro		GRUPO 4	
9	Muñecos	8	15 x 18 x 50		GRUPO 5	Acrílico
10	Imanes	8	8 x 8 x 3		GRUPO 5	
11	Accesorios	4	16 x 13 x 3		GRUPO 5	Acrílico
12	Arandela plana caucho	1	25 x 25 x 2		GRUPO 6	Caucho
13	Ciculo de MDF	1	40 x 40 x 5		GRUPO 6	MDF
14	Tapa tarugo	1	17 x 17 x 32		GRUPO 6	Madera
15	Triángulo transparente	1	30 x 4 x 25		GRUPO 6	Pet
16	Tarugo	1	9 x 9 x37		GRUPO 6	Madera
17	Base Fija	1	340 x 340 x 9		GRUPO 6	MDF Enchapado
18	Tarugos	20	9 x 9 x 50		GRUPO 7	Madera
19	Circulo móvil	1	500 x 500 x 15		GRUPO 7	Madera
20	Rodamiento 6307 ZC3	1	86 x 86 x 21		GRUPO 7	
21	Cilindro de madera 35d	1	35 x 35 x 26		GRUPO 7	
22	Tornillo 3/8	1	55 alto		GRUPO 8	
23	Base	1	500 x 500 x 10		GRUPO 8	MDF
24	Resbalones 40d	5	40 x 40 x 4		GRUPO 8	
25	Vinil adhesivo	2	70 x 300		GRUPO 8	

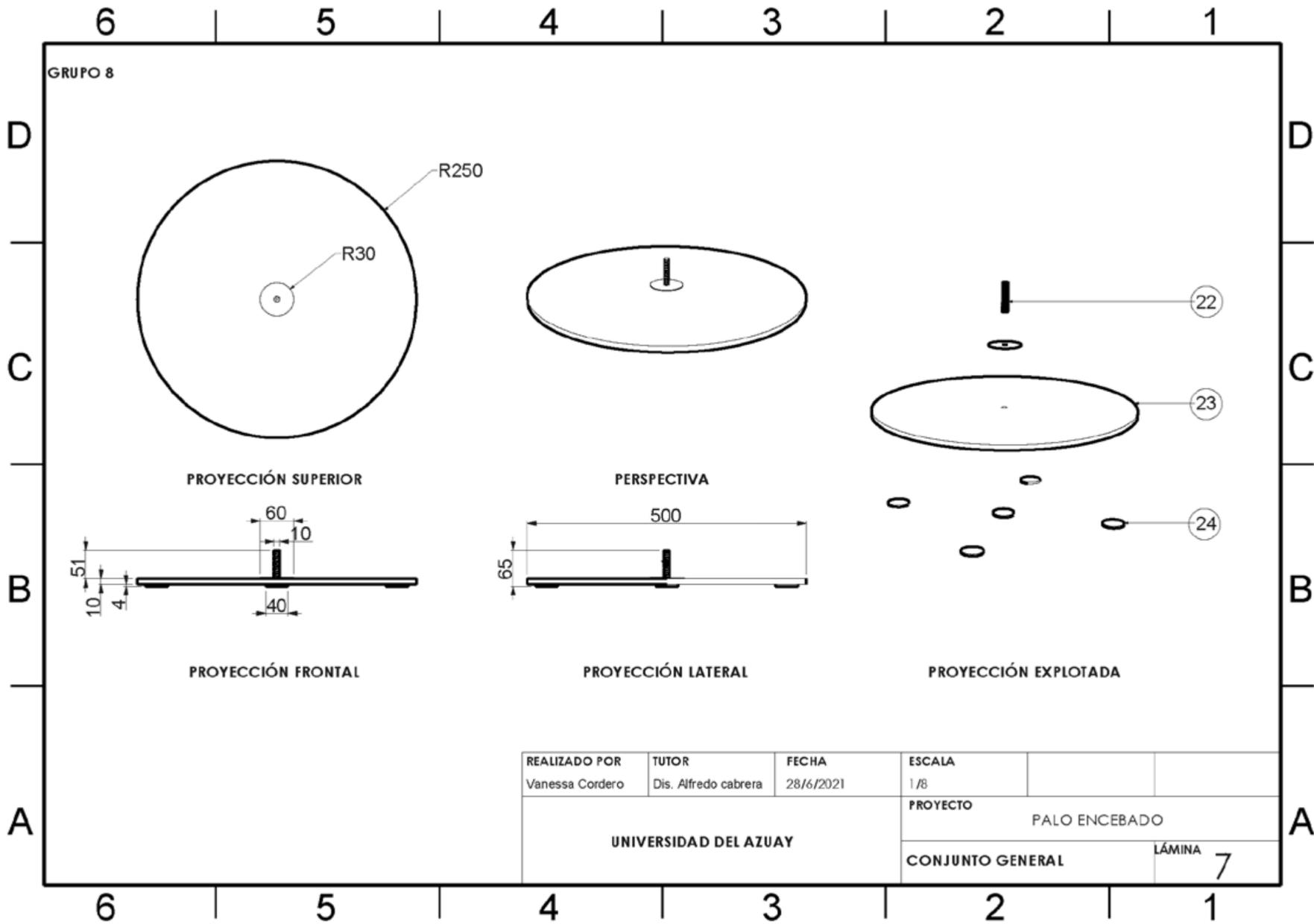
REALIZADO POR: Vanessa Cordero
 TUTOR: Dis. Alfredo Cabrera
 FECHA: 28/6/2021
 ESCALA: 1/10
 PROYECTO: PALO ENCEBADO
 UNIVERSIDAD DEL AZUAY
 CONJUNTO GENERAL: LÁMINA 1

PROYECCIÓN EXPLOTADA
Cantidad de piezas según armado

REALIZADO POR	TUTOR	FECHA	ESCALA
Vanessa Cordero	Dis. Alfredo Cabrera	28/6/2021	1/10
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			PROYECTO
			PALO ENCEBADO
CONJUNTO GENERAL			LÁMINA 2



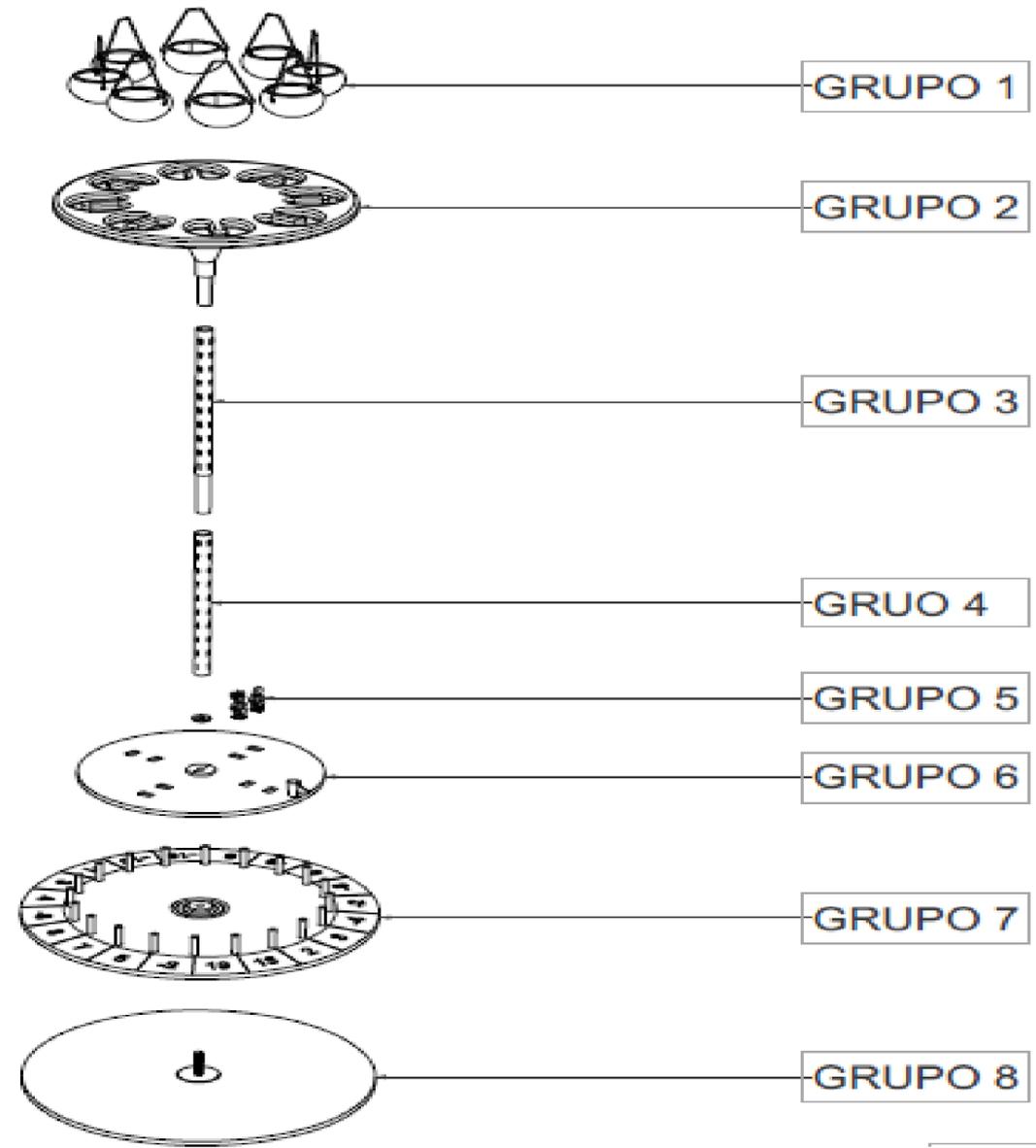




REGLAS DEL JUEGO

- 1- Todos los jugadores iniciarán el juego con las fichas en la casilla de inicio como muestra la imagen.
- 2- Antes de iniciar la partida, cada jugador deberá girar la ruleta. El jugador que obtenga el número más alto será el que comience la partida.
- 3- El movimiento de las figuras será condicionado por la suerte mediante el giro la ruleta. De esta forma el jugador avanzará su pieza tantas casillas como indique en la ruleta de manera vertical.
- 4- Si un jugador llegase a caer en una casilla ya ocupada por un oponente, el último en llegar comerá al primero que se verá obligado a retornar su ficha al punto de inicio.
- 5- El jugador que ha comido a su oponente deberá avanzar nuevamente su ficha según lo que marca la ruleta.
- 6- Dicha ruleta puede hacerte retroceder o avanzar, todo dependerá de tu suerte.
- 7- En cada olla habrá una recompensa. El ganador será capaz de escoger su regalo y se dará por terminado esta partida.
- 8- Ganará la partida quien primero logre llegar a la cima
- 9- Al finalizar todas las partidas que desee el usuario (hasta 8) se definirá quién fue el ganador final del juego en dependencia de la cantidad de regalos acumulados por cada jugador al terminar las partidas.

MANUAL DE ARMADO



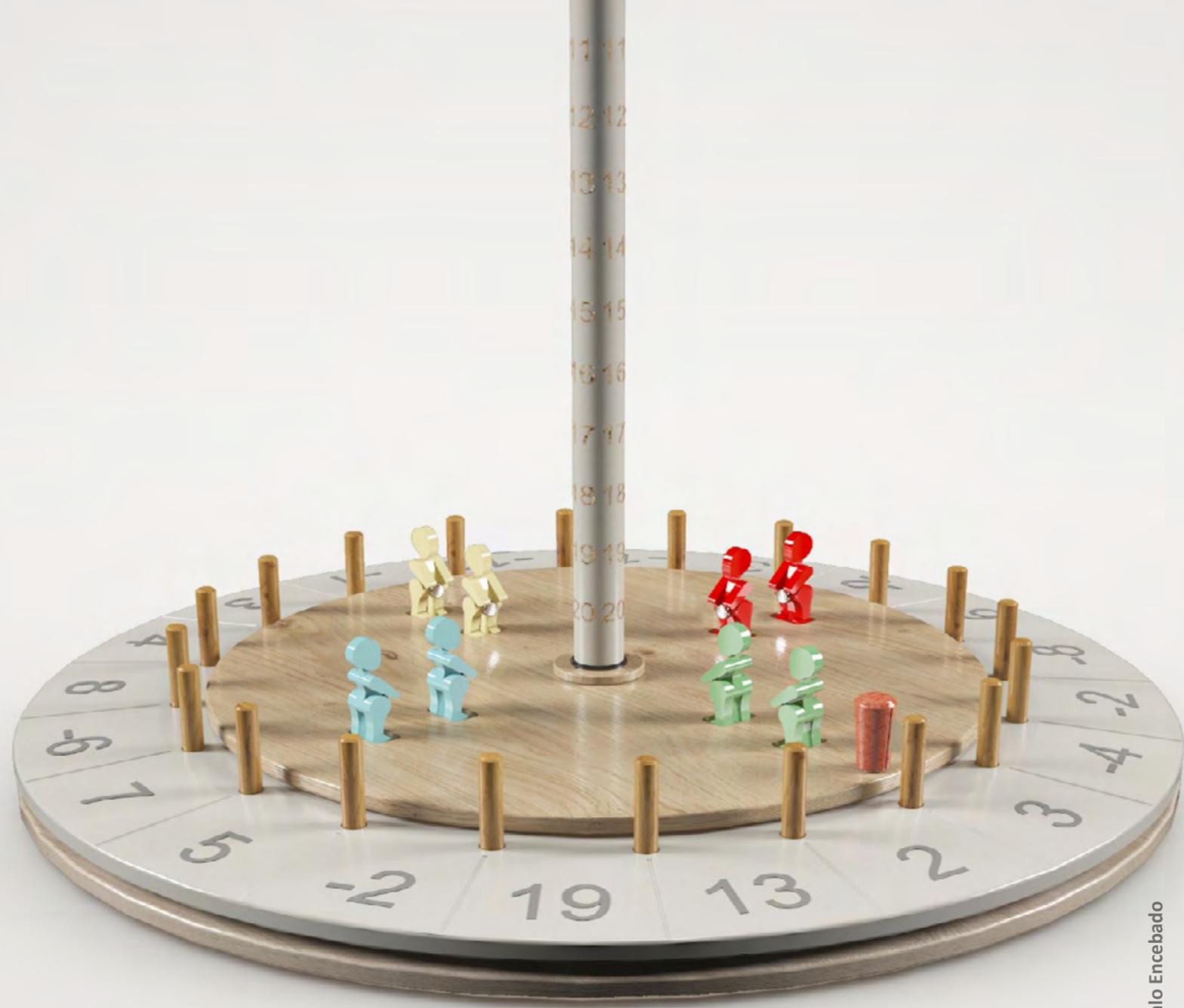
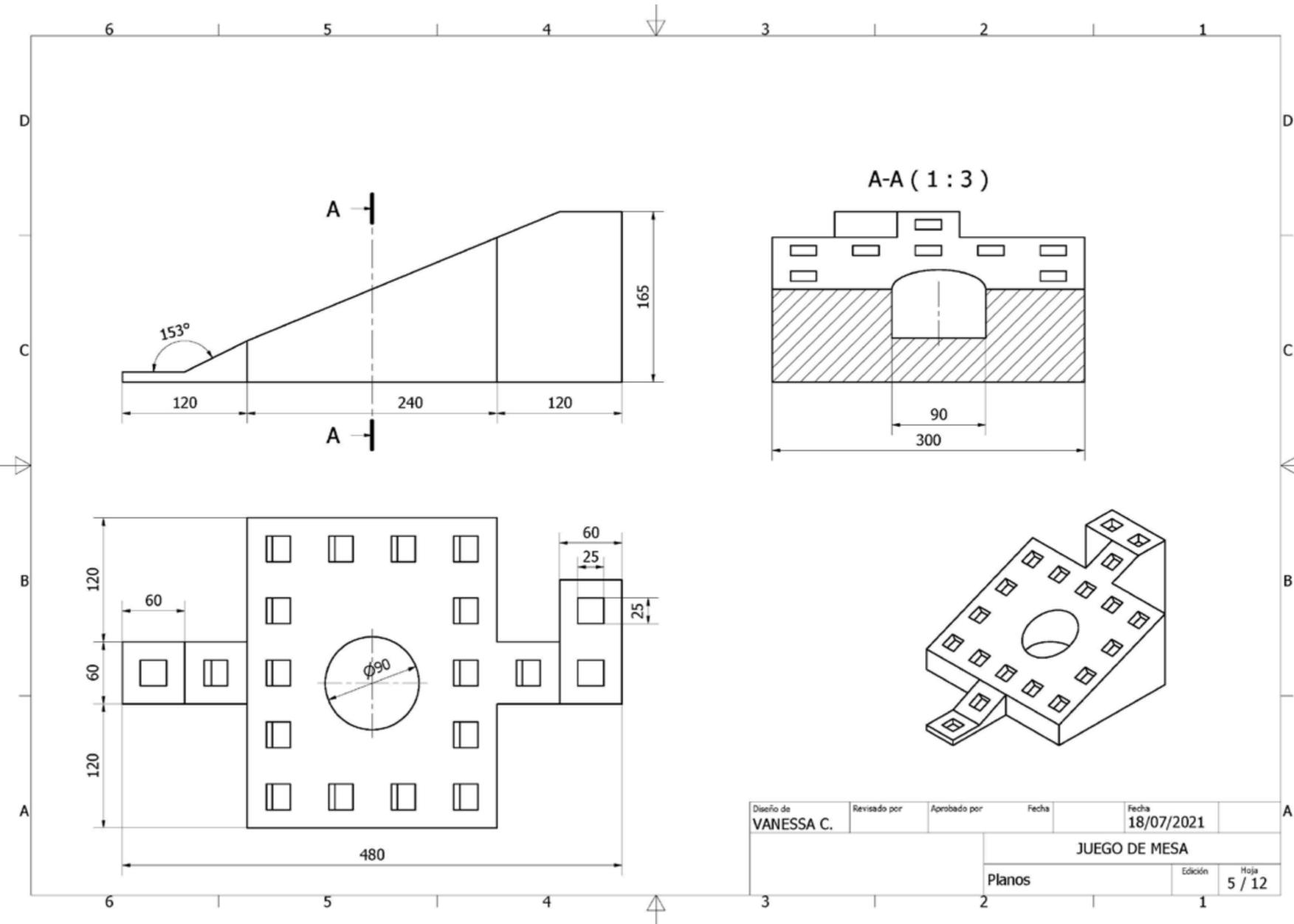
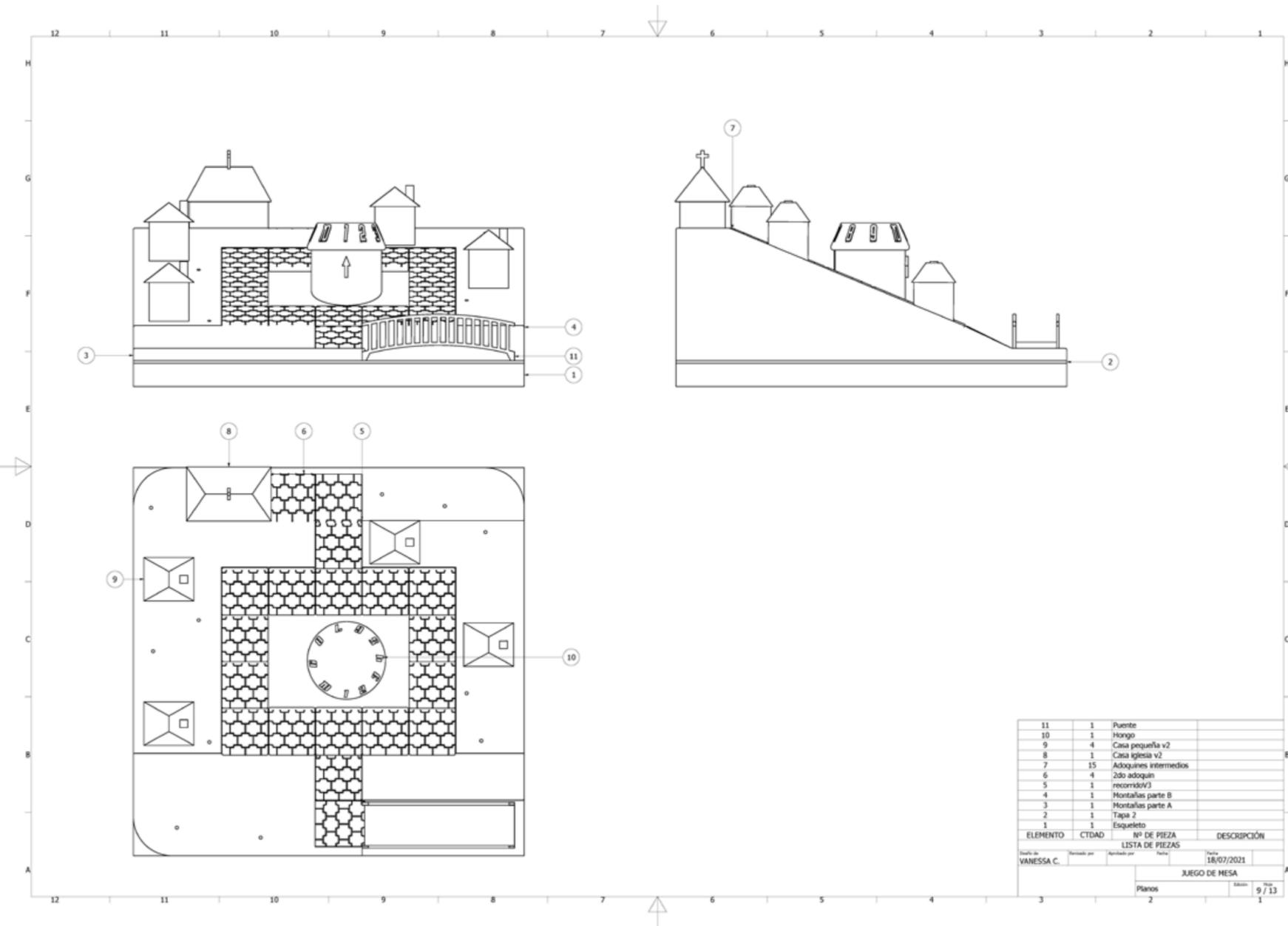
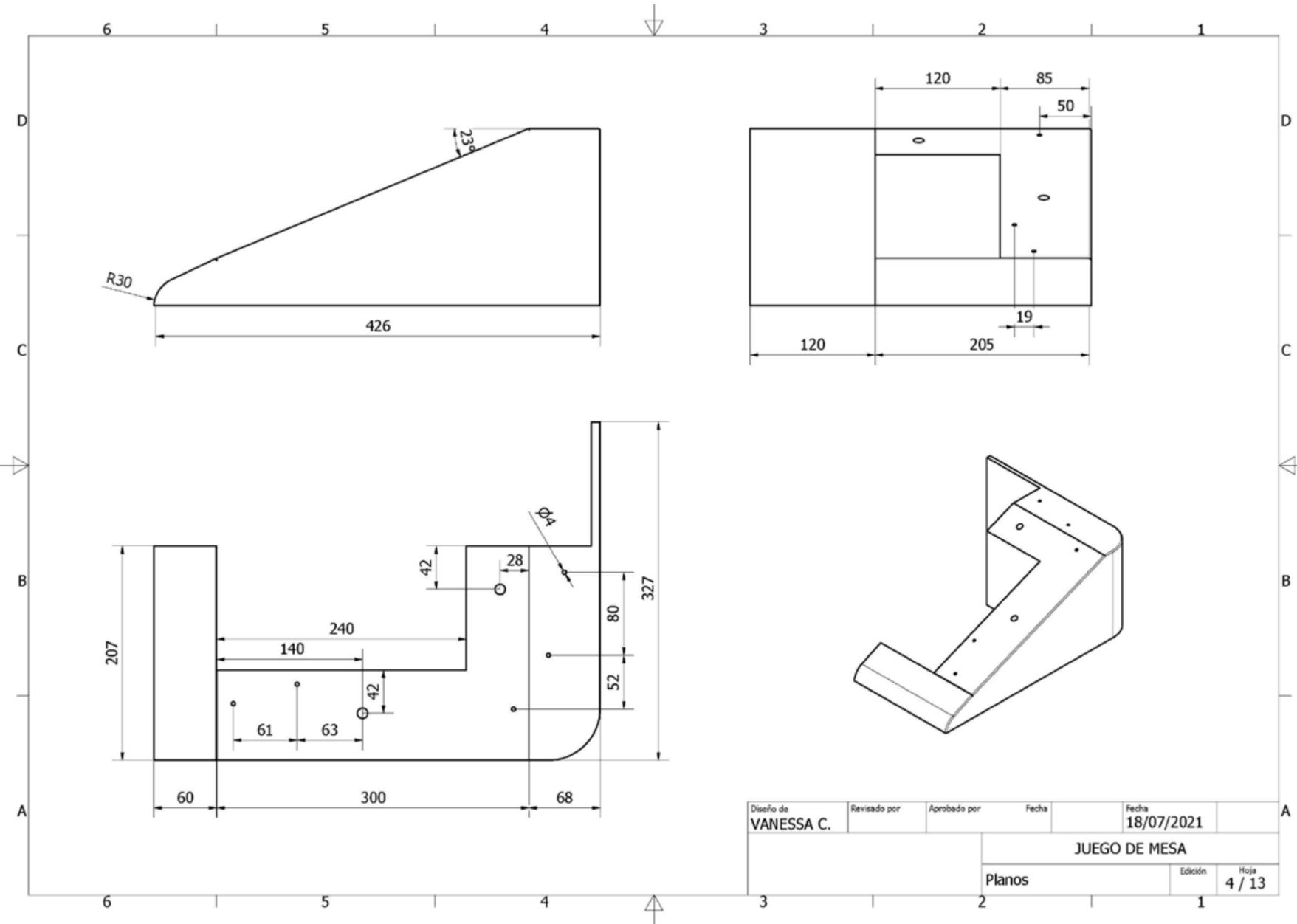
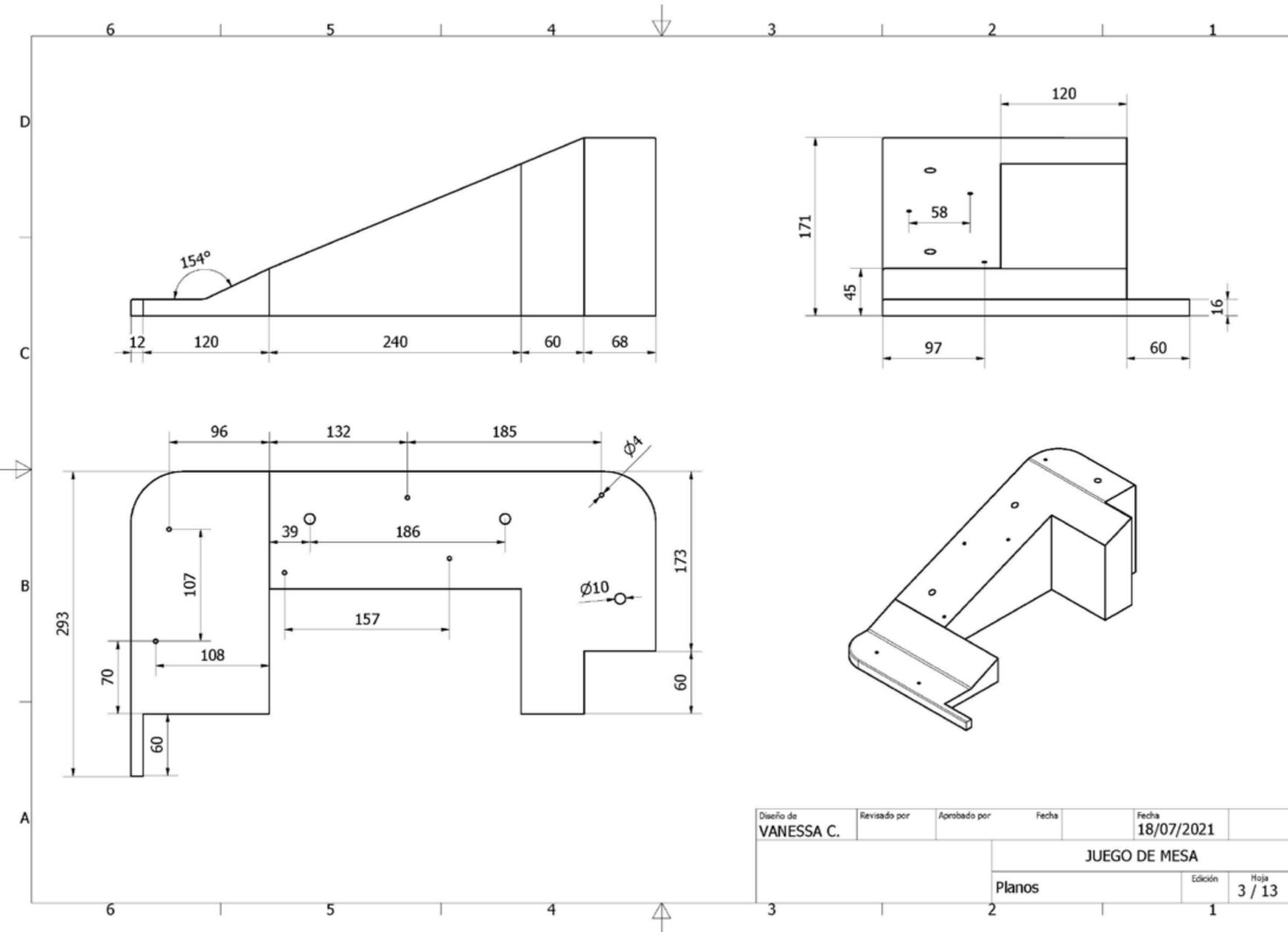


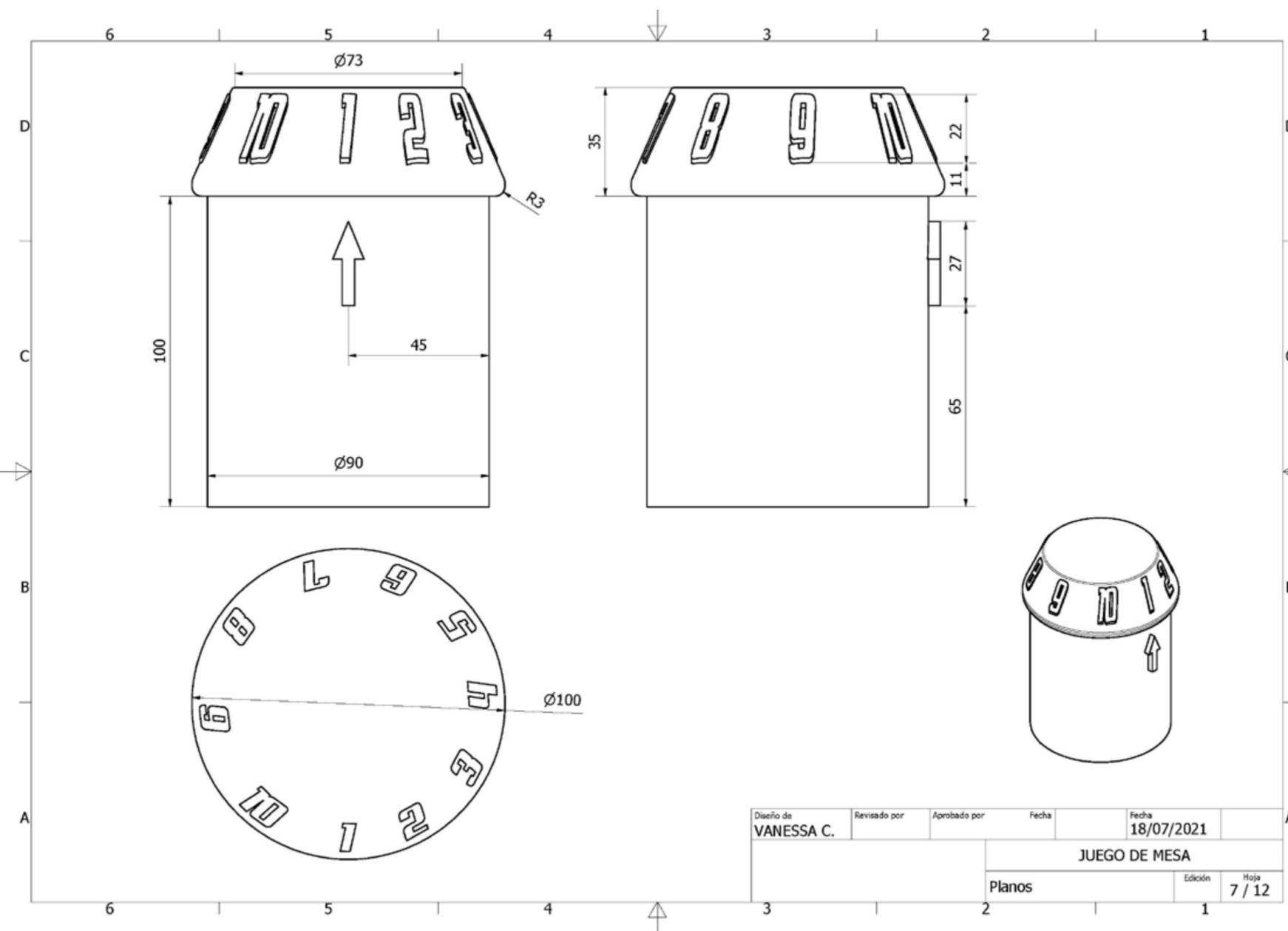
Imagen 20: Render Palo Encebado



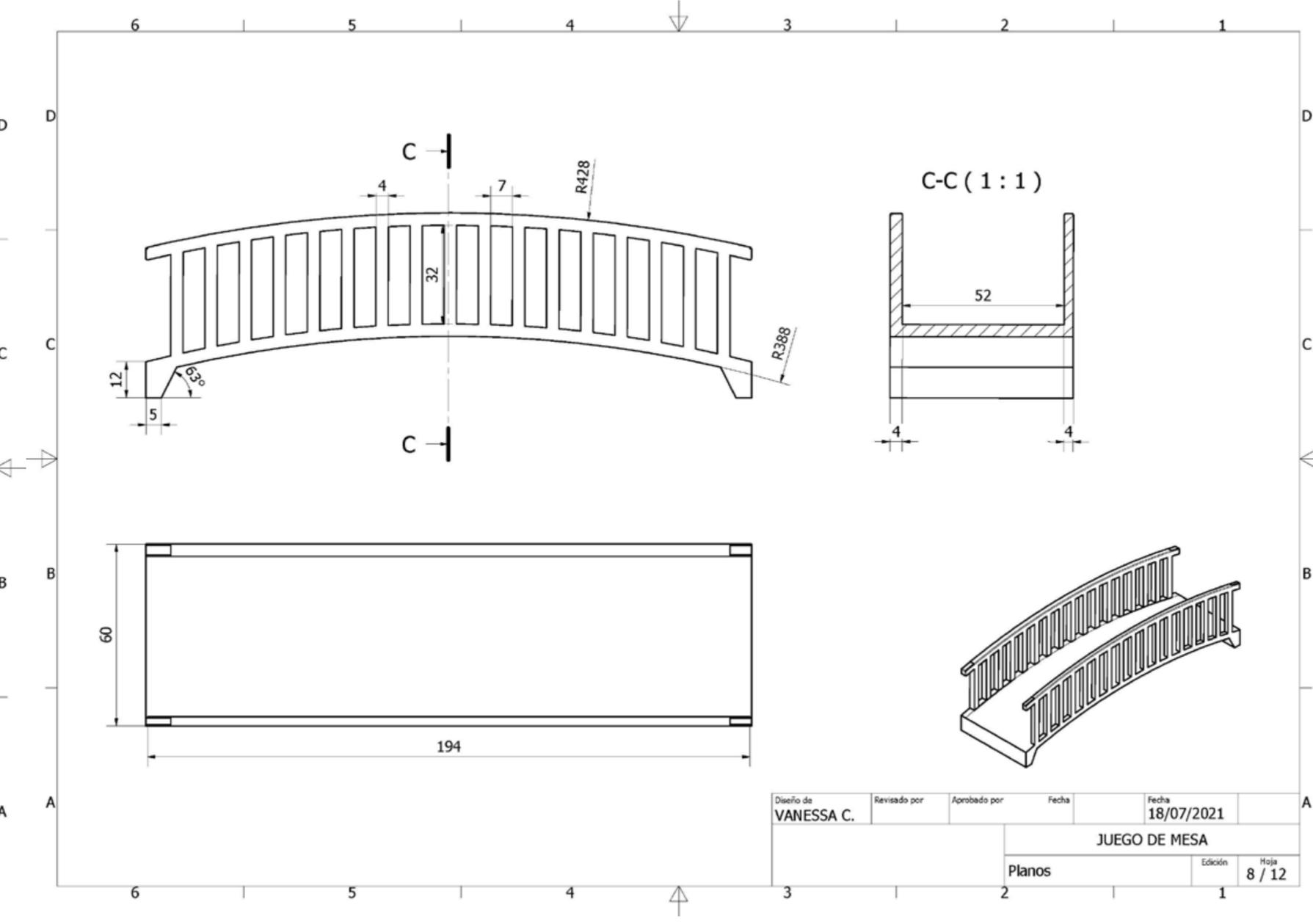
Imagen 21: Render Palo Encebado



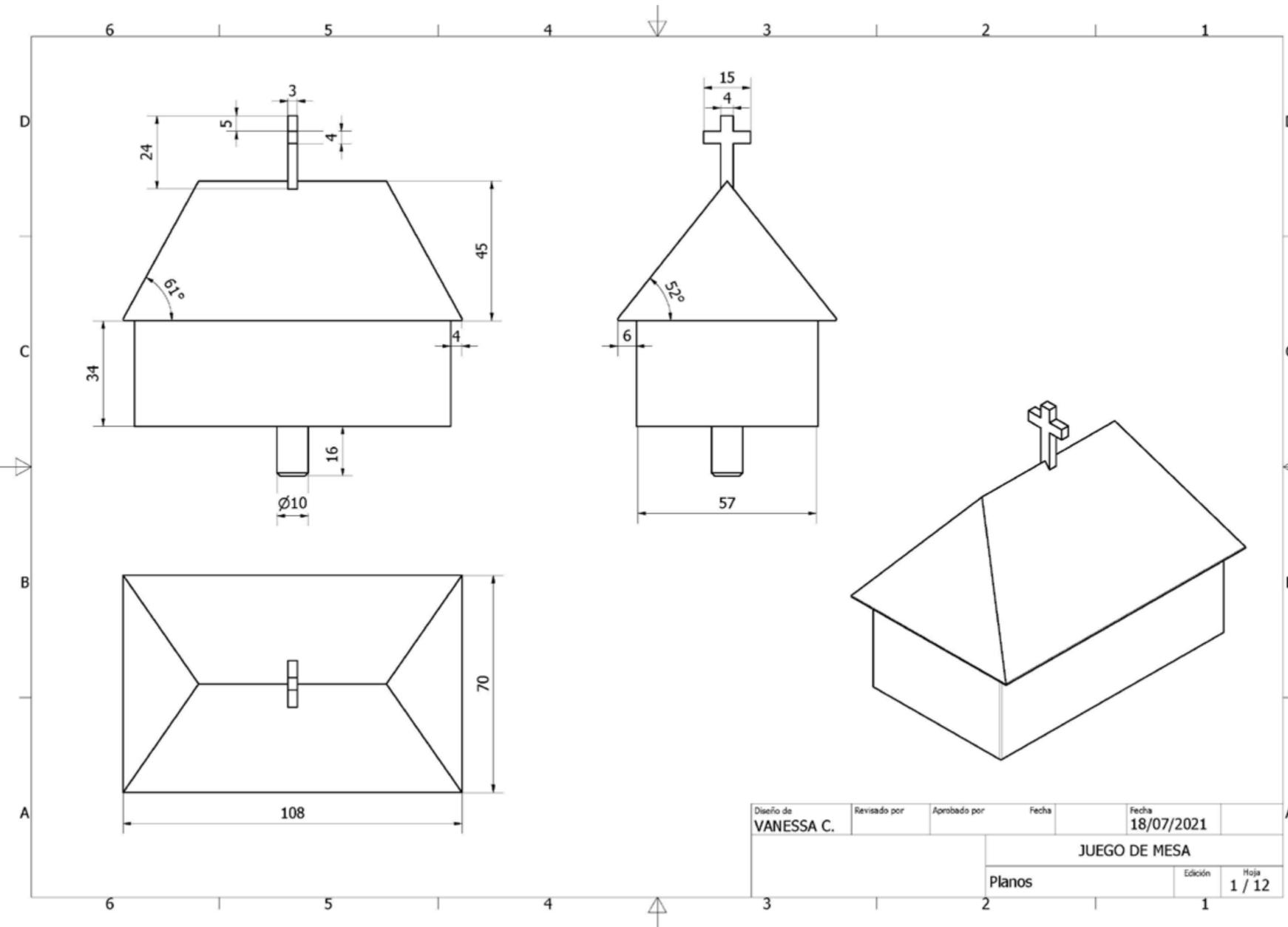




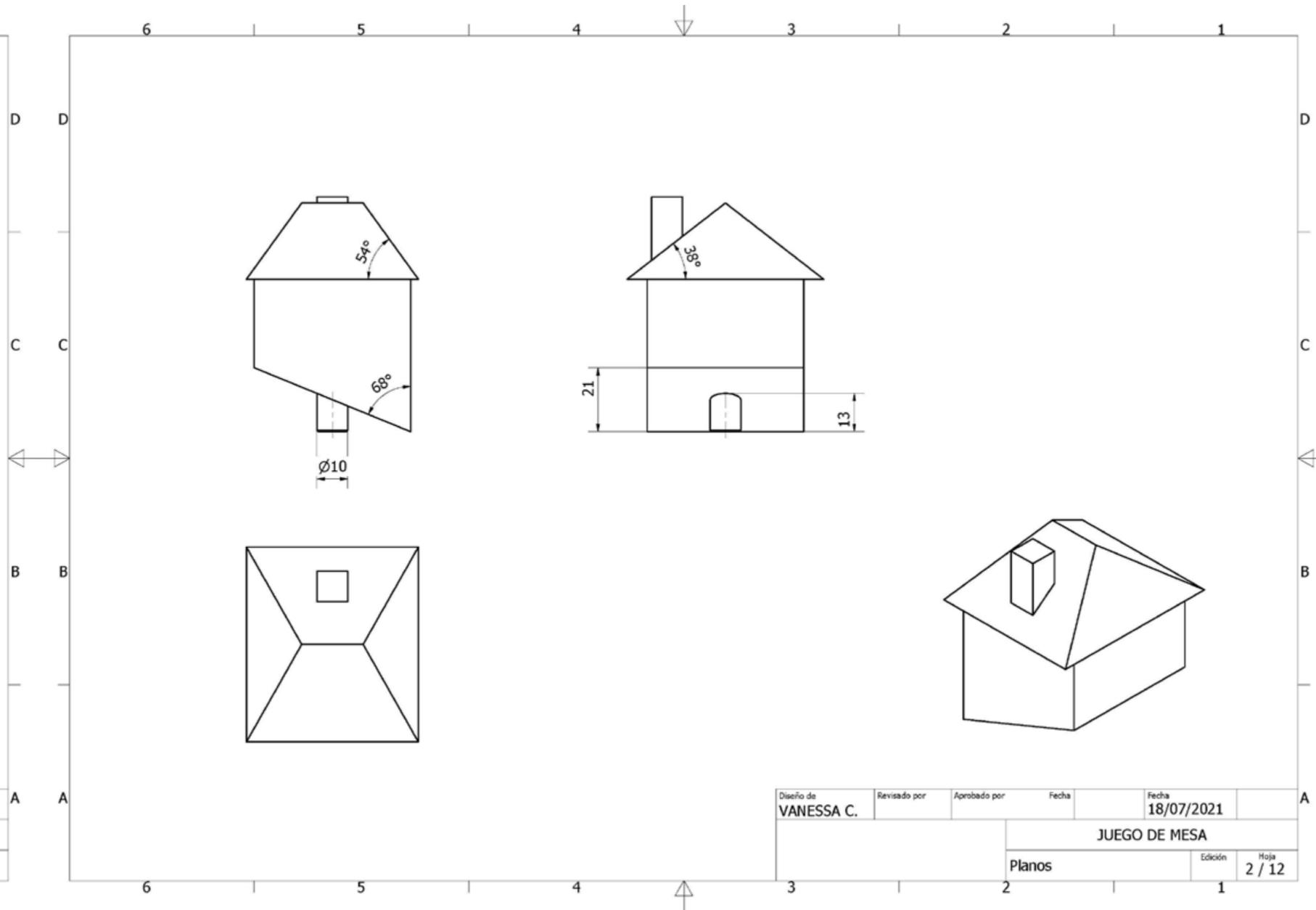
68



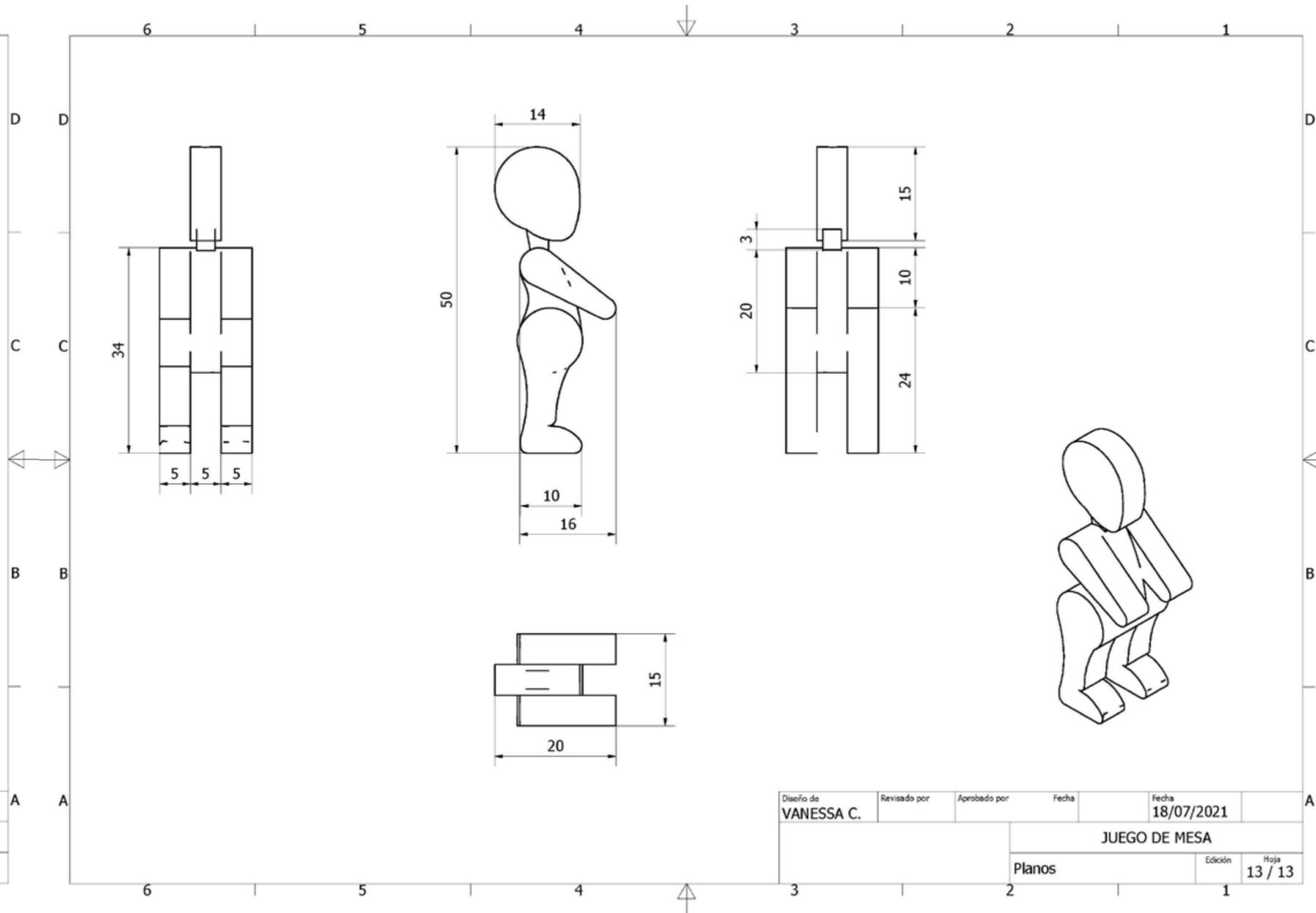
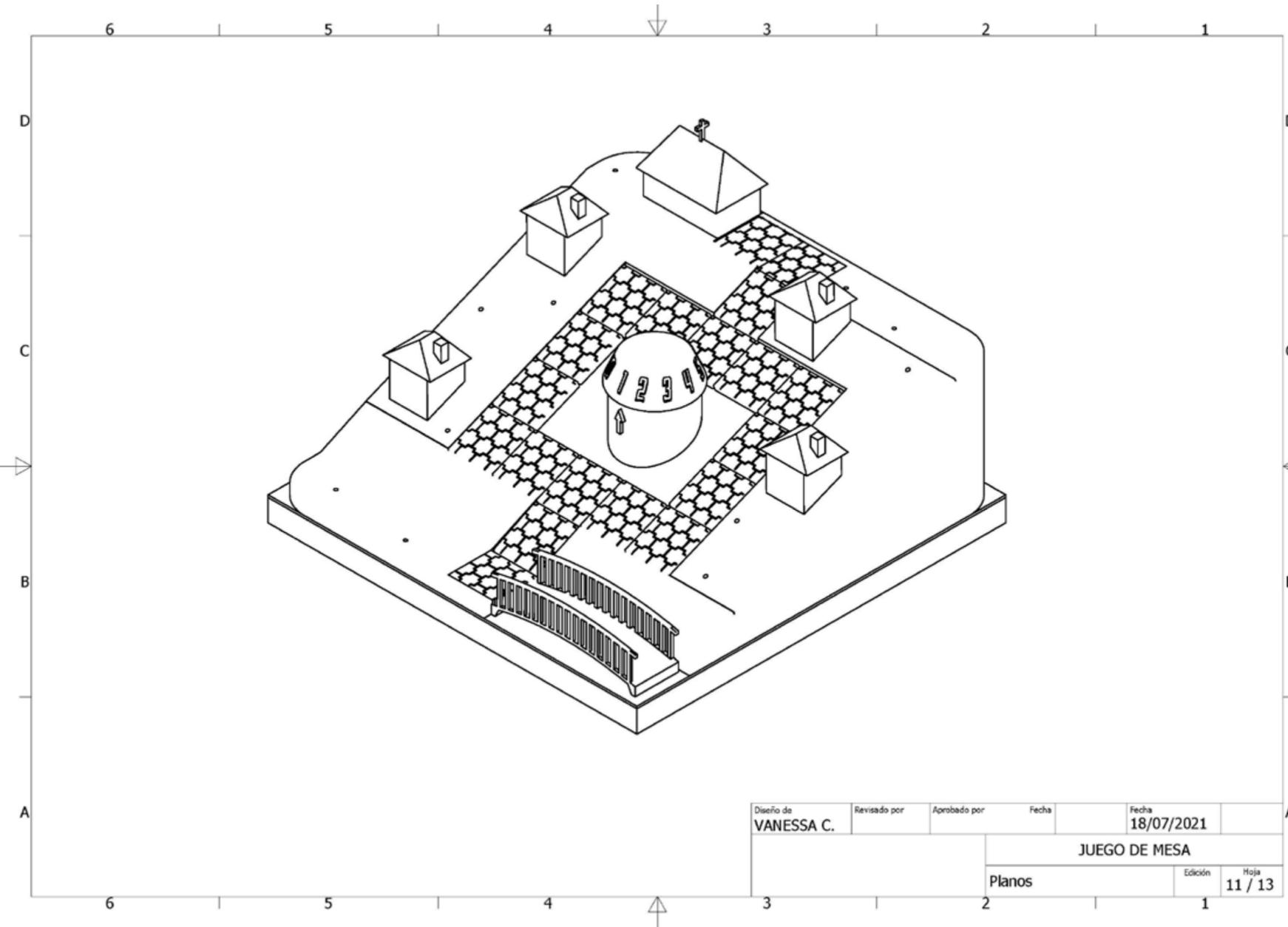
69

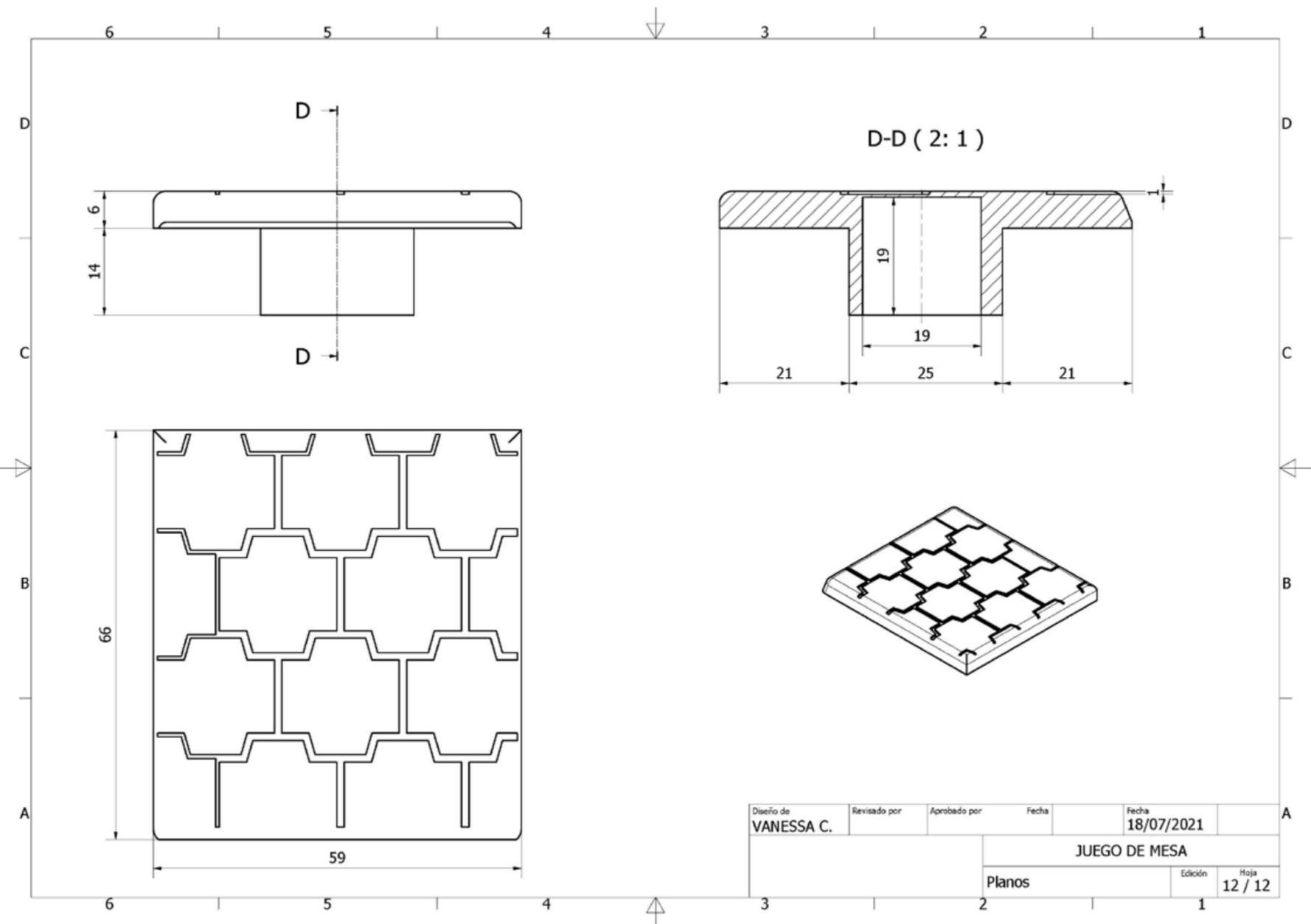


70

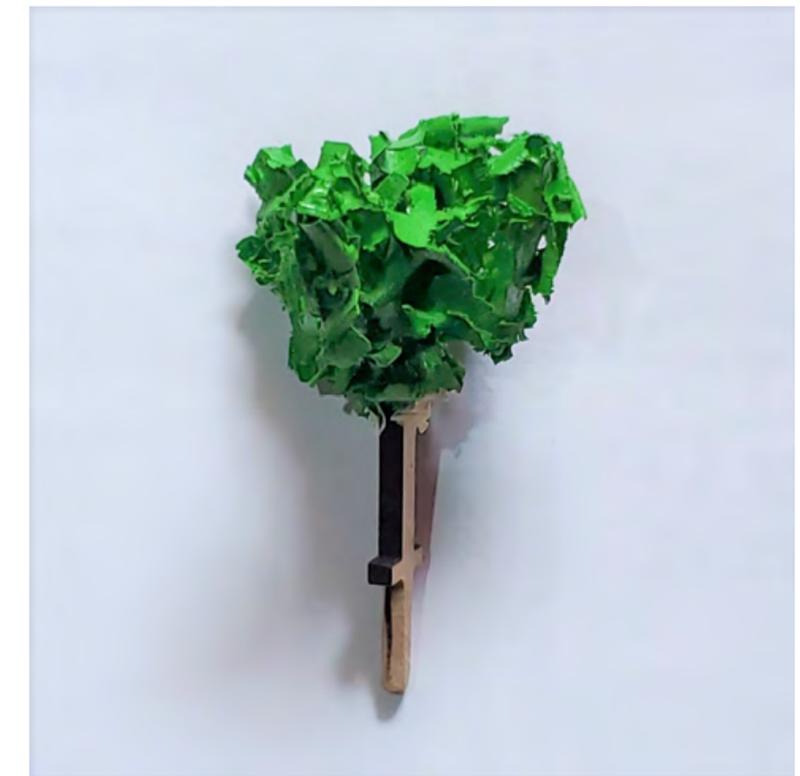
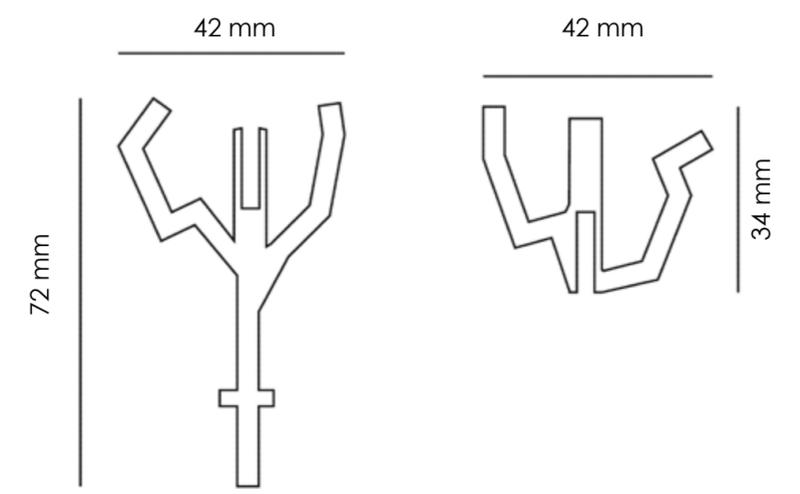


71

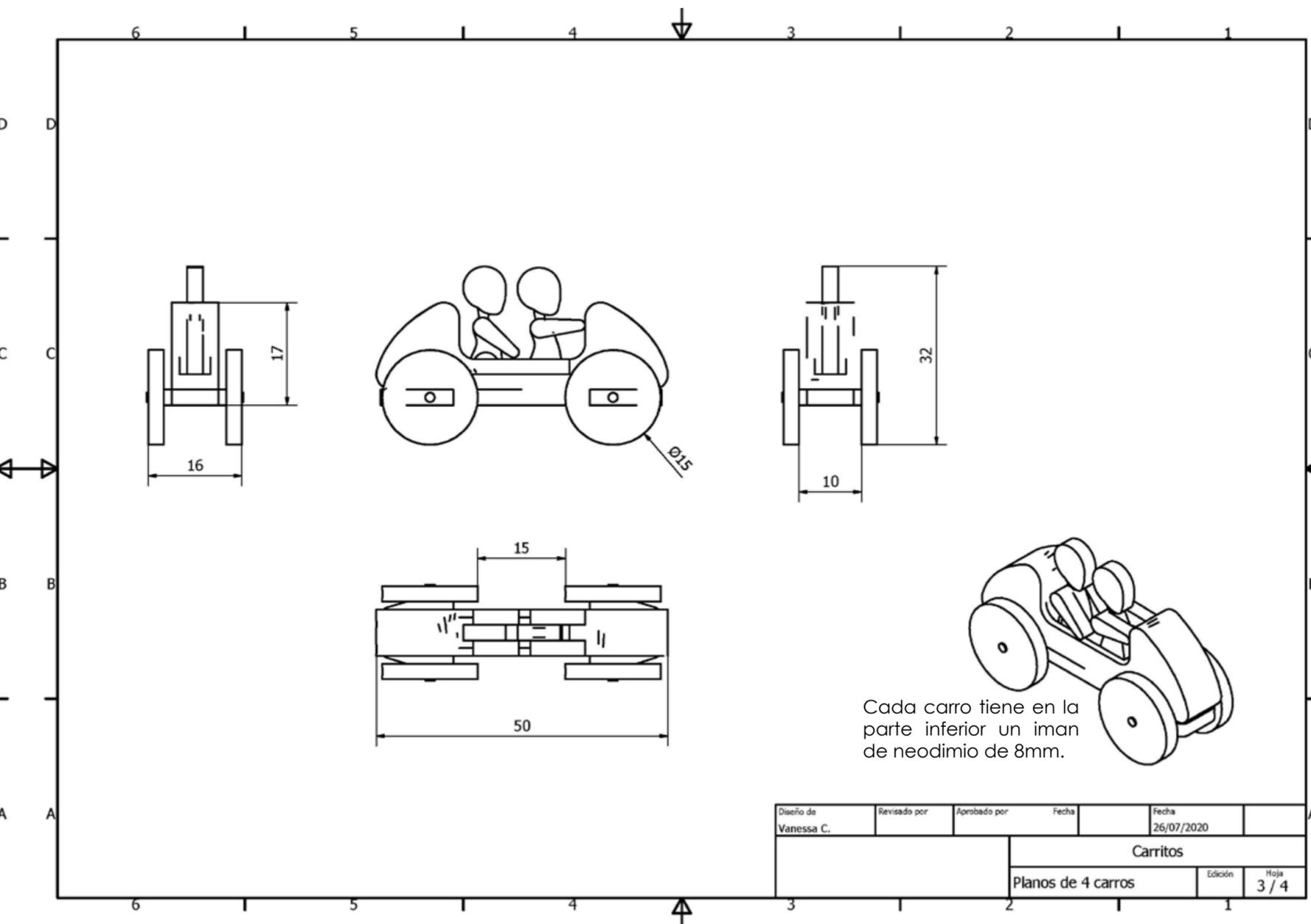
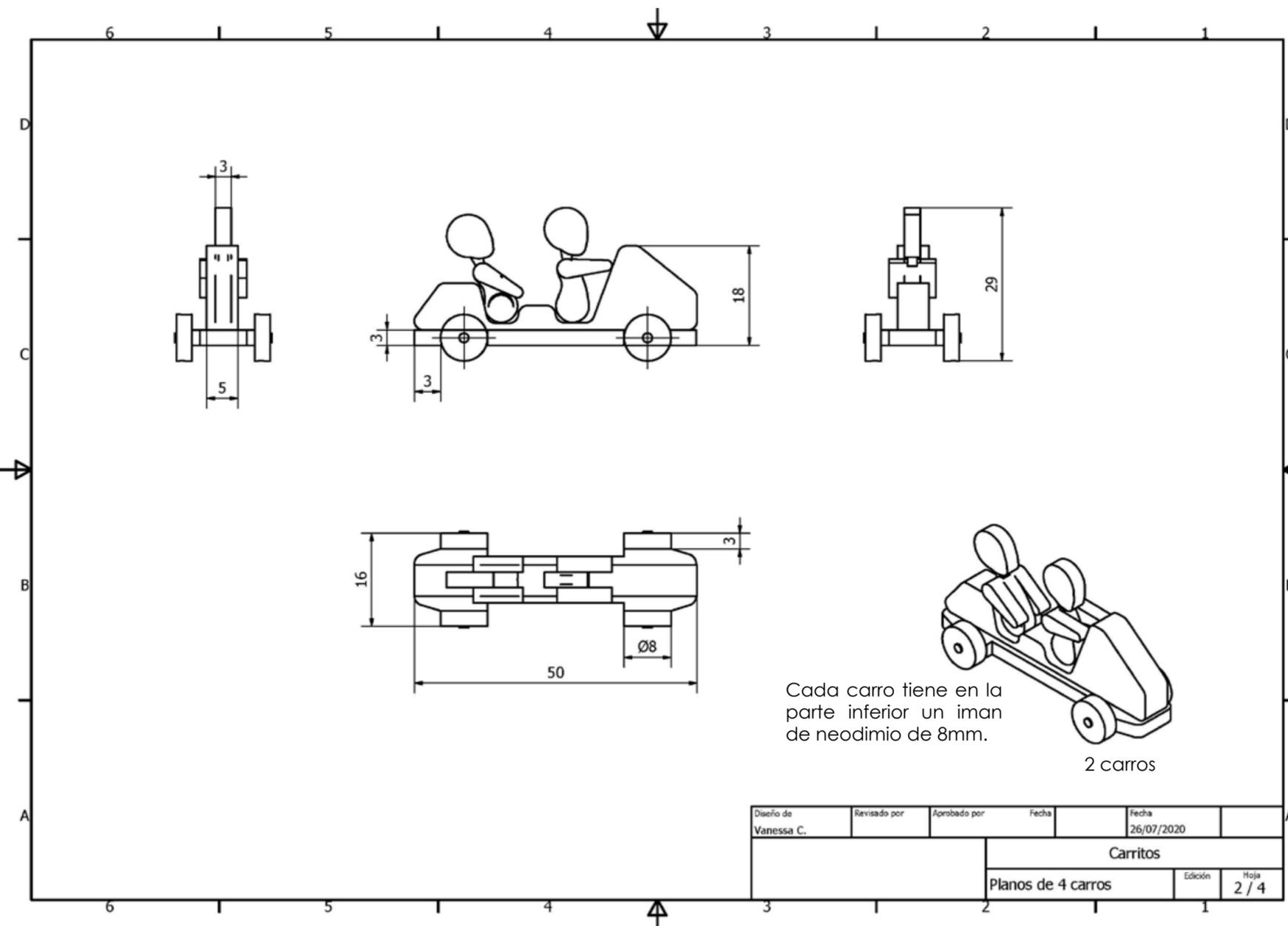


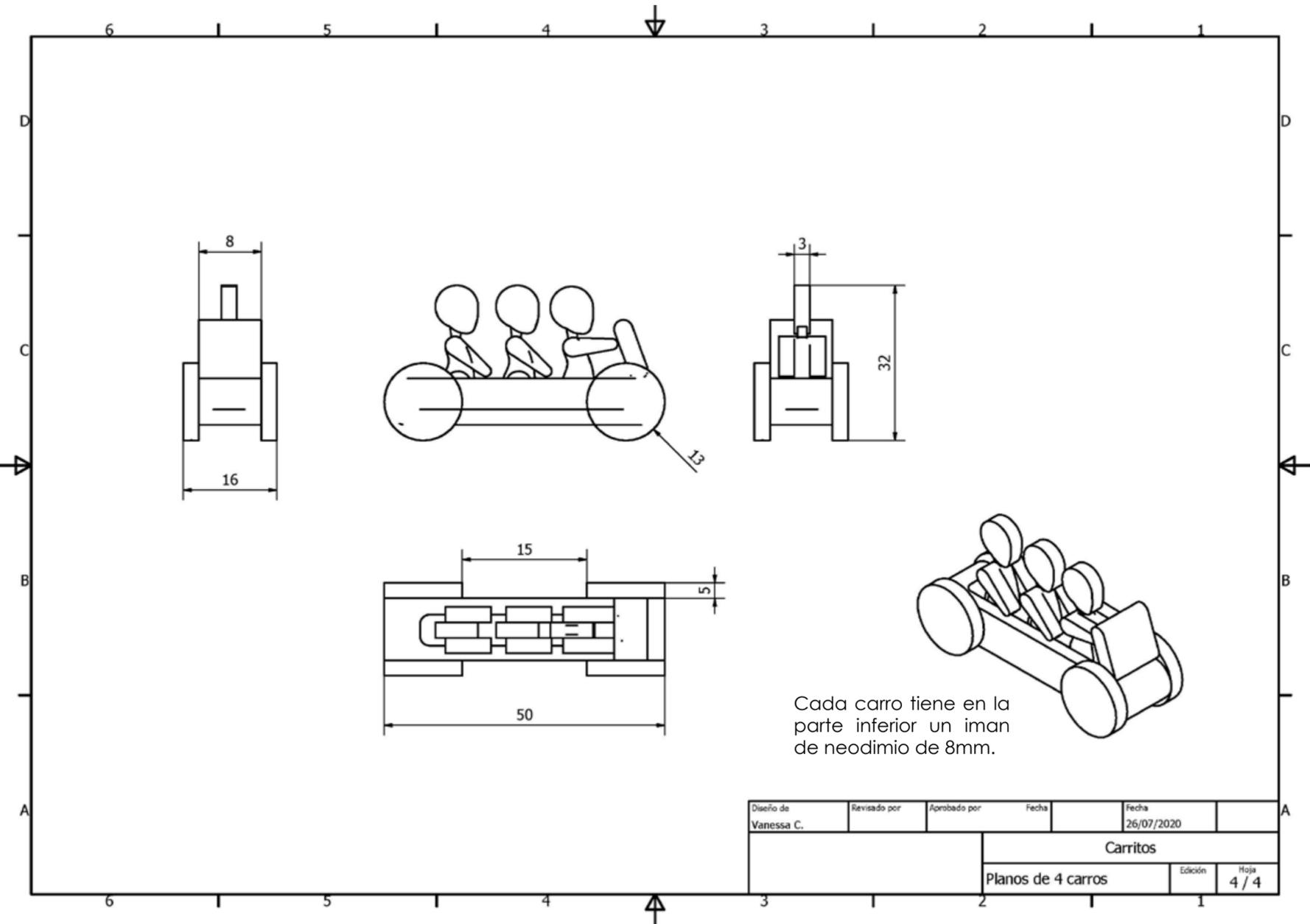


74



75

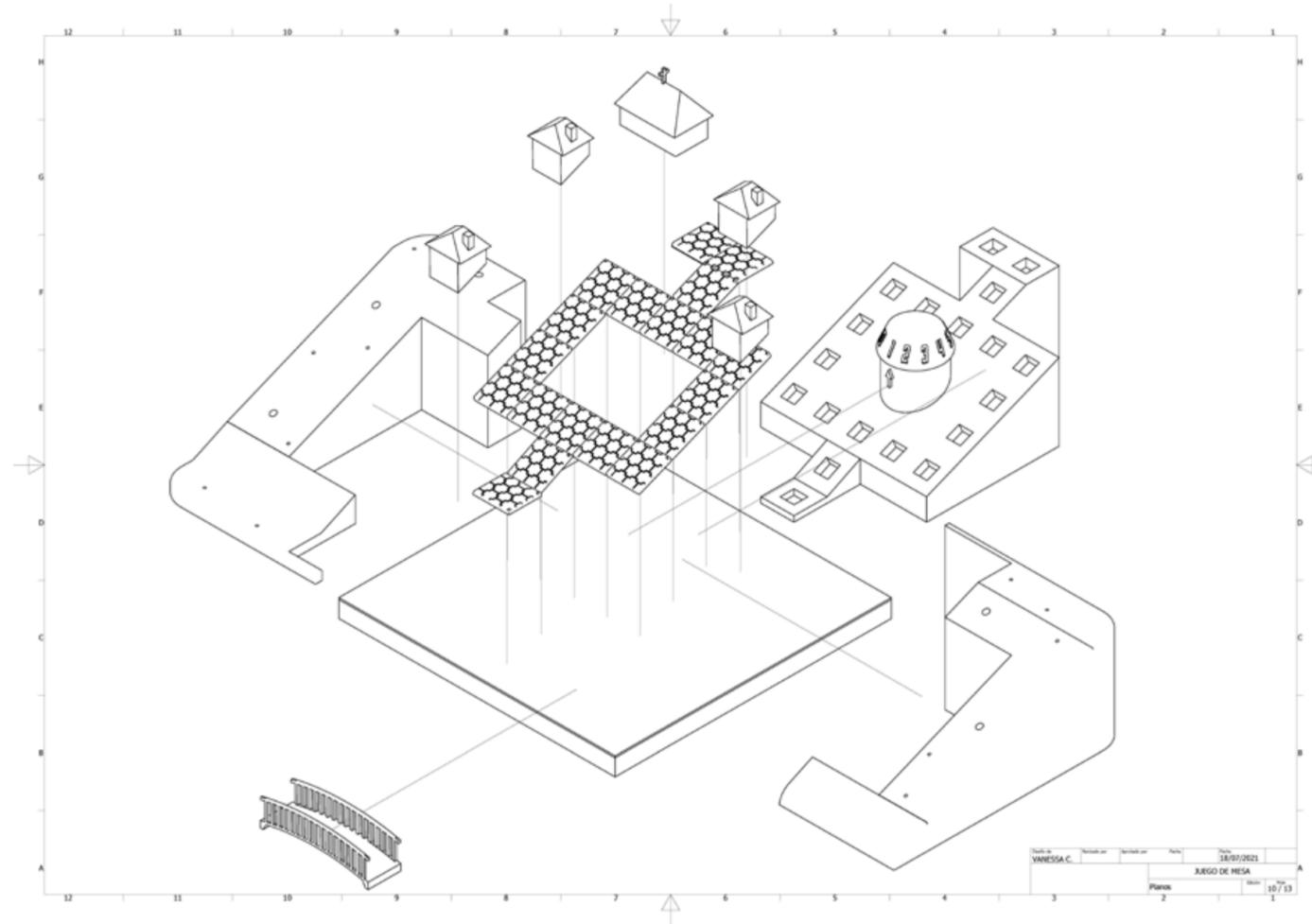




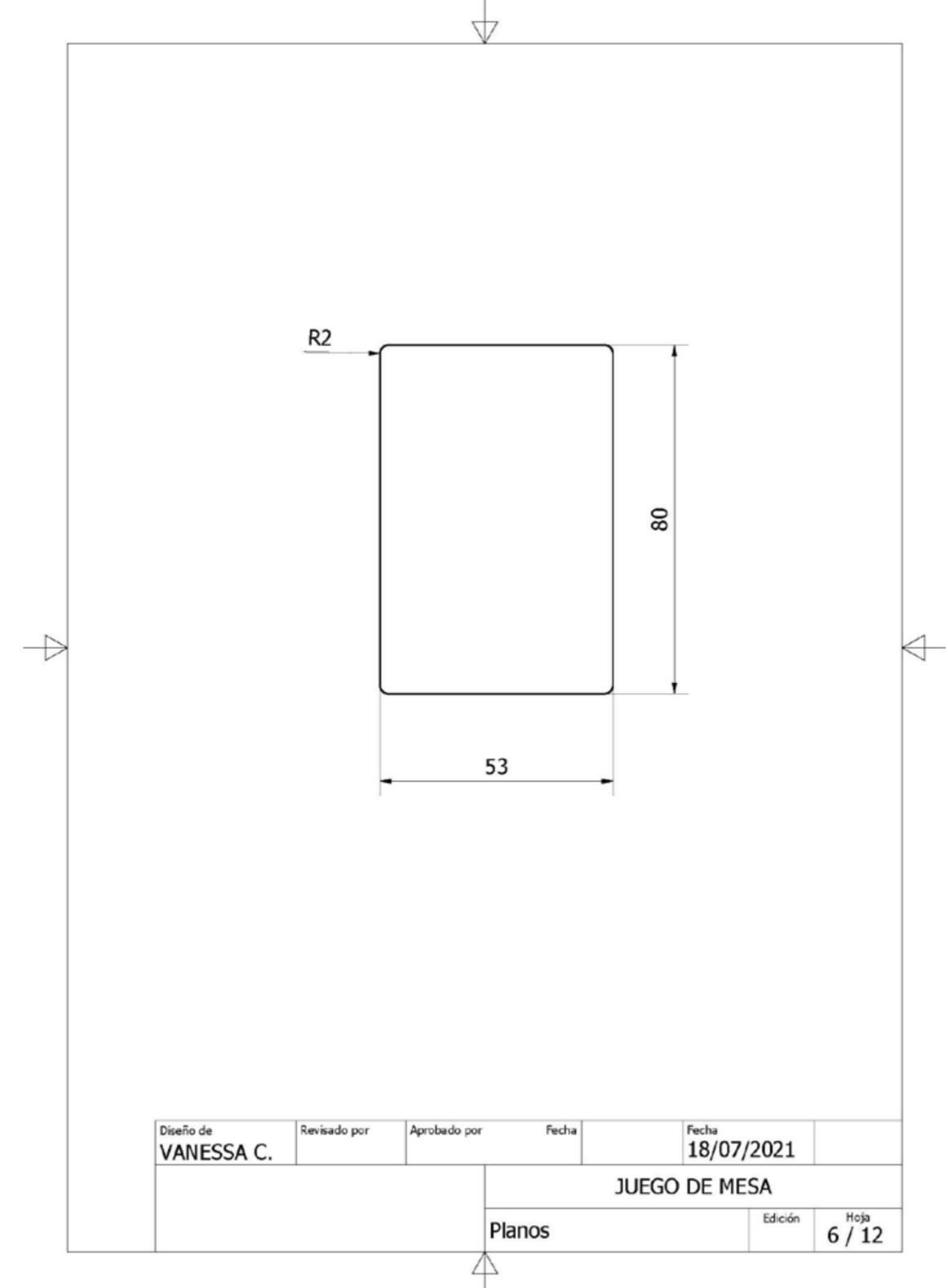
REGLAS DEL JUEGO

- 1- Todos los jugadores iniciarán el juego desde la iglesia y culminarán al llegar al Puente.
- 2- Antes de iniciar la partida, cada jugador deberá girar la ruleta. El jugador que obtenga el número más alto será el que comience la partida.
- 3- Se deberá girar la ruleta, de esta forma el jugador avanzará su pieza tantas casillas como indique en la ruleta.
- 4- El jugador que saque un número impar deberá tomar una tarjeta con el número marcado en la ruleta y se deberá cumplir lo que dice dicha carta.
- 5- Si uno de los participantes gira la ruleta y cae en un casillero ya ocupado, este deberá comer a su oponente y el participante que fue comido tendrá la obligación de regresar al punto de partida.
- 6- Ganará la partida quien primero logre llegar a la meta.

MANUAL DE ARMADO



80



81



REGRESA AL INICIO



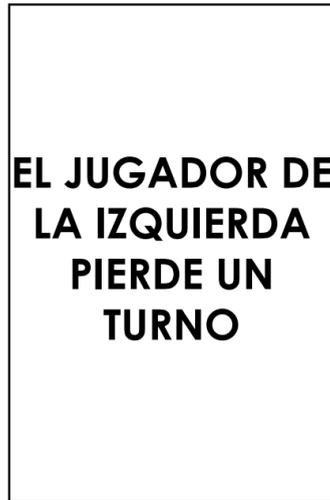
AVANZA DOS ESPACIOS



RETROCEDE TRES ESPACIOS



EL JUGADOR DE LA DERECHA RETROCEDE 2 ESPACIOS



EL JUGADOR DE LA IZQUIERDA PIERDE UN TURNO



Imagen 22: Render pista de carros



Imagen 23: Render Pista de carros

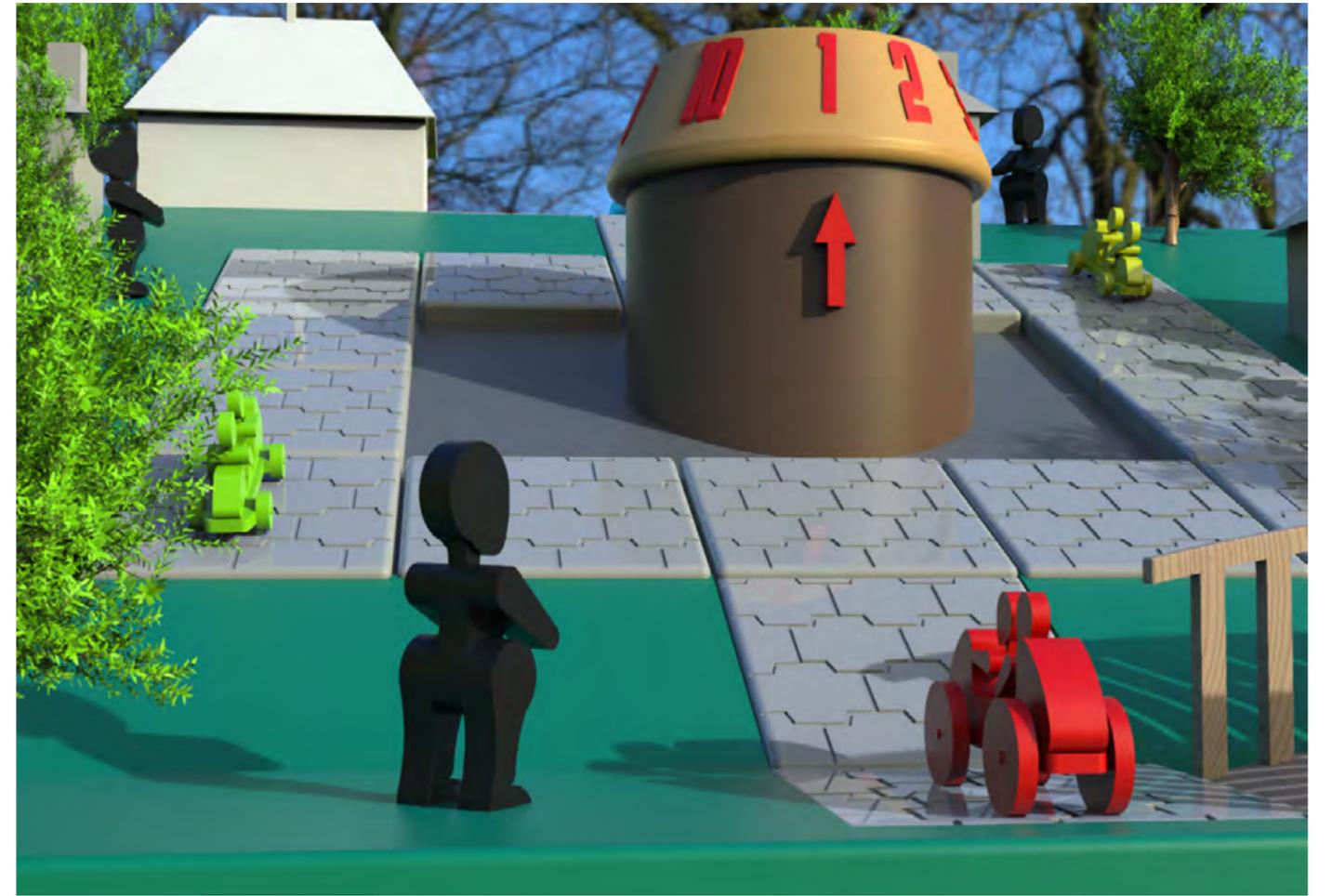


Imagen 24: Render Pista de carros

Tabla de Costos Palo Encebado

FACTOR PRESTACIONAL

Uniformes	120	
Salario Minimo	\$ 400,00	
Sueldo	\$ 500,00	
Horas ordinarias diurnas	232	29 días x 8h
Horas Festivas diurnas	8	1 día x 8h
TOTAL HORAS A PAGAR	240	Sumas de las horas

Prestación	A cargo de		A cargo de		Empleado		
	Empleador	Empleado	Empleador	Empleado			
Aporte patronal IESS	20,60%	11,15%	9,45%	\$ 55,75	\$ 37,80	11,15% x 375	9,45% x 375
Decimotercera remuneración (Nav)	8,33%	8,33%		\$ 41,67		8,33%x375	
Decimocuarta remuneración (Basi)	8,33%	8,33%		\$ 33,33		8,33%x375	
Fondos de reserva	8,33%	8,33%		\$ 41,67		8,33%x375	
Dotación de Uniformes (2 al año)							
Zapatos 35							
Camisa 10	8,33%	8,33%		\$ 10,00			
Pantalón 15							
TOTAL 60 x 2 = 120 anuales /12 = 10							
Vacaciones	4,17%	4,17%		\$ 20,83			
TOTAL FACTOR PRESTACIONAL	48,65%	9,45%		\$ 203,25	\$ 37,80		

COSTO PARA EL EMPLEADOR \$ 703,25

	Día / año	Descanso	Hábiles	Vacaciones	Ausentismo	Laborado / anual	
VALOR DÍA	365	116	249	15	4	230	\$ 36,69

	Hábiles	Descanso	Disponibles	
VALOR HORA	8	0	8	\$ 4,59

VALOR MINUTO	\$ 0,076
---------------------	-----------------

FACTOR PRESTACIONAL

Uniformes	120	
Salario Minimo	\$ 400,00	
Sueldo	\$ 1.000,00	
Horas ordinarias diurnas	232	29 días x 8h
Horas Festivas diurnas	8	1 día x 8h
TOTAL HORAS A PAGAR	240	Sumas de las horas

Prestación	A cargo de		A cargo de		Empleado		
	Empleador	Empleado	Empleador	Empleado			
Aporte patronal IESS	20,60%	11,15%	9,45%	\$ 111,50	\$ 37,80	11,15% x 375	9,45% x 375
Decimotercera remuneración (Nav)	8,33%	8,33%		\$ 83,33		8,33%x375	
Decimocuarta remuneración (Basi)	8,33%	8,33%		\$ 33,33		8,33%x375	
Fondos de reserva	8,33%	8,33%		\$ 83,33		8,33%x375	
Dotación de Uniformes (2 al año)							
Zapatos 35							
Camisa 10	8,33%	8,33%		\$ 10,00			
Pantalón 15							
TOTAL 60 x 2 = 120 anuales /12 = 10							
Vacaciones	4,17%	4,17%		\$ 41,67			
TOTAL FACTOR PRESTACIONAL	48,65%	9,45%		\$ 363,17	\$ 37,80		

COSTO PARA EL EMPLEADOR \$ 1.363,17

	Día / año	Descanso	Hábiles	Vacaciones	Ausentismo	Laborado / anual	
VALOR DÍA	365	116	249	15	4	230	\$ 71,12

	Hábiles	Descanso	Disponibles	
VALOR HORA	8	0	8	\$ 8,89

VALOR MINUTO	\$ 0,148
---------------------	-----------------

COSTOS FIJOS MENSUALES

Descripción	Valor Total	SUELDOS MO	SUELDOS ADMIN
SUELDOS NOMINA	\$ 2.066,42	Trabajador 1 \$ 703,25	DISEÑADOR \$ 1.363,17
ARRIENDO	\$ 300,00		
FINANCIEROS	\$ 250,00	TOTAL \$ 703,25	TOTAL \$ 1.363,17
SERVICIOS BÁSICOS	\$ 120,00		
DEPRECIACIÓN	\$ 90,00		
OTROS ADMINISTRATIVOS	\$ 60,00		
Total Costos Fijos	\$ 2.886,42		

Tabla de Costos Pista de Carros

FACTOR PRESTACIONAL

Uniformes	120	
Salario Minimo	\$ 400,00	
Sueldo	\$ 500,00	
Horas ordinarias diurnas	232	29 días x 8h
Horas Festivas diurnas	8	1 día x 8h
TOTAL HORAS A PAGAR	240	Sumas de las horas

Prestación	A cargo de		A cargo de		Empleado		
	Empleador	Empleado	Empleador	Empleado			
Aporte patronal IESS	20,60%	11,15%	9,45%	\$ 55,75	\$ 37,80	11,15% x 375	9,45% x 375
Decimotercera remuneración (Nav)	8,33%	8,33%		\$ 41,67		8,33%x375	
Decimocuarta remuneración (Basi)	8,33%	8,33%		\$ 33,33		8,33%x375	
Fondos de reserva	8,33%	8,33%		\$ 41,67		8,33%x375	
Dotación de Uniformes (2 al año)							
Zapatos 35							
Camisa 10	8,33%	8,33%		\$ 10,00			
Pantalon 15							
TOTAL 60 x 2 = 120 anuales /12 = 10							
Vacaciones	4,17%	4,17%		\$ 20,83			
TOTAL FACTOR PRESTACIONAL	48,65%	9,45%		\$ 203,25	\$ 37,80		

COSTO PARA EL EMPLEADOR \$ 703,25

	Día / año	Descanso	Hábiles	Vacaciones	Ausentismo	Laborado / anual	
VALOR DÍA	365	116	249	15	4	230	\$ 36,69

	Hábiles	Descanso	Disponibles	
VALOR HORA	8	0	8	\$ 4,59

VALOR MINUTO	\$ 0,076
---------------------	-----------------

FACTOR PRESTACIONAL

Uniformes	120	
Salario Minimo	\$ 400,00	
Sueldo	\$ 1.000,00	
Horas ordinarias diurnas	232	29 días x 8h
Horas Festivas diurnas	8	1 día x 8h
TOTAL HORAS A PAGAR	240	Sumas de las horas

Prestación	A cargo de		A cargo de		Empleado		
	Empleador	Empleado	Empleador	Empleado			
Aporte patronal IESS	20,60%	11,15%	9,45%	\$ 111,50	\$ 37,80	11,15% x 375	9,45% x 375
Decimotercera remuneración (Nav)	8,33%	8,33%		\$ 83,33		8,33%x375	
Decimocuarta remuneración (Basi)	8,33%	8,33%		\$ 33,33		8,33%x375	
Fondos de reserva	8,33%	8,33%		\$ 83,33		8,33%x375	
Dotación de Uniformes (2 al año)							
Zapatos 35							
Camisa 10	8,33%	8,33%		\$ 10,00			
Pantalon 15							
TOTAL 60 x 2 = 120 anuales /12 = 10							
Vacaciones	4,17%	4,17%		\$ 41,67			
TOTAL FACTOR PRESTACIONAL	48,65%	9,45%		\$ 363,17	\$ 37,80		

COSTO PARA EL EMPLEADOR \$ 1.363,17

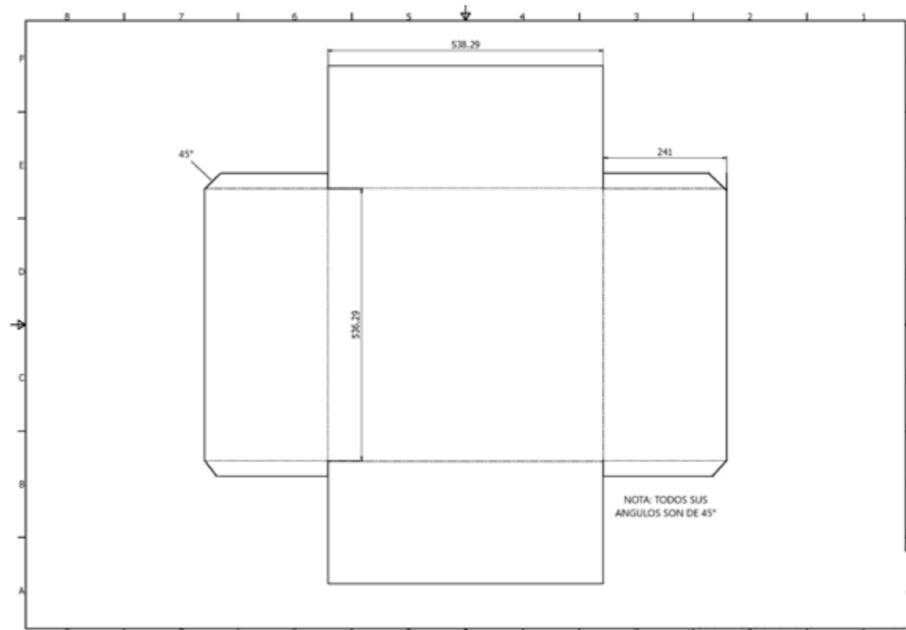
	Día / año	Descanso	Hábiles	Vacaciones	Ausentismo	Laborado / anual	
VALOR DÍA	365	116	249	15	4	230	\$ 71,12

	Hábiles	Descanso	Disponibles	
VALOR HORA	8	0	8	\$ 8,89

VALOR MINUTO	\$ 0,148
---------------------	-----------------

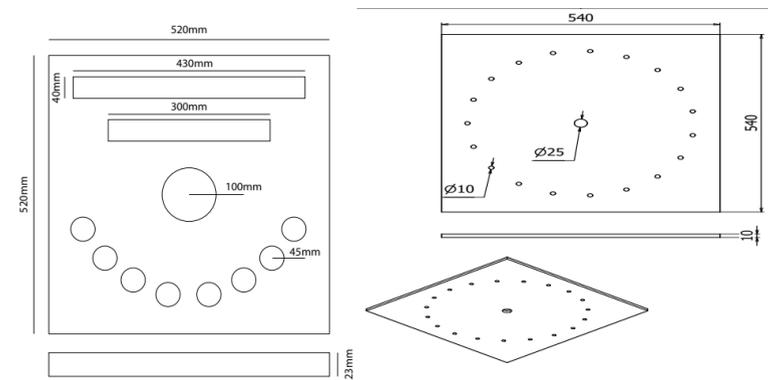
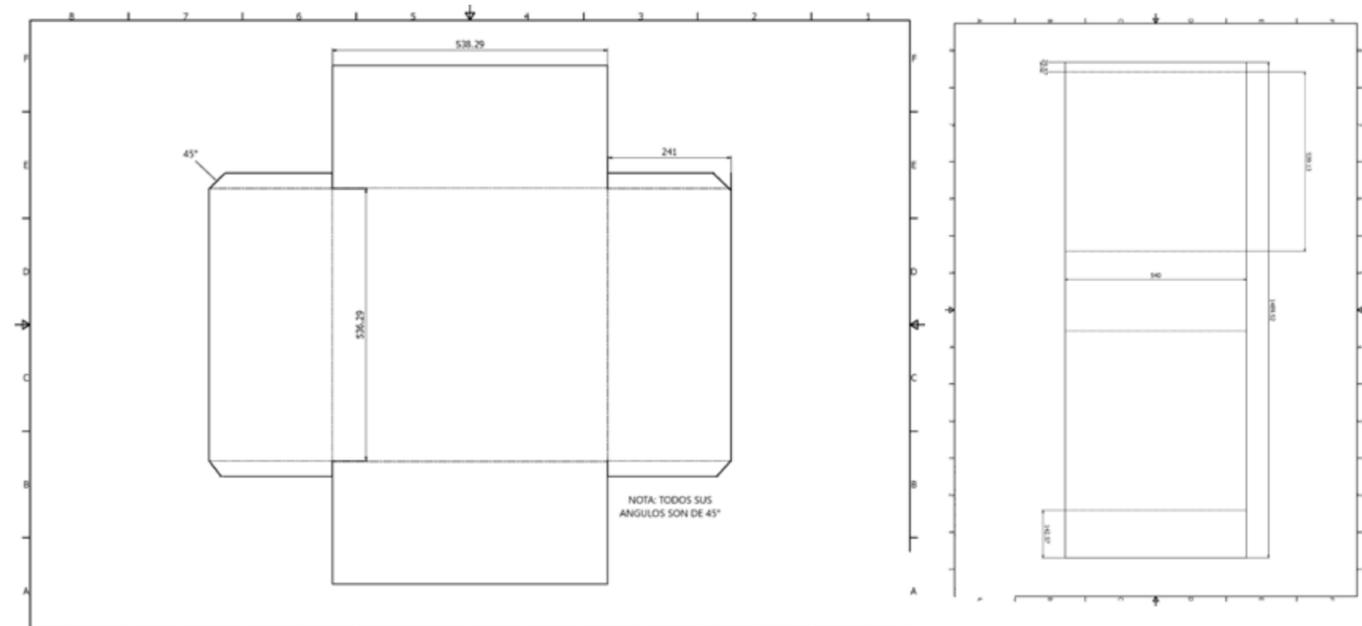
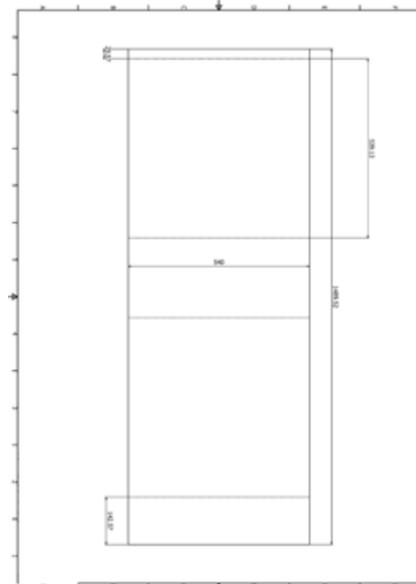
COSTOS FIJOS MENSUALES

Descripción	Valor Total	SUELDOS MO	SUELDOS ADMIN
SUELDOS NOMINA	\$ 2.066,42	Trabajador 1 \$ 703,25	DISEÑADOR \$ 1.363,17
ARRIENDO	\$ 300,00		
FINANCIEROS	\$ 250,00	TOTAL \$ 703,25	TOTAL \$ 1.363,17
SERVICIOS BÁSICOS	\$ 120,00		
DEPRECIACIÓN	\$ 90,00		
OTROS ADMINISTRATIVOS	\$ 60,00		
Total Costos Fijos	\$ 2.886,42		



Parte interna de la caja

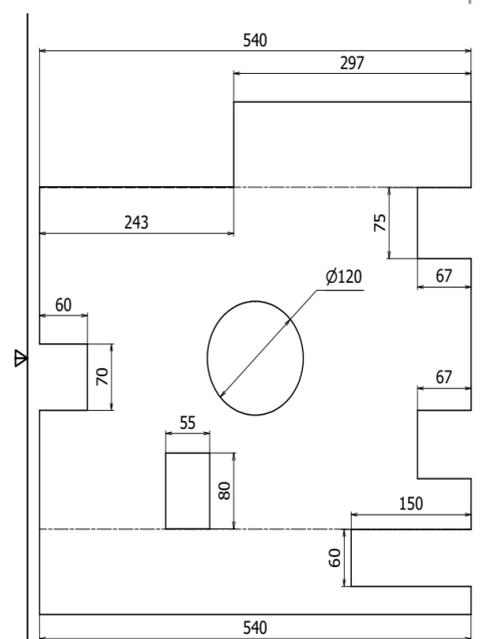
Armado de la Tapa para la caja



Parte interna con sus respectivos contenedores para ollas de barro y para el palo encebado. Parte interna, de cartón para la base de la ruleta



Imagen25: empaque caja palo encebado



Parte interna, de cartón con sus diferentes distribuciones para guardar cada una de las piezas

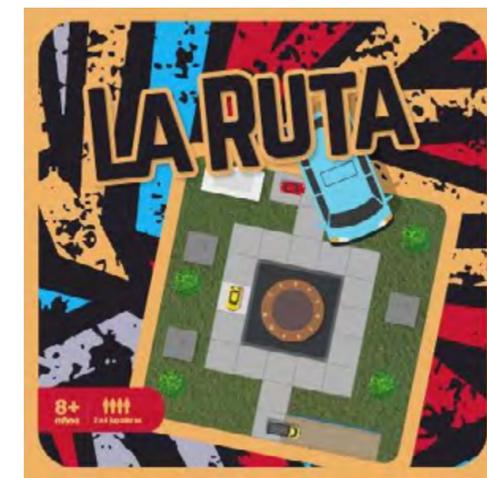


Imagen 26: empaque caja pista de CARTOS

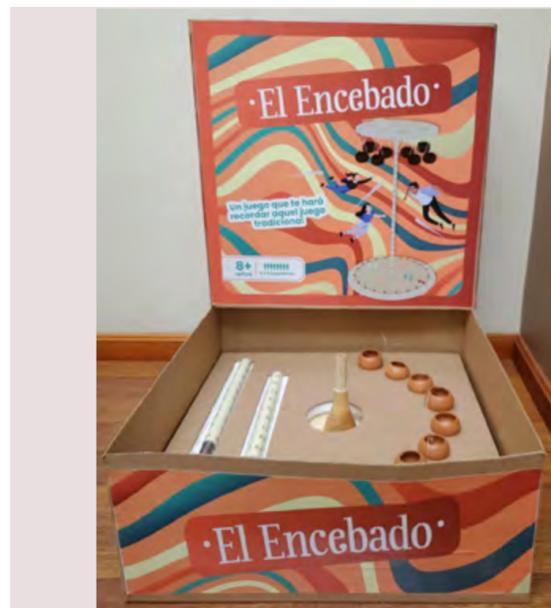


Imagen 30: Compartimientos interno del juego El encebado

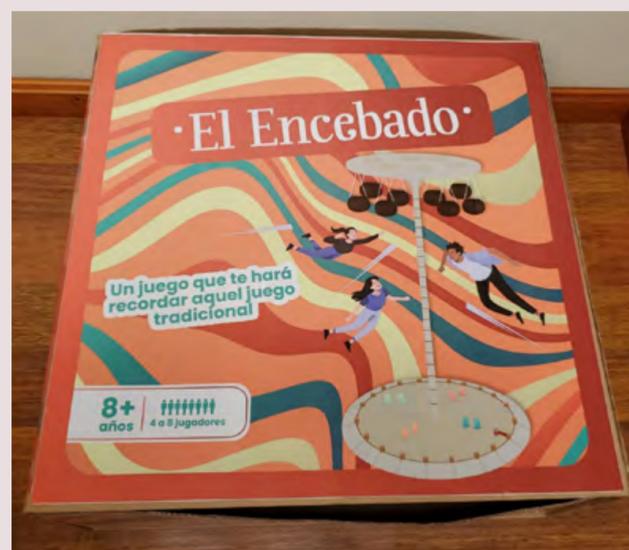


Imagen 31: Caja del Juego El Encebado

CONCLUSIONES

En conclusión y con estas propuestas se cumplen las triadas antes mencionadas.

Estos juegos de mesa permitirán interactuar entre los diferentes miembros de la familia, fomentando la diversión al momento de jugar, de igual manera al momento de que los participantes dejen de jugar, dichos juegos se podrán desarmar, permitiendo que los usuarios lo puedan guardar y transportar con facilidad.



Imagen 32: Compartimientos interno del juego La Ruta



Imagen 33: Caja del juego La Ruta

CAPITULO

4

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Protocolo de Validación



Imagen 27: Validación Palo enceba-
do 7 integrantes.

El propósito de esta tesis es favorecer al entretenimiento familiar en diferentes situaciones.

Por ello se llevará a cabo una validación a 4 grupos de familia con diferentes edades que varían desde los 8 años en adelante, en la cual pretenda evaluar los productos, con el fin de obtener datos certeros y directos de los participantes.

Para la definición del protocolo de validación: Es importante realizar los siguientes aspectos a evaluar, con el fin de generar respuestas de los diferentes usuarios y así validar la funcionalidad de los prototipos y los objetivos planteados en este proyecto.

Aspectos Evaluados	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	Pobre
Diseño del juego	X				
Reglas del juego	X				
Comprensión del juego	X				
Recomendación del juego	X				
Originalidad del juego	X				
Tamaño del juego	X				
manual de uso	X				
manual de armado	X				
piezas fáciles de manipular	X				
material de piezas	X				
Aspectos Evaluados	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	Pobre
Diseño del juego	✓				
Reglas del juego	✓				
Comprensión del juego	✓				
Recomendación del juego	✓				
Originalidad del juego	✓				
Tamaño del juego	✓				
manual de uso	✓				
manual de armado	✓				
piezas fáciles de manipular	✓				
material de piezas	✓				
Aspectos Evaluados	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	Pobre
Diseño del juego	✓				
Reglas del juego	✓				
Comprensión del juego	✓				
Recomendación del juego	✓				
Originalidad del juego	✓				
Tamaño del juego	✓				
manual de uso	✓				
manual de armado	✓				
piezas fáciles de manipular	✓				
material de piezas	✓				
Aspectos Evaluados	Excelente	Bueno	Regular	Deficiente	Pobre
Diseño del juego	✓				
Reglas del juego	✓				
Comprensión del juego	✓				
Recomendación del juego	✓				
Originalidad del juego	✓				
Tamaño del juego	✓	✓			
manual de uso	✓				
manual de armado	✓				
piezas fáciles de manipular	✓				
material de piezas	✓				



Imagen 28: Validación Palo encendido 6 integrantes



Imagen 29: Validación Pista de carros 3 integrantes.



Imagen 29: Validación Pista de carros 3 integrantes.



Imagen 29: Validación Pista de carros 3 integrantes.

CONCLUSIONES GENERALES

Después de haber analizado y desarrollado la tesis, podemos concluir como los juegos de mesa se pueden adaptar a diferentes situaciones al momento de entretener a la familia. Por otra parte, los juegos tradicionales se encuentran en un proceso de decadencia debido a la pérdida de sus valores y otros factores entre ellos el desarrollo tecnológico.

Los juegos tradicionales en descenso, pueden ser "reinterpretados" llevados a una nueva aplicación como son los juegos de mesa que les permita obtener un nuevo sentido tanto funcional como interactivo.

Es por ello que en este proyecto se procedió de manera satisfactoria a la fabricación de juegos de mesa reinterpretando los juegos tradicionales del Ecuador tomando como base algunas características esenciales que tienen los juegos tradicionales.

ANEXOS

Abstract of the project

Title of the project Design of board games based on the reinterpretation of traditional games from Ecuador.

Project subtitle

Summary: Ecuador is characterized by its variety of traditional games that are part of its identity and culture, but unfortunately due to the influences of the present these games are disappearing. After the current problems caused by the Covid-19 which has generated lockdown in their homes, so the families have looked for alternatives for a harmonic coexistence, among these the use of board games stands out. For this reason, this thesis project proposed the reinterpretation of traditional games through board games that can entertain the family in different situations.

Keywords Identity, culture, Covid-19, fun, emotional design, playability, pastimes.

Student Cordero Sempertegui Vanessa Carolina

C.I. 0103772760

Code: 65672

Director Cabrera Chiriboga Alfredo Eduardo

Codirector:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:



Durán Andrade María Karina

N°. Cédula Identidad

010260367-7

BIBLIOGRAFIA

Amelia, L. F. (2016). JUEGOS TRADICIONALES EN EL USO DEL TIEMPO LIBRE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “FROILÁN SERRANO”, DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERIODO ESCOLAR 2013-2014. Quito: UNIVERSIDAD CENTRAL DE ECUADOR.

Burgués, P. L. (2006). El juego y la tradición en la educación de valores. Educación Social 33. Educación social: Revista de intervención socioeducativa, 54-72.

Camacho, M. (19 de 03 de 2019). DeVuegoBlog. Obtenido de La evolución de los juegos de mesa desde su origen hasta la actualidad: <https://www.devuego.es/blog/2019/03/19/la-evolucion-de-los-juegos-de-mesa-desde-su-origen-hasta-la-actualidad/#molongui-disabled-link>

Carmona Navarro, V. &. (2013). “Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana. Santiago de Cali: Universidad del Valle.

EL UNIVERSO. (4 de noviembre de 2020). EL UNIVERSO. El mayor diario nacional. Obtenido de El auge de los juegos de mesa en tiempos de coronavirus: <https://www.eluniverso.com/larevista/2020/11/04/nota/8036917/juegos-mesa-pandemia-covid-cuarentena/>

Iñiguez Astudillo, M. &. (2010). JUEGOS TRADICIONALES COMO RECURSO PEDAGOGICO PARA EL DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS. Cuenca, Ecuador: UNIVERSIDAD DE CUENCA.

Lara, J. (2011). Juegos de otros tiempos. Cuenca: Grafito Cia, Ltda.

Litardo Triguero, L. D. (2019). TRADICIONES Y COSTUMBRES ECUATORIANAS Y SU INFLUENCIA EN LOS NIÑOS DE 5 A 10 AÑOS EN EL SECTOR PÁJARO AZUL, NORTE DE GUAYAQUIL, 2018. Guayaquil: UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

Machuca, M. (01 de 2019). ABOUT ESPAÑOL. Obtenido de Diez juegos de tablero que debes conocer. Listado de juegos que no deben faltar en tu colección.: <https://www.aboutespanol.com/diez-juegos-de-tablero-que-debes-conocer-2077734>

Marqués, J. M. (23 de 03 de 2018). Juegos de mesa y rol. Obtenido de Juegos de mesa infantiles: criterios a tener en cuenta según la edad: <https://juegosdemesayrol.com/blog/juegos-de-mesa-infantiles-segun-la-edad/>

Morera Castro, M. (2008). GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES . MH SALUD, 1-8. Palomar Millán, G. (2012). LOS JUEGOS DE MESA. CREACIÓN Y PRODUCCIÓN. Granada: Universidad de Granada.

Salinas Villamarin, V. E. (2019). JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORIAS BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS. SANGOLQUÍ: Universidad de las Fuerzas Armadas.

Sanjuan, L. M. (24 de 03 de 2020). Deporte y Vida. Obtenido de La importancia de jugar en casa con los niños en la cuarentena: https://as.com/deporteyvida/2020/03/24/portada/1585059073_391039.html#:~:text=El%20juego%20es%20un%20potente,de%20aprendizaje%20y%20desarrollo%20personal.&text=Estar%20en%20casa%20con%20los,ellos%20y%20para%20los%20padre

BURILLO RUIZ, B. M. (2018). DISEÑO DE JUEGO DE MESA COMO HERRAMIENTA PARA DAR A CONOCER LAS CONSE-

CUENCIAS DEL INSOMNIO TECNOLÓGICO POR EL EXCESIVO USO DE LAS REDES SOCIALES. Peru: universidad san ignacio de loyola .

Camacho, M. (19 de 03 de 2019). DeVuegoBlog. Obtenido de La evolución de los juegos de mesa desde su origen hasta la actualidad: <https://www.devuego.es/blog/2019/03/19/la-evolucion-de-los-juegos-de-mesa-desde-su-origen-hasta-la-actualidad/#molongui-disabled-link>

Chambe Moreno, A. M. (2012). VIABILIDAD DE LA IMPLEMENTACION DEL CENTRO CON JUEGOS DE MESA INTELIGENTES. Guayaquil: UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL.

DOLORES, C. S. (2012). “LOS JUEGOS TRADICIONALES INFLUYEN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN LOS CENTROS INFANTILES “DIVINO NIÑO” Y SANTA CATALINA LABOURE” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI EN EL PERIODO DE SEPTIEMBRE 2010 A ABRIL 2011 – GUÍA DIDÁCTICA”. Ibarra: UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.

Donald, N. (2012). El Diseño Emocional por que nos gusta o no los objetos cotidianos. España: Paidós.

Enric, M. G. (s.f.). Diseño centrado en el usuario. Catalunya: Universitat Oberta de Catalunya.

Estebanell, M. (2002). Interactividad e interacción. Dialnet, 15-25.

FERNANDO, R. H. (2016). INTERACTIVIDAD EN LA COMUNICACIÓN VIRTUAL. Medellín: UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA.

Luis, G. S. (2010). JUGABILIDAD caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos. Granada: Universidad de Granada .

Morera Castro, M. (2008). GENERACIÓN TRAS GENERACIÓN, SE RECOBRAN LOS JUEGOS TRADICIONALES . MH SALUD, 1-8. NALLAR, D. A. (2015). Diseño de juegos en America Latina Estructura lúdica. Buenos Aires: Cecilia Barot.

PARRA BUESTAN, J. F. (2010). “EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACIÓN EN LA ANIMACIÓN TURÍSTICA”. . Cuenca: universidad de cuenca .

BIBLIOGRAFIA DE IMAGENES

<https://mejorconsalud.as.com/6-valores-cualquier-familia-feliz/>

<https://cienciadelamenteperu.com/el-desafio-de-las-relaciones/>

NACE LA “LOTERÍA DEL ESTADO DE CHIHUAHUA”: UN JUEGO PARA DIVERTIRSE, CONOCER Y APRENDER (parralminutoa-minuto.com)

<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2019/01/08/nota/7129460/quien-es-ella-nuevo-juego-mesa-mujeres-famosas-historia>

<https://ciudadolinka.com/2020/06/15/tapatiometro-juego-de-mesa-guadalajara/>

<https://www.microsiervos.com/archivo/juegos-y-diversion/ajedrez-esferico-magnetico.html>

Muñecos de Lego inspirados en Folklore peruano - mott.pe

<https://www.pinterest.com/pin/588775351282839219/>

