

# Diseño de un sistema lúdico e interactivo que propicia el pensamiento crítico en adolescentes colombianos

Susana Ng Chen

Juan David García Sánchez

Yulieth Andrea Morales Meneses

Instituto Departamental de Bellas Artes Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Diseño Gráfico

Asesores: Juan C. Morales Peña, Iván Abadía y Dulima Hernández

Cali, Colombia

13 de enero de 2023



# Diseño de un sistema lúdico e interactivo que propicia el pensamiento crítico en adolescentes colombianos

# Susana Ng Chen

Juan David García Sánchez

Yulieth Andrea Morales Meneses

Asesores: Juan C. Morales Peña, Iván Abadía y Dulima Hernández

Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador (a) Gráfico (a)

Instituto Departamental de Bellas Artes

### **Agradecimientos**

Agradecemos a nuestros padres por su permanente apoyo y su manera reiterativa de inculcarnos constancia para el logro de nuestras metas. Agradecemos a nuestras parejas por su apoyo integral e incondicional y su presencia en el enrevesado proceso académico. Agradecemos a nuestros compañeros por ser una grata compañía y el soporte en los momentos más necesarios de todo el camino de nuestros estudios. Agradecemos a los profesores asesores de nuestro trabajo de grado, por su sabiduría, sus puntos de vista siempre diversos y la motivación que necesitábamos en los momentos de mayor crisis.

Agradecimientos especiales a nuestros profesores Juan C. Morales Peña, Andrés Bolaños, Julio C. Rodríguez y Jairo H. Caicedo, por siempre ser un apoyo e inspiración para seguir adelante y tratar de alcanzar siempre nuestros objetivos.

# Tabla de contenidos

1. Resumen	6
2. Introducción	7
3. Descripción del contexto	8
4. Planteamiento del problema	13
4.1. Planteamiento de la pregunta de investigación	
5. Objetivos	14
5.1. Objetivo general	
5.2. Objetivos específicos	
6. Justificación	15
7. Estado del Arte	18
8. Marco teórico	51
9. Metodología	58
9.1. Primera fase, indagación y análisis de la información	
9.2. Segunda fase, generación y selección de alternativas	
9.3. Tercera fase, prototipado y consolidación de resultados	
10. Resultados	66
10.1. Resultados primera fase, indagación y análisis de la información	
10.2. Resultados segunda fase, generación y selección de alternativas	
10.3. Resultados tercera fase, prototipado y consolidación de resultados	

11. Conclusiones	93
12. Referencias bibliográficas	95
13. Anexos 1	00
13.1. Plan de trabajo	
13.2. Bitácora de proceso	

#### Resumen

La educación y el pensamiento crítico son puntos clave para la conservación tanto del medio ambiente como la plenitud y desarrollo del ser humano, por ello la enseñanza y el aprendizaje de este pensamiento crítico son objetivos importantes para la educación en todos los niveles y más aún en Colombia, un país dotado de un territorio mega diverso y multicultural y que cada vez su desarrollo de tecnologías avanza a pasos acelerados. Dicha evolución trae a su vez, herramientas que permiten con mayor facilidad las telecomunicaciones pero trae consigo también una bomba de información que no necesariamente es verídica. Este proyecto busca desarrollar una propuesta de recursos lúdico - didácticos que propicien el pensamiento crítico en adolescentes colombianos entre 13 y 19 años de edad.

Los resultados obtenidos en este proyecto se realizaron a través de un proceso de creación, ensayo, análisis y correcciones junto a estudiantes de Bellas Artes, con el fin de llegar a un resultado óptimo que cumple con los objetivos planteados.

Palabras clave: Pensamiento crítico, reflexión, autorreflexión, juegos, lúdica, didáctica.

### Mágicamente

El proyecto "Mágicamente", es un trabajo de grado para aspirar al título de diseñador(a) gráfico(a), del Instituto Departamental de Bellas Artes, el cual parte de nuestro interés por el pensamiento crítico, la reflexión por medio de los juegos, el impacto de las acciones humanas en todos los seres que habitan un territorio y el diseño gráfico como herramienta para generar espacios que lo propicien.

Como habitantes del territorio colombiano, el cual es tanto multicultural como megadiverso, tenemos la responsabilidad de protegerlo y convivir de la mejor manera entre todas las manifestaciones de vida. También es de gran importancia considerar y evaluar la información que se encuentra distribuida en todos los medios que esta era digital nos proporciona. Trabajar la capacidad crítica para el pensamiento reflexivo y la toma de decisiones de las cuales en ocasiones no solo afecta al individuo en su autonomía sino también a su entorno, es el objetivo de este proyecto.

El proyecto se ha apoyado de dinámicas lúdicas para recolectar información, pruebas en donde se han diseñado y desarrollado estrategias para conocer y generar interacciones con el público objetivo y el trabajo de campo, en donde se ha realizado una búsqueda de referentes de juegos. Gracias a este desarrollo se ha llegado a unas propuestas gráficas que constan de tres barajas, cada una con un objetivo específico guiado hacia la reflexión en grupo, autorreflexión y la reflexión a través del juego.

### Descripción del contexto

El concepto del pensamiento crítico se considera como una concienciación crítica y/o una reflexión autónoma, que implica un interés permanente por poner en cuestión todo tipo de información que se consume, no solo en ámbitos académicos sino también en entornos cotidianos. De acuerdo con Castillero (2017) se puede denominar el pensamiento crítico en el individuo como una facultad que le posibilita discernir la información por medio del análisis, para profundizar en temas y así le permita evaluar la veracidad del contenido expuesto en un contexto determinado. De esta manera se logra poner en cuestión todo tipo de información hasta no ser justificada de una manera exhaustiva.

Ahora bien, en el territorio colombiano existen dos instrumentos de evaluación que permiten medir la calidad de educación desde los ámbitos de educación media y superior. Estas herramientas dan evidencia de las competencias de los estudiantes en diferentes áreas específicas como en situaciones de la vida, capacidades, habilidades y aptitudes. En la educación media, desde el informe de las pruebas Pisa en el 2015 se define que el 43% de los 13.718 estudiantes de 15 años que la realizaron, no logran el promedio mínimo en la comprensión de textos escritos, que el 49% no logran estos niveles mínimos en ciencias, y que el 66% no lo logran en matemáticas, reafirmando que los jóvenes tienen un retraso de 2 y 3 años de escolaridad en las áreas evaluadas, ubicándose en el nivel 2 en la escala de desempeños de la prueba. Y por el lado de la educación superior, en las pruebas Saber Pro del año 2017, realizadas a estudiantes universitarios se arrojó un resultado global de 147 sobre un puntaje de 300.

En el artículo llamado "La educación colombiana y la falta de pensamiento crítico: qué hacer" Vélez (2018) afirma que:

No interpretan el texto más allá de lo explícito y no establecen relaciones entre lo local y lo global; no imaginan ni resuelven situaciones hipotéticas y no toman postura sobre las intenciones del autor; finalmente, no establecen relaciones entre los contenidos de los textos y las características contextuales de su vida cotidiana.

Por lo que se puede comprender que la población estudiantil no cuenta con las competencias suficientes para profundizar en cuestionamientos académicos ni situaciones externas de las instituciones educativas, evidenciando así una dificultad para evaluar contenidos complejos donde la reflexión ante estos, permiten la toma de decisiones y la resolución de temas planteados de una manera efectiva.

La formación académica en Colombia tiene determinados objetivos específicos declarados en la ley 115 por la Ley General de Educación en 1994, donde por ejemplo se encuentra lo siguiente: el fomento de la conciencia y la participación responsables del educando en acciones cívicas y de servicio social; la capacidad reflexiva y crítica sobre los múltiples aspectos de la realidad (...). Es por esto que, desde el plan de estudios de la educación media en Cali, se implementan asignaturas dentro de la clasificación de humanidades y materias para el desarrollo de competencias en el estudiante de manera íntegra, entre ellas están; castellano, idioma extrangero, sociales, artística, ética y religión. Por otro lado, se encuentran asignaturas de áreas que son propias de conocimientos que

pertenecen a campos específicos; como biología, física, química, cálculo, trigonometría e informática. Sin embargo estas materias cuentan con una intensidad horaria mayor en las instituciones, como es evidente en el plan de estudios de una institución educativa pública que hasta el presente año imparte química 4 horas a la semana, ética y religión cuentan cada una con intensidad de 1 hora semanal.

Vivimos en un mundo donde las telecomunicaciones forman parte de un aspecto fundamental de la sociedad actual, conforman la sociedad del conocimiento y de la información, debido a esto se encuentra un incremento sustancial en la distribución de información y el consumo de la misma. Esto ha posibilitado la circulación de noticias y contenido falso, que a su vez provoca un componente de desinformación que se encuentra a disposición de las personas en su diario vivir, afectando de manera directa en aspectos esenciales que integran al ser humano, como en lo físico, lo emocional e intelectual. El factor del desarrollo del pensamiento crítico en el individuo, le permite discernir y profundizar en la diversa información que se encuentra en el ciberespacio y otros medios, para establecer ideas basadas en argumentos sólidos y veraces.

Ahora bien, la participación de estas dinámicas de comunicación por parte de los usuarios de estas tecnologías, permiten la interacción y la circulación de información. Una gran parte de usuarios es denominada como la población adolescente, quienes activamente emplean dichas tecnologías como medio de entretenimiento, educativo e interactivo. Los adolescentes según Mansilla (2000) en la revista de investigación en psicología, son quienes comprenden un rango de edad entre los 13 a 19 años. También describió que entre

estos años se presenta una etapa de desarrollo físico, mental y emocional, generando cambios importantes en cuanto a cómo percibe el mundo, el entorno que les rodea y por ende su interacción social, siendo la adolescencia una etapa donde se destaca la permanente necesidad de explorar, de descubrir y de hacerse cuestionamientos.

Los adolescentes al desarrollarse desde su infancia en la presente era digital y que por ende son llamados nativos digitales, tienen habilidades que a su vez les responsabiliza significativamente en su capacidad crítica en el consumo y distribución de la información que se encuentra a su disposición de manera exorbitante y descontrolada. Según un artículo publicado en El Nuevo Día (Agencia EFE, 2017), un estudio de la Unión Internacional para las Telecomunicaciones (UIT) indica:

Casi uno de cada cuatro usuarios de Internet en el mundo se encuentra entre las edades de 15 a 24 años. En los países desarrollados se habla que un 94% de los jóvenes está conectado a la red. En su mayoría, son los adolescentes que están en los salones de clases.

En internet existen diversas plataformas que se han convertido en espacios ampliamente utilizados por jóvenes y adolescentes. Es aquí donde se permiten interactuar, además les es posible publicar y consumir información, buscar trabajo, entretenerse, y también utilizarlas como instrumento de aprendizaje. Entre las redes más populares que existen en la actualidad están Instagram, Tik Tok, Facebook, YouTube y Twitter. Así mismo, en esta población por lo general se mantiene una necesidad para interactuar de manera constante, por ello se evidencia un consumo importante de dichas redes sociales

que además de estas, se encuentran otros diferentes sistemas y diferentes medios que lo permiten para su desarrollo en ámbitos personales, familiares, académicos, profesionales entre otros.

Es de gran importancia considerar y evaluar la información que se encuentra distribuida en todos los medios, trabajar la capacidad crítica para el pensamiento reflexivo y la toma de decisiones de las cuales en ocasiones no solo afecta al individuo en su autonomía sino también a su entorno. Pensar es un acto complejo, en donde se traducen las ideas en interacciones de la persona con su contexto, estas a su vez no son necesariamente las más óptimas, es ahí donde la crítica entra a evaluar tanto su impacto como su repercusión.

### Planteamiento de problema

En el estudio, trabajo o en la vida misma, todos debemos de tomar decisiones o adoptar puntos de vista respecto a diversas situaciones. Actualmente vivimos en una sociedad repleta de noticias falsas que deambulan por los medios de comunicación y esto implica un problema a la opinión pública, pero mucho más a la población joven quienes son considerados "nativos digitales", sin embargo el Estudio Internacional sobre Alfabetización Computacional e Informacional, de la Asociación Internacional para la Evaluación del Logro Educativo, demostró que solo el 2% de estos logran discernir si una información es real o no. Los jóvenes están conformando el futuro del país y la educación de estos es la base del desarrollo social y económico de este mismo. Sin embargo; en Colombia las pruebas PISA e ICFES publicadas en el año 2018, dan cuenta de que tanto estudiantes de colegio como universitarios se encuentran en un nivel bajo de la escala de desempeño, siendo estos capaces sólo, de resolver preguntas de baja complejidad.

Por esta razón, resulta importante preguntarse: ¿Cómo propiciar desde el diseño gráfico, el pensamiento crítico en adolescentes entre 13 y 19 años en Colombia?

## **Objetivos**

## Objetivo general

 Desarrollar una propuesta de recursos lúdico - didácticos que propicien el pensamiento crítico en adolescentes colombianos entre 13 y 19 años de edad.

## **Objetivos específicos**

- Identificar principios o criterios claves sobre la lúdica y la didáctica para potenciar el pensamiento crítico en adolescentes por medio de revisión bibliográfica.
- Definir las estrategias lúdicas o mecánicas de juego que propicien el pensamiento crítico por medio de interacciones con público objetivo.
- Desarrollar prototipos de los recursos didácticos considerando requerimientos técnicos de producción y distribución de los productos diseñados.

#### Justificación

Carlos Vélez Gutiérrez (2018) mencionó: "La sociedad colombiana aún se encuentra muy arraigada a los extremos como las ideologías y los prejuicios", se entiende de este modo que se dejan de lado las razones y los argumentos, no se enseña a pensar autónomamente.

Según el informe del ICFES publicado en junio del 2018 no solo los estudiantes de colegio se encuentran en este grave atraso, sino también los universitarios, pues los resultados de las pruebas Saber Pro que realizaron los estudiantes, el puntaje global fue de 147 puntos sobre 300 posibles, dando a entender que en promedio, los futuros profesionales de Colombia se ubican en el nivel 2 de la escala de desempeño, siendo capaces sólo de responder preguntas de baja complejidad. Pizano (2014) menciona:

Desarrollar un pensamiento crítico o sea la posibilidad de tomar decisiones, de juzgar, de evaluar, de comparar y de contrastar, es otra de las misiones que debe tener una educación transformadora. Para pensar críticamente y tomar una posición, las personas deben tener una buena base de conocimiento que les permita ser ciudadanos globales.

Podemos evidenciar el impacto del pensamiento crítico al verlo como una importante herramienta para la educación ambiental y la protección de las especies, teniendo la capacidad de incentivar la reflexión en los perceptores sobre la problemática y las responsabilidades que se tiene como colombianos sobre la relación con otras manifestaciones de vida. Esto no solo beneficiará a las especies, el medio ambiente y la

relación entre persona y persona, también beneficiará a los propios jóvenes, permitiéndoles implementar el pensamiento crítico en sus vidas diarias, siendo más conscientes del mundo que los rodea y su participación en el mismo. Reconocer y respetar el entorno junto a sus habitantes, nos permitirá continuar formando parte de un territorio tan hermoso y megadiverso como lo es nuestra tierra colombiana, inculcar ese pensamiento crítico, esa responsabilidad para con la naturaleza y todas sus manifestaciones es primero, una necesidad de vital importancia para la conservación de este territorio y de toda la vida que lo compone y segundo, es dotar a sus habitantes de herramientas que les permitan construir un mejor futuro para todos y cada una de las manifestaciones de vida que aquí conviven.

Como estudiantes estamos conscientes del bajo nivel de desarrollo del pensamiento crítico en la educación, el cual es importante y necesario para nuestro desarrollo no solo como futuros profesionales sino también como ciudadanos. La educación en los jóvenes, debe buscar desarrollar habilidades cognitivas que le permitan generar un pensamiento crítico con la capacidad de resolver problemas, de proyectarse más allá de un memorizar y transmitir saberes. El ser humano a lo largo de su historia se ha visto expuesto a hacer del aprendizaje una parte de su vida, esto con el propósito o el fin de solucionar los desafíos que se le presentan o como una búsqueda de solución a los propios. Posada (2014) comenta:

El aprender se presenta como una actividad de descubrimiento, encuentro de sí y del ambiente que rodea al individuo, situación que a nivel social es organizada por las

instituciones, quienes por medio del currículo y las normas educativas lo convierten en una forma de integración, socialización y endoculturación.

Es pertinente buscar los métodos más óptimos y agradables que generen gusto en los estudiantes, buscando siempre una actitud activa e integradora, alejándose de métodos aburridos. De este modo, el juego como estrategia de aprendizaje permite a los estudiantes expresarse y analizar sus experiencias, este los motiva a tener sus propias ideas, a seguir sus propias líneas de indagación y a elegir cómo y por qué quieren hacer determinadas cosas. Poy-Castro (2015) comentó: "El juego educativo con énfasis en desarrollar el pensamiento crítico, promueve el crecimiento personal del estudiante, en razón de promover competencias y habilidades cognitivas, emocionales y motoras". Además de ser una forma divertida de pasar el tiempo, los juegos enfatizados en el desarrollo del pensamiento crítico permiten estimular el cerebro con el análisis de la información de manera racional y realizando un juicio lógico, ayudando de esta forma a resolver problemas, tomar decisiones y a comprender las consecuencias de las acciones.

Es necesario recalcar en el ser humano como individuo racional y crítico por naturaleza, la gestión de emociones y la salud mental como aspectos indispensables para mediar entre sus emociones, saberes y la toma de decisiones con argumento y justificación. Es por esto que en todos los ámbitos educativos que se encuentra involucrado, es indispensable crear un ambiente donde cuestionar, tenga validez para poder profundizar en los temas, manejar un aprendizaje integral y valioso en una educación con humanidad; es

importante fomentar una salud mental estable y sana para facilitar el desarrollo del pensamiento crítico en los jóvenes, ya que una gestión apropiada de las emociones promueve una regulación, autonomía e imparcialidad donde la mediación de la razón y la emoción tenga cabida en las decisiones del individuo. Patiño (2014) afirmó: "Es más una actitud de vida que una habilidad aislada, pues implica al sujeto integral, con razón y con emoción, con deseos y voluntad".

### Estado del arte

En este apartado se analizan las propuestas de diferentes fuentes que han abordado parámetros similares al proyecto, como la ética, la reflexión y la lúdica. Debido a la naturaleza inicial del proyecto la cual giraba en torno al medio ambiente y sus manifestaciones de vida esta temática está muy presente en el estado de arte.

El análisis de los métodos que estos diferentes autores han optado para lograr sus respectivos objetivos nos permitirán entender, aprovechar, mejorar y/o proponer nuevos recursos capaces de cumplir con nuestro objetivo planteado.



Imagen 1. GAIA. (2011). Fur Farming [Campaña]. https://www.gaia.be/en/campaigns

## **Fur Farming**

**Año.** 2011.

Autor. GAIA (Global Action in the Interest of Animals).

Categoría. Animales, respeto, conciencia, justicia, ética, consumo.

**Objetivo general del proyecto.** En esta campaña, la institución GAIA quien se encarga en formar campañas y activismo a beneficio de la protección de los animales, trabaja para detener la cría de pieles en Bélgica y actúa como miembro de Fur Free Alliance para luchar contra la industria peletera en otras partes del mundo.

Como defensores de los animales GAIA busca el bienestar animal protegiendo sus derechos, bajo su fuerte convicción de que los animales deben ser tratados con respeto y merecen una vida digna.

De qué se trata. La producción de pieles es responsable del sufrimiento y la muerte de decenas de millones de zorros, visones, chinchillas, mapaches, castores y otros animales, los cuales son criados en jaulas y luego gaseados, electrocutados analmente, ahogados, golpeados o asesinados por otros medios para hacer abrigos, collares y otros accesorios.

GAIA a través de diversas campañas como ésta que son visualmente impactantes, muestra la cruda experiencia y realidad de los animales que viven a fin de la utilidad, con el propósito de dar a conocer el sufrimiento que se provoca en las especies explotadas gracias a dichas prácticas, para que de esta manera se logre un apoyo por parte de las personas con

la intención de detener a las granjas productoras de pieles, que también causan un importante daño medioambiental en el planeta.

Alcance. Desde enero de 2015 se ha logrado detener la producción de pieles en la región de Valonia, Bélgica y Países Bajos. GAIA continuamente sigue presionando al gobierno para la desaparición total de estas granjas e indica claramente que la mayoría de los Belgas está a favor de una prohibición en todo el país, esto siendo evidenciado por medio de una encuesta, donde la población se opone a la cría de animales para obtener su pelaje. El 22 de julio del 2018 lograron que la comunidad flamenca de Bélgica acepte la prohibición de estas granjas y esperan que para el 01 de diciembre del 2023 se prohíba en su totalidad la cría de animales para estos propósitos.

GAIA cuenta actualmente con 62.000 colaboradores, una página web que en el mes de octubre del 2021 ha tenido en promedio un tráfico diario de 4.304 personas. Además GAIA es mencionado en aproximadamente 1.720 dominios, cuenta también con FanPage de Facebook, en donde registra 140.060 seguidores y 144.088 *me gusta*. En Twitter, donde promociona sus campañas, posee 5.986 seguidores, además de ello para la campaña Fur Farming contaron con la imagen y el apoyo del actor Jean Claude Van - Damme, quien en su cuenta de twitter posee 388.644 seguidores. Tanto la página web, sus redes sociales y las campañas se encuentran actualmente activas.

Qué aporta a nuestro proyecto. La contundencia de una imagen impactante y conmovedora que puede movilizar al espectador para apoyar una causa, y cómo a través de

una campaña que utiliza la imagen de un personaje influyente y una fotografía sin censura podemos lograr un movimiento activo en benefício de los animales, de esta manera la comunicación gráfica permitió mostrarles a las personas de Bélgica una cruda realidad que los incita a tomar decisiones sobre lo qué quieren que suceda en su país con respecto a los animales.

Esto es un claro ejemplo del alcance que podemos llegar a tener con nuestro proyecto, el nivel de fuerza que puede llegar a tomar una estrategia de comunicación de alto impacto en términos visuales y una diversidad de canales comunicativos que transmite un mismo mensaje, ya sea un video, cartel, encuestas, sitio web, redes sociales, todos enlazados en beneficio a un mismo movimiento.



Imagen 2. Duthie, E., & Martagón, D. (2014). *Mundo Cruel* [Libro - juego]. <a href="https://www.wonderponderonline.com/tienda/mundo-cruel">https://www.wonderponderonline.com/tienda/mundo-cruel</a>

#### Mundo cruel

**Año.** 2014.

Autor. Ellen Duthie.

Ilustradora. Daniela Martagón.

Categoría. Reflexión, conciencia, ética, filosofía.

**Objetivo general del proyecto.** Esta serie de libros del apartado *filosofia para niños* de Wonder Ponder, tiene como objetivo indagar el pensamiento crítico a partir de la crueldad y sus distintos matices en la vida cotidiana, generando espacios de reflexión a través de las preguntas que se encuentran a disposición del lector.

**De qué se trata**. El libro/juego está compuesto por una serie de 14 láminas ilustradas que exhiben situaciones cotidianas, en su reverso se descubre una serie de preguntas que despiertan la reflexión en los lectores las cuales están basadas en los grandes cuestionamientos de la filosofía, pero de una forma simple, divertida y llamativa.

**Alcance.** El libro hasta el momento ha alcanzado 9 ediciones, ha tenido 6 reimpresiones en España, cuenta con traducción en varios idiomas y se encuentra aún en venta. En su página web, específicamente en la sección de *Mundo Cruel* registra para el mes de octubre del 2021 un tráfico de 1.500 visitas mensuales promedio, además se encuentra referido en 298 dominios.

Qué aporta a nuestro proyecto. El acercamiento a temas éticos, filosóficos y/o reflexivos para un público amplio pero especialmente infantil, de una forma didáctica, divertida y atractiva que hasta los niños pueden comprender. Se resalta la dinámica entre el usuario y el libro que consiste en una especie de dialéctica, ya que establece un diálogo en forma de entretenimiento provocando el desarrollo de la capacidad expresiva del lector, además, que explora el uso de formatos físicos e ilustrados, los cuales facilitan la construcción de un mapa visual y conceptual del tema.



Imagen 3. Mesa Barco Daniela María. (2015). Copito Tití. [Proyecto de grado] <a href="http://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/979">http://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/979</a>

## Copito Tití

**Año.** 2015.

Autores. Mesa Barco Daniela María.

Categoría. Protección animal, naturaleza, responsabilidad ambiental, diseño de experiencias.

**Objetivo general del proyecto.** Pone a disposición de un público infantil temas como maltrato animal y la empatía con el entorno natural, por medio de una estrategia gráfica que busca concientizar sobre la importancia de la conservación de especies endémicas de Colombia, a partir del diseño de experiencias y el diseño participativo.

De qué se trata. Trabajo de grado de la Universidad Piloto de Bogotá, realizado por la estudiante de pregrado de diseño gráfico Daniela Mesa sobre las especies endémicas de Colombia víctimas de tráfico animal y en riesgo de extinción. Para este proyecto se toma como referencia el Mono Tití cabeciblanco, a partir de esta especie se crea el personaje principal llamado Copito Tití y con esta temática se generó un kit didáctico pensado para desarrollarse de una manera sostenible; cuenta con un libro de actividades con ilustraciones y textos cortos que explica diferentes problemáticas por las cuales atraviesa Copito Tití, como lo es el tráfico ilegal de especies. Este libro requiere de la interacción e intervención del lector ya que lo hace parte del relato para brindarle ayuda como en las secciones llamadas buscando ayuda, dibujando a Copito y creando un libro en conjunto, donde incentiva la creatividad del infante a partir de diversos dibujos del Tití Cabeciblanco y también se le enseña a crear pequeños libros a partir de materiales económicos, mientras se

les proporciona ideas por las cuales pueden dar a conocer la problemática de los animales que se encuentran en peligro.

Para conformar una campaña más completa se incluyó en el kit máscaras relacionadas al Mono Tití que luego se estamparon de forma gratuita con el personaje, esta dinámica forma parte del stand donde se da información acerca del proyecto y la adquisición de sus productos.

Alcance. La estrategia didáctica de comunicación Copito tití demostró un impacto positivo en la comunidad donde se trabajó, generando espacios reflexivos por medio del entretenimiento y métodos lúdicos de intervención. Aunque no cuenta con divulgación en redes al ser una campaña pequeña de pregrado, se realizó una etapa de prueba al usuario donde se comprobó la efectividad de la propuesta en un evento infantil, que evidenció una buena aceptación, participación y entusiasmo de todos los niños al realizar algunas actividades que se proponen en el proyecto.

Qué aporta a nuestro proyecto. Podemos reconocer en él la importancia de desarrollar estrategias que involucren al público objetivo, que pueda incentivar su sensibilidad y pensamiento crítico acerca de la historia que está observando gracias a su intervención creativa, para hacerlo parte de un espacio de entretenimiento y de educación donde se propicia desde edades tempranas seres humanos sociales activos. Por otro lado, reconocemos que es necesario considerar el uso de métodos de producción ecológicos y/o

sostenibles para el desarrollo de proyectos de esta índole, para promover también desde la práctica la responsabilidad ambiental que tiene el ser humano.



Imagen 4. ONU. (2016, 25 mayo). Wild for Life [Campaña]. https://wildfor.life/es

# Wild for life (Locos por la vida)

**Año.** 2016.

**Categoría.** Medio ambiente, fauna silvestre, tráfico ilegal, educación, interés público.

Autores. ONU.Lo

**Objetivo general del proyecto.** Concientizar y combatir el tráfico ilegal de fauna salvaje, el cual está poniendo en peligro de extinción a muchas especies, a través de la interacción de las personas en el campo digital.

De qué se trata. Esta campaña impulsada por la ONU reconoce los delitos contra la naturaleza como graves y como una amenaza al desarrollo sostenible. La iniciativa involucra a todos los actores internacionales de diversos ámbitos y sectores, en donde la persona interesada ingresará a un apartado llamado *hazte salvaje* en la página web de Wild for life, ahí, mediante elección propia o por medio de un quiz, se le asigna un animal salvaje al visitante, quien se toma una foto, y automáticamente se genera un montaje con la especie determinada. La idea es hacer pública la imagen con el objeto de motivar a quienes la ven para que sean parte de esta iniciativa.

Alcance. Al ser impulsada por la ONU, cuenta con colaboradores como organizaciones, fundaciones, empresas, personalidades influyentes y gobiernos que se han comprometido a ayudar a combatir el comercio ilegal de vida silvestre. Entre sus colaboradores se encuentran: The Ocean Agency, Kenya Wildlife Trust, Lonely Whale, WWF, Sea Legacy, entre otros. Éste se expone en el canal de Youtube de la UNEP, en donde ha alcanzado hasta el momento un total de 21.131 vistas, también ha sido mostrada en el evento del día mundial del medio ambiente en Angola en el año 2016. La campaña cuenta también con un hashtag (#wildforlife) el cual permite una mayor interacción y difusión por las redes sociales como Instagram y Twitter.

El proyecto es apoyado por personajes reconocidos como la cantante Ellie Goulding, la actriz Amanda Cerny, la actriz china Li Bing Bing, el cantante Miguel Bosé, entre otros. Quienes comparten y hacen difusión en sus redes sociales sobre esta iniciativa. Como ejemplo; en el perfil del futbolista brasileño Neymar Jr. El post publicado usando la interacción "hazte salvaje" ha logrado generar 552.868 *me gusta* y 161.773 comentarios.

La página web Wild for Life registra para el 31 de octubre de 2021 un tráfico de 256.329 visitas aproximadamente y ha sido mencionado en 1.480 dominios.

Qué aporta a nuestro proyecto. Una nueva forma de aportar al conocimiento de las especies afectadas por el tráfico ilegal, donde las celebridades o líderes de opinión, a través de sus círculos de influencias promueven la conciencia sobre las condiciones de las especies en peligro, esto por medio de un sitio web que genera una imagen que los califica como protectores de las especies. Es una acertada manera de unir a un conjunto de personas bajo una bandera en la que también creen sus "ídolos", además permite una interacción constante a partir de la elección del animal basado en un test de personalidad hasta la publicación del resultado obtenido que permite mostrar a los demás el grupo que conforma el usuario. Es interesante cómo se apoya a una causa justa y al mismo tiempo se educa sobre la condición en la que se encuentran algunas especies, logra un engranaje en todas las acciones al punto en que cada interacción genera otra y provoca mayor movimiento para viralizar la campaña.

En qué falla. Tiene bastante potencial y gran difusión gracias al apoyo de los personajes famosos que hacen parte de ella, sin embargo los videos de promoción, solo se ven en el canal de la ONU, que evidencia pocas visitas y/o vistas. También hay que mencionar que la estrategia interactiva posee fallas en la activación de cámara desde un computador de mesa; es posible que al transcurrir el tiempo su desarrollo de código ha ido quedando obsoleto.



Imagen 5. Hope Works Project. (2018, 20 noviembre). *Hope Works* [Página Web]. <a href="https://www.hopeworksproject.com">https://www.hopeworksproject.com</a>

## Hope Works

**Año.** 2018.

Categoría. Infancia, educación, medio ambiente, salud, ética.

Autores. Hope Work Project.

**Objetivo general del proyecto.** Usar el poder del entretenimiento para despertar la esperanza de una generación (niños).

De qué se trata. El proyecto se conforma de 12 compañías de medios globales, que han generado 12 cortometrajes dirigidos a niños de entre 4 a 12 años, donde cada contenido audiovisual viene acompañado de un recurso (talleres) diseñado para ser estudiado en ámbitos escolares o en hogares con la ayuda de maestros como de padres, propiciando espacios de reflexión con la idea de guiar a los niños desde los medios dándoles la herramientas para convertirse en jóvenes comprometidos, seguros, inspirados y esperanzados.

Alcance. Trabaja de la mano de Unicef y otros grandes colaboradores como lo son:

Cartoon Network, Disney Channel, Dreamworks, Sky Kids, entre otros. Quienes aportan

para la elaboración de los cortometrajes que se encuentran alojados en la página web de

Hope Works y en plataformas como Youtube.

Para medir su alcance, se toma el corto "A Whale 's Tale", el cual muestra a una ballena ayudando a otros animales marinos a liberarse de los desechos que son arrojados al mar, de la misma manera muestra cómo un niño trata de buscar apoyo y limpia las playas. El video se encuentra subido en Youtube por Wild Brain Happy, Hope Works, Cartoon Network UK, Disney Junior España y CBC Kids con un total de 1.803.833 vistas.

Además Hope Works posee una cuenta en Twitter con 219 seguidores donde promueven los cortometrajes, de la misma manera los colaboradores anteriormente mencionados promocionan estos contenidos a partir de sus diversas cuentas de redes sociales. Su página web registra para el 31 de octubre de 2021 un tráfico de 152 visitas aproximadamente y ha sido mencionado en 36 dominios, lo que evidencia un apoyo significativo principalmente debido a sus colaboradores.

Qué aporta a nuestro proyecto. Nos permite apreciar una manera particular de aportar a una solución, más allá del desarrollo de un producto, es la creación de una estrategia completa que invite a la participación de otros creadores para generar contenido que promueva los ideales del mismo. La participación externa y la publicación en distintos perfiles permite una mayor expansión del evento, por lo tanto una mayor difusión del contenido.

Otra contribución relevante no es el contenido per se, sino su profundización por medio de los talleres que propician espacios externos a la campaña para ahondar en los contenidos desde otros contextos.



Imagen 6. Greenpeace. (2020, 22 octubre). *There's a monster in my kitchen* [Animación]. https://www.youtube.com/watch?v=8rIjVDo\_u8c

## Hay un monstruo en mi cocina (There's a monster in my kitchen)

**Año.** 2020.

Duración. 2 minutos.

Género. Animación, fantasía, reflexión, cortometraje, antropocentrismo.

**Autores.** Agencia Creativa Mother y producida por el estudio Cartoon Saloon para GreenPeace.

**Objetivo general del proyecto.** Exponer la destrucción de la fauna y flora por medio de diversas historias que viven los animales, con el fin de obtener firmas para la

petición que exige a las grandes compañías minimizar el impacto medioambiental a causa de la explotación de los recursos naturales.

De qué se trata. A través de animaciones como hay un monstruo en mi cocina en donde se narra la historia de un niño contemplando el relato de un jaguar, que le cuenta desde su punto de vista la desgarradora realidad a causa de la deforestación desenfrenada en lugares donde habita, como en el Amazonas. El niño explora junto al jaguar cómo la producción de carne para nuestro consumo está impulsando la destrucción de los bosques, y finalmente promete motivar a otros a proteger el medio ambiente.

La animación es la herramienta utilizada por la campaña de GreenPeace para realizar un "call to action" y así incentivar a las personas a firmar una petición que exige a las empresas ganaderas, minimizar la deforestación causada en los bosques amazónicos para ampliar la zonas de producción ganadera.

Alcance. Al ser un video subido a Youtube y doblado en varios idiomas, tiene un alcance mayor debido a su fácil difusión en entornos digitales. El video se encuentra subido por Greenpeace Internacional y sus filiales en Reino Unido, España, Canadá, Francia, Alemania, Argentina y Luxemburgo.

En la plataforma de Youtube por medio de los canales de GreenPeace de distintos países, se alcanzó hasta el momento un total de 5.915.573 vistas, en la red social de Instagram en los usuarios verificados de GreenPeace, se alcanzó hasta el momento un total de 1.099.811 reproducciones y en Facebook en los usuarios verificados de GreenPeace,

hasta el momento un total de 133.000 reproducciones y el video ha sido compartido 2.251 veces. En la página oficial de GreenPeace España hay un total de 83.671 firmas, en GreenPeace Canadá un total de 57.699 firmas, en GreenPeace Alemania un total de 387.105 firmas y en GreenPeace Argentina un total de 92.400 firmas.

Qué aporta a nuestro proyecto. En primera instancia se toma en cuenta la narrativa, la cual juega con la idea de la vida desde otro punto de vista, transformando lo que se entiende como monstruo a través de un giro argumental donde el "villano" no es quien se cree. Por otro lado, la síntesis de formas para la creación de personajes, tanto humanos como animales es llamativa y práctica, permitiendo transmitir emociones con gran efectividad. El uso de la animación como parte de una estrategia que busca llevar un mensaje conmovedor y motivar a las personas a realizar una acción determinada. En conclusión tanto la producción audiovisual como la estrategia planteada genera un espacio de sensibilización y acción acerca del tema.

En qué falla. El video tiene bastante potencial, es sensibilizador y gráficamente es muy bueno, pero el call to action no es lo suficientemente claro pues al final no indica a dónde dirigirnos ni cómo llegar hacia el sitio web que forma parte de la campaña donde se aloja la petición para ser firmada, además de que gráficamente están desvinculados el video y la página anteriormente mencionada. No se aprovecha el estilo de ilustración para conectar el estilo de los elementos de la campaña con su propósito.



Imagen 7. WWF. (World Wildlife Fund). (2020, 8 noviembre). *Back to Wild* [Animación]. <a href="https://www.planetasanogentesana.com/blog/de-regreso-a-lo-salvaje">https://www.planetasanogentesana.com/blog/de-regreso-a-lo-salvaje</a>.

## De regreso a lo salvaje (Back to wild) de la campaña "planeta sano, gente sana"

Año. 2020

Duración. 4:15 minutos

Género. Animación, reflexión, fantasía, naturaleza, cortometraje.

Autores. Lung Animation para WWF.

**Objetivo general del proyecto.** La campaña "planeta sano, gente sana", busca generar conciencia al espectador sobre el impacto negativo que se puede producir en el planeta como en el ser humano, la explotación indiscriminada de la fauna y flora, considerada como insumo a través de la experiencia en el transcurso de la pandemia del

covid 19. El video entonces tiene como propósito el incentivar la reflexión acerca de la relación entre las personas y la naturaleza, con el objetivo de construir un mejor futuro para estos.

De qué se trata. Consiste en una animación donde una abuela narra un cuento a su nieta mostrando los efectos del hambre insaciable del ser humano por dominar y poseer todo lo que le rodea, sin analizar las posibles consecuencias que esto pueda traer. Expone el comportamiento depredador de las personas y cómo esto termina alterando los ecosistemas, las especies que en ellos habitan, y por ende al mismo ser humano.

La campaña, busca proponer una recuperación verde de la economía mundial, en donde incentivan a cultivar los alimentos propios, cuidar de los suelos, proteger las áreas silvestres, fabricar sin contaminar el medio ambiente y afrontar los retos del cambio climático. De este modo, la campaña en fechas del 01 de agosto al 19 de septiembre del año 2021, buscó reunir 100.000 firmas en 50 días, petición que podía ser firmada de forma individual como representando a una institución.

Alcance. La animación se encuentra publicada en Youtube y hasta el momento está disponible en 2 idiomas (español e inglés), esto permite la fácil visualización y permite poder medir la cantidad de reproducciones que ha generado el video. Este mismo se encuentra publicado en Youtube por WWF International y por WWF Colombia, los cuales suman un total de 4.368 vistas. Por otro lado, se encuentra también publicado en el Instagram WWF International contando hasta el momento con un total de 40.155

reproducciones y en Facebook en el usuario verificado de WWF internacional va hasta el momento un total de 14.800 reproducciones.

La campaña entonces se encuentra todavía activa como se puede apreciar en los hashtag utilizados por los voluntarios, que son un grupo de celebridades latinoamericanas, artistas, periodistas, presentadores y creadores de contenido. Además la asociación con personas famosas permite que la campaña tenga una divulgación óptima: a través de búsquedas orgánicas de estos socios, el buscador sugiere la página de la campaña lo que lleva a la visibilidad de la misma, registrando mayores entradas orgánicas a través de este medio, que con la búsqueda orgánica de la página en sí.

Para el día 11 de noviembre de 2021, el blog de *planeta sano gente sana.com* ha tenido 1.945 visitas que ha sido el más alto hasta el momento y ha sido mencionado en 15 dominios.

Que aporta a nuestro proyecto. una narrativa que busca propiciar una reflexión en los espectadores tomando como contexto la crisis sanitaria que afecta actualmente al mundo (COVID-19). También se considera, cómo nuestras actitudes de consumo y nuestra depredación inconsciente afecta al planeta y nos afecta a nosotros. Ésta metodología basada en tomar sucesos del mundo real y adicionarlos a la trama de la narrativa es fundamental para propiciar una mejor sensibilización respecto a estos temas, jugando con la idea de la responsabilidad y la posibilidad de un mundo mejor.

Es interesante que inicia con una animación con modelados 3D simulando la realidad para luego pasar a una animación 2D con la que se representa un pasado triste de hechos gracias al comportamiento humano. Por otro lado, analizar los vínculos con personas que poseen fuertes influencias sociales permite una mayor expansión de la campaña a través de sus redes y demás, generar una red de estos influenciadores permite una mayor divulgación del mensaje.

En qué falla. Una sugerencia para mejorar aún más el alcance de la campaña sería solicitarles a los socios que forman parte de la misma, conocidos como voluntarios, realizar una publicación etiquetando y usando el hashtag respectivo. Evidenciamos en los perfiles de estos voluntarios un déficit de difusión acerca de la campaña misma.



Imagen 8. Uramado AR. (2021). [Campaña] https://juliestephenchheng.com/portfolio/uramado-ar/

## Uramado AR

**Año.** 2021.

Autora, ilustradora y directora. Julie Stephen Chheng

Categoría. Fantasía, poesía, misticismo, lúdico, entretenimiento, realidad aumentada, reflexión, cultura.

**Objetivo general del proyecto.** Dinamizar la diversidad de lugares por medio de historias de diferentes personajes que interpretan espíritus de la naturaleza considerados

como "Tanukis" quienes interactúan en nuestros espacios cotidianos por medio de la realidad aumentada.

De qué se trata. Este proyecto consiste en un kit de piezas gráficas que se conforma por un libro, stickers, máscaras, juguetes de papel, murales, todo en realidad aumentada y una app gratuita para iOs o Android que posibilita la experiencia virtual. Esta dinámica interactiva consiste en que a partir de un libro de 66 páginas se narra al espectador una historia llena de magia y poesía por medio de los Tanukis ilustrados, textos breves y colores llamativos. En dicha experiencia se hace uso de los stickers sobre la superficie que se desee, en donde el lector puede darle vida a cada personaje por medio de su dispositivo móvil y a partir de ahí se desarrolla un juego en el que se interactúa con el Tanuki, donde las personas se encuentran con ellos, estos cobraran vida y empezaran a realizar preguntas y analizará las respuestas que los usuarios den y que por medio de ello empezarán a cuestionar las diferencias entre ellos y los seres humanos. Por último para complementar la dinámica; las máscaras representan a cada animal para darles vida a través del usuario y los juguetes de papel completan el juego porque se combinan los animales y los elementos creando muchas posibilidades dando todos los resultados posibles para así experimentar todas las particularidades del juego, esto puede usarse como decoración o para guardar objetos.

**Alcance.** El proyecto Uramado AR fue desarrollado en Francia, permanece en constante actualización y está destinado a un público adulto e infantil. Su historia se encuentra en 6 idiomas diferentes; francés, inglés, español, chino, japonés y coreano

logrando un gran alcance en cuanto al gran rango de público que abarca. Cuenta con más de 18 videos subidos en diferentes canales de la plataforma audiovisual Youtube y uno de ellos publicado por su autora Julie Stephen Chheng con 1.229 visualizaciones. Se ubica en diferentes redes sociales tales como Instagram donde a partir del hashtag #Uramado AR' se despliegan 208 publicaciones promocionando y evidenciando la interacción de las personas con este atractivo proyecto de diseño.

Uramado AR en Google Play ha obtenido más de 10.000 descargas y hasta el momento la aplicación sigue vigente. Este también cuenta con exhibiciones físicas en Pont Des Arts, un puente ubicado en el centro de París, Francia o en La Gaite Lyrique un centro de arte digital y música moderna del mismo país, en exhibiciones en New York, Tokyo, Shanghai, Costa Rica y España.

Qué aporta a nuestro proyecto. Desde combinar elementos físicos con elementos virtuales para así generar una mejor interactividad, hasta experimentar en diferentes formatos como: libros, stickers, murales, máscaras y demás elementos impresos que amplían y complementan la experiencia del usuario, todo girando alrededor de la temática y la gráfica propuesta sin dejar de lado la importante interacción en realidad aumentada que da vida como tal al proyecto.

Pensar en un proyecto de esta magnitud enfocado en el tráfico ilegal de especies, es una motivación enorme, pues mezclar la realidad y la virtualidad para exprimir la experiencia y la sensibilización es un camino muy interesante para abordar desde el proyecto que planteamos.



Imagen 9. The Humane Society of the United States. (2021, 6 abril). *Save Ralph* [Animación]. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G393z8s8nFY">https://www.youtube.com/watch?v=G393z8s8nFY</a>

# Save Ralph

**Año.** 2021.

Autor. The Humane Society of the United States.

Categoría. Animales, conciencia, ética, reflexión, stop motion.

**Objetivo general del proyecto.** Es un cortometraje con el objetivo de visibilizar y concientizar sobre el testeo en animales con fines cosméticos y realizar un llamado a la acción para firmar una petición para la prohibición de las pruebas en animales.

De qué se trata. El video retrata la vida de un conejo de pruebas llamado Ralph, el cual toma estos testeos como su trabajo, explica el por qué de sus condiciones físicas, todo con un tono triste y siempre reforzando su ideal de "hacerlo por la humanidad", explica también que es el trabajo al que se ha dedicado toda su familia desde sus abuelos, sus padres, sus hermanos y sus hijos, comentando que muchos han muerto y que su destino no será diferente.

El video pasa a explicar gráficamente algunas de las condiciones a los que son sometidos los animales de prueba finalizando con un Ralph muy maltrecho que se despide de todos. Al final del video se explica de qué va la campaña y hacen un llamado a las personas (call to action) para ayudar a detener el testeo en animales.

**Alcance.** Al ser un video subido a Youtube y doblado en varios idiomas, tiene un alcance mayor debido a su fácil difusión en entornos digitales. El video original se encuentra subido por Humane Society of the United States.

En la plataforma de Youtube por medio del canal de Humane Society of the United States, se alcanzó hasta el momento un total de 13.649.772 vistas y en su making of un total de 3.205.841 vistas. El hashtag #saveralph en la plataforma de Youtube es mencionada en

8.046 videos y 5.957 canales, dando también como resultado muchos vídeos relacionados con el cortometraje, los cuales suman alrededor de más de 12.000.000 de vistas, potenciando la campaña como un posible producto transmedia. En la red social de Instagram el mismo hashtag tiene alrededor de 60,8 millones de publicaciones y en facebook un total de 123.000 personas se encuentran publicando sobre #saveralph. Existe también una publicación de instagram por parte de Humane Society International, celebrando el baneo del testeo en animales en el país de México, el cual tiene más de 85.505 me gusta y 1.288 comentarios.

Para el desarrollo del cortometraje trabajaron distintas celebridades como Zac Efron, Olivia Munn, Ricky Gervais y el director de Jojo Rabbit y Thor: Ragnarok, Taika Waititi quien dio su voz para Ralph. Este mismo en su perfil de instagram tiene publicado el corto Save Ralph, el registra 3.191.030 reproducciones y 5.620 comentarios.

La página web de Human Society International registra para el 31 de octubre de 2021 un tráfico de 148.408 visitas a diario aproximadamente y ha sido mencionado en 10.760 dominios.

Qué aporta a nuestro proyecto. Desde la perspectiva narrativa aporta a una comunicación interesante, pues con el uso de la figura retórica de la ironía resalta el desinterés del ser humano por las otras formas de vida. Desde el apartado gráfico, el uso del stop motion permite un mayor impacto por lo escaso de las obras que se producen con esta

técnica y también el uso de la prosopopeya permite una mayor empatía respecto a los maltratos a los cuales Ralph es sometido.

El impacto del video logró generar una comunidad alrededor de la misma obra de Ralph que dio a conocer la temática desde otros puntos de vista, aumentando su difusión a través de contenidos desarrollados por terceros. Propiciar estas comunidades transmedia permite que la campaña genere otros espacios, sus integrantes creen nuevo contenido y el mensaje continúe propagándose.



Imagen 10. Koati. (2021). [Campaña] https://www.koati.com/es

## Koati

**Año.** 2021.

Autores. Timeless films y WWF.

Categoría. Conciencia, visibilización, ética, reflexión, animación, fauna local.

Objetivo general del proyecto. Es una estrategia de comunicación y educación que promueve una vida sostenible y la conservación del planeta inspirado en hábitats, fauna y flora latinoamericana en riesgo de extinción. Conformado por varios recursos audiovisuales tales como página web, juegos interactivos, álbum musical y fichas educativas cuyo objetivo consiste en propiciar la educación ambiental sobre los ecosistemas latinoamericanos.

De qué se trata. Proyecto realizado en colaboración de WWF (World Wide Fund For Nature) que incluye material digital de edu-entretenimiento siendo la película de comedia animada Koati el ítem principal de esta estrategia comunicativa, en donde forman parte una serie de hábitats y animales que en su mayoría se encuentran en riesgo de extinción tales como la mariposa monarca, el jaguar, el coatí, entre otros. Estos personajes son una familia de criaturas exóticas que a través de aventuras y que en busca de evitar la destrucción de su hogar desarrollan la premisa principal de este largometraje; "juntos podemos salvar a la naturaleza, y a cambio podemos descubrir que la naturaleza nos salvará a todos".

**Alcance.** El proyecto se desarrolla en colaboración con WWF a nivel internacional, junto con la compañía discográfica Sony Music Latin para la distribución de su álbum musical, además cuenta con la participación de grandes artistas e influencers hispanos de

renombre tales como Sofia Vergara, Marc Anthony, Evaluna Montaner, Sebastian Villalobos, entre otros. Estos artistas al ser la voz e imagen del proyecto logran promover y promocionar activamente esta producción por diferentes medios para llevar el mensaje a un reconocimiento de nivel global.

Koati es una estrategia completa que incluye promoción en la plataforma de youtube e instagram y se encuentra en español como en inglés, logrando así que el mensaje medioambiental salga de latinoamérica y alcance países extranjeros. Logra abarcar un público amplio ya que el largometraje se considera de contenido cómico y familiar, dirigido a espectadores desde el más joven hasta el más adulto, también se complementa con una página web donde se aloja toda la información necesaria sobre el proyecto que fomenta el conocimiento acerca de las especies y hábitats latinoamericanas que se muestran en esta producción.

Para tener en cuenta el alcance de Koati gracias a sus reconocidos participantes se toma como referencia una publicación realizada por Sofia Vergara quien es productora ejecutiva y la voz de Zaina una serpiente de coral que forma parte de los protagonistas, donde promociona el lanzamiento de este proyecto. Dicha publicación se encuentra en su perfil de Instagram y alcanza un total de 21.032 *me gusta*. Parte de esta iniciativa de promoción es la publicación en Youtube del trailer en español que cuenta con 97,838 visualizaciones y el trailer en inglés con 20.679 visualizaciones. La página web de Koati ha llegado a un tope de 217 visitas en el mes de octubre del 2021.

Qué aporta a nuestro proyecto. Se considera de gran relevancia la participación de figuras públicas de nivel nacional e internacional encontradas en diferentes medios de comunicación, a partir de su imagen logran promover masivamente campañas, en gran parte gracias a sus seguidores, por lo que es una muy buena estrategia en la actualidad para promocionar cualquier tipo de proyecto. Por otro lado se tiene en cuenta la capacidad de transmitir información propia de la educación ambiental de una manera completa, entretenida y también amplia ya que abarca un público objetivo muy variado lo que permite la máxima difusión del mensaje que se quiere transmitir. Finalmente es interesante la manera en la que participan diferentes profesiones en función de un mismo proyecto como este caso en el que se emplea la animación y la producción musical.



Imagen 11. Papers, Please. (2013). [Videojuego] <a href="https://store.steampowered.com/app/239030/Papers\_Please/?l=spanish">https://store.steampowered.com/app/239030/Papers\_Please/?l=spanish</a>

## Paper, Please

**Año.** 2013

Autores. Lucas Pope.

Categoría. Migración, conciencia, empatía, reflexión, videojuego.

**Objetivo general del juego.** El objetivo principal del juego es entretener, poniéndonos en la piel de un oficial de aduana en una frontera recién abierta de dos países que estuvieron en guerra por mucho tiempo, aunque su objetivo principal no sea sensibilizar, es una sensación que se acaba generando conforme pasan las horas de juego.

De qué se trata. Eres un inspector de inmigración y debes controlar el flujo humano que entra de un lado a otro. Pero entre todas las personas que tratan de entrar, se esconden: falsificadores, terroristas, espías, suicidas, etc. La idea es que tu decidas si niegas o concedes la entrada, usando solo el pasaporte o los documentos que se te entregan y en el caso de sospechas, se hará uso del sistema de inspección, pero esto no es todo, también puede escuchar los argumentos de quien se presenta, que desea, porque cruza la frontera, dejando siempre la decisión del futuro de una persona en manos propias.

Alcance. El video juego ha tenido un gran alcance, desde el 2013 que tuvo su lanzamiento ha sido un juego presente en la cultura gamer, con muchos youtuber jugandolo y masificando su propagación, entre estos youtubers solo por dar un ejemplo se encuentran AuronPlay con 29.2 millones de suscriptores, el cual en su primer video de Papers Please hasta el momentos tiene 6.5 millones de vistas, o el youtuber PewDiePie con 111 millones de suscriptores, el cual en su gameplay cuenta con 11 millones de vistas, esto solo en el ámbito de consumo del videojuego, por parte de reconocimientos de la industria, Papers,

Please tiene un gran número de premios y nominaciones, solo por nombrar algunas la revista FORBES lo nombró como mejor videojuego independiente del año en 2013, y la revista PC Gamer lo nombró el mejor videojuego del 2013, entre otras 28 nominaciones de las cuales ganó 21.

Qué aporta a nuestro proyecto. Es una atractiva manera de poner en una situación específica a un jugador, es literalmente "ponerse en los zapatos de otro", para así sentir la presión de su cargo y las consecuencias de sus decisiones, es simple en sus controles, no se requiere una gran habilidad para poder jugarlo, esto lo hace accesible a todo público, pero tiene un inicio lento.

En conclusión, a través de la exploración del presente estado del arte encontramos una infinidad de posibilidades y recursos para aportar al proyecto, entre estos, la animación como medio para exponer una historia reflexiva y el poder comprender su alcance y limitación; abordar la posibilidad de un videojuego, entender su dificultad de producción pero también su fuerte capacidad para impactar a través de la interacción; el análisis de libros, campañas y demás herramientas a nuestra disposición, permitió comprender y adquirir de cada uno de estos, una visión importante para el desarrollo del proyecto.

La investigación, el análisis de los recursos junto a los intereses propios del grupo definió el flujo del proyecto, viendo el juego como una opción que abarca las necesidades de interacción, dinamismo, capacidad de sensibilización y reflexión. La indagación a las

diferentes formas del cómo diseñadores y artistas resolvieron sus paradigmas, permitió dotar de herramientas para comprender lo que sería necesario para el desarrollo y ampliación del proyecto.

## Marco Teórico

Las definiciones y conceptos que a continuación se presentan permitirán una mejor comprensión de las teorías e ideas que son relevantes para el proyecto, los cuales ayudarán a tener una mayor claridad al momento de implementar las técnicas con las cuales se desarrollará este mismo.

El psicólogo español Castillero (2017) definió el pensamiento crítico como: "la capacidad manifestada por el ser humano para analizar y evaluar la información existente respecto a un tema o determinado, intentando esclarecer la veracidad de dicha información y alcanzar una idea justificada al respecto ignorando posibles sesgos externos". Se entiende de esta manera que el pensamiento crítico es una herramienta que permite comprender e identificar los factores verídicos expuestos en un contexto, esto a través del análisis de los argumentos y el pensamiento racional. Castillero menciona a Descartes quien propone que dudar de todo, las informaciones, los dogmas y axiomas debe ser el proceder, hasta no poder comprobarlo nosotros mismos.

Escobar (2020) expuso: "La reflexión consiste en volver a pensar lo pensado. En la reflexión el sujeto pensante, el hombre mismo, vuelve sobre lo pensado para analizarlo con detenimiento. Así, la filosofía vuelve a pensar, a repensar lo que se creía ya sabido o ya conocido (...)" la reflexión nos permite comprender las cosas con un mayor detenimiento, tomarnos el tiempo de volver a analizar lo sucedido, permite reflejar al mundo exterior el resultado de nuestras conclusiones, Escobar comenta también que la reflexión puede

convertirse en autorreflexión, es hacerse a sí mismo el objeto de entendimiento, es tomarse el tiempo de meditar, evaluar y pensar sobre nuestros comportamientos y nuestras decisiones respecto a la información que nos rodea.

En el artículo *Pensamiento crítico en el aula* escrito por Gabriela López Aymes, investigadora de la universidad de Morelos, México, expone cómo la educación escolar se enfoca en la memorización de información y la adquisición de competencias basadas en las materias de núcleo común como la mejor base para un buen desarrollo intelectual, sin embargo en esta investigación demuestra que el objetivo de la escuela no debe ser solo adquirir conocimientos de múltiples campos sino a promover un aprendizaje consciente, que permita al estudiante crear su propio entendimiento de lo que lo rodea, aprender a cuestionar y a demostrar con argumentos sus ideas, Saiz y Rivas (2011) comentaron:

Se trata de propiciar un ambiente adecuado para la reflexión y expresión de argumentos. Entre los modelos actuales que tienen más éxito en el logro de sus metas son aquellos que tratan de vincular la enseñanza de las habilidades del pensamiento crítico con situaciones o problemas cotidianos. Se entiende entonces que el pensar críticamente debe poder aplicarse, servir, ser útil, que sea interesante, que forme parte del día a día, que no sea algo que se meta en nuestras vidas como algo obligatorio sino como algo que se emane de manera natural.

El pensamiento crítico es un elemento esencial de la toma de decisiones éticas, la cual según Cortina y Martinez (1996) es la parte de la filosofía que estudia la moral, es

decir el comportamiento del ser humano, como una herramienta que ofrece orientación para la acción. Filósofos como Platón y Aristoteles se refieren a este también como la conciencia que cada individuo posee para distinguir lo bueno de lo malo. Castellanos (2015) concluye en que la función principal de la educación superior, no sólo se debe enfocar en la formación de profesionales capaces, sino también de seres sociales responsables y críticos que trabajen por su comunidad de manera eficaz y eficiente. La formación en valores ha de propiciar situaciones reflexivas de manera particular y grupal, para formar en los alumnos la capacidad de aplicar con autonomía los valores fundamentales que les van a servir para enfrentarse a la realidad social con crítica objetiva.

Desde que se empieza el colegio, los profesores han implementado estrategias para lograr un buen desarrollo del nivel de aprendizaje y en la actualidad con el incremento de nuevos métodos, el aprendizaje humano ha ido avanzando cada vez más. Y de esto se trata la didáctica, la cual según las docentes Prieto y Sánchez (2017), se puede tomar como una disciplina del tipo científica-pedagógica que tiene como objetivo principal estudiar los procesos y los elementos que pueden existir en la enseñanza y el aprendizaje, buscando métodos y técnicas que mejoren esta misma. La didáctica permite pasar de métodos complejos para los estudiantes a estrategias más dinámicas y simples, rompiendo el sistema básico de enseñanza: profesor, libro, tarea y examen. Da paso a una nueva forma de aprender con más ayuda y mayores posibilidades de entender la materia.

Las estrategias didácticas tienen como objetivo preparar los recursos que se utilizarán para el aprendizaje y dichos recursos van desde las técnicas como los diálogos

simultáneos, debates o foros hasta la cocreación que permite la construcción de un conocimiento de una manera mucho más fácil, a través del trabajo en equipo con un objetivo específico. También se encuentran los materiales didácticos como libros, carteles, productos audiovisuales y juegos, que fomentan el conocimiento de una forma más recreativa y lúdica. Moreno (2003) afirmó "La lúdica se manifiesta en todas las expresiones del ser humano que demanda emociones orientadas hacia el goce y el disfrute a lo largo del desarrollo humano de la persona". Se entiende a la lúdica como una parte inherente del ser humano, Moreno explica también que esta constituye una parte integral de su desarrollo, le permite comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento, siendo un componente base para construir su relación con el entorno.

Echeverri y Gómez (2010) hablan de la lúdica como instrumento para la enseñanza, considerándola como algo fundamental en este proceso, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano. Pomare y Steele (2018) explicaron: "Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica para que el aprendizaje del niño sea en un ambiente agradable de manera atractiva y natural desarrollando habilidades". La afirmación permite ver la importancia de la lúdica en el aprendizaje, el cual posibilita la generación de experiencias significativas, propicia el interés por algo en específico y mejora la convivencia.

En investigaciones de Huizinga (1938) expuestos en Homo Ludens, donde se demuestra una particular perspectiva de la importancia del juego en el desarrollo no solo del humano sino de todas las especies, pues es un factor común que está presente en las primeras fases de desarrollo. Dicho esto podríamos contemplar el potencial del juego como medio de aprendizaje y espacio de reflexión, el juego puede ser concebido como una puesta en escena de situaciones imaginarias que propicien un pensamiento crítico, racional y lógico. El juego tiene la capacidad de generar espacios y oportunidades para que los jóvenes exploren sus aptitudes y posibilidades mientras estos participan de experiencias diversas, es alejarse un poco de las estructuras tradicionales de enseñanza para aprovechar las características de la etapa de desarrollo mental de estos jóvenes, una búsqueda de su propia independencia, personalidad e identidad.

En esta época, la tecnología juega un papel primordial en la cultura y esto requiere que los profesores hagan uso de diferentes métodos, estrategias y enfoques educativos. La ludificación se convierte en una vía para involucrar, motivar y mejorar el compromiso de los estudiantes mediante el uso de la mecánica de los juegos, como Sandoval (2019) mencionó: "Se trata de adaptar e integrar sus características, que tanto les gustan a muchos adolescentes, al proceso educativo a fin de estimularlos a construir nuevo conocimiento y a mejorar sus destrezas y habilidades". Una investigación que se realizó en CEDID (2017) el cual se titula el juego como una estrategia lúdica de aprendizaje, contempla los juegos de mesa como elemento lúdico didáctico en el salón de clases que mejora la concentración y el aprendizaje.

Daviau (2011) definió los juegos de mesa "como un sistema matemático interactivo, hecho físico, usado para contar una historia", con esto definido se puede entender que un juego de mesa es el conjunto de reglas y mecánicas que en algunas situaciones pueden depender de la estrategia o de la suerte. Los juegos de mesa se pueden clasificar en tres tipos: competitivos, colaborativos y cooperativos.

**Juegos competitivos.** Estos juegos tienen como objetivo principal, el estimular la competencia entre los jugadores o participantes.

**Juegos colaborativos.** Estos juegos requieren de que los participantes trabajen en equipo ya que si uno pierde, todos pierden.

**Juegos cooperativos.** Estos juegos permiten a los jugadores ayudarse mutuamente para que cada uno logre su objetivo, se diferencia de los juegos colaborativos porque en este caso si un solo jugador gane o pierda no afecta en ningún momento a los otros participantes.

En el diseño de juegos se habla de sus mecánicas para referirse al motor de la experiencia y estas mecánicas incluyen todo lo relacionado con el funcionamiento del juego, Pastor (2020) mencionó: "Las mecánicas son los sistemas y las normas por las que se rigen los juegos de mesa, y pueden representar tanto dinámicas que afectan a todo el juego como mecanismos específicos". Esto quiere decir que las mecánicas de juego describen lo que un jugador puede hacer, cómo debe de hacerlo y las reglas y normas que rigen estas acciones. Al hablar de las mecánicas de juego también se ve necesario hablar de la gamificación, el cual se entiende como el uso de estrategias, dinámicas, mecánicas y

elementos que son propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, generando una experiencia lúdica que propicia la motivación y la diversión. Hierro y Marín (2013) explican:

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora.

El éxito de la gamificación se puede comprobar atendiendo al crecimiento de sus inclusiones en diversos ámbitos y entre estos se encuentra la educación. Se toma como por ejemplo algunas herramientas que existen y se utilizan en las instituciones educativas:

**Kahoot.** En esta plataforma es posible crear juegos competitivos de manera intuitiva para fomentar el aprendizaje: desde el típico trivial hasta juegos de recompensa.

**Habitica.** Consiste en un juego de rol en el que se consiguen o se pierden recompensas por el cumplimiento o no de las obligaciones diarias.

**Edmodo.** Es una plataforma gratuita en la que se permite la creación de aulas privadas a las que únicamente se puede acceder mediante invitación. En ellas se puede impartir una clase con contenidos en tiempo real, evaluaciones y cuestionarios.

## Metodología

"En las ciencias, el pensamiento es progresivo: sus etapas más recientes corrigen a las anteriores e incluyen a las verdades que persisten de estas etapas iniciales".

-Albert Einstein, 1940

Para dar cumplimiento con los objetivos del trabajo, la metodología se basa en un enfoque cualitativo, teniendo en cuenta que este es utilizado con el fin de comprender o explicar el comportamiento de un grupo objetivo, así como también de conocer su percepción ante ciertos temas en específico. Dado que uno de los objetivos es generar una interacción con los jóvenes, este enfoque de investigación tiene como una de sus características principales la estrategia de investigación flexible e interactiva, lo cual permite generar un espacio más ameno y de confianza entre público e investigadores. El proyecto se realiza en tres fases: indagación y análisis de la información, generación y selección de alternativas y prototipado y consolidación de resultados.

**Primera fase, indagación y análisis de la información.** Con el objetivo de identificar principios o criterios claves sobre la lúdica y la didáctica para potenciar el pensamiento crítico en adolescentes se desarrollarán tres propósitos.

*Primer propósito*. Investigar principios o criterios sobre la lúdica, la didáctica y las mecánicas de juego por medio de revisión bibliográfica y trabajo de campo.

- 1. Consulta de fuentes de información. Se consultará por medio de internet, como aulas virtuales, libros digitales, artículos de revistas en línea, enciclopedias virtuales, documentales o trabajos de grado, las fuentes bibliográficas sobre la lúdica, didáctica y mecánicas de juego.
- 2. Selección de información. Se filtrará la información obtenida de acuerdo con el interés del proyecto; (1) estudiando las características de la fuente de información, (2) localizando las partes de la fuente donde se pueda obtener información útil y (3) finalmente seleccionando la información.
- 3. Análisis de la información obtenida. Se procederá a la recopilación, estudio, valoración y resumen de la información. En esta actividad se determinará la información más adecuada para la realización del proyecto.

*Segundo propósito*. Conocer al público objetivo con el fin de obtener datos sobre sus intereses, su contexto, los medios que consumen y el tipo de contenido que más frecuentan.

## Actividades.

 Generación de preguntas para dinámica de interacción con grupo de adolescentes. Para esta primera actividad se desarrollará una serie de preguntas con una tonalidad informal, que pueden ir entre preguntas sobre los gustos de cada participante como también habrá cuestiones sobre su percepción del mundo.

Se plantean las siguientes preguntas:

- 1. ¿Cuáles son tus "debo" o auto exigencias?
- 2. ¿Qué quisieras que dijeran de ti en tu funeral?
- 3. Si pudieras comenzar desde cero ¿qué harías?
- 4. ¿Qué es lo que más te dolería perder?
- 5. ¿De qué te sientes más agradecido en la vida?
- 6. ¿Qué es lo más extraño que has buscado en internet?
- 7. ¿Cuál es tu estrategia para conquistar a alguien?
- 8. ¿Qué es lo primero que los demás ven en ti?
- 9. Si tuvieras que enseñar algo ¿qué enseñarías?
- 10. ¿Qué te hace sonreír?
- 11. ¿Qué tenemos todos en común además de nuestros genes que nos hacen humanos?
- 12. ¿Está mal robar para alimentar a un niño hambriento?
- 13. ¿Qué te ha enseñado la vida recientemente?
- 14. ¿Cuál es la única cosa que te gustaría cambiar sobre el mundo?
- 15. En la prisa de tu vida diaria ¿qué no estás viendo?
- 16. ¿Cuál es la verdad más simple que puedas expresar con palabras?
- 17. ¿Qué tienes que no puedas vivir sin él?
- 18. ¿Qué medios usas para expresarte?
- 19. ¿En qué has perdido interés recientemente?
- 20. ¿Qué trabajo nunca harías sin importar cuánto te paguen?

- 21. ¿Qué es lo más insensible que una persona puede hacer?
- 22. ¿Qué simple hecho desearías que más gente entendiera?
- 23. ¿Cual es tu idea de felicidad?
- 24. ¿Cuál es tu más grande miedo?
- 25. ¿Cuál es tu rasgo personal que más detestas?
- 26. ¿Cuál es el rasgo que más detestas de otros?
- 27. ¿Cuál es la persona viva que más admiras?
- 28. ¿Cual es tu estado mental actual?
- 29. ¿Cuál consideras que es tu mayor virtud?
- 30. ¿En qué ocasiones sueles mentir?
- 31. ¿Cuál es la cualidad que más te agrada de una persona?
- 32. ¿Qué palabra o frase sueles sobreutilizar?
- 33. ¿Cuándo y dónde has sido más feliz?
- 34. Si pudieras cambiar algo de ti ¿qué sería?
- 35. ¿Cuál consideras que sea tu logro más importante?
- 36. Si pudieras reencarnar en algo ¿qué sería?
- 37. ¿Qué consideras "tocar fondo"?
- 38. ¿Cuál es tu ocupación favorita?
- 39. ¿Cuál es tu característica más marcada?
- 40. ¿Qué es lo que más valoras de tus amigos?
- 41. ¿Cuál es tu escritor favorito?

- 42. ¿Quién es tu personaje de ficción favorito?
- 43. ¿Con qué figura histórica te identificas más?
- 44. ¿Quiénes son tus héroes en la vida real?
- 45. ¿De qué es lo que más te arrepientes?
- 46. ¿Cómo te gustaría morir?
- 47. ¿Cuál es tu lema?
- 48. ¿Te gustaría ser famoso? ¿En qué sentido?
- 49. ¿Que es para ti un día perfecto?
- 50. Si pudieras cambiar cualquier cosa de la forma en que fuiste criado ¿cuál sería?
- 51. Si despiertas mañana con una cualidad o habilidad nueva ¿cuál sería?
- 52. Si una bola de cristal te pudiera decir la verdad de tu futuro o cualquier otra cosa ¿qué te gustaría saber?
- 53. Hay algo que has soñado hacer desde hace mucho tiempo ¿por qué no lo has hecho?
- 54. Si supieras que dentro de un año vas a morir ¿cambiarías algo de la forma en que vives ahora?
- 55. ¿Cual ha sido un momento vergonzoso de tu vida?
- 56. Tu casa con todo lo que posees se incendia, después de salvar a tus seres queridos y tus mascotas puedes salvar una cosa más. ¿qué sería y porqué?

4. Diseño y desarrollo de dinámica de acercamiento con los adolescentes.
Para esta segunda actividad se buscará crear una estrategia lúdica que tenga

como contenido las preguntas desarrolladas en el anterior punto.

- 5. Desarrollo de maqueta lúdica basada en las preguntas generadas. Para esta tercera actividad se buscará desarrollar una maqueta de la herramienta lúdica seleccionada en el anterior punto. Esta maqueta se pondrá a prueba
  - entre el grupo de investigación para ser analizado y finalmente aprobado
- 6. Interacción con los adolescentes a través de la herramienta desarrollada.

para el acercamiento al público objetivo.

Una vez aprobada la herramienta lúdica de acercamiento al público objetivo, se llevará al encuentro con estos mismos. El encuentro será de forma presencial en el salón de clases y se realizará en primera instancia una actividad lúdica que consistirá en un juego de mesa que tiene como objetivo el adivinar una palabra por medio de dibujos, luego se procederá a la implementación de la herramienta desarrollada, en esta segunda actividad uno de los integrantes del proyecto tomará el papel de director de juego y será quien recibirá a los jugadores, les introducirá en la historia y ayudará durante el transcurso del juego. Otro integrante será parte del juego para analizar las mecánicas de juego desde la perspectiva del jugador y finalmente el último integrante será quien tendrá un punto de vista desde afuera de la actividad, quien tomará apuntes y registros fotográficos.

7. Análisis de los resultados obtenidos. Después de realizada la anterior actividad se procederá al análisis de los resultados obtenidos por medio de apuntes y registros fotográficos tomados en la actividad de acercamiento. Estos datos se revisarán en grupo desde el punto de vista del director de juego, el jugador y la tercera persona. Se analizará la efectividad de la implementación de un juego y las mecánicas de este mismo, el comportamiento del público objetivo en el desarrollo de la actividad y la información que estos mismos proporcionarán.

*Tercer propósito*. Búsqueda de referentes de juegos para analizar sus ventajas, desventajas y elementos destacables.

- 1. Buscar en almacenes de cadena y en internet. En esta primera actividad del segundo objetivo se realizará una búsqueda de juegos en almacenes de cadena en la ciudad de Cali y también se buscará y analizará referentes en algunas de las principales redes sociales como Instagram, Tik Tok y Youtube.
- 2. Realizar la matriz de análisis de los juegos encontrados. Después de realizada la anterior actividad se procederá a realizar un análisis de ventajas, desventajas y elementos destacables de cada juego encontrado y seleccionado. El análisis se realizará con la herramienta pedagógica Padlet y

cada integrante se dividirán los juegos encontrados para transcribir en este formato los puntos analizados.

**Segunda fase, generación y selección de alternativas.** Con el objetivo de definir las estrategias lúdicas o mecánicas de juego, se desarrollarán dos propósitos.

*Primer propósito.* Definir estrategias lúdicas y mecánicas de juego.

- 1. Definición del tono de comunicación. Para la definición del tono de comunicación se tendrá claro en primera instancia el propósito que se busca cumplir, se hará una selección de valores y finalmente se establecerá y resolverá una serie de recursos lingüísticos:
  - ¿En qué persona se va a dirigir al público? ¿Se utilizarán términos anglosajones? ¿El tono será informal o formal?
- 2. **Definición de las mecánicas de jugabilidad.** En esta segunda actividad se realizará una lluvia de ideas en donde se definirán las reglas, las acciones y los componentes de los juegos. Para la definición de estos se tendrá en cuenta la evaluación de mecánicas y experiencias de usuarios obtenidos por medio de información de expertos en el sector, dicha información se buscará por internet con audiovisuales, libros digitales o artículos en línea.
- 3. Creación de maquetas lúdicas. Definidas las dos anteriores actividades, se procederá a diseñar y producir las alternativas lúdicas que se expondrán a los

asesores de grado y los compañeros de estudio para su análisis y corrección.

Para esta actividad, los integrantes se dividirán las tareas, en donde cada

persona se encargará de una propuesta cada uno.

4. Puesta a prueba de las maquetas lúdicas. En esta actividad se pondrán en práctica las maquetas corregidas y aprobadas por los asesores de grado. La puesta a prueba se realizará con los compañeros de trabajo de grado de forma presencial y como en actividades anteriores los integrantes del proyecto se dividirán los papeles, en donde uno tomará el papel de director de juego, otro integrante será parte del juego y el último integrante será quien tomará apuntes y registros fotográficos.

Segundo propósito. Diseño de propuestas para la imagen del proyecto.

- 1. Definición de parámetros. En esta primera actividad del segundo objetivo se definirán entre los integrantes del proyecto los parámetros de diseño para la imagen del proyecto. Se buscará elegir los colores que mejor representen a la marca, según los valores que se definan. Otro elemento importante que se definirá, es la tipografía, todos estos parámetros deberán de mostrar simplicidad, representatividad, escalabilidad y relevancia.
- Creación de propuestas. Definidos los parámetros se procederá al diseño de propuestas para la imagen del proyecto. Cada integrante del proyecto

diseñará una propuesta de diseño de marca teniendo en cuenta los parámetros definidos en la actividad anterior.

Tercera fase, prototipado y consolidación de resultados.

*Primer propósito*. Desarrollar prototipos de los recursos didácticos considerando requerimientos técnicos de producción.

- 1. Definición del logo y gráfica de las propuestas lúdica didácticas. Se definirá tanto la imagen de la marca de las propuestas como también su gráfica, como colores, patrones, estilo de ilustración y diagramación. Para ello se procederá a realizar un moodboard para la inspiración en el diseño de estas propuestas y la generación del concepto de cada propuesta.
- 2. Definición del contenido. En grupo se realizará una lluvia de ideas en donde se seleccionarán las preguntas, frases, personajes, acciones, reglas y mecánicas de juego, las cuales pasarán por el filtro de la tonalidad de comunicación que se pretende utilizar en cada propuesta.
- Diseño e ilustraciones y producción. Definida la gráfica y el contenido de los prototipos, se procederá a su desarrollo y producción.
- 4. Distribución de los recursos lúdico didácticos. Desarrollado y producido los recursos, se procederá a diseñar una estrategia de distribución y divulgación de dichos productos.

Los integrantes del proyecto se reunirán para generar una lluvia de ideas con el objetivo de seleccionar las plataformas digitales más adecuadas y el medio de comunicación óptimo que logre llegar al público objetivo. Para este punto se tendrá en cuenta las interacciones que se realizarán en la primera fase, una vez se seleccionen las plataformas digitales, se procederá al diseño del contenido de estos mismos y luego a la divulgación de estas plataformas por medio de las redes sociales de la institución y los integrantes del proyecto.

## Resultados

En el siguiente apartado se hace muestra de los resultados desarrollados, donde en primera instancia se realizan consultas de fuentes bibliográficas para obtener un mayor entendimiento sobre los conceptos de lúdica, didáctica y mecánicas de juego, esto de la mano a las asesorías con el grupo docente de trabajo de grado 2 y revisión de referentes para así adquirir un mayor entendimiento sobre los conceptos mencionados y definir criterios en la conceptualización de la propuesta. Asimismo esta primera fase permitió anticipar ciertas ideas para los productos de la propuesta, dando como resultado inicial una estrategia llamada Contá Melo cuya principal intención es permitir las primeras interacciones con el público objetivo.

Contá Melo. El nombre de esta estrategia nace de la expresión popular "contámelo" que se refiere a la acción de contar o relatar algo, el término fue separado en "contá" y "melo" pues esta última palabra hace parte de la cultura popular que hace referencia a algo interesante o atractivo. La estrategia de acercamiento al público objetivo consiste en una dinámica para interactuar por medio de una serie de cartas donde se disponen preguntas variadas de carácter informal buscando conocer gustos e intereses de una manera más interactiva y amena entre los participantes.

# Presupuesto 1er encuentro con estudiantes de tg2

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas prueba "Contá Melo".	1 tira de 33x100 para 60 cartas.	\$7.000=	\$7.000=
Sello con el logo de "Contá Melo".	1 sello.	\$23.000=	\$23.000=
Monedas de chocolate para el juego de prueba.	2 paquetes.	\$10.000=	\$20.000=
Total			\$50.000=

# Presupuesto 2do encuentro con estudiantes de 1er semestre dg

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas prueba "Contá Melo".	1 tira de 33x100 para 60 cartas.	\$7.000=	\$7.000=
Almohadilla en blanco para sello.	2 almohadillas.	\$6.000=	\$12.000=
Tintas para sello.	2 tintas.	\$12.000=	\$24.000=
Paquete de dados.	1 paquete.	\$2.000=	\$2.000=
Paquete de dulces.	1 paquete.	\$5.000=	\$5.000=
Total			\$50.000=







Imagen 11. Prueba ContáMelo. (2022). [Juego de cartas]

Tras las experiencias de interacción iniciales con los estudiantes de los cursos

Trabajo de Grado 2 y Diseño 2 del programa de Diseño gráfico del Instituto Departamental

de Bellas Artes Cali, así como de las reuniones del grupo para analizar la información

recabada, se obtuvieron las siguientes ideas:

 La mayoría de integrantes se sintieron cómodos con la actividad y expresaron sus ideas tranquila y espontáneamente. Por otro lado, a unas

- cuantas personas se les notó poco interés en hablar, de hecho preferían que otros lo hicieran.
- A pesar de que algunos integrantes expresaron cierta timidez, todos
  mantenían la disposición de escuchar a otros, además que se encontraban
  entusiasmados por la dinámica y la recompensa que el juego les traía que en
  este caso eran dulces.
- Una situación en particular que generó el juego y que nos llama la atención de manera significativa es que no solo se generaba una sola respuesta del participante hacia la pregunta que le correspondía, a otras personas les producía otras cuestiones o comentarios que compartían con los compañeros, lo que daba inicio a una discusión del tema en especial que planteaban. Un ejemplo de esto es la pregunta "cuál es la cosa más insensible que puede hacer un ser humano?" A lo que se respondió "acabar con la vida de alguien" pero a partir de este comentario se empezaron a cuestionar si esta acción dependía si la persona lo merecía o si era inocente, si está justificado o en qué caso no lo está. Con esto se hizo el comentario "un pollo es inocente" a lo que dió pie a otros asuntos relacionados a las diferentes manifestaciones de vida no humanas y los límites de nuestros derechos como seres humanos ante los animales. De esta manera vimos evidenciado discursos reflexivos entre los participantes no solo en temas

- éticos y morales de la sociedad en general si no también en creencias y experiencias personales.
- En el desarrollo de la actividad, los integrantes en ocasiones hacían referencias a artículos, autores de libros y frases de videojuegos, por lo que detectamos intereses variados en el grupo.
- Las preguntas de las tarjetas daban pie a iniciar conversaciones que se encuentran en la cotidianidad, lo que permitió entender el punto de vista del otro y reírse de anécdotas que habían experimentado personalmente o que conocían de otros.

Las anteriores ideas con las que se logró concluir las experiencias obtenidas en los encuentros anteriores permitieron percibir un interés significativo hacia los juegos lúdicos como herramientas para lograr el propósito planteado en el proyecto, y gracias a esta conclusión se comprende con mayor claridad el siguiente paso cuya finalidad consiste en indagar y realizar un análisis en diversos juegos de mesa dispuestos en el mercado virtual y presencial.

**Búsqueda de referentes de juegos.** Se realizó una investigación de campo buscando en almacenes de cadena, referentes de juegos de mesa con el fin de analizar estos objetos, pero la mayor fuente de exposición a juegos interesantes y con propuestas distintas a las tradicionales fue internet, específicamente en youtube y tik tok se encontró juegos con identidad propia que se alejaban de posturas tradicionales de juego y abordaban dinámicas más interesantes, el objetivo de los juegos en su mayoría es entretener, pero con esta

búsqueda se entendió que hay maneras distintas de lograr el mismo objetivo y esto solo se puede aprender observando cómo otros han abordado las cosas.



Imagen 12. Trabajo de campo, búsqueda de referentes. (2022). [Juegos de mesa]

Matriz de análisis de juegos. Se inicia la creación de la matriz de análisis de los juegos que se investigó en las jornadas anteriores de trabajo de campo. A través de esta matriz se logró configurar una serie de características que permitieron tomar referentes o puntos de partida para iniciar con la fase productiva.



Imagen 13. Matriz de análisis de juego (2022). [Matriz] https://padlet.com/jgarcia9515/7i995k19br1a2u3u

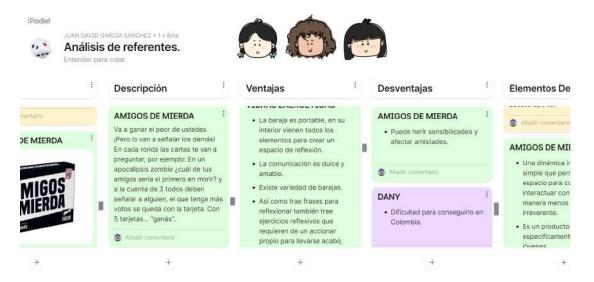


Imagen 14. Matriz de análisis de juego (2022). [Matriz] <a href="https://padlet.com/jgarcia9515/7i995k19br1a2u3u">https://padlet.com/jgarcia9515/7i995k19br1a2u3u</a>

Una vez realizada la matriz de análisis de los juegos observados, se perciben las diferentes formas de abordar dinámicas lúdicas y didácticas desde las perspectivas visuales y conceptuales para proceder a realizar una maqueta de la estrategia inicialmente planteada

para la interacción con el público objetivo junto con otras dinámicas que complementen una serie de juegos a partir de barajas como parte de un kit.

Maqueta "Contá Melo". En un principio el contá melo, se creó con el fin de ser una herramienta de recolección de información pero debido a la positiva respuesta por parte de los jóvenes ante este juego se convirtió en uno de nuestros posibles resultados finales.

Tuvo un proceso de dos prototipos, los cuales fueron:

- Una baraja compuesta solo por cartas de preguntas y algunas cartas de acción que afectan al juego.
- En la segunda baraja se cambia las cartas de acción por dados que mejoran la dinámica del juego.

Maqueta "Dímelo Moira" primera idea. Es el primer prototipo de la baraja "Dímelo Moira", el cual está basado en el juego del tranvía mortal y en un principio se llamaba "Qestion" En este primer acercamiento se tenía que generar 2 líneas de tiempo al azar, donde cada línea tiene un grupo que lo defiende por medio de argumentos y una persona que toma la decisión final de acabar con una de las líneas, reflexionando en cuál es el mal menor. El equipo perdedor es aquel, al que se le fue cortada su línea de tiempo.



Imagen 15. Maqueta 1 "Dímelo Moira" (2022). [Juego]

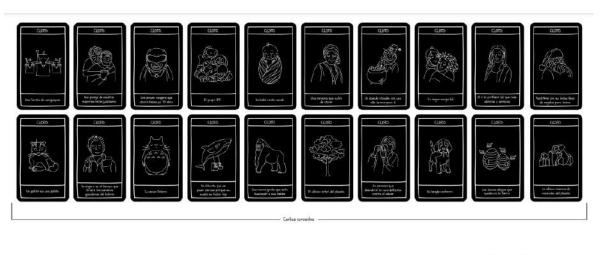
**Maqueta "Dímelo Moira" segunda idea.** En esta segunda propuesta se refuerza el concepto de la historia de las Moiras para su creación. Las Moiras son:

Cloto. La que hila la hebra de la vida, en el juego es la carta de personaje.

*Láquesis.* La que mide la longitud del hilo de la vida, en el juego es la carta que ejemplifica una situación.

*Tique.* La que decide el destino, en el juego es la carta que vincula a un personaje de la línea del tiempo una situación importante que afecta a toda la línea.

*Átropos.* La que corta el hilo de la vida, esta carta es única en la baraja y la porta quien debe de decidir qué línea cortar.



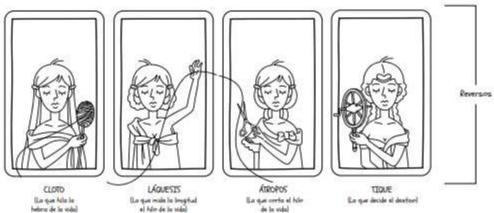


Imagen 16. Maqueta 2 "Dímelo Moira" (2022). [Juego]

## Presupuesto 3er encuentro con estudiantes de tg2 juego Dímelo Moira

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas "Dímelo moira".	1 tira de 33x100 para 58 cartas.	\$7.000=	\$7.000=
	\$7.000=		



Imagen 17. Puesta a prueba Maqueta 2 "Dímelo Moira" (2022). [Juego]

Maqueta "Melo pienso" primera idea. Es una baraja diseñada para la autorreflexión pensada a partir del análisis de la experiencia del Contá Melo con los jóvenes, se evidenció que algunos no se sentían cómodos compartiendo sus reflexiones en voz alta, por lo tanto se vió necesario proporcionar a esta división de público una baraja que les permite generar un espacio de reflexión personal. En esta primera idea, se pensó diseñar unas cartas con concepto de titular de periodico, exponiendo un caso que permite generar un dilema moral.

 Criamos humanos para que sean nuestros donantes de corazón, es el paso siguiente y lógico luego de los avances en los trasplantes con corazones animales.

- Pasar de un escenario de embarazo forzado a uno de maternidad forzada. Una
  porción muy importante de los niños que nacen en Colombia lo hacen fuera de la
  unión marital de sus padres, así que solamente tienen papá cuando éste los
  reconoce.
- Los infantes nacidos por FIV (fertilización in vitro) presentarán quizá dilemas relacionados con su origen genético. Por un lado, tienen derecho a conocerlo y, por otro, se debe respetar la confidencialidad de la información del donante o donantes (en la mayoría de los países no es posible acceder a sus datos personales).
- El feto no puede existir fuera de la madre, y exigirle a la madre hacer de incubadora es cruel e injusto. Por ahora, no parece razonable que toda la carga de la maternidad, en cualquier circunstancia, la estén asumiendo las mujeres. Por eso algunos insistimos en que debe hacerse una ponderación entre la vida de una persona que ya existe y una posibilidad de vida independiente que todavía no se ha materializado. En todo caso, esta situación extrema y excepcional, no puede ser la que domine la discusión completa del aborto.
- Condenar a las mujeres a arriesgar su salud y su vida en abortos clandestinos

  Es esto en lo que se piensa cuando se dice que el aborto no es un problema moral,

  sino de salud pública. Pero esto tiene una dimensión moral: yo lo pondría en

  términos de la insensibilidad o la ceguera moral que para una sociedad significa

  negarse a reconocer estos hechos y condenar a sus mujeres a arriesgar su salud y su

  vida en abortos clandestinos.

- Superioridad según Aristoteles. Aristóteles afirma que el macho es de naturaleza superior y la hembra inferior. Uno gobierna, pues tiene mayores aptitudes para el mando, y la otra es gobernada.
- Transfusiones y testigos de Jehová en situaciones que lo ameriten, suele generar conflictos entre los valores del paciente y los principios del médico responsable de su atención. Los Testigos de Jehová no están dispuestos a recibir transfusiones, incluso si está en riesgo su propia vida, y tampoco aceptan que sus hijos menores de edad reciban transfusiones, aún si lo ameritan, fundamentan su decisión de negarse a las transfusiones sanguíneas según una interpretación de un pasaje bíblico que prohíbe el aceptar sangre e interpretan el pasaje literalmente.
- Elective ventilation. Desde el punto de vista exclusivamente ético se plantea en ocasiones si es correcto mantener o iniciar la ventilación mecánica y aplicar medidas de soporte circulatorio a una persona con lesiones cerebrales irreversibles, pero que todavía no cumple los criterios de muerte cerebral, con la finalidad exclusiva de que vaya a ser donante de órganos. En la terminología anglosajona, esta decisión se denomina *elective ventilation* y ha sido motivo de controversia ética
- Discriminación por el origen de las enfermedades. La sociedad tampoco parece
  dispuesta a aceptar la exclusión de un enfermo porque las administraciones
  sanitarias le estigmatizan como culpable por haber contribuido a su problema
  médico (tabaquismo, alcoholismo, nefropatía por analgésicos, etc.). Este juicio ha
  sido propuesto por las autoridades sanitarias y por algunos colectivos médicos,

recibiendo una clara y contundente respuesta social. Los profesionales sanitarios no debemos hacer ningún tipo de distingo o discriminación por el origen de las enfermedades de los pacientes.(tabaquismo, alcoholismo, nefropatía por analgésicos, etc.).

• La moralidad no es pertenecer a una especie determinada. J. Bentham, sostuvo que lo esencial en la moralidad no es pertenecer a una especie determinada, sino ser un individuo con capacidad de placer y sufrimiento. De tal modo que los animales sintientes tienen tanto interés en no sufrir como cualquier miembro de la especie humana, por lo tanto, merecen igual consideración moral que éstos. Más allá del principio de universalidad de los intereses de los seres humanos, el pensamiento ético, se preguntó si el criterio para considerar los intereses morales se limitaba solo a la capacidad de raciocinio propia de la especie humana.

Propuestas de imagen del proyecto. Para las propuestas se hizo una lluvia de ideas para proponer varias alternativas de naming de las cuales se han seleccionado dos, "Esta es la cuestión" y "Cuestión", aludiendo que este último término se refiere a algo que se pone en discusión. Una vez se seleccionaron esos nombres se procedió a realizar una serie de propuestas, las cuales fueron seleccionadas tres, una por integrante.



Imagen 18. Propuestas de imagen (2022). [Logo]

Teniendo en cuenta la revisión de las propuestas anteriores, se seleccionó un naming para el desarrollo de la propuesta para imagen de marca del proyecto.





Imagen 19. Propuesta 2 de imagen (2022). [Logo]

Al analizar la propuesta de imagen "Esta es la cuestión" se decide reformular el concepto, cambiándose el nombre por "Mágicamente". El cual se refiere a la magia de la creación y a la mente como el conjunto de capacidades intelectuales como el pensamiento.



Imagen 20. Propuesta de imagen de Mágicamente (2023). [Logo]

# Prototipado y consolidación de resultados

## Tabla de características y dinámicas de los juegos seleccionados

Juegos	Utilidad	Capacidad de propiciar reflexión	Que tan divertido es	Dificultades	Capacidad de adaptarse a distintos temas	Facilidad de impresión
Contá Melo	Generar vinculos Escuchar a otros Entretener	* Permite a través de preguntas, conocer lo que otros piensan, darse el tiempo de escuchar y dialogar.  * Permite generar una lluvía de opiniones y descubrir unevas maneras de interpretar y ver el mundo.  * La misma dinámica puede generar diferentes discusiones, ya que las preguntas planteadas pueden tomar diversos rumbos dependiendo de la intención del participante.	* Incluir elementos de la cultura popular en las preguntas, permite que estas sean asimiladas de una manera más familiar y divertida, propiciando una situación más entendible y por ende una respuesta más interesante y alimentando el circulo de comunicación que se va creando.	*Requiere que los jugadores estén dispuestos a hablar en público y en algunos casos compartir experiencias propias.  *A veces se requiere que los jugadores conozcan de ciertas películas, series o demás elementos de la cultura popular, aunque esto es explicado por los demás jugadores en medio del desarrollo del juego.	* Este juego es sumamente adaptable, y es un camino a desarrollar para el proyecto. la temática de cada baraja puede abordar infinidad de temas, desde filosofía hasta cuidado del medio ambiente, la adaptabilidad es la caracteristica principal con la que este juego fue concebido.	* Su capacidad de réplica es muy simpl solo necesita imprim su respectiva baraja.

Dímelo Moira	Reflexión Dilema moral Entretenimiento	* Permite crear espacios de debate interesantes, basados en una situación generada al azar, esto permite que no haya una preparación previa para el debate y este se suscita conforme se despliegan las cartas, exigiendo a los jugadores tomar una postura.  * En ocasiones, las situaciones que los jugadores deben defender son contrarias a sus lineas de pensamiento, lo cual exige de ellos pensar desde otro punto de vista.  * Al ser un juego basado en el dilema del tranvia, se convierte en un problema etico de amplio debate y con diversas variantes.	* Segin las pruebas realizadas, los jugadores se veían muy atraidos e interesados en el desarrollo del juego, ecada situación era diferente a la anterior, y en ocasiones inrisorias, lo cual generaba un ambiente agradable y el agregado de competición despierta también el interés de los jugadores por la victoria.	*Requiere unas instrucciones claras para el buen desarrollo del juego.  * Se requieren de algunas partidas para entender el juego.  * Requiere que el participante posca un cierto nivel de elocuencia, imaginación e improvisación.	* Las situaciones pueden variar aleatoriamente debido a cómo las cartas van construyendo el juego, es posible generar más situaciones ampliando los contenidos con nuevas barajas temáticas.	* Todo lo que se necesita para jugar puede ser impreso, esto permite una fáci distribución y sobre todo un fácil acceso a todo el público.
--------------	--	--	--	--	--	--

Melo Pienso	Auto reflexión	* Esta baraja nace a partir de la observación de casos especificos de participantes del juego Contà Melo, los cuales no se sienten cómodos hablando en público.  * Esta baraja parte de la auto reflexión en la intimidad para aquellos que la prefieran o requieran, es injusto no propiciar estos espacios para aquellos que no se sienten bien expresándose en público.  * Las ilustraciones que acompañan a cada texto está realizada de manera abstracta para propiciar en el usuario diversas interpretaciones al intentar correlacionar las dos ideas (texto e ilustración).	* Esta baraja no tiene como objetivo entreteace o divertir, sino permitir los mismos espacios que generan los demás juegos pero en la seguridad de un espacio más personal e intimo.	* Lo complejo de la banja es poder permitir al usuario expresar a otros sus pensamientos, atuque este no sea el propósito de la banja,	* Esta baraja también es altamente adaptable, se pueden generar expansiones con distintos temas para la autorreflexión, desde el cuidado y salud mental, hasta construcción de relaciones sanas.	* La impresión es sumamente sencilla puesto que solo se necesita de la baraja, no requiere ningún otro elemento externo para el uso de la misma.
-------------	----------------	---	--	--	--	---

Las tres (3) barajas seleccionadas son: Contá Melo, Dímelo Moira y Melo Pienso, las cuales pueden funcionar de manera individual, cada uno como un juego independiente con su propio objetivo. Pero adicionalmente las barajas están pensadas para propiciar un espacio de pensamiento crítico a través de tres momentos específicos:

**Contá Melo.** Es una baraja para generar vínculos, es decir ser el primer paso para generar un espacio de diálogo.

**Dímelo Moira.** Es una baraja que propicia situaciones al azar con el propósito de generar debates y reflexiones entre los jugadores.

**Melo Pienso.** Es una baraja que permite llevar la reflexión a un espacio mucho más privado e íntimo para jugadores que tienen la dificultad de expresarse en público.

Como se puede observar en lo anterior mencionado, las tres barajas forman un conjunto, el cual permite: conocer, debatir y auto reflexionar, ninguno de estas características es más importante que las otras, funcionan de manera independiente pero se complementan entre sí, con el único propósito de propiciar espacios de pensamiento crítico tanto en conjunto como de manera individual.

**Diseño final de la baraja "Contá Melo".** Contá Melo es un juego de cartas para generar vínculos, conocer a los jugadores y romper el hielo en momentos en donde nadie dice nada y nadie se conoce. Es una gran charla sobre temas complejos, un lugar seguro para charlas serias de temas inserios.

*Instrucciones.* Juega con amigos, extraños o con la familia entera. Toma turnos para preguntar y responder preguntas.

Número de cartas. 56

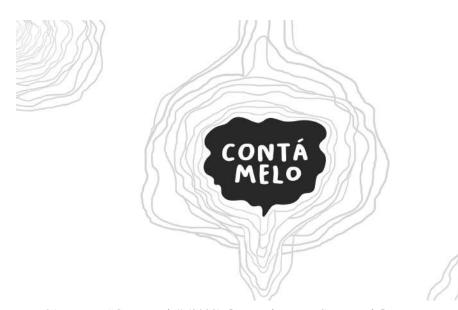


Imagen 21. Imagen "Contá Melo" (2022). [Juego de cartas Contá Melo]









Imagen 22. Diseño final "Contá Melo" (2022). [Juego de cartas Contá Melo]

Las preguntas de las cartas son:

- 1. ¿En qué te exigis mucho? Contá por qué.
- 2. Te moriste y ahora eres un fantasma en tu funeral ¿qué te gustaría oír que la gente dice sobre ti?
  - 3. Conseguiste las gemas del infinito, chasqueaste y todo se reinició, now what?
- 4. Estás en el abismo de la gema del alma y tenés que sacrificar algo importante para vos ¿qué sería?
- 5. Estás amarrado a la silla eléctrica y la última pregunta que te hace el verdugo es ¿de qué estás agradecido en esta vida?
- 6. Todos hemos buscado cositas raras en internet ¿cuál ha sido la más rápida que has borrado de tu historial?

- 7. Contános tu secreto de conquista.
- 8. Cuando alguien te ve ¿qué crees que es lo primero que piensa de vos?
- 9. Thot, dios egipcio de la sabiduría está buscando documentar un conocimiento tuyo ¿qué le pensás enseñar?
  - 10. Estas bravo, enojado, puto... pero algo te saco una sonrisita ¿qué fue?
- 11. ¿Qué cosa creés que tenemos en común además de nuestros genes que nos hacen humanos?
- 12. Te acaban de robar las lukas pero descubres que es para alimentar a un niño hambriento ¿qué harás?
- 13. La vida es la mejor maestra y nos enseña a todos cositas nuevas ¿qué has aprendido últimamente?
  - 14. El mundo a veces apesta ¿qué cosas cambiarías?
  - 15. Entre afanes, vueltas, salseos y exigencias ¿qué estás ignorando a diario?
  - 16. Contá en una frase, una verdad que para ti sea universal.
  - 17. Contá ¿qué es eso importante, indispensable y necesario para tu vida?
  - 18. ¿Qué medios usas para expresarte?
  - 19. ¿Qué no haces que hacías antes?

- 20. ¿Cuál es ese laburo que no harías por más plata que te den?
- 21. ¿Cuál es la cosa más insensible que pueda hacer un ser humano?
- 22. ¿Cuál es ese hecho que querés que los demás sepan?
- 23. Ser feliz... esa vaina ¿qué es para vos?
- 24. En este mundo a todos nos asustan cosas ¿qué te caga?
- 25. ¿Qué no te gusta de vos mismo?
- 26. ¿Qué cosas no soportás de otros?
- 27. ¿A quién admiras?
- 28. Hablemos de ti ¿cómo anda tu mente, tu cuerpo, tu alma, tu todo?
- 29. ¡Modestia aparte! presumenos tu mayor virtud.
- 30. Todos mentimos ¿cuándo amerita hacerlo?
- 31. Para vos ¿cuál es la mejor cualidad que pueda tener una persona?
- 32. ¿Cuál es esa palabra o frase que repites y repites y nunca dejas de decir?
- 33. ¿Cuál es ese momento de la vida que vos decís "fui feliz"?
- 34. Te ganaste la rifa del destino y puedes cambiar una cosa de ti ¿qué sería?
- 35. Tiempo de sentirse orgulloso ¿cuál crees que es tu mayor logro hasta ahora?

- 36. Has roto el ciclo eterno de reencarnación del Samsara y podés elegir en qué reencarnar ¿en qué sería?
  - 37. ¿Qué es tocar fondo para vos?
  - 38. ¿Qué es lo que más disfrutas hacer en este mundo?
  - 39. Ese no sé qué, que qué sé yo, que te hace ser tú.
  - 40. La amistad es una cosa linda ¿qué es lo que más valoras de tus amigos?
  - 41. Libros y escritores hay muchos ¿cuál es tu libro y escritor favorito?
- 42. Desde cómics y novelas, hasta series y animes de todo el multiverso ¿cuál es tu personaje de ficción favorito?
- 43. Tenés todos los hechos históricos para elegir ¿qué personaje histórico te gustaría ser?
- 44. Iron man y la mujer maravilla están bien pero ¿a quiénes consideras héroes en la vida real?
  - 45. En la vida cometemos errores, es natural ¿vos, de cuál te arrepentís?
  - 46. Sabemos que la pregunta es rara pero ¿cómo te gustaría morir?
- 47. "Milo te da energía, la meta la pones tú" "café águila roja, seamos amigos", estos son ejemplos de eslogan ¿cuál es tu eslogan de vida?

- 48. ¿Qué pensás de la fama? ¿te gustaría ser famoso?
- 49. El día de mañana sucederá exactamente como respondás a esta pregunta ¿cómo sería tu día perfecto?
- 50. Esto no va a salir de aquí, así que... ¿hay algo que cambiarías en cómo te criaron?
- 51. Te picó una araña mutante pero en vez de morirte horriblemente podés desarrollar una nueva habilidad ¿cuál sería?
  - 52. El oráculo de Delfos te dirá la verdad de tu futuro ¿qué querés saber?
  - 53. Hay algo que has soñado hacer hace mucho tiempo ¿por qué no lo has hecho?
- 54. ¿Qué cambiarías de ti o qué cosas harías si en un año te lleva la pelona o sea pues, que morirás?
  - 55. Contános sin pena que estamos entre amigos, tu momento más vergonzoso.
- 56. ¡Se nos vino el huracán! salvaste a tu familia (esto incluye a tus amigos peluditos) y podés salvar algo más ¿qué sería?

## Presupuesto para cartas "Contá Melo"

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas "Contá melo".	1 tira por ambas caras de 33x100	\$7.000=	\$14.000=

	para 56 cartas.		
Empaque individual.	1 tira tamaño carta.	\$2.500=	\$2.500=
	\$16.500=		

Diseño final de la baraja "Dímelo Moira". Para el diseño final de la baraja "Dímelo Moira" se mantuvo el concepto de la historia de las moiras, pero con un toque más innovador y atrevido que ha sido el de incorporar el concepto de la actualidad a la gráfica y a los elementos del juego. En este caso, las moiras son unas jóvenes a la moda, nativas digitales que siempre están al tanto de sus redes sociales y se rehúsan a que las vean como las antiguas moiras que las asociaban con la apariencia de brujas. Los jugadores que pierden ya no ganan una moneda para ser transportados por caronte, ahora caronte gusta de comer ositos de goma, así que estos serán los nuevos tokens para los perdedores de cada ronda.

Cloto ahora es Cloe. La que hila la hebra de la vida, en el juego es la carta de personaje.

Láquesis ahora es Lala. La que mide la longitud del hilo de la vida, en el juego es la carta de un personaje que afecta "negativamente" la línea de tiempo.

*Tique ahora es Tina.* La que decide el destino, en el juego es la carta que vincula a un personaje de la línea del tiempo una situación importante que afecta a toda la línea.

*Átropos ahora es Ana.* La que corta el hilo de la vida, esta carta es única en la baraja y la porta quien debe de decidir qué línea cortar.

Dímelo Moira es un juego de cartas repleto de dilemas morales, en donde uno de los jugadores hará el papel de Ana, la moira que se encarga de darle "Delete" (borrar) a la línea de la vida que otros jugadores han creado. Mientras tanto, el resto de los jugadores se dividen en dos equipos tratando de convencer a Ana para que no borre su línea.

*Instrucciones.* En cada ronda, un jugador actuará como Ana. Esta persona será el juez y elegirá el hilo que borrará sesgando a los que allí estén colocados. Cada uno de los jugadores se dividirá equitativamente entre los equipos, pero en cada ronda se irán variando los integrantes.

Para empezar, un jugador escogerá tres cartas de Cloe, elegirá una para jugar en la mesa y luego revelará al azar una segunda del mazo para añadirla en la línea. Otro jugador escogerá tres Lala y tomará una para ubicarla en la línea del equipo contrario, intentando sabotearlos. Finalmente, un jugador o los jugadores colocarán una Tina en cualquier carta de la mesa. Pueden defender sus propias líneas o pueden jugar en ofensiva con los oponentes, buscando influir en Ana para que borre la línea de su oponente.

Ana reflexionará y considerará estos dilemas y finalmente decidirá cuál línea borrar.

Los integrantes del equipo al que se le fue borrada su línea se lleva un osito de goma cada jugador y el el gran perdedor es quien más ositos tenga en su poder.

#### Número de cartas. 58



Imagen 23. Imagen "Dímelo Moira" (2022). [Juego de cartas Dímelo Moira]



Imagen 24. Diseño final reverso "Dímelo Moira" (2022). [Juego de cartas Dímelo Moira]



Imagen 25. Diseño final frontal "Dímelo Moira" (2022). [Juego de cartas Dímelo Moira]



Imagen 26. Diseño final frontal "Dímelo Moira" (2022). [Juego de cartas Dímelo Moira]



Imagen 27. Diseño final frontal "Dímelo Moira" (2022). [Juego de cartas Dímelo Moira]



Imagen 28. Diseño final frontal "Dímelo Moira" (2022). [Juego de cartas Dímelo Moira]





Imagen 29. Tokens "Dímelo Moira" (2022). [Juego de cartas Dímelo Moira]

Imagen 30. Tokens "Dímelo Moira" (2022). [Juego de cartas Dímelo Moira]

# Presupuesto para cartas "Dímelo Moira"

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas "Dímelo moira".	1 tira por ambas caras de 33x100 para 58 cartas.	\$7.000=	\$14.000=
Empaque individual.	1 tira tamaño carta.	\$2.500=	\$2.500=
Tokens	Tokens 50 tokens \$1.200=		
	\$76.500=		

**Diseño final de la baraja "Melo Pienso".** Esta baraja para la autorreflexión toma prestada las frases de personajes tanto reales como ficticios, conocidos, poco conocidos o nada conocidos que te harán pensar, cuestionar y reflexionar.

Melo Pienso es un baraja para esos momentos más íntimos en donde no se quiere interactuar con otros. Son cartas llenas de frases para la autorreflexión las cuales están especialmente buscadas para que seamos nosotros los que nos demos cuenta de la importancia que tiene el preguntar ¿por qué?

#### Número de cartas. 30

Las frases son:

- "Tienes un cerebro y una mente propios. Úsalo y toma tus propias decisiones".
   (Napoleon Hill)
- 2. "Vivimos en un mundo donde desafortunadamente la distinción entre verdadero y falso parece ser cada vez más borrosa por la manipulación de hechos, por la explotación de mentes acríticas y por la contaminación del lenguaje". (Arne Tiselius)
- 3. "Piensa por ti mismo y permite que otros disfruten del privilegio de hacerlo también". (Voltaire)
- 4. "El problema con la mayoría de la gente es que piensan con sus esperanzas o miedos o deseos en lugar de con sus mentes". (Will Durant)
- 5. "Los árboles gritan de dolor al morir, pero tú no puedes oírlos". (Princesa Mononoke)

- 6. "Mucha gente piensa que está pensando cuando simplemente está reorganizando sus prejuicios". (William James)
- 7. "La ortodoxia es una relajación de la mente acompañada de un endurecimiento del corazón". (Edward Abbey)
- 8. "Con demasiada frecuencia les damos a los niños respuestas para recordar en lugar de problemas para resolver". (Roger Lewin)
- 9. "A mí me da igual que los dioses existan o no, yo soy el amo de mi vida; paso de los temas religiosos, pero jamás menospreciaré a alguien que crea en ellos". (Roronoa Zoro)
- 10. "Yo estoy en contra de mejorar mis calificaciones. Pues, supongamos que estamos en una clase para los niños inteligentes y realizas el examen. Todos los niños se esforzarían y estudiarían muchísimo para obtener mejores calificaciones, pero aún así, siempre habrá alguien que obtendrá el último lugar". (Nobita)
- 11. "Si empiezas a arrepentirte, entorpecerás tus decisiones futuras y dejarás que otros tomen tus decisiones por ti. Lo único que te queda entonces es morir. Nadie puede predecir el resultado. Cada decisión que tomas sólo tiene sentido al afectar a tu siguiente decisión". (Erwin Smith)
- 12. "El que nos encontremos tan a gusto en plena naturaleza proviene de que ésta no tiene opinión sobre nosotros". (Friedrich Nietzsche)
- 13. "Hay algo fundamentalmente incorrecto en tratar a la tierra como si fuese un negocio en liquidación". (Herman Daly)

- 14. "Solo nosotros los humanos producimos basura que la naturaleza no puede digerir". (Charles Moore)
- 15. "Es importante adquirir el conocimiento de diferentes pensamientos, opiniones y puntos de vista. Si lo haces desde uno solo, te vuelves rígido y tedioso. Si entiendes al resto, serás alguien completo". (Tío Iroh)
- 16. "Creo que los animales ven en el hombre un ser igual a ellos que ha perdido de forma extraordinariamente peligrosa el sano intelecto animal, es decir, que ven en él al animal irracional, al animal que ríe, al animal que llora, al animal infeliz". (Friedrich Nietzsche)
- 17. "El pensamiento crítico es pensar en tu pensamiento mientras piensas para mejorar tu pensamiento". (Richard Paul)
- 18. "El valor de una educación universitaria no es el aprendizaje de muchos hechos, sino la formación de la mente para pensar". (Albert Einstein)
- 19. "La gente exige la libertad de expresión como compensación por la libertad de pensamiento que rara vez utilizan". (Soren Kierkegaard)
- 20. "Lo importante es no dejar de cuestionar. La curiosidad tiene su propia razón para existir". (Albert Einstein)
- 21. "Nuevas generaciones crecerán con el veneno que los adultos no tienen el valor de eliminar". (Marian W. Edelman)
- 22. "Hasta que el color de la piel de un hombre no sea tan poco significativo como el de sus ojos, yo digo guerra". (Bob Marley)

- 23. "Los animales no son propiedades o cosas, sino organismos vivientes, sujetos de una vida, que merecen nuestra compasión, respeto, amistad y apoyo". (Marc Bekoff)
- 24. "Para mi mente, la vida de un cordero no es menos preciada que la de un ser humano". (Mahatma Gandhi)
- 25. "Realmente el hombre es el rey de los animales, pues su brutalidad supera a la de éstos". (Leonardo Da Vinci)
- 26. "El peor pecado hacia nuestras criaturas semejantes no es odiarlas, sino ser indiferentes a ellas. Esa es la esencia de la humanidad". (George Bernard Shaw)
- 27. "El hombre es el único animal que come sin tener hambre, bebe sin tener sed y habla sin tener nada que decir". (Mark Twain)
  - 28. "Sé la persona que tu perro cree que eres".
  - 29. "A las ovejas se las puede esquilar pero no despellejar". (Emperador Tiberio)
- 30. "La verdadera prueba moral de la humanidad, su prueba fundamental, consiste en sus actitudes hacia aquellos que están a su merced: los animales". (Milan Kundera)

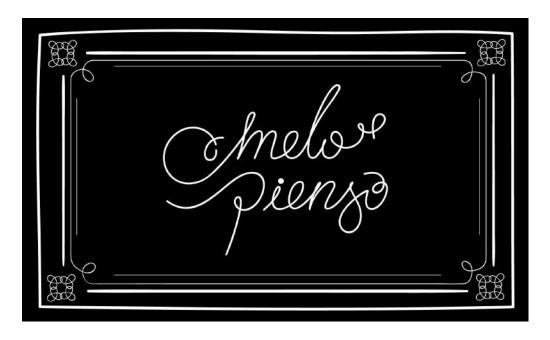


Imagen 31. Imagen "Melo Pienso" (2022). [Juego de cartas Melo Pienso]



Imagen 32. Diseño final "Melo Pienso" (2022). [Juego de cartas Melo Pienso]

## Presupuesto para cartas "Melo Pienso"

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas "Melo pienso".	1 tira por ambas caras de 33x100 para 30 cartas.	\$7.000=	\$14.000=
Empaque individual.	1 tira tamaño carta.	\$2.500=	\$2.500=
	\$16.500=		

**Diseño final de imagen del proyecto "MágicaMente".** Mágicamente es una fábrica de dudas donde la magia de la creación de juegos permite a la mente explorar y preguntarse de todo. Es una marca sombrilla encargada de crear juegos de mesa para pensar, dudar y reflexionar, entre los juegos mejor conocidos son: Contá Melo, Dímelo Moira y Melo Pienso.

*Filosofia.* Nuestra mayor creencia, podemos reflexionar jugando; nuestra mayor fortaleza, nos gusta dudar de todo; nuestra mayor habilidad, siempre nos estamos divirtiendo; juega, duda, reflexiona.



Imagen 33. Imagen de Mágicamente (2023). [Logo]



Imagen 34. Ícono de Mágicamente (2023). [Ícono]



Imagen 35. Imagen de Mágicamente sobre fondo (2023). [Logo]

## Propuesta de estrategia de distribución

El proyecto está pensado para su libre adquisición, por lo tanto se ha desarrollado una estrategia en donde el público objetivo tiene la posibilidad de descargar los formatos para impresión de las tres barajas de manera gratuita.

El proyecto contará con una red social, el cual será Instagram como su medio principal de divulgación y una página web como único medio de distribución oficial, en la página se encontrarán todos los archivos para impresión de cada baraja pero también contará con opción de compra de las cartas impresas y en su empaque original.



Imagen 36. Feed instagram de MágicaMente (2022). [Red social]



Imagen 37. Inicio página web de MágicaMente (2022). [Página web]



Imagen 38. Página web de MágicaMente (2022). [Página web]

### **Conclusiones**

- En el contexto en el que habitamos, el pensamiento crítico nos permite tomar decisiones que impactan en nuestra vida diaria, permite analizar la información y entender con mayor claridad que dichas decisiones no solo se toman en pro del beneficio propio.
- El juego en la educación motiva y despierta emociones en los estudiantes facilitando el proceso de aprendizaje.
- El juego es una estrategia provechosa para recolectar datos junto a jóvenes,
   propiciando un momento de interacción, socialización y concentración para la
   realización de una discusión crítica y que a partir de ella se construyó opiniones
   diversas de manera colectiva.
- El carácter lúdico permitió una participación intensa por parte de los jóvenes. La
  informalidad y la interactividad generaron un buen ambiente que facilitó poder
  profundizar en las discusiones e incluso favoreció cambios de opinión, demostrando
  un proceso de reflexión mucho más profundo.
- Existe una gran cantidad de mecánicas de juego al igual que los juegos mismos y
  fue un reto tomar algunas y adaptarlas a nuestros propósitos. No haber limitado
  nuestra búsqueda de referentes solo a los juegos que podíamos adquirir de manera
  física fue un acierto que nos permitió expandir nuestro entendimiento de nuevas
  mecánicas.

- El proceso de diseño no es algo robótico o frío como algunas personas piensan y realizando este proyecto nos hemos dado cuenta que el diseño está lleno de emociones tanto del público objetivo como la del mismo diseñador, crear un objeto de diseño no implica solo buscar una solución con base en lo que uno cree saber, sino investigar más a fondo y hasta generar vínculos por medio de diversas interacciones con el público con el fin de entenderlos y llegar a una propuesta óptima a sus necesidades.
- Los procesos de ensayo y error en un proyecto como este permiten pulir con cada intento el resultado final. Por primera vez como grupo nos enfrentamos a una evaluación de producto directo con el usuario principal y fue muy edificante para nosotros tanto como profesionales como para el proyecto en sí mismo, dejamos de generar un producto basado en los intereses personales de los integrantes del proyecto, a entender las dinámicas del grupo objetivo y crear un producto que aprovechara dichos aspectos.
- No se puede renunciar ante el primer tropiezo o adversidad, los procesos largos requieren de paciencia, esfuerzo y entendimiento entre los integrantes del proyecto.

### Referencias bibliográficas

- Sesión de Comisión de Contenidos Audiovisuales de la Comisión de Regulación de Comunicaciones [CRC], Infancia y medios audiovisuales en Colombia:
   apropiación, usos y actitudes, (2021, p. 21).
   <a href="https://www.postdata.gov.co/story/estudio-infancia-y-medios-audiovisuales-apropia">https://www.postdata.gov.co/story/estudio-infancia-y-medios-audiovisuales-apropia</a>
   ci%C3%B3n-usos-y-actitudes
- Flores. G, Rincón. A, Cardona.P, Gallego. F. (2018). Dialnet. Herramientas de aprendizaje para favorecer la educación ambiental. Caso de estudio Fundación Niños de Los Andes sede Manizales, Colombia.
   <a href="https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6313002">https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6313002</a>
- Pizano, L.,(21 de septiembre de 2014). Semana. La importancia del pensamiento crítico.
   <a href="https://www.semana.com/opinion/articulo/la-importancia-del-pensamiento-critico-lu">https://www.semana.com/opinion/articulo/la-importancia-del-pensamiento-critico-lu</a>
- Vélez, M. (27 de Mayo de 2021). Radiónica. Animales silvestres como mascotas:
   Una tragedia ambiental.

isa-pizano/31870/

- https://www.radionica.rocks/analisis/trafico-animales-silvestres-colombia
- Carmona, J. Arango, S (01 de Junio de 2011). Revista Bioética, *Reflexiones* bioéticas acerca del tráfico ilegal de especies en Colombia, Edición 21, Páginas
   106 117, pp. 117. <a href="http://www.scielo.org.co/pdf/rlb/v11n2/v11n2a11.pdf">http://www.scielo.org.co/pdf/rlb/v11n2/v11n2a11.pdf</a>

 Colón, M. (2020). Inquietudes Ambientales, Humanas y Sociales: una Entrevista con Enrique Leff. Historia Ambiental Latinoamericana Y Caribeña (HALAC) Revista De La Solcha, 10(2), 336-349.

 Mimenza, O. C. (2017, marzo 24). ¿Qué es el pensamiento crítico y cómo desarrollarlo? Psicologiaymente.com.

https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-critico

https://doi.org/10.32991/2237-2717.2020v10i2.p336-349

- Vélez, C. F. (2018, octubre 22). La educación colombiana y la falta de pensamiento crítico: qué hacer. Razón Pública.
  - https://razonpublica.com/la-educacion-colombiana-y-la-falta-de-pensamiento-critic o-que-hacer/
- Aymes, G. L. (s/f). Pensamiento crítico en el aula. Uclm.es. Recuperado el 13 de junio de 2022, de:
  - https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/9053/Pensamiento%20cr%c3
    %adtico%20en%20el%20aula.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Completo, N. (s/f). Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia).
  Redalyc.org. Recuperado el 13 de junio de 2022, de:
  <a href="https://www.redalyc.org/pdf/1341/134149742006.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/1341/134149742006.pdf</a>
- Huizinga, J. (1938). Homo ludens [Libro digitalizado]. Alianza Editorial.
   <a href="https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\_resource/content/3/Huizinga">https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\_resource/content/3/Huizinga</a>
   %20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

- Cortina & Martinez. (1996). El ámbito de la filosofía practica (4.a ed.) [Libro digitalizado]. Akal.
  - https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=\_HtC1\_tTjfUC&oi=fnd&pg=PA

    9&dq=etica&ots=hFqD2QY8FF&sig=bWodx5MIb61wZIbqZu4fZOv4bZE#v=one

    page&q=etica&f=false
- Escobar Valenzuela. (2020). Identidad y Filosofía de Vida (1.a ed.) [Libro digitalizado]. Grupo editorial patria.

  https://books.google.com.co/books?id=1ZotEAAAQBAJ&pg=PA13&dq=la+reflexi
  ón+y+la+autorreflexión&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiPoqn92Pf7AhV6STABHW
  eMAXYQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q=la%20reflexión%20y%20la%20autorreflexión&f=false
- MinEducación [Ministerio de Educación de Colombia]. (s. f.). Una breve mirada a la educación inicial, básica y media en Colombia. colombiaaprende.edu.co.
  <a href="https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/micrositio\_convalidaciones/Guias\_/">https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/micrositio\_convalidaciones/Guias\_/</a>
  MINEDU-colombia/sistema.html?lang=es
- Sandoval-Borges, J. W. (2019). Los adolescentes aprenden jugando: La ludificación como estrategia de enseñanza. Revista de Educación de Puerto Rico, 1(2), 1-5.
   <a href="https://www.researchgate.net/publication/332763716\_Los\_adolescentes\_aprenden\_j">https://www.researchgate.net/publication/332763716\_Los\_adolescentes\_aprenden\_j</a>
   <a href="https://www.researchgate.net/publication/332763716\_Los\_adolescentes\_aprenden\_j">https://www.researchgate.net/publication/332763716\_Los\_adolescentes\_aprenden\_j</a>
   <a href="https://www.researchgate.net/publication/332763716\_Los\_adolescentes\_aprenden\_j">https://www.researchgate.net/publication/332763716\_Los\_adolescentes\_aprenden\_j</a>

- Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. (2017). Revista Legado de Arquitectura y Diseño, núm. 21.
   <a href="https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/">https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/</a>
- Hierro, E., Marin, I. & Marín, I. (2013b). Gamificación. URANO PUB Incorporated.
- Gallego, F., Molina, R. & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente:
   Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *JENUI*.
   <a href="https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación%20(definición).pdf">https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificación%20(definición).pdf</a>
- Mansilla, M. E. (2000). Etapas del desarrollo humano. Revista de investigación en Psicología, 3(2), 105-116.
   <a href="https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion\_psicologia/v03\_n2/pdf/a08v3">https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion\_psicologia/v03\_n2/pdf/a08v3</a>
   <a href="mailto:n2.pdf">n2.pdf</a>
- Gorozabel-Quiñonez, J. E., Alcívar-Cedeño, T. G., Moreira-Morales, L. L. &
   Zambrano-Delgado, M. F. (2020). Pensamiento crítico desde el aprendizaje basado en el juego educativo. *EPISTEME KOINONIA*, 3(6), 354.
   <a href="https://doi.org/10.35381/e.k.v3i6.871">https://doi.org/10.35381/e.k.v3i6.871</a>
- Echeverri, J. Hernán & Gómez, J. Gabriel. (2010). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. *Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación*.
  <a href="https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf">https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf</a>

- Castillo, P. (2011). Criterios transdisciplinares para el diseño de objetos
   lúdico-didácticos. [Tesis de maestría, Universidad de Palermo]
   <a href="https://www.palermo.edu/dyc/maestria\_diseno/pdf/tesis.completas/45-castillo.pdf">https://www.palermo.edu/dyc/maestria\_diseno/pdf/tesis.completas/45-castillo.pdf</a>
- Pomare, K. & Steele, J. (2018). La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo. [Trabajo de grado, Universidad de la Costa]
  <a href="https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%20409">https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%20409</a>
  <a href="mailto:88860.pdf?sequence=1#:~:text=El%20método%20lúdico%2C%20es%20un,los%20">https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%20409</a>
  <a href="mailto:88860.pdf?sequence=1#:~:text=El%20método%20lúdico%2C%20es%20un,los%20">https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%20409</a>
  <a href="mailto:88860.pdf?sequence=1#:~:text=El%20método%20lúdico%2C%20es%20un,los%20">https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%20409</a>
  <a href="mailto:48860.pdf?sequence=1#:~:text=El%20método%20lúdico%2C%20es%20un,los%20">https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2885/40990869%20-%20un,los%20</a>
  docentes%20utilizando%20el%20juego.
- Torres, L. (2019). La importancia de la lúdica como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la educación superior. [Trabajo de grado, Universidad Militar Nueva Granada]

  <a href="https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuis">https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuis</a>

  aMaria%202019.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- González, G. E. P. (2017). La didáctica como disciplina científica y pedagógica.
   Rastros y Rostros del Saber.
   <a href="https://revistas.uptc.edu.co/index.php/rastrosyrostros/article/view/9264">https://revistas.uptc.edu.co/index.php/rastrosyrostros/article/view/9264</a>
- Patiño Domínguez. (2014, febrero). El pensamiento crítico como tarea central de la educación humanista. Recuperado 20 de febrero de 2023, de
   <a href="https://ri.ibero.mx/bitstream/handle/ibero/3658/PDH\_Art\_04.pdf?sequence=1">https://ri.ibero.mx/bitstream/handle/ibero/3658/PDH\_Art\_04.pdf?sequence=1</a>

### Anexos

# Plan de trabajo

# Plan de trabajo 1 etapa

Número	Objetivo que se pretende alcanzar	Acciones	Responsable	Fecha de inicio	Fecha de fin	Recursos
1	Generar preguntas para la dinámica de interacción con el grupo de adolescentes.	Reunirnos como grupo de trabajo, para analizar referentes, generar lluvia de ideas y finalmente generar las preguntas pertinentes.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Viernes 25 de febrero de 2022.	Domingo 27 de febrero de 2022.	Computador, internet, lápiz, bitácora.
2	Desarrollar un prototipo para analizar su efectividad.	Reunirnos como grupo de trabajo, para desarrollar el prototipo.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Lunes 28 de febrero de 2022.	Viernes 4 de marzo de 2022.	Computador, internet, programas de diseño.
3	Diseñar la herramienta para la interacción con los adolescentes.	Reunirnos como grupo de trabajo, para desarrollar la herramienta.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Domingo 6 de marzo de 2022.	Miércoles 9 de marzo de 2022.	Computador, internet, programas de diseño.
4	Impresión de la herramienta.	Buscar locales de impresión que se ajusten al	Juan David Garcia Andrea Morales	Jueves 10 de marzo de 2022.	Jueves 10 de marzo de 2022.	Recursos para transporte e impresión.

		presupuesto del proyecto. Imprimir la herramienta.	Susana Ng			
5	Interacción con los adolescentes a través de la herramienta desarrollada.  Obtener datos sobre sus intereses, su contexto, su postura ante el tema ambiental, los medios que consumen y que tipo de contenido consumen.	Reunirnos con los adolescentes.  Solicitar permiso para realizar grabaciones o fotografías o grabación de audio.  Generar un espacio de confianza con los adolescentes.  Hacer uso de la herramienta desarrollada.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Lunes 14 de marzo de 2022.	Viernes 1 de abril de 2022.	Herramienta desarrollada, computador, internet, medios para grabar audio o fotografía, lápiz, bitácora, recursos de transporte y alimentación
6	Analizar los datos obtenidos y tomar decisiones respecto al desarrollo del proyecto.	Reunirnos como grupo para analizar los datos obtenidos, referentes previos y documentos bibliográficos Generar el borrador del plan de trabajo para el desarrollo de la siguiente	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Sábado 2 de abril de 2022.	Viernes 8 de abril de 2022.	Computador e internet.

		etapa del proyecto.				
7	Crear el plan de trabajo para el desarrollo de la propuesta de diseño para el proyecto.	Reunirnos como grupo para organizar el borrador del plan de trabajo y transformarlo en el plan final de trabajo.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Sábado 9 de abril de 2022.	Miércoles 13 de abril de 2022.	Computador, internet y el borrador del plan de trabajo.

# Plan de trabajo 2 etapa

Número	Objetivo que se pretende alcanzar	Acciones	Responsable	Fecha de inicio	Fecha de fin	Recursos
1	Terminar de analizar y desarrollar la matriz de análisis de los juegos y trazar unos pasos a seguir.	Trazar los pasos siguientes para el desarrollo del proyecto.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Miércoles 13 de abril de 2022.	Miércoles 13 de abril de 2022.	Computador, internet, lápiz, bitácora.
2	Desarrollar parámetros para las propuestas de naming e imagen para el proyecto.	Reunirnos como grupo de trabajo, para desarrollar los parámetros para el diseño del nombre e imagen del proyecto.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Viernes 15 de abril de 2022.	Lunes 18 de abril de 2022.	Computador, internet, programas de diseño.

3	Diseñar las propuestas de naming e imagen del proyecto	Cada integrante del grupo desarrolla una propuesta para la imagen del proyecto.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Martes 19 de abril de 2022.	Martes 03 de mayo de 2022.	Computador, internet, programas de diseño.
4	Definir las tareas para la 3ra etapa del plan de trabajo.	Reunirnos como grupo para puntuar las tareas específicas que se realizará en la 3ra fase de trabajo.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Martes 17 de mayo de 2022.	Martes 17 de mayo de 2002.	Computador, lápiz, lapiceros y bitácora.
5	Exponer la propuesta final del naming y la imagen del proyecto.	Socialización de la identidad del proyecto.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Viernes 21 de mayo de 2022.	Viernes 21 de mayo de 2022.	Computador y proyector.

# Plan de trabajo 3 etapa

Número	Objetivo que se pretende alcanzar	Acciones	Responsable	Fecha de inicio	Fecha de fin	Recursos
1	Producto final, 2da baraja del proyecto "dímelo moira".	Se toma de referencia el juego ya existente "Tranvía Mortal" para el desarrollo de "Dímelo	Juan David Garcia Susana Ng	Martes 17 de mayo de 2022.	Miércoles 25 de mayo de 2022.	Computador, internet, lápiz, bitácora y programas de diseño.

		Moira". El cual es un juego que se basa en el dilema moral del tranvía, pero en este caso tomamos la historia de las Moiras como concepto para la creación de esta nueva baraja.				
2	Exponer la baraja "Dímelo Moira" a los asesores de trabajo de grado y al grupo de TG2.	Se realiza una exposición para la socialización del producto.	Juan David Garcia Susana Ng	Viernes 27 de mayo de 2002.	Viernes 27 de mayo de 2022.	Computador y proyector.
3	Poner a prueba la baraja "Dímelo Moira".	Los integrantes del grupo ponen a prueba la baraja con los estudiantes de trabajo de grado.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Jueves 02 de junio de 2022.	Jueves 02 de junio de 2022.	Baraja "Dímelo Moira" y celular para registro fotográfico.
4	Diseño final de la baraja "Dímelo Moira".	Se realiza un rediseño de la baraja bajo un nuevo concepto.	Susana Ng	Viernes 03 de junio de 2022.	Domingo 05 de junio de 2022.	Computador, internet y programas de diseño.
5	Diseño Final de la baraja "Contá melo"	Se desarrolla el diseño final de la 1ra baraja del proyecto.	Andrea Morales	Lunes 06 de junio de 2022.	Lunes 13 de junio de 2022.	Computador y programas de diseño.
6	Diapositivas de	Se desarrolla	Juan David	Lunes 13	Jueves 16	Computador

	presentación final	el diseño de la presentación final de TG2.	Garcia	de junio de 2022.	de junio de 2022.	y programas de diseño.
7	Socialización final del proyecto.	Se realiza una socialización de los objetivos del proyecto y las 2 barajas que ya se tienen.	Juan David Garcia Andrea Morales Susana Ng	Viernes 17 de junio de 2022.	Viernes 17 de junio de 2022.	Computador y proyector.

### Bitácora de proceso

Jueves, 24 de febrero de 2022. En esta asesoría se expuso la estrategia para acercarnos al público objetivo (jóvenes de 13 a 19 años), que a grandes rasgos consiste en una dinámica para interactuar por medio de una serie de cartas donde se disponen preguntas variadas de carácter informal, de tal modo que nos permita conocer nuestro público; sus gustos, intereses, miedos, desconocimientos de la manera más cercana y cómoda posible. Se llegó a la conclusión de que la mejor manera para comprobar la funcionalidad de este método para acercarnos a los jóvenes es poniéndola a prueba con los compañeros y profesores de la clase, para esto se prosiguió a acentuar la idea y realizarle unas adecuaciones para establecerlo como un juego donde se puedan obtener recompensas entre otros aspectos que lo puedan hacer mayormente entretenido.

**Jueves, 03 de marzo de 2022.** Ahora bien, este día se llevó a cabo la prueba del juego de cartas que decidimos llamar CONTÁMELO en el espacio académico. La idea

principalmente en esta ocasión era observar la reacción de los participantes ante el juego, ya que lo más significativo en esta prueba para los intereses del trabajo es comprobar si se logra una interacción confiable y amena de tal modo que el espacio de conversación sea enriquecedor para ambas partes. A partir de esta experiencia podemos resaltar que aunque pudimos notar cierta confusión al momento de entender las reglas, se logró darle solución en el transcurso del juego, además de esto, evidentemente contamos con una buena aceptación de la dinámica por parte de los integrantes, quienes pudieron manifestar sus ideas mientras se mantuvieron entretenidos generando un espacio ameno para todos y todas. Es importante destacar que el objetivo del juego consiste en conocer las personas con quienes se participa por medio de la conversación que se genera a partir de las cartas, es por esto que podemos afirmar que en este espacio comprobamos que el propósito del juego se cumplió, teniendo en cuenta algunos ajustes a realizar en el prototipo del juego, como por ejemplo; redacción de algunas cartas y sugerencias de ciertas normas, pero que no afecta de manera significativa el propósito, el desarrollo, ni el entendimiento de la dinámica.





Lunes, 14 de marzo de 2022. Ayer caminando se nos ocurrió una idea para crear una nueva baraja, no orientada a un juego o dinámica en específico sino crear una versión

"eco" de una baraja francesa, normalmente está compuesta por 52 unidades repartidas en cuatro palos: corazones, diamantes, tréboles y picas, queremos usar ese mismo formato, 52 cartas repartidas en 4 palos pero inspirados un poco en elementos del territorio que habitamos.

Definimos entonces que los elementos que componen nuestro territorio los dividimos en: Minerales, fauna, flora y razón.

Podemos visibilizar estos recursos con los que contamos, tomando un mineral, una especie animal y una especie de flora en específico con cada baraja que se crea, dejando siempre en cada edición como constante, a la razón como representación de nuestra relación con nuestro entorno y todos los elementos que lo componen y habitan.

"La baraja de la vida" o "biobaraja" son posibles nombres para esta idea, además la baraja no tendrá solo lo anterior mencionado, sino que además tendrá preguntas y reflexiones referentes a nuestra relación con la naturaleza y sus diversas manifestaciones, buscando que esas preguntas existan ahí con cada partida que se juega, pudiendo generar una charla, una reflexión, una discusión y/o una idea.

Pensamos no solo proponer un uso lúdico para la baraja sino también usarla como una herramienta para una reflexión diaria, que consta de barajar el mazo muchas veces, sacar la carta y leer la frase, el cual sería un pensamiento que intentaremos dar sentido, contestar con el paso del dia o compartirlo con otros y si se tiene respuesta o mejor aún otra pregunta, se puede subir una historia en instagram etiquetando al perfil oficial de

contámelo versión "eco", asi compartes tu pensamiento y reflexión con otros, además de poder leer y ver otras reflexiones.

### Para la primera edición los palos serán

*Mineral.* Esmeralda(Colombia es el primer productor mundial de esmeraldas, su color verde representa las extensas praderas, montañas y reservas naturales, este mineral no puede ser comparado con otras esmeraldas de otros países.)

*Fauna*. Catasticta Lycurgus (Mariposa, es una de las rarezas de nuestro país, son difíciles de encontrar o de conocer muy poco de ella, solo se han visto y recolectado un par de veces, es una mariposa amarilla más rara de Colombia.)

*Flora*. Cattleya Trianae (Orquídea, flor de mayo, es la flor emblemática de colombia, sin embargo muchas de las especies de orquídeas se encuentran en amenaza de extinción por la tala de selvas y la transformación de ecosistemas.)

*Ser.* Razón (La razón es la facultad del ser humano de pensar, reflexionar para llegar a una conclusión o formar juicios de una determinada situación o cosa.)

*Joker.* Agua (Elemento que da vida y sin el cual la misma no existiría, además de representar los extensos recursos hídricos de colombia.)

Jueves, 17 de marzo de 2022. En este día se presentó la idea planteada el 14 de marzo para posiblemente crear una nueva baraja, a partir de la asesoría que se dió en el espacio de clase pudimos comprender que es una dinámica que puede tener un buen alcance y tiene total viabilidad teniendo en cuenta los objetivos que tenemos como grupo hacía el público, ya que es una idea planeada con fines lúdicos además reflexivos. A pesar de esto,

nos percatamos que el planeamiento de un juego que promueva la reflexión requiere de una investigación más amplia y exhaustiva, sin restar valor al primer acercamiento que se está realizando, pues resulta necesario para llevar un proceso de exploración previo al producto final.

Por medio de las diferentes opiniones de los asesores podemos abstraer las siguientes ideas:

- 1. Indagar sobre cómo redactar preguntas poderosas para evitar sesgos y promover adecuadamente la reflexión (evitar preguntas con respuesta si o no)
- 2. Considerar si es posible crear una dinámica propia, algo diferente a las formas tradicionales en las que se juega.
- 3. Tener en cuenta que a pesar de que es un material generado para un público específico en función del trabajo de grado, puede funcionar asertivamente en cualquier ámbito y cualquier persona, ya sea para un entorno educativo o no.
  Aunque como grupo decidimos no institucionalizarlo para evitar cualquier posible limitación y finalmente crear un proyecto para el público que desee usarlo. Lo que nos lleva a concluir la siguiente idea:
- Disponer el material de manera digital para hacer posible su distribución e impresión de tal manera que el usuario pueda disminuir costos en la adquisición del producto.

Seguido a las asesorías logramos tener un encuentro con el grupo de segundo semestre de diseño gráfico en bellas artes dónde encontramos jóvenes de diferentes edades

a partir de los 16 años, con la colaboración de los profesores Juan Carlos y Andrés quienes nos relacionaron con los estudiantes para iniciar con las dinámicas planteadas en este día. Se inició con el juego de mesa Pictionary el cual se basa principalmente en adivinar una palabra por medio de un dibujo hecho en un tablero, en este caso se dividió el grupo en dos equipos y ganaría el equipo que más palabras o frases adivine siendo este juego una manera de comunicarse por medio de dibujos, esto nos permitió llevar una actividad entretenida dónde percibimos una muy buena disposición por parte de los estudiantes, risas e integración general del grupo y profesores.











Una vez finalizada la anterior actividad se dió paso a la estrategia de cartas "contámelo" que habíamos planeado como grupo, en esta fase ya se había logrado un entorno confiable y amigable entre todos los integrantes quienes manifestaron su gran interés por continuar compartiendo. Seguido a la introducción de las reglas del juego se inició la partida de la cual mediante la observación podemos concluir lo siguiente; los

profesores aclararon que a pesar de que los estudiantes se comunicaban entre ellos, no sé conocían como personas ni habían encontrado espacios adecuados para reconocer sus pensamientos, ideas, necesidades, entre otros. Por lo que esta ocasión era una buena oportunidad para hacerlo.

- La mayoría de integrantes se sintieron cómodos con la actividad y expresaron sus ideas tranquila y espontáneamente. Por otro lado, a unas cuantas personas se les notó poco interés en hablar, de hecho preferían que otros lo hicieran.
- A pesar de que algunos integrantes expresaron cierta timidez, todos mantenían la disposición de escuchar a otros, además que se encontraban entusiasmados por la dinámica y la recompensa que el juego les traía que en este caso eran dulces.
- Una situación en particular que generó el juego y que nos llama la atención de manera significativa es que no solo se generaba una sola respuesta del participante hacia la pregunta que le correspondía, a otras personas les producía otras cuestiones o comentarios que compartían con los compañeros, lo que daba inicio a una discusión del tema en especial que planteaban. Un ejemplo de esto es la pregunta "cuál es la cosa más insensible que puede hacer un ser humano?" A lo que se respondió "acabar con la vida de alguien" pero a partir de este comentario se empezaron a cuestionar si esta acción dependía si la persona lo merecía o si era inocente, si está justificado o en qué caso no lo está. Con esto se hizo el comentario "un pollo es inocente" a lo que dió pie a otros asuntos relacionados a las diferentes manifestaciones de vida no humanas y los límites de nuestros derechos como seres

humanos ante los animales. De esta manera vimos evidenciado discursos reflexivos entre los participantes no solo en temas éticos y Morales de la sociedad en general si no también en creencias y experiencias personales.

- En el desarrollo de la actividad, los integrantes en ocasiones hacían referencias a artículos, autores de libros y frases de videojuegos, por lo que detectamos intereses variados en el grupo.
- Las preguntas de las tarjetas daban pie a iniciar conversaciones que se encuentran
  en la cotidianidad, lo que permitió entender el punto de vista del otro y reírse de
  anécdotas que habían experimentado personalmente o que conocían de otros.









Después de estas experiencias pudimos percatarnos que del método planteado para conocer y acercarnos al público objetivo para así aterrizar el trabajo de grado, notamos que nos conlleva a lograr de cierto modo el cumplimiento del objetivo de incentivar el

pensamiento bioético en jóvenes sin haberlo destinado concretamente para dicho fin, lo que nos genera cierta satisfacción haber experimentado este método previamente a la etapa productiva ya que nos permite considerar que la dinámica cuenta con gran potencial para ser tenida en cuenta como parte del producto final de este proceso.

Lunes, 28 de marzo de 2022. Realizamos una investigación de campo buscando en almacenes de cadena referentes de juegos de mesa con el fin de sumergirnos cada vez más en estos objetos. Inicialmente realizamos la muestra de estos juego en una asesoría, y se nos recomendó buscar en otros almacenes que no habíamos tenido en cuenta, esto ayudó de buena manera a encontrar otras propuestas de juegos distintas a la convencionales.

Pero la mayor fuente de exposición a juegos interesantes y con propuestas distintas a las tradicionales fue internet, específicamente en youtube y tik tok encontramos juegos con identidad propia que se alejaban de posturas tradicionales de juego y abordaban dinámicas más interesantes, el objetivo de los juegos en su mayoría es entretener, pero con esta búsqueda entendimos que hay manera muy distintas de lograr el mismo objetivo, y esto solo se puede aprender observando cómo otros han abordado las cosas.

También queremos resaltar la exploración de una feria en el centro comercial chipichape donde encontramos una carpa dedicada específicamente a los juegos, y pudimos probar de primera mano varios juegos distintos.

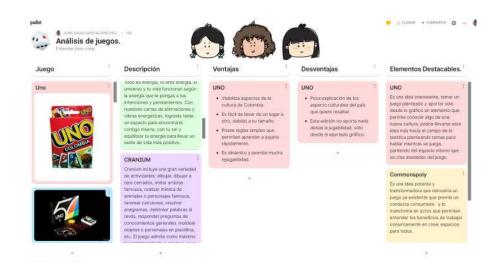
**Jueves, 30 de marzo de 2022.** Después de haber realizado la búsqueda de referentes en almacenes de cadena, nos dedicamos a realizar la presentación para el 31 de marzo. En el transcurso de la reunión se nos ocurrió otro juego, el cual constaba de una

dinámica de rol con dos jugadores, uno en la posición de detective y el otro como acusado, esto con el objetivo de conocer cómo el público maneja el tono y construye de forma retórica las preguntas, mediante una metodología que también permite crearlas y recolectarlas. Se planteó el juego y se llevó a la práctica en el aula de clase, sin embargo a pesar de que se intentó analizar otras posibles maneras de jugarlo, nos dimos cuenta que no era la estrategia indicada para lograr el objetivo planteado, además porque se creaba un entorno acusativo dónde un integrante intenta constantemente hacer caer al otro. Por consiguiente en la clase se generó una discusión acerca de lo que queríamos lograr con este juego y gracias al objetivo que expresamos como grupo, se nos compartió un referente interesante llamado Jeopardy, un concurso de televisión que ha sido aplicado en diversos medios y que consiste en acertar una pregunta a la respuesta que propone el juego.

Anexamos partes de la presentación que se llevó a cabo:



Martes, 12 de abril de 2022. Iniciamos con la creación de la matriz de análisis de los juegos que investigamos en las jornadas anteriores de trabajo de campo, buscamos a través de esta matriz lograr configurar una serie de características que podamos tomar como referentes o puntos de partida para iniciar con nuestra fase productiva.



Miércoles, 13 de abril de 2022. Nos reunimos nuevamente para terminar de analizar y desarrollar la matriz de análisis de los juegos, al finalizar decidimos trazar unos pasos a seguir, los cuales han sido:

- 1. Terminar la matriz de análisis de juegos.
- 2. Plantear el presupuesto para el desarrollo del proyecto.
- 3. Proponer nombres para el proyecto.
- 4. Plantear "preguntá melo".
- 5. Poner a prueba "preguntá melo".

- Replantear el "contá melo" para convertirlo en el "contá melo supremo" que aborde la bioética desde todo su power.
- 7. Producir "melo pienso".

Martes, 03 de mayo de 2022. (propuesta de imagen Andre "esta es la cuestión")

Lunes, 16 de mayo de 2022. (propuesta de imagen Susu "esta es la cuestión") Se decidió realizar varias propuestas para la imagen del kit, salieron más o menos unas 4 propuestas y finalmente se escogió por la de la siguiente imagen. En este caso, se acortó el nombre "esta es la cuestión" por "cuestión".

### Martes, 17 de mayo de 2022.

#### Tareas.

- Concretar cuántas cartas se harán para cada baraja.
- Hacer bosquejo de qué tendrá cada carta en cuanto a texto e imagen.
- Juanda y Su realizan las ilustraciones con formas básicas, sin línea ni sombreado u otro.
- Andrea diseña el lomo de cada baraja, el cual será el mismo en las diferentes cartas de una sola baraja (es decir si se hacen 3 barajas, se hacen 3 diseños).
- Andrea trabaja en los efectos de cada ilustración realizada y diagrama cada carta con todos los elementos hechos.
- Finalmente el resultado se envía a Juanda y su para control de calidad. Dado el caso se realizarán los cambios correspondientes.

Miércoles, 18 de mayo de 2022. (propuesta de imagen juanda "esta es la cuestión")

Domingo, 22 de mayo de 2022. (propuesta final de imagen andre)

Miércoles, 25 de mayo de 2022. (propuesta de baraja, su "dimelo moira") Para esta propuesta, se tomó de referencia el juego ya existente "Tranvía Mortal" para el desarrollo de "Dímelo Moira". El cual es un juego que se basa en el dilema moral del tranvía, pero en este caso tomamos la historia de las Moiras como concepto para la creación de esta nueva baraja.

Viernes, 27 de mayo de 2022. (asesoría en clases de la baraja "dimelo moira") En esta asesoría los profesores aprobaron el juego y su diseño, también nos plantearon la idea de crear barajas con una línea gráfica para cada una con el fin de:

- Distinguirse una de la otra.
- Manejarse como barajas independientes y también como parte de un kit.

Jueves, 02 de junio de 2022. (prueba del juego "dímelo moira")





Domingo, 05 de junio de 2022. (final de baraja "Dímelo Moira")

Lunes, 13 de junio de 2022. (Diseño final de la cara frontal de la baraja "Contá Melo")

## Presupuestos

## Presupuesto 1er encuentro con estudiantes de tg2

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas prueba "Contá Melo".	1 tira de 33x100 para 60 cartas.	\$7.000=	\$7.000=
Sello con el logo de "Contá Melo".	1 sello.	\$23.000=	\$23.000=
Monedas de chocolate para el juego de prueba.	2 paquetes.	\$10.000=	\$20.000=
	\$50.000=		

# Presupuesto 2do encuentro con estudiantes de 1er semestre dg

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe		
Impresión de cartas prueba "Contá Melo".	1 tira de 33x100 para 60 cartas.	\$7.000=	\$7.000=		
Almohadilla en blanco para sello.	2 almohadillas.	\$6.000=	\$12.000=		
Tintas para sello.	2 tintas.	\$12.000=	\$24.000=		
Paquete de dados.	1 paquete.	\$2.000=	\$2.000=		
Paquete de dulces.	1 paquete.	\$5.000=	\$5.000=		
	Total				

## Presupuesto 3er encuentro con estudiantes de tg2 juego Dímelo Moira

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe			
Impresión de cartas "Dímelo moira".	1 tira de 33x100 para 58 cartas.	\$7.000=	\$7.000=			
	Total					

## Presupuesto para cartas "Contá Melo"

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe		
Impresión de cartas "Contá melo".	1 tira por ambas caras de 33x100 para 56 cartas.	\$7.000=	\$14.000=		
Empaque individual.	1 tira tamaño carta.	\$2.500=	\$2.500=		
	Total				

# Presupuesto para cartas "Dímelo Moira"

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas "Dímelo moira".	1 tira por ambas caras de 33x100 para 58 cartas.	\$7.000=	\$14.000=
Empaque individual.	1 tira tamaño carta.	\$2.500=	\$2.500=
Tokens	50 tokens	\$1.200=	\$60.000=
Total			\$76.500=

# Presupuesto para cartas "Melo Pienso"

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Impresión de cartas "Melo pienso".	1 tira por ambas caras de 33x100 para 30 cartas.	\$7.000=	\$14.000=
Empaque individual.	1 tira tamaño carta.	\$2.500=	\$2.500=
Total			\$16.500=

## Presupuesto para el kit

Artículo	Cantidad	Precio unidad	Importe
Empaques en cartón corrugado.	1 caja.	\$3.000=	\$3.000=
Impresión diseño del kit.	1 tira de adhesivo durable.	\$5.000=	\$5.000=
Personaje de Melo en crochet.	1 personaje.	\$20.000=	\$20.000=
Total			\$28.000=

# Presupuesto final de pruebas y 1 kit completo

Artículo	Precio final	
Presupuesto 1er encuentro con estudiantes de TG2.	\$50.000=	
Presupuesto 2do encuentro con estudiantes de primer semestre de DG.	\$50.000=	
Presupuesto para cartas "Contá melo".	\$16.500=	

Presupuesto para cartas "Melo pienso".	\$16.500=	
Presupuesto para cartas "Dímelo Moira".	\$76.500=	
Presupuesto para el kit.	\$28.000=	
Total	\$237.500=	