

JUGAR PARA CREAR: PROPUESTA LÚDICA PARA POTENCIAR
LA IMAGINACIÓN Y EL PROCESO CREATIVO EN MENTES INGENIOSAS

MARIA ALEJANDRA TOBÓN HOLGUIN
YESICA TATIANA CORREA CARDONA

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

FACULTAD DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2023

JUGAR PARA CREAR: PROPUESTA LÚDICA PARA POTENCIAR
LA IMAGINACIÓN Y EL PROCESO CREATIVO EN MENTES INGENIOSAS

MARIA ALEJANDRA TOBÓN HOLGUIN
YESICA TATIANA CORREA CARDONA

Trabajo de grado para optar al título de
Diseñadoras gráficas

Asesor

PH. D. HERNANDO BLANDÓN GOMEZ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
FACULTAD DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2023

AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestro agradecimiento a cada una de nuestras familias por su apoyo y amor incondicional en este proceso académico. Sin su aliento constante, este logro no habría sido posible.

Agradecemos a nuestro tutor Hernando Blandón Gómez por su orientación, paciencia y por los consejos durante todo el proceso de nuestra investigación. Su acompañamiento y sabiduría fue fundamental para desarrollar nuestro trabajo.

Queremos también agradecer a nuestros amigos, colegas, colaboradores y profesores que compartieron sus conocimientos y experiencias, enriqueciendo así el contexto de este proyecto.

Por último, expresamos un profundo reconocimiento a nosotras mismas por la dedicación, el esfuerzo y la perseverancia que hemos puesto en este proyecto.

CONTENIDO

1. RESUMEN/ABSTRACT.....	6
2. INTRODUCCIÓN.....	8
2.1 JUSTIFICACIÓN.....	9
2.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	9
2.3 OBJETIVO GENERAL.....	10
2.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
2.5 METODOLOGÍA.....	10
3. ESTADO DEL ARTE	11
4. MARCO TEÓRICO.....	17
4.1 Diseño gráfico.....	17
4.2 Lúdica.....	18
4.3 Creatividad.....	19
4.4 Correlaciones entre términos.....	20
5. DISEÑO DE HERRAMIENTAS.....	26
6. PROCESO CONCEPTUAL Y DE CREACIÓN DEL JUEGO.....	30
7. GRUPO FOCAL.....	42
8. CONCLUSIONES.....	45
9. ILUSTRACIONES.....	48
10. ANEXO.....	53
11. REFERENCIAS.....	54

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Sección de uso utilizando la herramienta el “Coco-Game.”

Figura 2: Diseño final del juego Keka´s.

Figura 3: Producto final juego “Antena.”

Figura 4: Juego “Board games.”

Figura 5: Producto final del juego de mesa: Osadía. Atrévete a imaginar.

Figura 6: Barajas de cartas del juego “Popurrí Gráfico.”

Figura 7: Cuadro comparativo: Clasificación de los juegos de mesa por tipo.

Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 8: Cuadro comparativo: Clasificación de los juegos de mesa por componentes.

Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 9: Cuadro comparativo: Clasificación de los juegos de mesa por dinámica de juego.

Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 10: Moodboard. Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 11: Objetos: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 12: Personajes secundarios: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 13: Criaturas: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 14: Tesoros: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 15. Roles: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figuras 16. Evidencias de la realización de la prueba piloto: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 17. Cartas con aplicación de color: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Figura 18. Cartas faltantes de color: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín

RESUMEN

Este Trabajo de grado propone la creación de un juego de mesa para fomentar la imaginación y creatividad en diseñadores y personas interesadas en desarrollar su potencial creativo, Iniciáremos con una revisión de conceptos, ya que es importante que el proyecto se fundamente con una base sólida conceptual, pero además de revisar los términos generales de la imaginación y la creatividad, indagaremos sobre aquellos conceptos que guardan una relación directa e indirecta con los temas principales.

A partir de aquí realizamos diversas encuestas a personas, diseñadores gráficos y profesionales de otras áreas, para obtener información sobre cómo reconocen y fomentan su imaginación, además de conocer sus diferentes procesos de creación y cómo lo aplican en su vida cotidiana. Estos resultados serán la base para la creación del proyecto y el desarrollo del juego de mesa, ya que permite definir los objetivos específicos y los mecanismos necesarios para lograrlos.

Después pasamos a realizar el prototipo del juego, esta parte es fundamental para la validación del proyecto, debe ser lo suficientemente claro y completo para identificar los problemas y áreas a mejorar que deberán ser corregidas antes del producto final.

Finalmente, se espera que la creación del juego sea una herramienta útil para que los diseñadores y las personas interesadas en desarrollar su imaginación y su creatividad la apliquen acertadamente en sus proyectos y vida cotidiana.

ABSTRACT

This degree project proposes the creation of a board game to foster imagination and creativity in designers and people interested in developing their creative potential. We will begin with a review of concepts, since it is important that the project is based on a solid conceptual foundation, but in addition to reviewing the general terms of imagination and creativity, we will inquire about those concepts that are directly and indirectly related to the main topics.

From here we will conduct several surveys to people, graphic designers and professionals from other areas, to obtain information on how they recognize and foster their imagination, as well as to learn about their different creative processes and how they apply it in their daily lives. These results will be the basis for the creation of the project and the development of the board game, since it allows us to define the specific objectives and the necessary mechanisms to achieve them.

This part is fundamental for the validation of the project, it must be clear and complete enough to identify problems and areas for improvement that must be corrected before the final product.

Finally, it is expected that the creation of this game will become a useful tool that will allow designers and interested people to develop their imagination and therefore their creativity,

to apply it successfully in their projects and daily life.

PALABRAS CLAVE: IMAGINACIÓN, CREATIVIDAD, DISEÑO GRÁFICO, JUEGO, PENSAMIENTO DIVERGENTE

KEY WORDS: IMAGINATION, CREATIVITY, GRAPHIC DESIGN, GAME, DIVERGENT THINKING

CAPÍTULO 2

INTRODUCCIÓN

La imaginación y la creatividad son habilidades fundamentales que permiten a las personas desarrollar nuevas ideas e innovar en cualquier ámbito de la vida. Estas habilidades se basan en la reproducción de lo que ya conocemos y también en la capacidad de combinar, transformar y crear experiencias anteriores en ideas nuevas y significativas. Sin embargo, para que la imaginación pueda estructurarse con elementos tomados de su realidad más cercana, es necesario que la persona tenga mucha diversidad y riqueza en sus experiencias o recuerdos pasados.

Por eso recalcamos la importancia de rodearse de espacios innovadores y flexibles se ha vuelto indispensable para el desarrollo y el progreso de propuestas innovadoras. En este sentido, se ha vuelto necesario estimular la actividad creadora de la mente desde cualquier ámbito social, y en especial en el ámbito del diseño, donde la imaginación y la creatividad son fundamentales para lograr diferenciarse de los demás y llegar a ideas innovadoras y atractivas.

Es importante mencionar que la creatividad y la imaginación se pueden fortalecer explorando a través del pensamiento divergente. Muchas personas pueden sentirse limitadas con su creatividad, pero esto depende de muchos factores como la educación, la cultura, el entorno y las percepciones del mundo. Sin embargo, el pensamiento divergente permite a las personas explorar diferentes opciones y posibilidades, lo que conlleva al desarrollo de nuevas ideas y soluciones innovadoras. Lo anterior nos llevó a hacernos la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo usar las dimensiones de la creatividad para crear experiencias estimulantes que logren potenciar la imaginación?

En este contexto, surge el proyecto de desarrollar un juego de mesa con temática surrealista que sea capaz de relacionar, incorporar e incluso resignificar las percepciones y experiencias de los participantes para convertirlas en nuevas ideas creativas a partir del juego. El objetivo es marcar nuevos retos, y que durante su desarrollo surjan ideas innovadoras que permitan abarcar diferentes problemáticas desde un pensamiento divergente.

El proyecto de crear un juego de mesa para diseñadores y personas interesadas en desarrollar su potencial creativo tiene como objetivo fortalecer la imaginación y el flujo de la creatividad de estos a través de la exploración de nuevas experiencias y situaciones imaginarias. La creatividad y la imaginación son habilidades fundamentales en un mundo cada vez más competitivo e innovador y su desarrollo es esencial para destacar en cualquier ámbito de nuestra vida profesional y personal.

Este proyecto se basa en datos obtenidos de los estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana, donde se pudo recolectar e identificar parte de la metodología de los

estudiantes. La idea es que el juego de mesa permita a los diseñadores y personas interesadas explorar su creatividad e imaginación de una manera lúdica y divertida, a través de la interacción con otros jugadores y la creación de ideas innovadoras.

1.1 JUSTIFICACIÓN

Los diseñadores suelen enfrentarse a problemas que requieren soluciones creativas, donde para lograrlo se debe pensar originalmente y buscar enfoques efectivos que contribuyan a resolver necesidades específicas, implica crear, combinar, modificar y adaptar ideas que satisfagan necesidades y es donde la innovación juega un papel importante. En el ámbito del diseño, la demanda de soluciones innovadoras está en constante crecimiento, por lo que es crucial proporcionar espacios para estimular y desarrollar habilidades claves, como la imaginación y la creatividad.

Estas habilidades, más allá de lo convencional, permiten a las personas resolver problemas de manera efectiva en una variedad de contextos. Además, la creatividad y la imaginación no son habilidades estáticas, por eso hoy en día hay un esmero por ser cultivadas y fortalecidas, tanto en el ámbito personal como profesional. Para lograr esto, resulta esencial crear y participar en entornos dinámicos. En estos contextos, la imaginación y la creatividad encuentran su alimento en la combinación y transformación de nuevas experiencias.

El objetivo primordial de este proyecto es promover la generación de ideas innovadoras y contribuir significativamente al campo de la estimulación de la creatividad y la imaginación. Para lograr esto, se busca fomentar el pensamiento divergente, permitiendo a los participantes explorar una multiplicidad de opciones y posibilidades a través de la dinámica del juego. Este enfoque no solo incluye la interacción social como elemento central, sino también la colaboración y la creación, que actúan como poderosos estímulos para desencadenar procesos creativos profundos y significativos.

1.2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo desencadenar en las personas procesos creativos e imaginativos a través de experiencias lúdicas inmersivas?

1.3 OBJETIVO GENERAL

Diseñar un juego de cartas que integre factores de inmersividad en su desarrollo, que le permitan a diseñadores gráficos y a personas naturales utilizar sus experiencias y percepciones del mundo para estimular su imaginación y convertirlas en ideas creativas y divergentes.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analizar qué factores desarrollan la imaginación y la creatividad para identificar cómo la lúdica fomenta dichas capacidades.
2. Aplicar los fundamentos lúdicos hallados que propician un estado de inmersión y concentración en la elaboración de la estructura metodológica y gráfica de un juego de cartas
3. Evaluar la efectividad y el funcionamiento del juego de cartas con usuarios reales, para entender cómo éste potencia la creatividad y la imaginación y propicia el pensamiento divergente.

1.5 METODOLOGÍA

El trayecto metodológico que será usado para este proyecto dará cuenta del proceso de investigación que realizaremos en base a la imaginación y la creatividad para aplicarlo al diseño y producción de un juego de cartas. En primera instancia, se iniciará con una fase de contextualización y conceptualización, donde se investigará a profundidad los conceptos principales y se delimitará la información reconociendo los términos relacionados a la imaginación y la creatividad, luego se realizarán lecturas de documentos en base a dichos conceptos y para ello se remitirá a motores de búsqueda online como Google Academic y Consulta remota UPB, que nos facilitarán la comprensión y manejo de todos los términos investigados.

En ese sentido, se debe seguir linealmente con una fase de segmentación, donde se definirá y clasificará cada concepto desde los ámbitos de estudio de la psicología y el diseño gráfico. Más adelante se implementaría una recolección de datos a través de la herramienta virtual *Google Forms*, formulando 5 preguntas claves que nos permitirá examinar e identificar los diferentes procesos creativos tanto de diseñadores gráficos como personas interesadas en estos ámbitos, para así reconocer aquellos puntos en común que nos sirvan como base para plantear la metodología de juego.

Ya con este alcance pasaremos a la fase de ideación, donde se empezará a investigar cómo se desarrolla y funciona un juego de rol con la ayuda de un cuadro comparativo se analizará la modalidad que manejan otros juegos. En un segundo momento de esta fase, comenzaremos a desarrollar el concepto y la metodología del juego y será planificado el

orden y las instrucciones de este.

Posterior a la selección, se pasaría a la fase de diseño donde será fundamental definir un estilo gráfico que represente y de una esencia propia al juego de cartas, y para ello se usará un Moodboard como base. Ya con esto, se bocetarán las piezas necesarias y la estructura física del juego, para luego crear una matriz guía de los aspectos técnicos de producción del prototipo.

Por último, trazaremos una fase de validación para comprobar el manejo del juego con ayuda del prototipo, para ello se dejará planteada y diseñada una metodología de evaluación que integre los atributos claves que se verificarán en la evaluación posterior del prototipo, así que se detallarán las evidencias que se deben observar y analizar y su estrategia de documentación. Este cuadro servirá como guía y plan en la evaluación del prototipo del juego de cartas; ya por último se realizarán las conclusiones sobre el proyecto de investigación

CAPÍTULO 3

ESTADO DEL ARTE

En el contexto de la investigación actual, el estado del arte tiene como objetivo explorar y analizar las contribuciones e investigaciones previas relacionadas con nuestro tema de estudio. Esto permitirá ofrecer una visión completa y actualizada del conocimiento existente en el campo, para situar nuestro trabajo en perspectivas innovadoras y prácticas que promuevan la creatividad y la imaginación. Esto es relevante por la importancia reconocida en la creatividad e imaginación en diversos campos, desde la educación hasta la industria.

Para lograrlo, se ha buscado investigaciones relevantes en diversas plataformas académicas. El objetivo es comprender las tendencias y los enfoques previos en este campo durante la última década. Se busca identificar las propuestas y herramientas lúdicas desarrolladas en este período destinadas a potenciar el desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Este análisis abarca tanto tesis profesionales como juegos de mercado relacionados con la temática. Además, tiene en cuenta a una audiencia diversa que incluye a personas creativas, diseñadores y aquellos interesados en cultivar su potencial creativo. A continuación, se presentarán los resultados de esta búsqueda, destacando los trabajos investigativos encontrados en el campo.

- 1. *El Coco-Game un juego de mesa para co-crear, potenciación del trabajo colaborativo y creativo. Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento.* (Morales, H; Plested, M; Aedo, J, 2015, págs. 57-76)**

Este trabajo tiene como objetivo demostrar la efectividad del Coco-Game, una herramienta diseñada para fomentar la co-creación y la generación de ideas en grupos heterogéneos mediante una metodología cualitativa de estudio de caso. Se observa que el Coco-Game potencia eficazmente el trabajo colaborativo y la generación de ideas-solución en procesos de ideación y por consiguiente se menciona al psicólogo Edwar de Bono principalmente desde su teoría del pensamiento divergente, aspecto que se relaciona directamente con el enfoque de nuestro proyecto de grado. La investigación utiliza diversas técnicas, como observación participante, entrevistas y encuestas, para evaluar cómo las actividades de co-creación facilitan la participación, el trabajo en equipo y el aprendizaje, herramientas que serán aplicadas en nuestra investigación. Además, se subraya la importancia de estimular la creatividad en todos los individuos, ya que la generación de ideas innovadoras se considera esencial tanto a nivel personal como social, un tema central en nuestra investigación.



Figura 1: Sección de uso utilizando la herramienta el “Coco-Game.”

2. Creación y desarrollo de un juego de mesa para devotos del diseño.
UNIVERSIDAD DE VALLADOLIDESCUELA DE INGENIERIAS INDUSTRIALES.
(Alonso, 2021)

Este proyecto se enfoca en la creación de Keka's un juego dirigido específicamente a diseñadores industriales. Para llevar a cabo este objetivo, la autora inicia con una investigación que abarca la historia de los juegos de mesa, rastreando su evolución a lo largo del tiempo. Posteriormente, se adentra en un análisis de mercado para comprender las tendencias actuales y las preferencias de los usuarios, después realiza un estudio de campo donde estudia las dinámicas y las mecánicas de juegos existentes dentro de su área de interés. Una sección fundamental de este trabajo es aquella donde detalla los componentes esenciales de un juego de mesa, abordando aspectos como las reglas, las fichas, el tablero y otros elementos clave que constituyen la base de cualquier juego. La autora también presenta la metodología que utilizó en su proceso de diseño y producción de Keka's, lo que proporciona una visión completa y detallada de cómo llevar a cabo un proyecto similar.

Este trabajo contribuye al estado del arte de nuestro proyecto de grado, ya que ofrece una perspectiva exhaustiva y detallada sobre crear un juego de mesa completo, desde la concepción de la idea hasta la producción final.



Figura 2: Diseño final del juego Keka's

3. Antena: juego de mesa didáctico para desarrollar un pensamiento imaginativo. Departamento de Diseño de la Universidad de Chile Facultad de Arquitectura y Urbanismo. (Carrera, 2020)

Este trabajo de investigación propone un juego cooperativo de construcción para convertir el esfuerzo creativo en una experiencia emocionalmente gratificante al solucionar problemas. Se utiliza la metodología del *Design Thinking* y se apoya del conocimiento del campo del diseño industrial, estando específicamente dirigido a estudiantes de primer año de diseño. Al analizar el material encontrado, se interesa crear estrategias para potenciar la capacidad imaginativa para superar bloqueos creativos o sequías de ideas que pueden experimentar los diseñadores, aspecto relacionado con nuestro trabajo de grado.

Sin embargo, aunque hay una relación y un enfoque investigativo relacionado con la creatividad, el juego ANTENA difiere significativamente en mecánicas, narrativa y diseño conceptual en comparación con nuestro proyecto. En cuanto a la metodología utilizada, se destaca la cronología que hace de la historia del juego de mesa y la relevancia de conceptos teóricos como la gamificación y la teoría de juegos, así como herramientas como la valoración de piezas, instrucciones detalladas, cálculo de probabilidad, pruebas de usabilidad, así como la consideración de los costos de prototipo.



Figura 3: Producto final juego "Antena."

4. La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. (Parra, E; Torres, M, 2018)

Este artículo presenta una experiencia didáctica orientada a la formación de estudiantes de nivel superior en las Escuelas de Arte y de Diseño de Orihuela y Alicante. El objetivo del proyecto es demostrar cómo la gamificación puede ser una herramienta efectiva en el aula para motivar y comprometer a los estudiantes, especialmente en cursos relacionados con publicidad y diseño gráfico. Para lograr este propósito, se realiza un análisis de la gamificación dentro del aula, creando un entorno de juego atractivo que fomente la participación de los alumnos. Se abordan elementos esenciales de los juegos, como las mecánicas, la estética y la motivación.

En este contexto, se presenta una colección de juegos denominada "Board Games,". Esta colección consta de una baraja de cartas que facilita la comprensión y la práctica de conceptos teóricos relacionados con la especialidad, al mismo tiempo que promueve habilidades como el dibujo y la expresión oral. "Board Games" incluye cuatro juegos de cartas: Quiz, Family, Sketch y Off-limits. Cada uno de estos juegos pone a prueba conocimientos sobre temas fundamentales de publicidad y marketing, diseño de marca y Visual Thinking, entre otros. Aunque esta propuesta adopta un enfoque lúdico para abordar el conocimiento, se centra en la transmisión y el recuerdo de conceptos básicos de diseño. Por lo tanto, difiere de nuestro enfoque de investigación, que se concentra en potenciar la capacidad imaginativa y creativa.



Figura 4: Juego “Board games.”

5. Osadía. Atrévete a imaginar. Proyecto de fin de estudios. (Vaquero, 2020)

Este trabajo presenta una dinámica de juego interesante donde se utiliza una combinación poco convencional como es el miedo y la imaginación, para llegar a contar historias. En su metodología, se fomenta el pensamiento creativo de las personas y, al mismo tiempo, nos acerca a un tema sensible como es el miedo. Es importante cómo la línea gráfica logra reforzar y hacer atractivo el tema que aborda. Lo que resulta aún más intrigante es la segunda aplicación que puede tener este juego de mesa, transformándose no solo en una herramienta didáctica sino también en un instrumento de prueba proyectiva para los psicólogos. Es de donde considerar cómo, a partir del juego, la autora ha desarrollado otros productos complementarios, como una aplicación móvil, infografías, posters y una revista, entre otros.



Figura 5: Producto final del juego de mesa: Osadía. Atrévete a imaginar.

6. Popurrí Gráfico | Juego de mesa. (Medina, D; Bara, V; Perotti, P, 2023)

Este proyecto está diseñado para acompañar procesos formativos en diseñadores gráficos o para profesionales de esta área que quieran gamificar el conocimiento. Se trata entonces de unir diferentes juegos en uno solo, mediante 4 barajas de cartas que proponen diferentes actividades o retos para conseguir los 4 símbolos y ganar. Propone un desarrollo gráfico colorido, atractivo e interesante, pero difiere de nuestro enfoque de investigación inicial de impulsar la imaginación y la creatividad.



Figura 6: Barajas de cartas del juego “Popurrí Gráfico.”

7. Juegos encontrados el mercado actual:

En una búsqueda exhaustiva en el mercado de juegos de mesa, identificamos varios juegos populares que, aunque ofrecen experiencias únicas, comparten el objetivo común de fomentar la creatividad y la imaginación mediante narrativas y mecánicas de juego. Estos juegos varían desde la creación de conversaciones y narrativas creativas, como en los casos de Story Cubes, Stella, Érase una vez y Untold: Adventures Await, hasta la exploración de la ideación en D'ARCHIS y Concept, así como la generación de estrategias innovadoras en The Creativation Game. Identificando así que la creación de historias se ha vuelto una estrategia para explorar la capacidad imaginativa en las personas.

CAPÍTULO 4

MARCO TEÓRICO

En este capítulo, exploraremos la intersección de diversos conceptos, como el diseño gráfico, la imaginación, la creatividad y la lúdica, con el objetivo de establecer conexiones entre los aspectos que pueden influir en el proceso creativo de las personas. En primer lugar, resaltaremos la importancia de la experimentación y la estimulación de la creatividad e imaginación. Investigaremos cómo la incorporación de elementos lúdicos en las prácticas creativas puede inspirar nuevas ideas, fomentar la colaboración y desbloquear un flujo constante de concentración, haciendo referencia a la Teoría del Flow. Asimismo, identificaremos los componentes que conforman las mecánicas y dinámicas de los juegos de mesa. Buscaremos comprender cómo la gamificación puede enriquecer la experiencia y ampliar los límites de lo que es posible en este emocionante campo de la creatividad e imaginación, pero, además, profundizaremos en la percepción cognitiva humana para respaldar los procesos de la creatividad e imaginación.

DEFINICIONES GENERALES

4.1 DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico es una disciplina creativa que implica la planificación y creación visual de elementos comunicativos para transmitir un mensaje. En este proceso, se combinan elementos visuales, como imágenes, tipografía, color, forma y composición, para lograr una comunicación visual clara y persuasiva. Estas construcciones visuales se basan en la aplicación de principios básicos, como el contraste, equilibrio, jerarquía, ritmo, proporción, énfasis y unidad. Además, se integran fundamentos de semiótica y retórica de la imagen para comunicar de manera efectiva.

Diseñar implica planificar para lograr un propósito específico, por eso el diseñador se comporta como creativo al buscar las mejores formas comunicativas; el diseñador argentino Jorge Frascara nos propone entender la palabra diseño como “el proceso de concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos -normalmente textuales y visuales- con miras a la realización de productos destinados a producir comunicaciones visuales.” (Frascara, 2006) Donde además expone que el diseño gráfico distingue un campo de actividad donde el método es el diseño, el objetivo es la comunicación y el medio es la visión. El diseño gráfico es una disciplina en constante evolución que requiere habilidades creativas, técnicas y conceptuales para lograr resultados innovadores y efectivos en una variedad de contextos. Además, abarca una amplia gama de medios, tanto impresos como digitales, y que también tiene influencia en experiencias de usuario y diseño de juegos. En suma, según (Frascara, 2006) diseñadores están ligados a la comunicación humana, utilizando la creatividad como habilidad para transformar los mensajes complejos en proyectos fácilmente comprensibles. El diseño gráfico busca encontrar soluciones atractivas y eficientes que

combinan la percepción con la originalidad.

El diseño gráfico es una disciplina en constante evolución que requiere habilidades creativas, técnicas y conceptuales para lograr resultados innovadores y efectivos en una variedad de contextos. Además, abarca una amplia gama de medios, tanto impresos como digitales, y que también tiene influencia en experiencias de usuario y diseño de juegos. En suma, según (Frascara, 2006) diseñadores están ligados a la comunicación humana, utilizando la creatividad como habilidad para transformar los mensajes complejos en proyectos fácilmente comprensibles. El diseño gráfico busca encontrar soluciones atractivas y eficientes que combinan la percepción con la originalidad.

4.2 LÚDICA

La lúdica representa una dimensión intrínseca de la experiencia humana en la que se entrelazan sensaciones y emociones, permitiendo la integración del aprendizaje con el disfrute. Se percibe como un enfoque versátil que puede adaptarse a las necesidades, intereses y objetivos en contextos recreativos y pedagógicos. Como lo expresó (Jímenez, 2005) "La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos, y la formación de la personalidad; en otras palabras, engloba una serie de actividades donde se entrelazan el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento".

Las estrategias lúdicas se presentan como enfoques activos y placenteros para alcanzar diversos objetivos, ya sean académicos, profesionales o incluso personales. Gracias a la naturaleza intrínseca de este término, la lúdica se percibe como una forma de ser, una manera de interactuar con diferentes facetas e incluso como un medio para abordar la incertidumbre de la realidad. El doctor Carlos Jiménez dice que "La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, experimentar placer y valorar lo que ocurre, percibiéndolo como un acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica promueve el desarrollo de aptitudes, relaciones y el sentido del humor en las personas". (Jímenez, 2005)

Esta dimensión lúdica está estrechamente relacionada con la cotidianidad del ser humano, lo que implica la creación de experiencias significativas que estimulan la curiosidad y la creatividad, promueven la interacción y facilitan la comprensión de conceptos de manera lúdica. No se puede desvincular la emoción lúdica de la incertidumbre y el azar presentes en el juego, ya que el juego se manifiesta como una expresión de lo lúdico. En este sentido, una actitud lúdica conlleva a explorar, experimentar, dialogar y reflexionar frente a las posibilidades del conocimiento, la creatividad y el lenguaje, lo que a su vez fomenta la participación del pensamiento divergente en la búsqueda de nuevos horizontes y la resolución de problemas.

4.3 CREACION O CREATIVIDAD

La creatividad, además de ser una cualidad humana, también es una capacidad multifacética que se ha convertido en un activo esencial en el ser humano. Según el doctor Mauro Estrada en su libro "Manual de la creatividad" nos propone que "la creatividad es vista como la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas" (Estrada, 2006), donde el término "cosas" se refiere ampliamente a todo lo que pueda servirle a la creatividad como medio, es decir, un método, un estilo, una relación, una actitud, una idea. La novedad o lo nuevo puede ser carácter transcendental para la sociedad, como quien inventó el teléfono, o de nivel modesto, como quien escribe un relato para compartir en un aula, lo esencial es la creación de algo con propósito. El tema de lo valioso está ligado a la subjetivo, sin embargo, Estrada nos expone tres grados o niveles para valorar de un producto, los cuales son:

- I. El producto es valioso para el círculo afectivo del sujeto creador.
- II. Es valioso para su medio social.
- III. Es valioso para la humanidad.

Resultando así tres niveles de creación:

- I. El nivel elemental o de interés personal y familiar.
- II. El nivel medio o de resonancia laboral y profesional.
- III. El nivel superior o de la creación trascendente y universal. (Estrada, 2006)

En el proyecto "Arte, Creatividad y Diseño" de Teresa Marín, se exploran las dimensiones fundamentales de la creatividad. En primer lugar, se examina la creatividad como capacidad, que se entiende como una habilidad humana compleja que combina aspectos biológicos y emocionales. Esta capacidad se basa en la libertad de elección y la capacidad de ir más allá de la lógica establecida. La segunda dimensión considerada es la creatividad como proceso. En esta dimensión, se destaca la función transformadora que la creatividad desempeña al encontrar relaciones y soluciones novedosas. Se enfatiza que la creatividad no es un fin en sí misma, sino un medio que implica la canalización de ideas en productos concretos. Por último, se aborda la creatividad como producto, donde se enfatiza la importancia de la originalidad y la eficacia. (Marín, 2011) Estos atributos son fundamentales en el desarrollo de un producto creativo en un campo específico, y dicho producto debe ser reconocido y validado por la comunidad o cultura en la que se presenta. Cada dimensión es crucial en la comprensión y evaluación de la creatividad en varios contextos

4.4 CORRELACIONES ENTRE IMAGINACIÓN, CREATIVIDAD, PERCEPCIÓN COGNITIVA HUMANA Y LÚDICA

La capacidad imaginativa del ser humano se ha tornado una herramienta mental que parece no tener límites, de representar lo que ya conocemos, de crear nuevas ideas e imágenes, incluso mediante estímulos sonoros, lo convierte en un tema fascinante de investigación, y ponerla a prueba es uno de nuestros mayores intereses de estudio. Gracias a su versatilidad se vuelve curioso indagar, como mediante metodologías lúdicas se puede potenciar la actividad creadora de la mente, hasta lograr representaciones

mentales que los participantes no puedan considerar antes de implementar dicha metodología, en la que para ganar es muy estratégico, pero principalmente creativo e imaginativo.

En medio de nuestra cotidianidad, muchas veces la imaginación puede verse estancada, y a causa de ello nuestra creatividad se apaga lentamente. No sabemos de las sensaciones del entorno y terminamos divagando constantemente hasta llegar a fijaciones erradas, ignoramos las diferentes maneras y/o formas de ver las cosas, nos quedamos con el pensamiento lógico y no solemos explorar el pensamiento divergente. En un proceso creativo, esto, se vuelve una dificultad significativa porque el imaginario termina moviéndose sobre referencias predecibles, y como consecuencia, cargamos con mentalidades vacías, sin capacidad imaginativa y carente de ideas. Esto se debe, entre otras circunstancias, a que nuestra vida carece de emoción y percepción, no alimentamos nuestra memoria con experiencias relevantes e importantes y tampoco le damos la oportunidad a nuestros sentidos de “ser” de una manera consiente para moldear estrategias innovadoras, influyentes y creativas. En el libro “manual de creatividad” del doctor Mauro Rodríguez Estrada, magister en creatividad afirma que “Todos somos, en principio, creativos, pero esa creatividad va siendo inhibida en un medio hipercrítico. La creatividad surge en ambientes permisivos. De hecho, el camino real hacia la creación es el juego, por eso los adultos no deberían avergonzarse de jugar como niños; por el contrario, deberían avergonzarse de no jugar.” (Estrada, 2006, pág. 8)

Revisando el libro *Homo Ludens* de (Huizinga, 2007) nos habla de que el juego en los seres vivos ha sido objeto de debate en diversas disciplinas a lo largo de la historia, con teorías que proponen múltiples propósitos. Algunas sugieren que el juego sirve para liberar exceso de energía, imitar comportamientos, prepararse para actividades futuras o desarrollar autocontrol. Estas teorías no son mutuamente excluyentes, lo que sugiere que el juego puede tener varias funciones en la vida de un individuo, pero en su esencia, el juego se caracteriza por ser una actividad libre y voluntaria, cuando se convierte en una obligación o mandato, pierde su esencia y se convierte en una imitación forzada o un juego por encargo. Esta libertad es fundamental, ya que distingue al juego de los procesos naturales y aporta una dimensión única y disfrutable a la vida de los seres vivos. Los juegos desempeñan un papel fundamental en la historia y las culturas humanas, y su diversidad se puede comprender a través de las categorías propuestas por Roger Caillois, que abordan la competencia, el azar, el simulacro y la búsqueda del vértigo en la experiencia lúdica en su obra "Los juegos y los hombres" (1986):

Agón | La competencia: En esta categoría, los juegos involucran no solo reglas preestablecidas, sino también la competencia contra otros jugadores o equipos. Ejemplos de esto incluyen deportes de equipo como el fútbol o juegos estratégicos como el ajedrez. Aquí, el reconocimiento por sobresalir entre otros por el dominio en el campo de juego es un elemento esencial.

Alea | El azar: A diferencia de la competencia, en esta categoría la igualdad no es esencial, y la naturaleza del juego se basa en la desigualdad entre los jugadores. Juegos de azar como la ruleta o la lotería son ejemplos típicos. En el alea, no se requieren habilidades particulares, y no se premia el trabajo duro o la adquisición de habilidades.

Mimicry | El Simulacro: Esta categoría implica la adopción de escenarios ficticios o la asunción de roles que no son representativos de la realidad. Los jugadores pueden adoptar características ajenas a su identidad y exhibir comportamientos no típicos, derivados de arquetipos o roles ficticios.

Ilinx | El vértigo: Esta es la categoría final de juego propuesta por Caillois y se enfoca en la gratificación obtenida por el simple hecho de divertirse y abrazar lo impredecible. No es tanto sobre competir o seguir reglas estrictas, sino sobre experimentar una sensación de vértigo y disfrutar del juego en sí mismo. (Caillois, 1986)

Por consiguiente, el juego nos permite diferenciar la vida "normal" o "real" y nos adentra en una esfera temporal de actividad con sus propias reglas y tendencias. La imaginación juega un papel crucial en este proceso al permitir visualizar y participar en escenarios y situaciones ficticias diferentes de su vida cotidiana.

La imaginación es la capacidad del ser humano para construir imágenes mentales a partir de la acumulación de experiencias y conocimiento (Vygotsky, 2004), estas construcciones imaginarias, en muchos casos, tienen como puente las emociones, las cuales al ser impulsos fuertes generan rápidamente conexiones mentales capaces de ser traducidas en imágenes, de este modo nuestras vivencias fantásticas se desarrollan con base a emociones reales. Así lo plantea el autor Vygotsky "la imaginación y la realidad se vinculan a partir de las emociones, ya que toda emoción se representa en imágenes mentales, ideas o impresiones acordes al estado anímico de la persona. Así, nuestras vivencias fantásticas se desarrollan sobre emociones reales. Por lo tanto, la fantasía es la expresión central de la reacción emocional." (Vygotsky, 2004)

Sin embargo, estas construcciones mentales no tienen lugar si no se habla del pensamiento, ya que facilita al ser humano la capacidad de elaborar, representar y analizar ideas mentales tomadas de la realidad según la razón, para asumir el entorno consciente y relacionar todo lo sucedido entre sí. Pero esto cuenta con una variable, la capacidad imaginativa de la persona depende de su forma de pensar, por ejemplo, se habla del pensamiento convergente y el pensamiento divergente, siendo el primero un pensamiento más lógico y racional, el cual, dentro de su proceso no desarrolla la creatividad, y el segundo, por el contrario, es aquel pensamiento que elabora criterios de originalidad, inventiva y flexibilidad (Estrada, 2006, pág. 52);

Es importante mencionar en este punto la actitud lúdica mencionada en el libro *La lúdica como estrategia didáctica* (Posada, 2014). La cual abarca la curiosidad, la experimentación, el diálogo y la reflexión en la vida.

A través de experiencias lúdicas, se crean representaciones significativas relacionadas con el pensamiento y la comunicación humana, incluyendo el pensamiento metafórico presente en el humor, juegos de rol, poesía, arte y ciencia. Esta actitud promueve el pensamiento divergente al explorar soluciones diferentes y fomenta la interacción con el conocimiento cotidiano, enriqueciendo la cultura y generando un espíritu festivo. Además, lo lúdico puede ayudar a equilibrar deseos, disipar la incertidumbre y enfrentar la frustración, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo personal.

De esta manera el pensamiento, la imaginación y la lúdica logran ser relevantes para el funcionamiento cognitivo humano y se convierten en un conjunto para crear y desarrollar ideas innovadoras y creativas, Es decir, cuando incorporamos la lúdica en nuestra vida, ya sea en la resolución de problemas o en el desarrollo de nuevas ideas, potenciamos nuestra capacidad imaginativa y como resultado, adquirimos la habilidad de concebir pensamientos innovadores y encontrar soluciones poco convencionales.

De igual forma, la lúdica, la imaginación y el pensamiento guardan una relación estrecha con la creatividad, según (Sternberg, 1999) existe un estilo de pensamiento que aporta al desarrollo de la creatividad, conocido como el pensamiento legislativo, este consiste en “diseñar situaciones, con la iniciativa y el reto de abordar problemas que no están acabados y con proponer estrategias audaces o no convencionales” (Brufau, M; López, Olivia, 2010, pág. 4), aquí es cuando el pensamiento propone soluciones para abordar las problemáticas, cuando la lúdica rompe cualquier barrera e impregna el disfrute y la imaginación empieza a ser el actor mental que se torna de matices creativos para convertirse en lo que se denomina imaginación creadora o creativa. Consecuentemente, la creatividad consta de 5 fases propuestas por Csikszentmihalyi y mencionadas por Teresa Marín García en el libro “*Arte, creatividad y diseño*” denominadas proceso creativo, estas son:

- 1) Preparación: Es la fase en la que se producen las primeras sensaciones
- 2) Incubación: Es una fase de distanciamiento del problema.
- 3) Intuición: iluminación o insight. Es el momento en el que, de forma súbita, la persona toma conciencia de la idea o solución.
- 4) Evaluación o verificación: Es la fase en la que se decide si la intuición es valiosa o merece la pena.
- 5) Elaboración: Es la fase que más tiempo lleva y supone el trabajo más duro. Consiste en dar forma a la idea para poder comunicarla a los demás de forma comprensible. (García, pág. 39)

En medio de esto, el hombre ha buscado llevar más allá el valor intrínseco que poseen la creatividad y la imaginación, con el propósito de aplicarlos en diversas tareas y actividades en una amplia gama de contextos. Esto se ha vuelto esencial, ya que nuestros proyectos requieren conectar y articular con el pensamiento divergente para proponer soluciones innovadoras que transformen las rutinas cotidianas en actividades estimulantes y motivadoras. Es entonces en ese contexto que surge el término de Gamificación, considerado como una herramienta para comprender esta visión.

En primer lugar, se entiende por gamificación como una estrategia que utiliza elementos y mecánicas propios de los juegos en contextos no jugables, con el objetivo de inducir a las personas a adoptar ciertos comportamientos (Ramírez Cogollor, 2014) con el fin de crear experiencias significativas o motivadoras. Si bien suele usarse en ámbitos educativos o empresariales, con el tiempo ha demostrado ser una perspectiva innovadora, dinámica y óptica para transmitir y potenciar el conocimiento, extendiéndose a otros ámbitos. A través del *game thinking*, la gamificación propone abordar un proceso de cualquier índole como si fuera un juego pero con una finalidad más específica que logre involucrar aspectos lúdicos y de motivación, diferente con lo que ocurre con los *serious games* que están diseñados principalmente con un propósito de aprendizaje o de entretenimiento.

El objetivo principal de gamificar es involucrar a los participantes en una situación o contexto que los convierta en los actores centrales del juego, permitiéndoles tomar decisiones, asumir retos, participar en resoluciones de problema y conseguir ser reconocidos por sus logros. Vale la pena mencionar que la motivación es una característica atractiva de la gamificación. Cuando logramos motivar a las personas, conseguimos mayor participación, concentración y compromiso en una actividad. Cuando un individuo logra resolver satisfactoriamente un dilema, experimenta una satisfacción que estimula su motivación por el logro. Por lo tanto, la motivación es un estado deseable y dinámico, que puede ser intrínseco cuando el individuo por sí mismo lo desea o extrínseco cuando depende de factores externos, como la influencia de otras personas o el entorno. Además, se busca orientar a los participantes hacia metas específicas y desafiantes, ya que, según la investigación psicológica de Mateo Soriano, las metas específicas pueden tener cuatro posibles consecuencias motivacionales:

1. Dirigir la atención a la tarea.
2. Movilizar el esfuerzo.
3. Aumentar la persistencia.
4. Promover el desarrollo de estrategias eficaces. (Soriano, 2001, pág. 12)

La gamificación busca crear prácticas efectivas, incluso con enfoques creativos e imaginativos, y para lograrlo se compone de una estructura básica. De acuerdo Werbach & Hunter (2012), en esta estructura intervienen tres elementos fundamentales: las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego.

Las dinámicas se refieren a “los aspectos más globales a los que un sistema gamificado debe orientarse y a los que debe dirigir sus mecánicas de juego, estas dinámicas están muy relacionadas con los objetivos, efectos, deseos y motivaciones que se pretenden conseguir o potenciar en el usuario.” (Werbach, K., & Hunter, D., 2012) En esta etapa, la creatividad y la imaginación son cruciales para crear historias interesantes y envolventes que logren mantener a los usuarios comprometidos y emocionados. Por otro lado, están las mecánicas, entendidas como los principios, reglas o mecanismos que rigen las acciones básicas del sistema. Según Werbach & Hunter (2012) los tipos de mecánicas incluyen los retos, las oportunidades, la competición, la cooperación, el feedback, los recursos de utilidad, las recompensas e incentivos, los turnos y por último los estados ganadores. Esto implica entonces pensar en formas creativas y atractivas de recompensar el progreso y el logro de los participantes. El último rasgo son los componentes del juego entendidos como “las maneras concretas de realizar aquello que las dinámicas y las mecánicas pretenden” (Werbach, K., & Hunter, D., 2012) es decir los recursos para diseñar o realizar acciones concretas dentro de la gamificación. Los más notables son: los logros, creación de avatares, insignias, luchas contra jefes, conquistas, colección de elementos, desbloqueo de contenido, regalos, tabla de posiciones, niveles o puntos.

Entre tanto, se sabe que la gamificación utiliza elementos del juego para hacer que las actividades sean más entretenidas y atractivas, por ello los sistemas gamificados también buscan integrar un enfoque de divertimento en su estructura. Nicole Lazzaro fundadora y presidenta de XEODesign, clasifica la diversión en cuatro tipologías que se asocian a emociones.

1. Hard fun (Fiero): Se trata del placer que sentimos al superar desafíos y obstáculos, relacionado con el orgullo de superación.
2. Easy fun (Curiosidad): Esta diversión se relaciona con la exploración, experimentación y descubrimiento sin riesgos.
3. Serious fun (Excitación): Implica la emoción de cambiar y mejorar al jugador o su mundo.
4. People fun (Diversión): Está vinculado a la sensación de hermandad, la interacción social y la sociabilidad. (Lazzaro, 2004)

La gamificación entonces se trata de crear una experiencia completa que logre mantener a los usuarios comprometidos en alcanzar ciertas metas u objetivos mientras logran divertirse y motivarse. Sin embargo, un sistema gamificado también logra integrar en su dimensión el valor de la imaginación y la creatividad, desarrollando competencias creadoras tanto en los diseñadores de juegos como en los jugadores, pues se crean experiencias estimulantes que potencian la resolución de problemas dentro de una narrativa nueva que pueden trascender luego al mundo real al construir perspectivas únicas y expresiones creativas de una forma lúdica.

Por eso, todo proceso creativo se activa ante el surgimiento de un problema o incluso a través de la percepción de algo diferente en nuestro entorno, si bien constantemente nos movemos dentro de una realidad, no podemos ser conscientes de ella en su totalidad, por eso contamos con receptores fisiológicos que nos permiten obtener información de lo que nos rodea, es decir los sentidos, estos nos posibilitan captar estímulos del ambiente traducidos en sensaciones que llegan al cerebro, se codifican y paralelamente ocurre lo que llamamos percepción, es decir la construcción e interpretación final de la realidad. (Correal, 2017, pág. 61)

Por consiguiente, estos desarrollos mentales tienen relevancia dentro del proceso creativo, especialmente en la fase de preparación, ya que es donde se insertan las primeras sensaciones (García, pág. 39) pero también aquellos contenidos mentales compuestos de experiencias. Wilhelm Wundt fue un pensador del estructuralismo que hizo contribuciones a teorías de la percepción sensorial, donde en su estudio de la consciencia respecto a las experiencias, argumenta que las sensaciones obtenidas estaban ligadas a un estímulo específico y con eso propone que “en la consciencia se dan tres tipos de contenidos mentales que permiten analizar la experiencia gracias a una

síntesis creativa, las cuales son: Las sensaciones como fenómenos mentales, resultantes de la estimulación de los órganos de los sentidos, las imágenes, como las sensaciones sin base en estímulos sensoriales, y los sentimientos, como las emociones obtenidas del mundo subjetivo.” (Schema, 2013)

De esta misma manera podemos hablar de la teoría del flujo o “*flow*” propuesta por el psicólogo Mihály Csíkszentmihályi en la década de 1970, dicha teoría, se refiere a un estado mental óptimo de absorción y participación en una actividad específica. En este estado de flujo, las personas se sienten completamente inmersas en la tarea que están realizando, experimentando una profunda concentración y disfrute. Esa sensación de “*flow*”, se relaciona con la sensación de “estar en la zona”, debido a que cuando una persona esta absorta completamente en una actividad llega a experimentar un estado de felicidad y satisfacción.

Siento eso, el propio Csíkszentmihályi (Csíkszentmihályi, 1990) expone que “las actividades que llevan al “flujo” “son situaciones en las que una persona puede emplear libremente la atención para alcanzar sus objetivos” y que envuelven una motivación inscrita en la persona, por ello para lograr el estado del flujo es necesario:

1. Que las actividades sean significativas, es decir, encontrar un balance entre las habilidades del participante y el desafío propuesto por la actividad, para que no sea difícil o fácil de resolver, pero que desafíe al participante para poder desarrollar sus habilidades.
2. Objetivos claros y alcanzables, el participante debe tener claro a dónde llegará o que obtendrá al realizar la actividad, si no hay claridad, puede entrar en frustraciones y confusiones.
3. Buscar un entorno apropiado y tener herramientas a la mano para realizar la actividad resulta importante, ya que, al no tener distracciones, el participante centra su enfoque y atención a la actividad y resulta mucho más fácil entrar en estado de Flow.
4. Recibir retroalimentación. el participante además de cumplir con el objetivo de la actividad necesita recibir una retroalimentación de sus resultados, esto le genera gratificación ya que le ayuda a identificar en que puntos puede mejorar.
5. Ir subiendo la exigencia resulta importante ya que, cuando te vuelves muy bueno en una actividad, es necesario subir la exigencia para mantener el estado del Flow.

Del mismo modo, la memoria es indispensable para el imaginario creador, puesto que las experiencias que tenemos reunidas en nuestra memoria a largo plazo no solo están almacenadas y “estáticas” sino que también nos sirve para emplear conceptos y tomar vivencias anteriores como referencias (Puruncaja, 2015), es decir que, la fantasía se apoya en la memoria para realizar nuevas combinaciones que nutran la creatividad en el proceso de elaboración de productos novedosos y diversos. La memoria tiene dos

extensiones como la memoria asociativa y la episódica; la primera entablamos relaciones mediante la asociación de elementos recuperando información y la segunda combinamos eventos pasados (recuerdos) con información del presente, facilitando el desarrollo de imágenes e ideas en nuestra mente.

Capítulo 5

DISEÑO DE HERRAMIENTAS

1. Encuesta virtual:

Con la encuesta virtual buscamos no solo recolectar información que nos permita plantear la metodología del juego, sino además tener un punto de comparación entre diseñadores gráficos (creativos activamente) y personas naturales y así analizar: 1. si una carrera creativa fortalece la capacidad creadora. 2. si se conocen y se aplican los conceptos en la cotidianidad. 3. conocer si utilizaran o no, una estrategia lúdica para su desarrollo creativo, con las siguientes preguntas:

Nombre

Edad

Área de interés

1. En una palabra, ¿qué es para ti imaginación?
2. En una palabra, ¿qué es para ti creatividad?
3. ¿Te consideras una persona creativa?
4. ¿Realizas actividades en tu cotidianidad para fomentar y fortalecer tu imaginación?
5. Si tu respuesta anterior fue Sí, ¿nos compartes en pocas palabras que actividades realizas?
6. ¿Sientes que es importante en la vida personal y profesional generar ideas innovadoras?
7. ¿Utilizarías una estrategia lúdica para ser más imaginativo y creativo?

2. Cuadro comparativo:

El objetivo con esta herramienta es analizar las mecánicas de los juegos de mesa y comparar qué metodología utilizan en cada uno, cuáles son sus ventajas, desventajas, y así lograr identificar cuál de ellas se adapta mejor a los objetivos del proyecto, para su ejecución utilizaremos la App:

- Miro.

3. Moodboard:

Con esta herramienta se busca conceptualizar la propuesta gráfica del juego, donde se incluirán palabras claves, paleta de color, tipografías, referentes, concept art de personajes y demás ítems que encamine la creación visual del juego, para su desarrollo

utilizaremos la App Miro.

Desarrollo de herramientas:

Cuadros Comparativos:

Clasificación de los juegos de mesa (Por tipo)	Juego cooperativo	Juego competitivo	Juego colaborativo
Mecánica	El juego plantea la posibilidad de que dos o más jugadores, que tengan intereses u objetivos, pueden negociar o trabajar en conjunto. Sin embargo, a veces no todos se benefician equitativamente.	Requieren que se desarrollen estrategias que se oponen a las acciones de los demás jugadores.	Consiste en que todos los jugadores trabajan en común contra el tablero, es decir que la mecánica del juego presenta un rival o un villano, por tanto se buscan crear estrategias coordinadas para ganar.
Ejemplos	1. Los colones de Catan y Clue: La mecánica de este tipo de juegos sirve para colaborar unos con otros para alcanzar objetivos beneficiosos.	1. Monopoly y Risk: En este tipo de juegos, cada jugador busca adquirir el mayor número de territorios, recursos, piezas o demás elementos mientras derrota o altera las fuerzas de sus rivales.	1. La Sombra de Cthulhu y Rescate: Este tipo de juegos maneja el trabajo en equipo y requiere estrategias y planeación para ganarle al rival o la situación que propone el tablero.

Figura 7. Cuadro comparativo: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín..

Clasificación de los juegos de mesa (Por componentes)	Juego de cartas y tarjetas	Juego de dados	Juego de fichas	Juego de tablero
Dinámica de juego	<ol style="list-style-type: none"> Se utilizan las cartas o tarjetas como componente central. Normalmente, el juego clásico consiste en que los jugadores se organizan en un círculo alrededor de una superficie, se mezcla la baraja antes de empezar y se reparte una cantidad igual de cartas a cada jugador. Las cartas o tarjetas han logrado un desarrollo colosal, ahora pueden tener mecánicas con acciones específicas dentro de un juego. 	<ol style="list-style-type: none"> El elemento principal son los dados, se puede emplear uno o varios dados. Los dados determinan el azar y la suerte, pero también condiciona para crear estrategias dentro del juego. En cada turno, el jugador tomara los dados del juego y los lanzara sobre la superficie de juego para determinar los movimientos o las condiciones dentro del juego. 	<ol style="list-style-type: none"> Se usan las fichas como uno de los elementos fundamentales del juego. Pueden usarse para representar a un jugador dentro de un tablero de juego o para irse colocando y construir el mismo juego. 	<ol style="list-style-type: none"> El tablero es el territorio, la escena o el escenario donde se desarrolla la acción del juego. Los juegos de tablero implican el movimiento de las piezas o fichas sobre un tablero delimitado. Existen diversas maneras de avanzar en el tablero ya sea en sentido de las manecillas del reloj, siguiendo indicaciones, y de igual forma puede tener un recorrido básico o verse modificado por casillas con ventajas o desventajas como avanzar, retroceder, perder turno, enviar al calabozo, etc., entre otros.
Características	<ol style="list-style-type: none"> Todas las cartas deben ser exactamente del mismo tamaño y forma y deben tener reversos idénticos. Una baraja de cartas o naipes clásica puede tener subdivisiones, normalmente de cuatro subgrupos, conformados por 13 cartas. A cada uno de estos conjuntos se le conoce como un palo. Si se tiene diferentes palos se deben identificar ya sea por color, símbolos o iconos. Las cartas o tarjetas pueden usarse para enriquecer el juego con acciones que tengan una finalidad específica como condiciones, roles, preguntas, entre otros. Con cartas con acciones se tiene que tener una redacción clara, concisa y de rápida comprensión. Dentro de un tablero de juego, se pueden colocar casillas con un respectivo símbolo o color, para indicar tomar estas cartas. 	<ol style="list-style-type: none"> Los dados tradicionales son cubos de 6 caras, pero también existen dados con mayor cantidad de caras y con formas más complejas como rombos, triángulos, sin embargo estarán en función del juego. Los dados suele utilizar puntos inscriptos en cada cara del 1 al 6, pero también pueden tener una utilidad en base a colores, figuras, símbolos, o con cantidades numéricas más grandes. La mayoría de juegos de mesa con tablero, usan el componente de los dados para determinar la cantidad de casillas que un jugador se debe mover. Los dados tienen usos muy diversos en función de cada juego: moverse, combatir, escoger, crear relatos. 	<ol style="list-style-type: none"> Las fichas pueden tener diversas formas ya sean geométricas como círculos, rectángulos, hexágonos o también de carácter figurativo como formas antropomorfas, casas, personajes, etc. Es importante que las fichas sean de fácil manejo y no generen daños a los jugadores; se debe evitar roturas, aspillas y aristas para que se conserven con el tiempo. Las fichas figurativas suelen relacionarse con personajes, objetos o animales del mundo del juego y tener habilidades, incluso pueden volverse fichas de colección. La funcionalidad de las fichas puede variar según el juego, pueden servir como peones de juego, como monedas, o losetas para construir un juego. 	<ol style="list-style-type: none"> Los juegos de tablero pueden involucrar otros componentes del juego como fichas, dados, o cartas que se sacan en momentos específicos del juego. El número de casillas de un juego puede variar. Algunos juegos clásicos tienen 63 casillas pero también influye la cantidad de dados a usar, un solo dado se lleva alrededor de 20-21 turnos por terminar, pero si se usan dos dados se pueden demorar 10-12 turnos, esto sin contar que el tablero tenga casillas con indicaciones especiales como por ejemplo trampas. En estos juegos hay una o varias casillas iniciales de donde las fichas empiezan el juego, algunos otros tienen un solo punto de salida o incluso no tienen, sino que el juego acaba cuando un jugador consiga mayor recursos, puntos, logre quedar en el tablero, etc. Los juegos de tablero pueden involucrar crear estrategias, tener roles y habilidades específicas dentro del juego, recolectar o buscar piezas; todo dependerá del universo del juego.

Mecánicas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bezas: Se debe seguir el palo o la categoría que marque la primera carta, limitando las cartas que los demás pueden jugar. 2. Combinar y desplegar: Los jugadores deben reunir conjuntos de cartas con cierta relación entre ellas para jugarlas, por ejemplo escaleras numéricas. 3. Construcción de mazo: Los jugadores comienzan el juego con un conjunto predeterminado de cartas y durante la partida pueden mejorarlo. 4. Gestión de mano: Se debe gestionar la mano de cartas eligiendo cuando jugar para conseguir mejores resultados o crear estrategias para vencer a otros jugadores. 5. Recolección de cartas: Los jugadores van cogiendo cartas de un fondo común, pueden proporcionar ventajas o perjudicar la estrategia de los demás jugadores. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tirar, girar, mover: Consiste en tirar un dado y el resultado influye para mover el peón o la ficha la cantidad de espacios que indique el resultado. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colocación de losetas: Los jugadores deberán ir colocando diferentes losetas de distintas maneras para ir ganando puntos de victoria o otros beneficios. 2. Movimiento por patrón: Las fichas se mueven por el tablero siguiendo un determinado patrón preestablecido, por ejemplo el ajedrez. 3. Movimiento por puntos: Los movimientos de las fichas se limitará a moverse entre puntos unidos por líneas siguiendo los caminos o líneas marcadas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tablero de recorrido: Se caracteriza por tener un camino o una ruta establecida, el objetivo es recorrer todo el tablero para llegar a una meta antes que los demás, esto involucra ver a los demás jugadores como rivales pero también depender de indicaciones que contengan las casillas, por ejemplo el juego de Oca. 2. Tablero circular: En estos tablero la finalidad no es llegar primero a un meta, sino que triunfa quien logra conseguir objetos que hay en diferentes partes del tablero y por las que van pasando todos los jugadores varias veces, estos objetos pueden ser fichas de puntaje, trofeos, piezas para armar, entre otros como por ejemplo Monopoly. 3. En laberinto: En este tipo de juego se pueden mezclar los dos anteriores. Existe una entrada al sistema de caminos y un punto de salida. El objetivo es tratar de recorrer las rutas más accesibles y rápidas para salir antes que los otros, como por ejemplo El Laberinto mágico. 4. Tablero modular: Esta compuesto por varias piezas, cartas, losetas (normalmente hexágonos) para montar el tablero de juego con el fin de crear estrategias, como por ejemplo Alicemantic Heroes III O
Ejemplos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Catán, el juego de cartas. 2. Dixit 3. Imperium : Legendarios 4. El Infiltrado 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La escalera encantada 2. Parqués. 3. Story cubes 4. Xla: Legends of a drift.system 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rummikub 2. Domino 3. Aquilini 4. Carcassonne 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terra Mare 2. Revive 3. Risk 4. Trivial Pursuit

Figura 8. Cuadro comparativo: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y Maria Alejandra Tobón Holguín.

Clasificación de los juegos de mesa (Por dinámica de juego)	Acción/Habilidad	Colaborativos	Deductivos	De palabras	En tiempo real	Memorización	Roles
Dinámica de juego	La coordinación y la destreza, son los determinantes en este tipo de juegos. En estos pueden implicar mover o deslizar piezas de juego, arrear cartas de la mesa, apilar bloques o hacer otras hazañas.	Los jugadores se enfrenta a un adversario común y pueden organizar sus acciones para lograr una victoria común. En esta dinámica ganan o pierden todos.	Estos juegos integran el razonamiento lógico donde los jugadores determinan la información del juego a través de pistas y construyendo conclusiones.	Los jugadores compiten utilizando sus conocimientos acerca del lenguaje, la ortografía y teniendo en cuenta definiciones.	Consiste en que todos los jugadores pueden realizar acciones o realizar turnos simultáneamente.	Los jugadores deben recordar información, eventos, posiciones de los elementos o demás para avanzar dentro del juego o incluso como objetivo final.	Se caracteriza porque los jugadores eligen interpretar o jugar con un personaje, al cual se le atribuyen habilidades, destrezas o características con ventajas y desventajas dentro del juego.
Mecánicas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Flicking: Consiste en desplazar las fichas, golpeando o empujándolas con los dedos, normalmente con el pulgar y el índice. 2. Remoción física: Consiste en ir retirando una pieza que puede afectar a la integridad de toda la estructura. Normalmente, se pierden puntos cuando se cae todo el conjunto. 			<ol style="list-style-type: none"> 1. Actuar: Hace uso de la mímica para que comunicarse con los jugadores, el objetivo es descubrir quien dice el jugador que actúa. 2. Storytelling: Se usan secciones de palabras que los jugadores debe usar para crear historias. 3. Palabras cruzadas: Consiste en crear palabras de forma vertical y horizontal a partir de las letras disponibles. 			<ol style="list-style-type: none"> 1. Roles ocultos: Cada jugador tiene un rol o personaje secreto, el objetivo es descubrir el de cada jugador y anticiparse a sus movimientos.
Ejemplos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenga 2. Set & Match. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El señor de los anillos, Ed. aniversario 2021 2. Mysterym 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Exit: La cabaña abandonada 2. Sherlock: Entre tumbas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scrabble 2. Taboo 3. Cranium 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Set 2. Galaxy Trucker 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El laberinto mágico 2. Checkpoint: Charlie (Multilingüe) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sword & Sorcery: Portal Arcano 2. La Resistencia

Figura 9. Cuadro comparativo: Clasificación de los juegos de mesa por dinámica de juego. Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

Enlace:

https://miro.com/welcomeboard/MIVaSiBQQmc4QiZqd1JNYm5RZWJYcEVOcTA3OXRQSVNIMesxSnJGc2c2ZVhVUw3UFVJZzBHWmNZSWZIMlPRVnWzNDU4NzY0NTYxMjM0NDZlMTA3fDI=?share_link_id=446651950694

Moodboard:

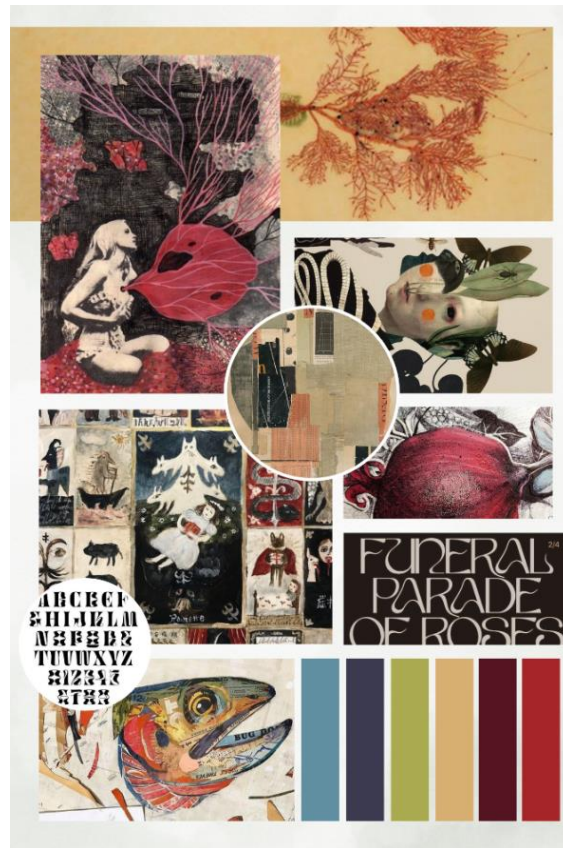


Figura 10. Moodboard: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín

CAPITULO 6

PROCESO CONCEPTUAL Y CREACIÓN DEL JUEGO

Para el desarrollo de nuestro juego de cartas, nos fundamentamos en gran medida en los resultados de la encuesta aplicada a más de 80 personas. Estos datos proporcionaron las bases fundamentales para definir el tipo de juego y su metodología. Además, nos permitieron confirmar el grupo demográfico de nuestros usuarios. Los datos recaudados son los siguientes:

- Edad

Adolescentes y jóvenes adultos entre los 15 y 25 años

- ¿Qué conoces por los términos imaginación y creatividad?

Imaginación: Crear, ideas, soñar despierto, fantasía

Creatividad: Crear, ideas, innovación

- ¿Realizas actividades en tu cotidianidad para fomentar y fortalecer tu imaginación?

Actividades: Crear y leer historias, dibujar, juegos didácticos, bitácoras y diarios de diseño

Con base en esta información y considerando un alto índice de aceptación del 80% para la implementación de una metodología que fomente la imaginación y la creatividad, nos embarcamos en la tarea de desarrollar un juego donde fueran puestas a prueba estas dos habilidades en cada momento. Según Raymond Mar, doctor en Psicología de la Universidad de York, en Canadá, que estudió el comportamiento del cerebro cuando una persona lee, afirma que "Aparentemente hay similitudes en la forma en que el cerebro reacciona a leer sobre algo y experimentarlo" ya que las personas cuando leen producen imágenes mentales de las diferentes situaciones, contextos y personajes de la historia, nutriendo de esta manera la imaginación con diferentes experiencias. Esto mismo sucede cuando escuchamos una historia, nuestro cerebro puede traducir el lenguaje hablado o escrito en imágenes casi que instantáneas, llevando a que el pensamiento sea más flexible y pueda responder ágilmente a diversos estímulos.

Ahora, en relación con lo anterior encontramos que existe dentro de los 5 tipos de creatividad, la creatividad narrativa, la cual, se entiende como la capacidad para componer, analizar, observar y cambiar una historia. Es importante destacar que esta categoría viene directamente ligada a nuestras raíces, los seres humanos hemos contado historias hace miles de años, y hace parte de nuestra naturaleza. (Fisher, 1987) con la teoría del paradigma narrativo, se centra en cómo las personas construyen y comparten significado a través de la narrativa y nos ayuda a explicar cómo los humanos comprenden información compleja mediante la narrativa.

Otro aspecto importante para desarrollar la metodología final de nuestro juego es identificar cuál categoría investigada y planteada anteriormente en el cuadro comparativo,

nos proporciona herramientas para crear narrativas fluidas e inmersivas gestadas mediante la imaginación. En consecuencia, indagamos sobre los juegos de rol desde una perspectiva que no fuera basada en teorías sino más bien en experiencias, nos pareció importante entender que percibían y como lo percibían los jugadores de rol o los mejor conocidos como roleros, en dicha indagación encontramos un canal de YouTube llamado (Sesenra, 2019) donde un joven expone en diferentes videos temas relacionados con juegos de rol como su narrativa, teoría del triángulo de la intensidad y uno en especial que es de nuestro interés, titulado "la imaginación y los juegos de rol" en este video Sensenra explica que la imaginación es ver imágenes y en base a esto considera que para alcanzar un estado de inmersión en los juegos de rol no solo basta con imaginar, sino que además se debe estimular los 5 sentidos para que se produzca una verdadera inmersión, poder sentir el clima, los olores, las texturas, etc. También nos cuenta de 3 procesos realizados en los juegos de rol: 1. imaginar identidades, 2. la expresión de dichas identidades y 3. La localización física del entorno. Mientras se centran los roleros en los detalles de lo imaginado, lo físico se ira desvaneciendo, y finalizando el video menciona la importancia del director del juego y la creatividad imaginativa que debe tener para contextualizar y sumergir a los demás jugadores en la historia.

Teniendo en cuenta los resultados de la encuesta y el respaldo teórico sobre cómo la narrativa requiere un procesamiento cognitivo relacionado con la creación de imágenes mentales, y que es un proceso estrechamente relacionado con nuestra naturaleza. Y conociendo la correlación entre imaginación y juegos de rol, decidimos crear un juego de cartas llamado INVENTIO, que significa: acción de idear o planear: ideación, concepción, planeamiento, invención, invento. Este juego se centra en la creación de historias a través de narrativas compartidas, donde los jugadores asumen diversos roles y se sumergen en cada historia en la búsqueda de un tesoro. Todo esto mediante el poder de su imaginación y creatividad.

Para la construcción gráfica, analizamos aspectos que, en conjunto y en respuesta a nuestra pregunta de investigación, desencadenan procesos creativos e imaginativos, como el color. Se sabe que los colores suelen tener asociaciones culturales y emocionales, pudiendo evocar respuestas específicas en las personas. Cada color conlleva un simbolismo psicológico que, en ocasiones, puede manifestarse de manera distinta según la relación cromática en la que se encuentre. Además, el contexto es uno de los criterios fundamentales para determinar y suscitar distintos sentimientos. Eva Heller, en su obra "Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón", nos proporciona una visión profunda del fenómeno psicológico del color basada en una encuesta realizada a 2.000 hombres y mujeres.

En consecuencia, logramos rescatar el simbolismo de los colores que propone Heller para dirigir el lenguaje atractivo y visual de nuestro juego de cartas. Así pues, descubrimos que el color azul, aparte de denotar simpatía y armonía, es el color de aquellas ideas cuya realización se halla lejos; es decir, lo irreal, la ilusión y el espejismo. Por otro lado, el violeta simboliza el lado inquietante de la fantasía, el anhelo de hacer posible lo imposible. Por lo tanto, usamos estos colores en referencia al lado imaginativo y creativo que queremos desencadenar en las personas.

También es pertinente hablar del color rojo como relevante para las habilidades creativas, pues, como menciona (Heller, 2004) el rojo es activo y dinámico, ideal para llamar la

atención de las personas y explorar su lado más fluido, ya que exige más pasión que racionamiento. No sin más, el verde corresponde a la espontaneidad, la sensación de frescura. Además, Heller menciona que nunca se asocia una sensación negativa con el verde; en cambio, dice que esta alegra la vista sin cansarla.

Siguiendo con la construcción gráfica, tomamos como punto de partida los arquetipos del viaje del héroe de Joseph Campbell para centrarnos en la creación y perfilación de nuestros personajes. Se considera un arquetipo a imágenes simbólicas comunes en la psique humana que cumplen funciones básicas en una historia. En primera instancia acudimos al arquetipo de personajes, con los cuales buscamos asignar un rol a cada jugador para que se apropie y desarrolle durante la historia, dándole la cualidad inmersiva a nuestro juego.

Nos centramos en concretar 4 roles que, desde su caracterización, consideramos ideales para que el juego se desarrollara y se pudiera crear relaciones entre ellos, sin embargo, no logran ser del todo estáticos por ejemplo el Aliado en nuestro caso no colabora únicamente con el héroe, sino que tiene la opción de decidir, de esta manera conceptualizamos la base de nuestros personajes de rol. Tenemos un guardián resistente, valiente y que tiene la misión de proteger el tesoro a toda costa, pero que además puede evolucionar como el héroe de la historia porque se mueve por una motivación valiosa. Además, hablamos del saqueador, aquel que es astuto, ágil y tiene la habilidad del engaño, el cual tendrá la función de robar el tesoro, relacionándose así con el arquetipo del cambia formas pues logra agregar tensión a las escenas y busca el beneficio propio. El bufón está relacionado con la propia caracterización del arquetipo de Campbell, es divertido, cómico y tendrá que despistar a los jugadores para darle giros a la trama y, por último, hablamos del ayudante perfilado en el viaje de héroe como el aliado, es leal y servicial, pero sobre todo estratégico, pues decidirá con quien formar alianzas.

Nombre: INVENTIO

Objetivo: Cada jugador tiene una misión dentro del juego, (revisar roles). Gana quien logre cumplir su misión.

Jugadores: 4

Duración: Aproximadamente 45 minutos.

Componentes: 60 cartas ilustradas

- **Maso de cartas temáticas:** Estas cartas son las que nos indicarán que elementos irán componiendo la historia

Objetos 1	Objetos 2	Personajes secundarios
Mapa	Botellas	Contrabandista

Espada	Sangre	Encantador de criaturas
Llaves	disfraces	Curandera
Instrumento musical	Herramientas	Cazador
Frutas	puerta	Inventor
Gusanos	Plantas	Espíritu
Amuleto	Criptex	Artista
Cofres	Reloj	Vidente
Manuscritos	Acha	Guerrero
Soga	Candelabro	Niña
Lupa	Binoculares	Científico
Candela	Armadura	pirata
Lanza	Bolsa de monedas	Mago
Espejo	Candado	Primitivo
Huellas	Fotografía	Princesa



Figura 11. Objetos: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

- **Personajes secundarios**

Contrabandista: Astuto y sigiloso, conocedor del mercado negro y las rutas secretas. Habilidad para negociar y engañar.

Encantador de Criaturas: Tiene una conexión especial con animales y criaturas mágicas. Puede comunicarse con bestias y entender sus emociones. Habilidad para domar y entrenar criaturas.

Curandera: Experta en medicina natural y hierbas curativas, conocedora de técnicas de sanación y remedios caseros, con habilidades de diagnóstico, sabia y experimentada, consejera y mentora. Posee sabiduría ancestral.

Cazador: Habilidadoso rastreador y arquero. Conocimiento sobre el comportamiento de las criaturas y su hábitat. Excelente en técnicas de caza y sigilo.

Inventora: Creativa y hábil con las manos. Capaz de crear dispositivos y artilugios únicos. Conocimiento en tecnología y mecánica.

Espíritu: Ser incorpóreo con habilidades sobrenaturales. Puede poseer cuerpos o interactuar con el mundo físico de alguna manera. Conexión con el más allá o con entidades espirituales.

Vidente: Capaz de predecir el futuro o leer las energías de las personas. Sensible a las fuerzas sobrenaturales y místicas. Intuitiva y perceptiva.

Guerrero: Experto en el combate cuerpo a cuerpo o con armas. Fuerte, valiente y habilidoso en tácticas de guerra. Disciplinado y entrenado para la lucha.

Niña: Joven y curiosa, con un enfoque fresco y optimista. Ingeniosa y dispuesta a aprender. A menudo subestimada, pero puede sorprender a los demás con su valentía y astucia.

Científica: Racional y lógica, con habilidades en la investigación y el análisis. Experta en campos como la química, física o biología. Interesado en descubrir el mundo a través de la experimentación y el método científico.

Pirata: Navegante habilidoso y conocedor de los mares. Audaz, valiente. Conocedor de estrategias de abordaje y tácticas marítimas. Siempre lleva consigo tesoros valiosos.

Mago: Practicante de la magia, con habilidades en hechicería y conjuros. Conocedor de los secretos arcanos y los rituales mágicos. Puede manipular la realidad con sus poderes místicos.

Primitivo: Pertenece a una tribu o sociedad antigua y aislada. Conexión profunda con la naturaleza y las tradiciones tribales. Habilidades en técnicas primitivas de caza, supervivencia y fabricación.

Princesa: Son conocedoras de su reino, hábiles artistas y diplomáticas. Además, son

estrategas, luchadoras y resistentes a encantamientos.

Pintora: Tiene una creatividad desbordante, e inspiración infinita, es capaz de crear obras de artes solo con sus manos, visionaria y muy perfeccionista.



Figura 12. Personajes secundarios: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

- **Criaturas:** Estas cartas permiten desarrollar acciones dentro del juego, brindando diferentes habilidades a sus portadores.

Aiden: Tiene la habilidad de la Atemporalidad: Te permite manipular la edad, rejuveneciendo o envejeciendo instantáneamente el personaje de alguien más, objetos y seres vivos.

Marvella: Tiene la habilidad de Viajar en el tiempo: Puedes manipular los eventos pasados mencionados en la narrativa, alterando significativamente el curso de la historia.

Risubio: Tienes la habilidad de idear: con esta carta tiene el poder de materializar cualquier idea que tengas en mente. Con ella en tus manos, puedes dar vida a tus pensamientos y convertirlos en realidad.

Coraluna: Tiene la habilidad de la Transfiguración: Te permite adoptar cualquier forma para infiltrarse, engañar o adquirir habilidades específicas, brindándote versatilidad táctica en diversas situaciones del juego.

Dracora: Tiene la habilidad del Umbral: Tienes el control sobre los umbrales interdimensionales y puedes crear portales instantáneos hacia cualquier destino imaginable.

Vitrosa: Tiene la habilidad del Escrutinio Mental: puedes leer las mentes de los demás jugadores, permitiéndote examinar las cartas que sostienen en sus manos.



Figura 13. Criaturas: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

- **Cartas con tesoros**

La Corona de los dioses	El jarrón del destino	Perfume exquisito	Cristales de la luz eterna	El anillo de los sueños
				

Figura 14. Tesoros: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

- **Maso de cartas personajes (roles):** Estas cartas asignaran un rol a cada jugador para que asuma y desarrolle durante la historia.

Guardian: Es resistente, estratégico y valiente, tiene un instinto protector.

Misión: Proteger a toda costa el tesoro

Saqueador: Es astuto, ágil, tiene alto poder de engaño y evade fácilmente las situaciones.

Misión: Robar el tesoro

Bufón: Es divertido, cómico, le gusta hacer bromas, ridiculizar y despistar a las personas

Misión: Sabotear la historia y a los demás personajes

Aliado: Es leal, servicial y tiene habilidades versátiles. Puede proporcionar asistencia estratégica tanto para el Guardián como para el Saqueador, adaptándose a las necesidades en cualquier momento.

Misión: Ser muy estratégico, ayudar o no a las diferentes partes, formar alianzas y después romperlas, tú decides con quien ganas.



Figura 15. Roles: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

- **Maso de cartas con sustantivos y adjetivos (Locación):** Estas cartas definirán en cada partida donde será desarrollada la historia.

Sustantivos	Adjetivos
Bosque	Salvaje
Isla	Contaminado
Castillo	Apocalíptico
Mercado	Sagrado
Cementerio	Espiritual
Biblioteca	Sombrío
Templo	Aromático
Barco	Surrealista
Taberna	En ruinas
Laboratorio	Caótico
Circo	Antiguo
Jardín	Romántico
Restaurante	Encantado
Museo	Fantasmal
Pueblo	Subterráneo

- **Dado:** De 6 caras con un color en cada una y un icono que indicara las estaciones del año (invierno, verano, otoño, primavera) y las otras dos caras indicaran si es de día o de noche, este dado nos ayudara a definir quién será el visionario de la historia en cada partida y además el contexto climático.

Mecánica, ¿Cómo se juega?:

1. Para iniciar la partida se debe separar por aparte las cartas de rol, tesoros, Criaturas, sustantivos y adjetivos y mezclar muy bien en un solo mazo las cartas de objetos y personajes secundarios.
2. Para definir que jugador es el encargado de contextualizar la historia y el objetivo general, cada jugador debe escoger un color disponible en el dado, este será lanzado y el color que caiga indicará al jugador visionario.
3. El visionario tomará una carta al azar de sustantivo y otra de adjetivo, esto le indicará la locación donde se desarrollará la historia, además tomará un tesoro, el cual le indicará el objeto preciado del juego, con esta información el visionario deberá contextualizar a los demás con una narración inicial.
4. Se repartirá a cada jugador 1 carta de rol, 1 carta de criatura y 10 cartas del mazo principal con las cuales irán construyendo la narrativa, en base a las cartas

disponibles que tengan para darle continuidad a la historia.

5. La historia iniciara con el jugador de la derecha del visionario, y así sucesivamente.
6. Ganará quien cumpla su misión, con todas sus cartas jugadas y dando un cierre coherente a la historia.

CAPITULO 7

DISEÑO DE METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN PARA EL PROTOTIPADO

En este apartado abordamos y dejamos propuesta la etapa de validación del juego de cartas con el objetivo de evaluar el rendimiento y el objetivo planteado del mismo mediante el uso del prototipo. Para lograr esto, se diseña una metodología de evaluación que abarca los aspectos esenciales que se deben examinar durante la prueba de usuario, se enfatiza en las evidencias que se deben observar y analizar y su estrategia de documentación. Para evaluar los 4 criterios básicos que Torrance considera las habilidades creativas, que son la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración, llevándolo de forma intrínseca para evaluar la efectividad de nuestro juego de cartas, se consideró la prueba de la creatividad de Torrance (1960). Como expresa (Torrance, 1990) “La prueba verbal del TTCT se basa en múltiples respuestas a estímulos que son puntuadas según, fluidez (número de ideas), flexibilidad (diferentes perspectivas), y originalidad (capacidad para producir ideas o soluciones lejos de lo obvio y común).”

Con este plan de evaluación se busca recolectar y documentar los datos que recoge la prueba de usuario para realizar las mejoras o correcciones pertinentes que se evidencian en el proceso y lograr crear un segundo prototipado mejorado, para ello se buscará conocer las percepciones y opiniones de los jugadores acerca de la dinámica, mecánica y grafica visual del juego para validar el objetivo inicial del proyecto de grado. Para esto se propone hacer una prueba inicial piloto con 4 participantes, con una duración flexible según cómo los jugadores orienten desarrollen y el juego.

Experiencia o producto por evaluar: Juego de cartas INVETIO		
Atributos o requisitos con los que debe cumplir	Evidencias o indicadores de cumplimiento	Estrategias para la observación de la situación de uso.
Idealmente, ¿Cómo debería funcionar?	Si el producto o experiencia funcionase de acuerdo con lo previsto, ¿qué podría observarse y medirse en la situación de uso?	
Las mecánicas del juego deben ser intuitivas.	<ul style="list-style-type: none">• El usuario comprende el objetivo del juego que propone el jugador visionario y encamina sus acciones a lograrlo según su rol.• El usuario usa correctamente los recursos que propone el juego para el desarrollo de este.• El usuario comprende las diferentes funciones que tiene cada mazo de carta y sabe cómo usarlas correctamente durante el desarrollo del juego.• El usuario entiende como avanzar en	Observación pasiva y entrevistas individuales.

	el juego para ganar la partida.	
El juego mantiene un balance en su nivel de dificultad.	<ul style="list-style-type: none"> • Los usuarios consiguen progresar de forma fluida con la narrativa que lleva el juego. • El usuario elabora estrategias en base a su rol para conseguir, antes de los demás jugadores, el tesoro. • Cada ronda, implica superar un reto que el jugador debe atravesar de forma original. 	Observación pasiva y entrevistas individuales.
El juego debe ser inmersivo y atractivo.	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario manifiesta gestos y expresiones espontaneas durante el juego. • Los jugadores son capaces de ligar o relacionar lo que ven con lo que escuchan para crear una secuencia narrativa. • El jugador logra estar concentrado durante la partida. 	Observación pasiva, registro fotográfico y entrevistas individuales.
El juego logra articular la imaginación y la creatividad en la creación de historias.	<ul style="list-style-type: none"> • Los usuarios narran desde diferentes perspectivas lo que puede ocurrir en la narrativa. • Las respuestas creadas por los jugadores resultan ser originales y creativas. • Los jugadores producen ideas o soluciones lejos de lo convencional para superar el desafío. • El jugador logra manejar y relacionar de forma creativa y fluida los recursos que observa en las cartas. 	Entrevistas individuales.

Siguiendo la fase metodológica de la evaluación, se propone realizar, luego de terminar la prueba de usuarios, un grupo focal con los mismos participantes para conocer sus percepciones y opiniones durante la experiencia del juego de cartas, para ello se contará con una serie de preguntas guías, pero sabiendo que, durante la entrevista, se puedan dar paso a otras preguntas según las respuestas.

Preguntas para las entrevistas individuales

1. Cuéntennos, ¿qué acaban de experimentar?
2. ¿Con qué palabras describirían la experiencia?
3. ¿Recuerdan alguna carta en especial que les ayudó significativamente durante el juego?
4. ¿Qué aspectos del juego les parecieron más atractivos o interesantes?
5. ¿Hubo algún aspecto del juego que les resultara confuso o difícil de comprender?

6. ¿Cómo crees que este juego logro activar tu imaginación y creatividad?
7. ¿Tuviste algún bloqueo creativo durante el juego? Si la respuesta a la pregunta anterior fue sí, ¿De qué manera lograste solucionarlo para continuar con el juego?
8. ¿Qué importancia tuvo para ustedes poder asumir un rol durante el juego?
9. ¿Lograste conectar con algún recuerdo o experiencia de tu vida personal para superar un desafío o incluso seguir con la narrativa?
10. ¿Creen que a medida que iba avanzado el juego, era para más fluido para ustedes poder continuar con la narrativa?
11. ¿De qué manera o en que contextos podrías utilizar las historias creadas durante el juego en tu vida creativa?

GRUPO FOCAL

Los grupos focales son una herramienta importante en la investigación cualitativa, ya que nos permite verificar, validar y conocer las opiniones, percepciones y comportamientos de un grupo específico de personas sobre un tema particular o con relación a un servicio.

Por ello, se realizó una prueba piloto con 4 usuarios tipo, donde los participantes eran estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana con edades comprendidas entre los 19 y 23 años. La validación se realizó para evaluar el funcionamiento y la capacidad del juego de cartas propuesto, llamado INVENTIO, para desencadenar procesos creativos e imaginativos en las personas. El prototipo consto de 43 cartas ilustradas seleccionadas de la siguiente manera:

- 17 objetos
- 15 personajes secundario
- 6 criaturas
- 4 personajes principales
- 1 tesoro

Además de 1 dado, 5 sustantivos y 5 adjetivos.

Esta cantidad de cartas y elementos seleccionados nos permitió realizar sin inconvenientes la prueba inicial de testeo en el focus group.

A través de este método, se proporcionó un escenario dinámico y participativo que nos permitió observar y comprender las interacciones tanto del usuario con el prototipo, como del usuario con relación al entorno del juego. La dinámica consto de tres momentos, donde primero se acercó a los participantes sobre las instrucciones y reglas del juego para que se familiarizan con su mecánica, luego se pasó a la fase de validación, donde los usuarios empezaron a jugar e implementar la metodología de INVENTIO. Durante esta fase, se hizo una observación pasiva de como interactuaban con el prototipo y como se movían dentro de la historia, evaluando a su vez la fluidez, flexibilidad y originalidad en las respuestas de los participantes, se realizó un registro fotográfico y, por último, se elaboró una entrevista individual para conocer cómo fue su experiencia durante la dinámica del juego y así poder recoger aspectos e información relevante para que contribuyeran en futuro al mejoramiento de este.



Figuras 16. Evidencias de la realización de la prueba piloto: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín.

6.1 RESULTADOS DEL GRUPO FOCAL

1. La metodología fue fácil de explicar y comprender.
2. Comprobamos que el visionario debe contextualizar muy bien el escenario para que los demás jugadores creen una imagen mental del lugar donde se desarrollará el resto de la historia y puedan dar respuesta con relación a este.
3. La narración se dio de manera fluida e interesante, los jugadores se reían y el ambiente era entretenido y creativo, varias personas se acercaron a mirar, escuchar y preguntar por el juego.
4. Tres de cuatro jugadores, retenían el hilo de la historia, es decir que a una única persona le costó entrar en estado de Flow con los demás participantes.
5. Otro factor que identificamos es fue que los jugadores hacían mucho uso de su memoria semántica, lo cual resultó positivo en el desarrollo del juego.
6. Con el dado identificamos que el tiempo climático es irrelevante y únicamente funciona para elegir quién se desempeñaría como el visionario, como se mencionó

en el ítem 2 la contextualización del visionario es muy importante.

7. Aunque los jugadores sabían cuál era su rol no terminaban de vincularlos al objetivo del juego, olvidaban que debían tomar decisiones dentro de la historia según el rol correspondiente.
8. El lenguaje visual fue atractivo y despertó gusto en los jugadores.

CONCLUSIONES

1. Crear un juego de cartas es un desafío que requiere una inmersión profunda en el mundo de la creatividad y la imaginación. Durante este proceso, no solo se trató de estructurar reglas coherentes, sino de crear un universo lúdico donde convergiera la diversión, la imaginación y la concentración en la resolución de problemas, todo ello dentro de un marco espaciotemporal coherente. Esta dinámica nos llevó a explorar diferentes posibilidades, donde cada detalle pensado, cada personaje creado y cada mecánica propuesta contribuyó al mundo ficticio constituido, convirtiéndose en una verdadera exploración y riqueza tanto narrativa como gráfica que aporta a nuestro proceso creativo como diseñadoras gráficas.
2. Se comprobó que la teoría del flujo es relevante para los procesos imaginativos y creativos; cuando hay un estado inmersivo y de concentración, las personas logran conectarse con una actividad e interactuar con ellas sin problema, aunque haya cierta dificultad, pues las habilidades del individuo traspasan al desafío del juego. Además, lograr un flujo óptimo permite que las ideas fluyan y las soluciones creativas surjan con facilidad.
3. INVENTIO es algo más que un juego divertido, es una herramienta que potencia la imaginación y la creatividad al poner en juego el pensamiento divergente, la capacidad de ingenio y habilidades de improvisación al contar y guiar una historia, lo que sirve para adaptarse a situaciones cambiantes.
Gracias a los resultados del grupo focal, se encontró que, con los ajustes necesarios, este juego se convierte en una herramienta de gran ayuda para trabajar en la potencialización de la imaginación y la creatividad.

ILUSTRACIONES



Guardiana



Frutas



Espiritu



Espejo



Espada



Encantador de criaturas



Dracora



Curandera



Coraluna



Contrabandista



Collar



Cofres



Mago



Mapa



Marvella



Indigena



Manuscritos



Llaves



Lupa



Huellas



Instrumento musical



Inventora



Lanza



Guerrero



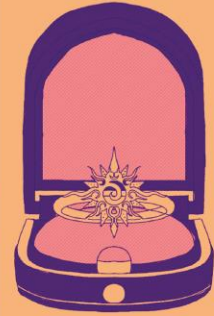
Candela



Vitrosa



Vidente



Tesoro



Soga



Saqueador



Sangre



Risubio



Princesa



Pirata



Pintora



Niña



Figura 17. Cartas con aplicación de color: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín



Figura 18. Cartas faltantes de color: Elaborado por Yesica Tatiana Correa Cardona y María Alejandra Tobón Holguín

ANEXOS

INVITACIÓN ABIERTA

La presente monografía, titulada "Jugar para Crear: Propuesta Lúdica para Potenciar la Imaginación y el Proceso Creativo en Mentes Ingeniosas", ha permitido explorar de manera profunda y enriquecedora el potencial del juego como herramienta para fomentar la imaginación y la creatividad. Esta investigación se centra en cómo el acto de jugar puede enriquecer y potenciar el pensamiento creativo y consigo desarrollar destrezas imaginativas y cognitivas. A través de la interacción lúdica, los jugadores se sumergen en un estado de flujo, donde la concentración y la diversión se combinan para facilitar un ambiente permisivo para las ideas innovadoras y originales.

Invitamos cordialmente a todas las personas interesadas en este campo a utilizar la metodología que hemos planteado en nuestro juego de cartas tipo rol, centrado en la creación de historias y narrativas, o a desarrollar nuevas metodologías basadas en esta investigación. Al hacerlo, no solo podrán contribuir a mejorar nuestro prototipo inicial, sino que también podrán generar resultados innovadores y variados que enriquecerán aún más el campo de estudio de la imaginación y la creatividad.

Agradecemos de antemano cualquier esfuerzo en este sentido, ya que creemos firmemente en el poder del juego y la teoría del flow para desbloquear el potencial creativo de las mentes ingeniosas, ya que, cuando las personas están completamente inmersas en una actividad pueden alcanzar niveles más altos de rendimiento y si se fomenta dentro de un ambiente de juego, se puede desenvolver y afianzar el potencial creativo de cada individuo. Esta monografía no solo busca demostrar la eficiencia del juego de cartas INVENTIO como herramienta creativa, sino también aspira a ser una base o referente sobre la que otros investigadores puedan intercambiar, concebir y cultivar ideas creativas.

REFERENCIAS

- Alonso, S. (2021). *Creación y desarrollo de un juego de mesa para devotos del diseño*. Obtenido de <https://core.ac.uk/reader/459228641>
- Brufau, M; López, Olivia. (Julio de 2010). Estilos de pensamiento y creatividad. (S. d. de, Ed.) *Anales de psicología*, 26(2), 254-258. Obtenido de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/109161/103821>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de cultura económica. Obtenido de <https://tecnoeducativas.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/03/caillois-los-juegos-y-los-hombres-pages-1-122.pdf>
- Carrera, P. (2020). *Antena: juego de mesa didáctico para desarrollar un pensamiento imaginativo*. Obtenido de <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/176781>
- Correal, M. (2017). *Fundamentos de Psicología* (Vol. 1). (F. U. Fondo editorial Areandino, Ed.) Bogotá D.C, Colombia: Fundación Universitaria del Área Andina. Recuperado el 19 de Abril de 2023
- Cziksentmihalyi, M. (1990). *Flow – The Psychology of optimal experience*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience
- Devir*. (s.f.). Obtenido de Devirpedia: <https://devir.es/devirpedia/mecanicas>
- Estrada, M. R. (2006). *Manual de la creatividad: Los procesos psíquicos y el desarrollo* (Vol. Tercera edición). México, México: Trillas.
- Fisher, W. (1987). *El Paradigma Narrativo*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/316560067/El-Paradigma-Narrativo-de-Walter-Fisher>
- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito. Obtenido de <https://comunicacionunal.files.wordpress.com/2010/09/frascara-jorge-el-diseno-de-comunicacion.pdf>
- García, T. M. (s.f.). *Arte, creatividad y diseño*. Catalunya: Universitat Oberta de Catalunya. Obtenido de https://www.curriculumnacional.cl/reportes/616/articulos-228250_recurso_pdf.pdf
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.SL. Obtenido de https://ia801002.us.archive.org/8/items/psicologiadelcolor_201907/Psicologia-del-Color.pdf
- Herranz, E. (2019). *La gamificación en el ámbito de la mejora del proceso software: marco metodológico*. Obtenido de https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/28507/tesis_eduardo_herranz_sanchez_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial. Obtenido de <https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>
- Jímenez, C. (2005). *Pedagogía lúdica. El taller cotidiano y sus aplicaciones*. Bogotá: Editorial Kinesis.
- Lazzaro, N. (2004). *The 4 Keys 2 Fun*. Obtenido de <https://www.nicolelazzaro.com/the4-keys-to-fun/>
- Marín, T. (2011). *Arte, creatividad y diseño*. Barcelona: editorial: Eureka Media, SL. Obtenido de <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Arte%2C%20creatividad%20y%20dise%C3%B1o.pdf>

- Medina, D; Bara, V; Perotti, P. (2023). *Popurrí Gráfico | Juego de mesa*. Obtenido de https://www.behance.net/gallery/169971883/Popurri-Grafico-Juego-de-mesa?tracking_source=search_projects|juegos+de+mesa+para+creativos
- Mihaly, C. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/224927532_Flow_The_Psychology_of_Optimal_Experience
- Morales, H; Plested, M; Aedo, J. (2015). El Coco-Game un juego de mesa para co-crear, potenciación del trabajo colaborativo y creativo. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento.*, 57-76.
- Parra, E; Torres, M. (2018). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño*. Obtenido de https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/178512/Parra_Gamificacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pastor, R. (2020). *Guía de mecánicas de los juegos de mesa*. Asociación Ludo. Obtenido de <https://asociacionludo.com/storage/guides/Gu%C3%ADa%20de%20mec%C3%A1nicas%20de%20los%20juegos%20de%20mesa.pdf>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/47668/04868267.2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Puruncaja, C. G. (2015). *Psicología*. Ecuador: Central University of Ecuador. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Cristoval-Caizapanta-Puruncaja/publication/283048266_Psicologia/links/56278afe08aecd3ce8d1b757/Psicologia.pdf
- Ramírez Cogollor, J. L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. España: Editorial SC Libro.
- Schema. (2013). Teoría e Historia del Diseño. *Teoría e Historia del Diseño*. Obtenido de http://www.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES_8/Ciencias_de_la_Comunicacion_Social/polisemi.pdf#page=35
- Sesenra, S. (2019). *Youtube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=RLQLvH1SHFI>
- Soriano, M. (2001). *La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>
- Sternberg, R. (1999). *Estilos de pensamiento. Claves para identificar nuestro modo de pensar y enriquecer nuestra capacidad de reflexión*. Barcelona: Paidós.
- Torrance, E. (1990). *Torrance Tests of Creative Thinking. Manual for Scoring and Interpreting Results. Verbal, Forms A and B*. Bensenville. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369155966015.pdf>
- Uribe, R; Santamaría, A; Utrilla, S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/477948279062.pdf>
- Vaquero, M. (2020). *Osadía. Atrévete a imaginar*. Obtenido de https://www.behance.net/gallery/105882923/Osadia-Atrvete-a-imaginar?tracking_source=search_projects|juego+de+cartas+card+game
- Vygotsky, L. S. (January- February de 2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 7- 97.
doi:<https://doi.org/10.1080/10610405.2004.11059210>

- Walter, F. (1987). *El Paradigma Narrativo*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/316560067/El-Paradigma-Narrativo-de-Walter-Fisher>
- Walter, F. (1987). *Teoría del Paradigma Narrativo*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/316560067/El-Paradigma-Narrativo-de-Walter-Fisher>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business

