

Etapa: Empatizar
Diario de Campo: Taller 1

	Pregunta orientadora/actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Inicio	Juego Ameba	Para esta primera actividad se organizaron todos los puestos alrededor del salón para tener el espacio del centro libre y poder movernos con facilidad. Se inicia explicando la mecánica de este primer juego, para ello se hace un apoyo visual en el tablero con los animales y movimientos correspondientes por nivel porque la mayoría de los estudiantes no prestaban atención a las indicaciones.	Durante esta primera actividad lúdica que se propuso en el aula de clase, su comportamiento fue efusivo, hubo gritos, movimientos corporales de saltos, otros en el suelo, abrazos con sus compañeros-as y conversaciones que eran ajenas a la actividad propuesta.	• Es un grupo que no ha tenido mucho acercamiento a actividades lúdicas dentro del aula de clase, al ser un grupo tan numeroso estas actividades van desapareciendo dentro del aula de clase porque pueden generar demasiado “desorden” y “descontrol” entre ellos y ellas. • Su nivel de escucha y atención es baja, al igual que su capacidad para inhibir respuestas impulsivas (hablaban todos-as al mismo tiempo, no escuchan las indicaciones y no respetan el turno de la palabra). • Con relación al taller planteado se fue haciendo ajuste a medida que las actividades lo requerían, como por ejemplo colocar el apoyo visual en el tablero.

Central	Juego Tutti Frutt	Para esta segunda parte se dispuso el centro del salón que estaba desocupado y se hizo un círculo para sentarnos en el piso. Aunque la actividad requería silencio y atención, fue algo que no se logró, por ende se incorpora un elemento en la actividad para asignar el turno: "solo puede hablar el que tenga en sus manos el marcador", los demás deben estar atentos y en silencio.	• Hablaban entre ellos y sólo prestaban atención los que estaban cerca del niño o niña que tenía la palabra. • Gritaban pidiendo silencio para poder escuchar a sus compañeros-as. • Terminaban "soplando" tanto el nombre como la fruta a los compañeros-as que no estaban atentos.	• Al cambiar de una actividad de movimiento a una de quietud y atención se les dificulta a algunos niños y niñas. • Dificultad para respetar el turno y centrar su atención en el compañero (a) que estaba hablando. • En esta parte del taller se hizo otro ajuste, sólo podría hablar el que tuviera el marcador en su poder.
Cierre 	¿Qué creen que están aprendiendo al realizar esas actividades?	Se guió la socialización teniendo una escucha y observación empática, en donde fueron surgiendo otras preguntas como: ¿Qué creen que fue lo más difícil de las actividades? ¿Por qué es tan difícil escuchar al compañero-a y a la docente?, entre otras.	Algunas de sus intervenciones fueron: • **Sara** "Profe, yo creo que los animales y las frutas porque de eso eran los juegos" • **Majo** "Profe, los nombre de nuestros compañeros" • **Erick** "Profe, yo no aprendí nada porque no dejaban escuchar" • **Jacobo** "Profe, conocer otros juegos" • **Heidy** "Profe, nada porque todos estaban gritando" • **Miguel** "Profe, yo creo que todos nos interrumpimos y hablamos al mismo tiempo y entonces no podemos entender nada, por eso..."	• Les cuesta respetar el turno de la palabra, esto hace que no tengan una escucha hacia sus compañeros-as y docente. • Como docente es una situación compleja porque era repetir la instrucción casi que individualmente.

Figura 1

Juego Ameba y Tutti Frutt



Nota: Elaboración propia. La parte superior corresponde al registro tomado del juego Ameba y la parte inferior al de Tutti Frutt.



Etapa: Empatizar
Diario de Campo: Taller 2

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Inicio	Ejercicio rítmico: Aplausos y golpear el piso con los pies	Este ejercicio se planteó en dos modalidades, primero con todos las y los estudiantes, cada uno desde su puesto para que tuvieran un primer acercamiento al ejercicio y posteriormente pasaban al frente por grupos de cinco estudiantes para realizar la actividad, los que se quedaban en el puesto cumplían el rol de jurado para saber quién se adelantaba a la acción o hacia una que no era.	• Durante la primera ronda del juego, donde lo hacían todos al mismo tiempo, algunos se centraban en las indicaciones del vídeo, otros replicar lo que hacía su compañero-a porque se distraían. Igualmente se adelantaban a las instrucciones, aplaudiendo o moviendo los pies antes de que apareciera el estímulo correspondiente. • Cuando pasaron por grupo de cinco lograron inhibir estímulos irrelevantes y centrarse en los dos que requería la actividad.	• Este ejercicio permitió ver que los niños y niñas logran centrar su atención en las actividades cuando el grupo es menor, es decir, cuando pasaron por grupos de cinco lograron mantener su atención en la acción que tenían que hacer según las indicaciones del vídeo e inhibir los comentarios de sus compañeros. • Los niños y niñas que eran jurado, tuvieron menos inhibición de impulsos, gritaban cuando alguno de sus compañeros se equivocaba, le pegaban al escritorio o lo movian. • Aquí se hizo un ajuste en la actividad y se asignó a los niños y niñas que no pasaban aún como “jurado”.
Central	Juego de hexágonos	Se explica en qué consiste la mecánica del juego, para ello, se pega uno de los tableros del juego en el tablero del salón y se va	• Por grupos de cinco estudiantes, se reparte un solo tablero con sus fichas para ser resuelto de manera cooperativa.	• Al no tener un acercamiento frecuente a juegos de mesa, fue un juego demasiado complejo para todos los niños y niñas, lo que llevó a que se frustrarán con facilidad y a que se gritarán entre ellos por no saber cómo resolverlo rápidamente.

Central	Juego de hexágonos	ejemplificando con las primeras cinco fichas.	Cada grupo era libre de encontrar estrategias que le permitiera solucionar el tablero con todos los hexágonos correctamente. Algunas de las narrativas que emergieron en su realización fueron: • **Luciana** “pero no coja todas las fichas” • **Dominic** “deje ver que colores tiene” • **Valentina** “Profe, pero es que ellos esconde las cartas y no dejan ver” • **Ian** “Profe, esto está muy difícil” • **Heidy** “Profe, ya lo terminamos” (habían colocado las cartas al azar solo para ser los primeros en terminar)	• Otro factor que influyó en la frustración es que al ser un juego cooperativo, no sabían cómo distribuir las fichas y siempre terminaba uno-a cogiendo todas las fichas, volteándolas para que no vieran cuales fichas se tenía o peleando por quien tenía más fichas. • Aquí se propone que por grupos se escoja un líder para que indicará qué colores son los que cada uno debía buscar en sus ficha y así ir avanzando. • También se evidenció que en cualquier situación problemática, recurrían a mí para hacerme saber la falta que cometió alguno de los jugadores.
cierre	¿Cómo se sintieron con cada una de las actividades? ¿Cuál les gusto más y cuál menos? ¿Qué aprendieron en cada una?	Se observa y escucha cada una de las intervenciones de los niños-as.	Algunas de sus intervenciones fueron: • **Paula** “Profe, a mí me gustó más el de los aplausos porque el de las fichas era muy difícil y todos se peleaban por tener las fichas” • **Cristian** “Profe, el de las fichas porque tenía muchos colores y era organizarlos, aunque no lo pude hacer me gustó o bueno no tanto” • **Victoria** “Profe, a mí me gustó más la primera actividad porque el otro se tenía que compartir las fichas” • **Luciana** “Profe, a que debemos compartir y no pelear tanto” • **Eliezer** “Profe, yo me sentí bien, aunque gritaban mucho mis compañeros”	• La mayoría coincidieron que los ejercicios rítmicos les había gustado más porque en el juego de hexágonos se compartían las fichas y no ganaba una sola persona, sino que todos debían aportar para ganar el juego. • También permitió ver la importancia que tiene ir testeando juegos cuando los niños-as no están familiarizados con los juegos de mesa.

Figura 2

Juego rítmico y juego hexágono.



Nota: Elaboración propia. La parte superior corresponde al registro del ejercicio rítmico y la inferior del juego hexágonos.



Etapa: Empatizar
Diario de Campo: Taller 3

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Inicio	Ejercicio rítmico: Si-No-Silencio	Se explicó el ejercicio con un ejemplo y se realizó en un primer momento con todos, posteriormente se pasó a grupos de cinco estudiantes. Los demás deberían permanecer en silencio. Para tener diferentes grados de dificultad se colocó el vídeo en varias velocidades.	Al inicio realizaron el ejercicio con más atención y silencio, sin embargo, el vídeo iniciaba con un nivel muy despacio así que ellos-as propusieron colocarle diferentes velocidades a mayor rapidez mayor era su efusividad hasta tal punto de gritar, mover las mesas o golpearlas, lo que aumenta en ocasiones el número de desaciertos en los comandos.	• Estos ejercicios previos permitieron tener una activación antes de la actividad central, al igual que observar si este tipo de ejercicios se podrían integrar en la mecánica del juego de co-creación. • A mayor dificultad, más evidente era la falta de inhibición comportamental gritaban y algunos saltaban moviendo las manos.
Central	Juegos: Dobble y Bichos	Junto con un estudiante se inicia explicando la mecánica de Dobble y posteriormente Bichos en una partida rápida. Por grupos de seis estudiantes se reparten los juegos y la idea es que vayan rotando por cada uno hasta jugarlos todos	Durante esta parte del taller, los niños y niñas comenzaron a interactuar con los juegos. Hubo de todo, peleas por las cartas, enojos porque siempre ganaba el mismo o sacaban la carta entre todos y no dejaban ver, confusión porque no tenía claro cómo se jugaba y empezaron a hacer adaptaciones según sus habilidades.	Las dos mecánicas propuestas eran de inhibición de impulsos y atención, no obstante, en uno, los jugadores contaban con sus propias fichas de juego para conseguir las cartas de retos y en el otro, debían conseguir solo las cartas de retos.

cierre	¿Cómo se sintieron con cada una de las actividades? ¿Cuál les gustó más y cuál menos? ¿Qué aprendieron en cada una? ¿Qué cambiarían en cada uno de los juegos? Esta última pensada desde la metáfora y mecánica de cada juego.	Oriente la socialización escuchando sus intervenciones en relación a las preguntas orientadoras. En esta parte se incorporó una nueva pregunta ¿Qué acciones de los juegos creen que nos ayuda a no pelear con el compañero-a?	Algunas de sus intervenciones fueron: • **Sara:** "Profe, a mí no me gusto porque termine con dolor de cabeza porque todos gritaban y peleaban por las fichas y me pareció aburrido" • **Majo:** "Profe, a mí me gusto, pero no tanto porque Alexander hacía trampa" • **Valentina:** "Profe, los dos, el de colores era fácil, pero el de Bichos tenía cada uno sus fichas y así es mejor para no pelear" • **Sara:** "Profe, yo no entendí como se jugaba, y por eso con Smith hicimos piedra papel o tijera y el que ganaba entonces decía el color que se repetía. Yo cambiaria que fuera por turnos y no el más rápido para no pelear tanto" • **Owen** "Profe, lo que dijiste de perder turno cuando ya tenían dos retos, fue bien porque entonces ganábamos también" • **Miguel** "Profe, yo creo que por turnos el de colores, animales y frutas con eso tenemos oportunidad de ganar cartas de retos todos"	• Les cuesta escucharse entre ellos-as lo que hace que el tono de voz lo suban cada vez que tienen un desacuerdo y por ser un grupo tan numeroso el ruido se amplificaba considerablemente. • Al querer ganar cada uno, se les dificultaba establecer estrategias para saber quién saca la carta o cómo acomodar las fichas de los Bichos estratégicamente para hacer el reto en el menor tiempo posible. • Frente a la primera intervención de Sara le preguntó que qué era lo aburrido, si el juego o el hecho de que todos peleen, ella contesta que "lo aburrido es que todos griten y peleen por todo". • Aquí la mayoría manifiesta que todos gritaban y peleaban por las fichas y que al ser un juego de velocidad que no va por turnos, eso les generaba mayor conflicto con sus compañeros-as y tensión entre ellos mismos porque no eran rápidos.

Figura 3

Juego rítmico y juegos Bichos y Dobble.



Nota: Elaboración propia. En la parte superior se encuentra el registro fotográfico del juego rítmico. En la parte inferior izquierda juego Dobble y en la inferior derecha Bichos.



Etapa: Empatizar
Diario de Campo: Taller 4

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Inicio	Ejercicio rítmico: Balón y naranja	Se ejemplifico el ejercicio para que lograran ver sus dos niveles y saber qué acciones debían hacer en cada uno. Se llevó a cabo primero todos a modo de ensayo y posteriormente por filas.	En un primer momento se realizó los dos niveles de manera grupal, aquí algunos se dispersaron e imitaban los movimientos de sus compañeros-as cuando volvían a la actividad. Después se realizó por filas, en este la mayoría estuvo más atenta y receptiva a las indicaciones, lo que les permitió mantener por más tiempo su atención focalizada y selectiva e igualmente inhibir impulsos para no cometer errores, no obstante, en su segundo nivel tuvieron más confusiones.	Una de las dificultades que se ha presentado hasta el momento en todos los talleres, es estar atenta a varias cosas que están pasando al mismo tiempo, es decir, explicar la actividad, resolver dudas, observar y tomar registro fotográfico, hacer anotaciones.
Central	Juego Monster	Para explicar la mecánica de este juego, se muestra las fichas que lo componen y cuales corresponde para cada jugador y cuáles los retos. Para ello, se pega una de las cartas de reto en el tablero del salón y se van pegando las fichas de un jugador en el orden que se armaría correctamente el reto.	Algunos niños o niñas seguían peleando por las fichas aun cuando cada uno tenía sus propias cartas. Había niños-as que en el afán de cumplir el reto cogía todas las fichas que estaban cerca y se llevaba algunas de sus compañeros-as, lo cual hacía que no pudieran terminar el reto y esto generaba conflicto.	Al haber tenido un primer acercamiento con el de Bichos, entendieron más rápido la mecánica de este juego, sin embargo, se seguía presentando problemas por las cartas porque todas las fichas de los jugadores son iguales y se mezclaban con facilidad.

Central	Juego Monster	Una de las adaptaciones que se hizo en esta actividad fue que el jugador-a que sacara dos cartas de retos perdía turno para dejar ganar a los demás jugadores.	• Otros grupos si jugaron cumpliendo el objetivo del juego que era hacer todas las cartas de reto y él o la que tuviera más en su poder ganaba. • Al igual que los talleres anteriores, hubo gritos, peleas, frustración, porque algunos jugadores incumplían las reglas y cantaban "Monster" antes de cumplir el reto o cogían fichas que no eran de ellos.	• Permitió ver que niños-as tenían más agilidad y control de impulsos para no decir "Monster" antes de que terminaran el reto. • Igualmente, se logró identificar que aunque todos tienen la misma edad no todos tienen la misma capacidad atencional e inhibitoria, por ende, algunos juegos se les dificultaba más a unos que a otros y requirió en algunos casos hacer adaptación.
cierre	¿Cómo se sintieron con cada una de las actividades? ¿Cuál les gustó más y cuál menos? ¿Qué aprendieron en cada una? ¿Qué cambiarían en cada uno de los juegos? Esta última pensada desde la metáfora y mecánica de cada juego.	Cree un espacio para escuchar sus percepciones durante las diferentes actividades, este estuvo mediado de las preguntas orientadoras.	Algunas de sus intervenciones fueron: • **Majo** "Profe, Valeria, solo cogía las fichas de todos los monstruos y entonces no nos dejaba hacer los retos, entonces eso fue lo que no me gustó, porque debe aprender a jugar bien y que no coja las cartas de los demás" • **Erick** "Profe a mi si me gustó porque es igual que Bichos pero de Monstruos y porque me enseña para que la mente sea ágil"	Durante este taller, se siguen presentando gritos, comentarios repetidos hacia mí cuando algún compañero-a rompía una regla con o sin intención.

cierre		En esta parte se incorporaron nuevas preguntas como: ¿Qué acciones del juego creen que nos ayuda a no pelear con el compañero-a? ¿Qué acciones del juego nos ayuda a prestar más atención?	• **Salome** “Profe a mí me gustó porque uno cuando le quita una ficha, no tiene que quitarle al otro, sino hablarle y no gritarle para que se la devuelva” • **Eliezer** “Profe a mí no me gustó tanto, prefiero el de Bichos, este (Monster) es una línea y tiene muchos monstruos para armar el reto, el de Bichos son menos insectos y es circular y es más fácil” • **Dilan** “Profe pues seguimos peleando pero no tanto, a veces... más poquito, el juego si está bien pero como se portaron mal” • **Cristian** “Profe a mí no me gustó, me gusta más Bichos porque hace más competencia y es mejor que Monster” • **Sofia** “Profe, yo creo que para no pelear es que cada uno tenga sus cartas y no coja la de los demás” • **Jerónimo** “Profe, yo creo que si uno tiene sus cartas y el compañero las de él cada uno tiene sus monstruos y es más fácil para hacer el reto y no tenemos que pelear por las fichas”	• En la intervención de Dilan indagó que es para él portarse mal y contesta “que gritar y no escuchar a la profe cuando está hablando” • Referente a la intervención de Cristian le preguntó: qué lo hace ser más competitivo y responde “que tiene más participantes en una ronda”

Figura 4

Juego Monster.



Nota: Elaboración propia. Registro fotográfico del juego Monster.



Etapa: Definir
Diario de Campo: Taller 5

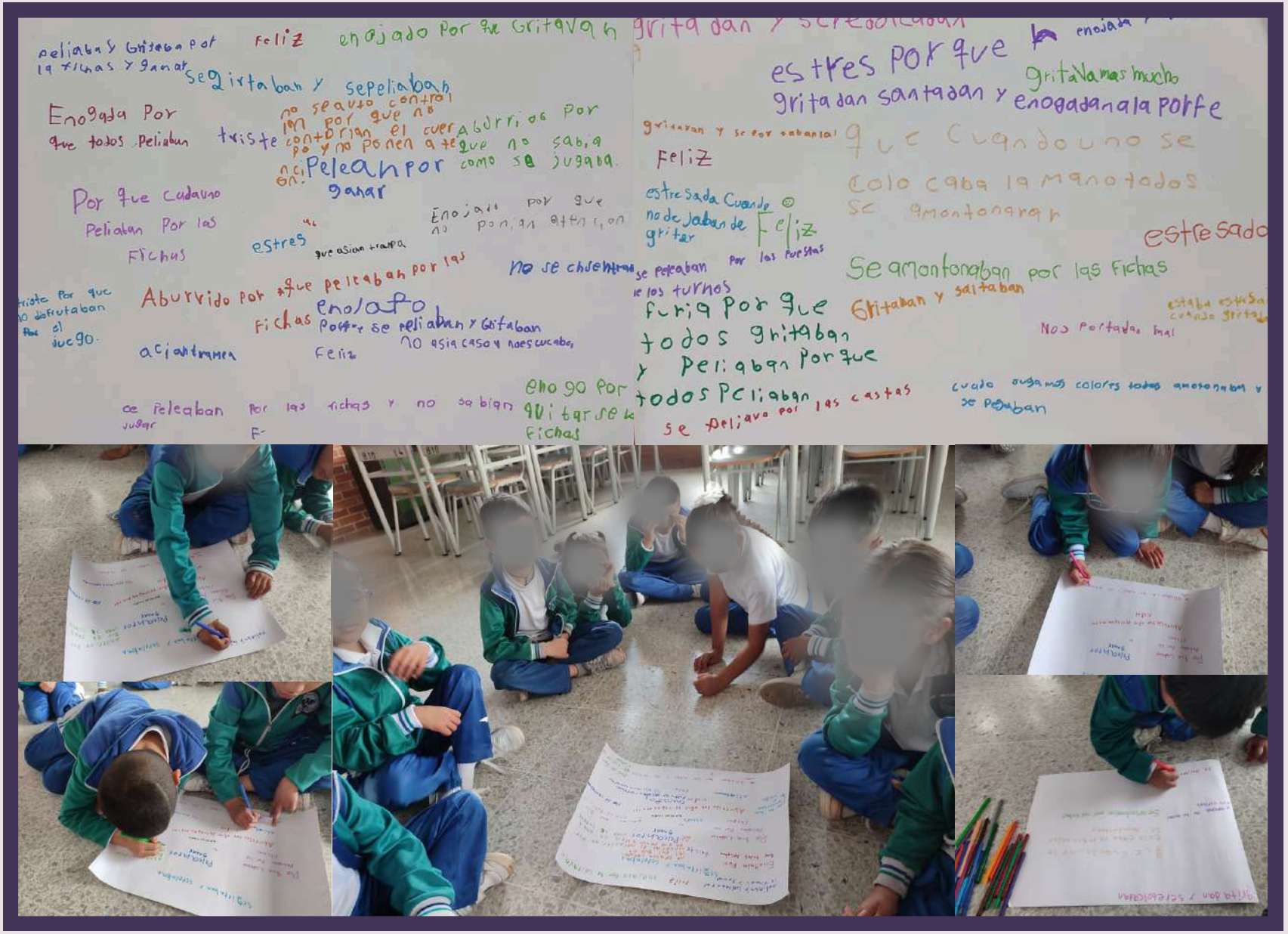
	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Inicio	Actividad libre con el juego de mesa que más le haya gustado	Disponer por estaciones los siete juegos presentados hasta el momento, para que cada estudiante se ubique en el que más le guste.	• Algunos se ubicaron en el juego que más le llamó la atención y otros donde se ubicara su compañero-a. • Al conocer la mecánica ya era un poco más sencillo para ellos-as jugarlo, no obstante, se seguían presentando algunas dinámicas anteriores como gritar o no ponerse de acuerdo quién voltea las cartas.	• Escogieron todos los juegos excepto hexágonos, este fue el que menos les gustó por su grado de complejidad y porque aún no tienen la habilidad para compartir los recursos de un juego en pro de un objetivo común. • Les gusto más los que son de competición individual con recursos propios (fichas) o para adquirir recursos (ganar cartas de reto)
Central	¿Qué observaron? ¿Qué les causó mayor desafío? ¿Cómo solucionaron aquellos desafíos?	• En esta parte se dispone de marcadores y una cartulina para hacer la nube de palabras. • Se realiza un círculo en el piso y se da paso a una escucha empática de lo que sintieron.	• Los niños y niñas participan activamente diciendo todo lo que no les gustó. • Se evidenció que la mayoría de las intervenciones estaban relacionadas a las conductas de ellos-as a la hora de jugar.	

Central	En ¿Qué actividades se sintieron más a gusto y en cuáles no? ¿Cómo se sintieron trabajando en grupo? ¿Cómo se sintieron con los juegos de mesa y con los ejercicios rítmicos? ¿Qué problemas identificaron durante las actividades?	• Fui mediando esta parte con las preguntas orientadoras y algunas que fueron surgiendo en el momento como ¿Qué emoción sintieron en el momento de estar jugando?	Algunas de sus intervenciones fueron: • **Sofia** "Profe, yo me sentí enojada porque todos peleaban" • **Emily** "Profe, yo me estresaba cuando no dejaban de gritar" • **Isabella** "Profe yo sentí mucha furia porque todos gritaban y peleaban" • **Dominic** "Profe, cuando jugábamos colores todos se amontonaban y se pegaban en las manos por coger la carta" • **Erick** "Profe, enojado porque no prestaban atención" • **Jermi** "Profe, yo triste porque no disfruté el juego" • **Jacobo** "Profe, aburrido porque se peleaban por las fichas" • **Cristian** "Profe yo digo que no sabemos jugar, porque siempre estábamos peleando o gritando" • **Eliezer** "Profe, yo deje de jugar porque son muy tramposos y ruidosos y eso estresa" • **Victoria** "Profe, con los ejercicios del televisor si me parecieron chéveres porque bueno si gritábamos pero no tanto como en los juegos"	Este taller fue importante porque permitió que ellos y ellas se dieran cuenta de las dificultades que se presentaban en el aula. No solo durante estos talleres sino con diferentes docentes y asignaturas.

cierre	Socializar	Con la elaboración de las nubes de palabra se comienza a recoger verbalmente los sentires que tuvieron en los talleres pasados para ir identificando cuál fue el que más tuvo coincidencias. Aquí se fue indagando si las emociones que fueron sintiendo cada uno-a era porque no se escuchaban entre ellos-as y a la docente. Por ende, no prestaban atención a las indicaciones de las actividades para saber qué se debía hacer primero o sí era el juego el que los hizo sentir así.	Algunas de sus intervenciones fueron: • **Erick** "Profe, yo sí creo que no ponemos atención y no nos autocontrolarnos" • **Jermi** "si profe, los adultos tienen una emocionalidad y los niños otra, por eso tenemos que aprender a autocontrolarnos para no pelearnos los niños con los adultos" • **Majo** "Profe lo que dijo Erick y Jermi no se lo inventaron ellos, no lo dice la profe de Ed. física" • **Miguel** "sí profe, como todo el tiempo estamos hablando y molestando, pues no escuchamos y no sabemos lo que nos dicen y por eso no prestamos atención y pues no sabemos después que tenemos qué hacer y por eso vienen las peleas entre todos (se ríe)" • **Ian** "Profe, los juegos no son aburridos, sino pues que todos peleamos por todo, pero a mí sí me han gustado porque solo conocía el uno, el ajedrez y el parqués"	• En las apreciaciones de Erick y Jermi me llamó mucho la atención la manera como hablaron sobre el autocontrol y la emocionalidad y les pregunté qué a quién le había escuchado esa palabra y esa narrativa de la emocionalidad y me contestaron que la profe de Ed. Física les hablaba mucho de autocontrolarse y que una de las formas en las que se podía hacer era la respirar para tranquilizarse o el yoga. • En la intervención de Ian, indago un poco más que juegos de mesa conocían y habían jugado ellos-as y algunos que referenciaron diferentes a los que mencionó Ian fue futbolín y dominó.

Figura 5

Nube de palabras.



Nota: Elaboración propia. En la parte superior se encuentra el registro fotográfico de las nubes de palabras y en la inferior algunas fotos durante su realización.



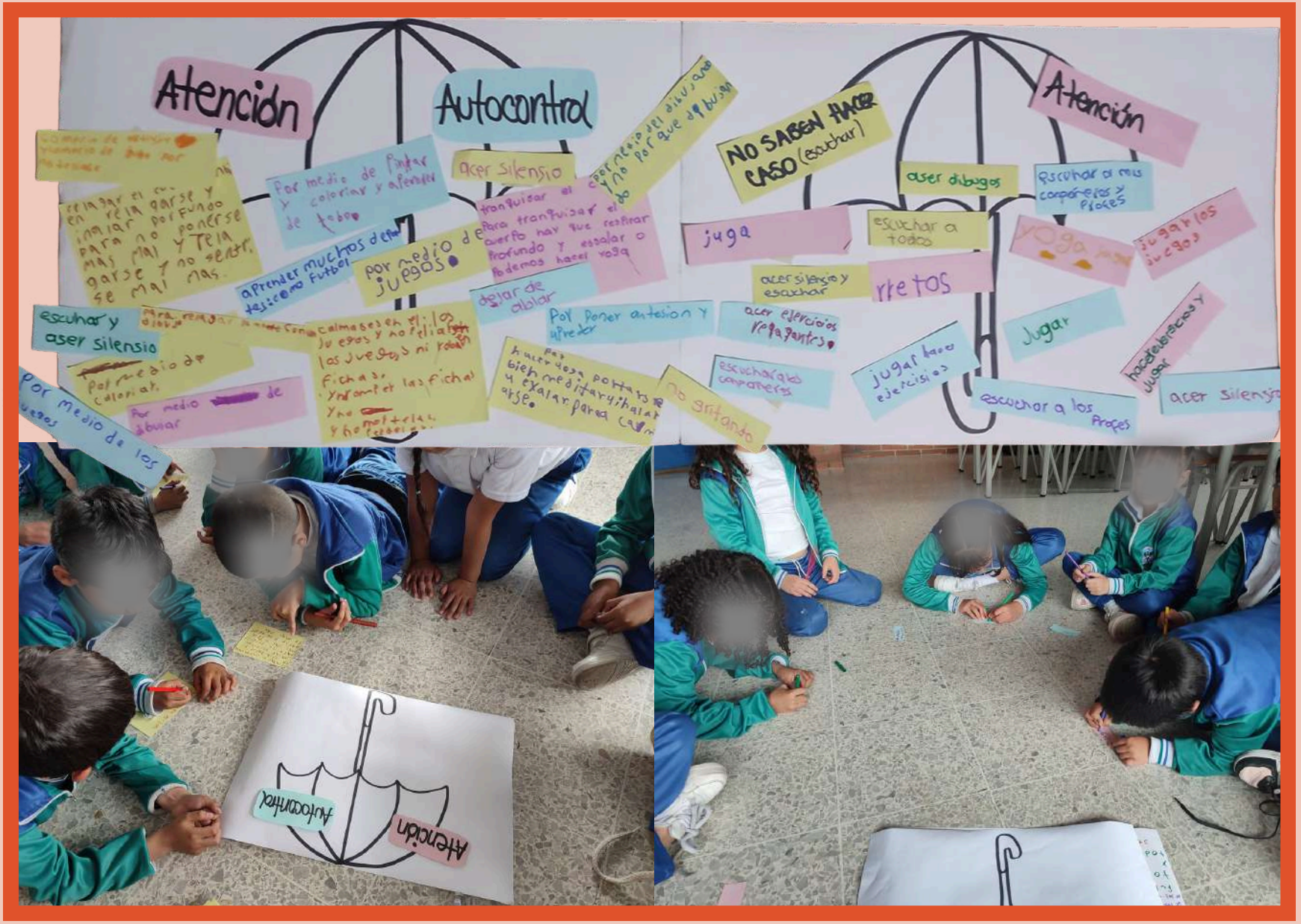
Fase: Idear
Diario de Campo: Taller 6

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Inicio	Sintetizar la problemática en dos palabras	• A petición de ellos-as se inicia con una ronda rápida del juego que más les gustó, motivo por el cual se disponen por estaciones para que escojan el que deseen. • Con ayuda de la nube de palabras fui recordándoles los aspectos que colocaron para que nos permitiera definir todo lo que se había colocado en dos palabras	• Cada uno se situó en el juego que quería jugar con su compañero-a. • Aquí iban mencionando las cosas y volvían a vivir el momento cuando tal compañero hacía trampa o la compañera que les quitaba las fichas, entre otras. • El primer grupo con el que se trabajó se sintieron identificados con atención y autocontrol. • El segundo grupo sintetizó en atención y no sabemos hacer caso.	• Referente a las palabras que cada grupo logró sintetizar, el primer grupo se acogió a la palabra que Erick había mencionado en el anterior taller de autocontrol y el segundo grupo, en “no sabemos hacer caso”, este era muy amplio para mí por lo que les pregunté a que hacían referencia y afirmaron a que no sabían escuchar y por eso peleaban.

Central	Lluvia de ideas	Para esta parte las preguntas orientadoras fueron: ¿Cómo podemos mejorar en la atención, en la escucha y en el autocontrol? ¿Qué cosas podemos hacer para solucionar ese problema?	Algunos de sus escritos fueron: • **Victoria** “hacer silencio y escuchar a los demás y a los profes” • **Emily** “nos ayuda hacer ejercicios relajantes” • **Alexander** “escuchar a los compañeros” • **Ian** “no gritando” • **Sofia** “escuchar a los profes” • **Aranit** “Hacer silencio” • **Owen** “Hacer ejercicio y jugar” • **Isabela** “Yoga y jugar” • **Jacobo** “Jugar los juegos” • **Miguel** “Hacer dibujos” • **Jerónimo** “Relajar el cuerpo para no pelear” • **Erick** “Para relajar la mente con dibujo” • **Valentina** “Por medio de colorear” • **Smith** “Por medio de dibujar” • **Dominick** “Por medio de colorear y dibujar” • **Cristian** “Poner atención y aprender” • **Dilan** “Aprender deportes como el fútbol”	Aquí se observa que muchas de las soluciones que proponen los niñas y niños son acciones de manera inmediata, es decir, al problema de gritar o hablar todos al mismo tiempo proponen hacer silencio o escuchar, lo que evidencia el planteamiento de Diamond (2025) en cuanto “pueden hacer lo correcto pero no saben cómo” .
cierre	Socialización	Se escuchan sus intervenciones y se propone la creación de un juego de mesa donde se incorporen varias de las soluciones que propusieron, ya sean en el proceso creativo o en su mecánica.	En esta parte cada niño y niña leyó qué acciones propone para solucionar ese problema, fueron intentando respetar el turno y no interrumpir tanto al compañero-a cuando hablaba.	

Figura 6

Lluvia de ideas.



Nota: Elaboración propia. En la parte superior se encuentra el registro fotográfico de la lluvia de ideas y en la inferior algunas fotos durante su realización.



Fase: Idear
Diario de Campo: Taller 7

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Inicio	Ejercicio creativo	• Para esta actividad se contó con una ambientación auditiva, esta marcó la pauta para realizar el garabateo. Los sonidos que se utilizaron fueron aquellos que generaran miedo, tranquilidad y alegría. • A cada niño y niña se le entregó una hoja blanca para hacer el garabateo. • Para su realización se les pidió que cerrarán los ojos y que el garabateo lo hicieran a partir de lo que iban escuchando, sintiendo e imaginando.	• A la mayoría les dio pena cerrar los ojos para hacer el garabateo, así que lo hicieron con los ojos abiertos. • Simultáneamente iban expresando de manera oral que les recordaban o lo que les generaba los diferentes sonidos. Algunas de sus intervenciones fueron: • **Ian** "Profe, esa música está buena para halloween" • **Sara** "Profe a mí esa música me da miedo, suena como cuando mi tía coloca películas de terror y a mí no me gusta" • **Heidy** "Profe, esta ya es más relajante como para dormir y no da miedo" • **Eliezer** “Profe, yo hice como un pato, ¿Sí lo ve?” • **Erick** “Profe, a mí me salió como una cara de pingüino o no sé qué es” • **Salome** “Profe, yo encontré un corazón y estoy buscando más garabatos”	Durante esta actividad creativa se observó que lograron modular el tono de la voz mientras dibujaban. También las interrupciones fueron menores cada vez que se estaba dando una indicación.

Central	Creación del personaje	• En esta parte se les entregó una hoja nueva y se les propuso que a partir de los personajes encontrados en el garabateo crearán un personaje. • Durante la realización de este ejercicio se les indicó que este personaje sería el que tendría nuestro juego de mesa. • Frente a la dificultad de algunos en realizar su personaje se propone que pueden hacer fusiones entre personajes o animales ya existentes con un plus diferenciador.	Iniciaron en la ideación de los personajes, cada uno iba preguntando si podía incorporar elementos como el gancho de un pirata, si podían dibujar una sirena, animales, entre otros.	A pesar del ejercicio creativo previo, a algunos niños y niñas se les dificultó realizar el personaje, motivo por el cual terminaron replicando lo que hacía el compañero-a que tenía más cerca.
cierre	Socialización aspectos que resalta sobre su personaje	Se hace un círculo para socializar y ver los personajes que fueron saliendo igualmente conocer sus características, si tiene poderes especiales o no, en qué se inspiró, qué nombre tiene, entre otras.	Algunas de sus intervenciones fueron: • **Miguel** "Profe, el mío es un pirata porque me gustan mucho los piratas y le hice una corona porque ellos nunca tienen corona y deberían" • **Erick** "Profe yo dibuje mi muñeco favorito que se llama Bigfoot porque tiene cuerno y colmillos y es muy peludo, así como un peluche" • **Isabella** "Profe, la mía es una sirena porque me encantan y quise hacer una" • **Jermi** "Profe yo hice un águila porque son muy imponentes y la hice que tiraaá rayos para que fuera más grandiosa"	Aquí no se logró pegar los personajes en la cartulina para hacer estilo galería, puesto que el proceso creativo se extendió un poco más y nos queda poco tiempo para socializar cada creación

			• **Jacobo** “Profe, lo que dibujé fue una combinación entre dinosaurio y dragón, hice el Tyrannosaurus con alas y tirando fuego pero versión zombi” • **Salome** “Profe, yo hice una princesa que vive debajo del mar, también hice las burbujas del agua en forma de corazón porque me gusta dibujar corazones y en el garabato también hice uno” • **Alexander** “Profe mi dibujo fue un conejo mutante con partes de pirata” • **Aranit** “Profe yo hice una mazorca porque me encantan y le hice ojitos, nariz y boca” • **Cristian** “Profe yo quise dibujar un dragón pero no pensé en más poderes aparte de que lanzará fuego” • **Emily** “Profe, yo hice un gato porque tengo uno en mi casa” • **Valentina** “Profe, yo también hice una princesa, pero la mía es para escoger diferente ropa”	Esta parte fue importante porque a partir de sus gustos o las características que fueron diciendo sobre sus personajes se inició a pensar en un elemento que tuvieran en común todos los personajes para definir la metáfora.

Figura 7

Ejercicio creativo: Garabateo.



Nota: Elaboración propia. Registro fotográfico del ejercicio creativo de garabateo.

Figura 8

Ejercicio creativo: Creación de personajes.



Nota: Elaboración propia. Registro fotográfico de la creación de personajes..



Fase: Idear
Diario de Campo: Taller 8

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Inicio	Q memory y Taco, gato, cabra, queso, pizza	Para incorporar el concepto de mecánica y metáfora se presentan dos juegos más, adicionalmente, se va recordando que mecánicas tienen los juegos de los talleres pasados. Aquí también se incorpora la siguiente pregunta ¿Qué acción de cada uno de los juegos nos ayuda a prestar más atención y a escuchar al compañero-a?	En relación a las mecánicas y metáforas de los juegos ya presentados estas son algunas de sus intervenciones: • **Miguel** "Profe el de Bichos, es rápido porque toca hacerlo muy rápido para ganar la carta de reto, igual al de Monsters" • **Emily** "Profe el de frutas también es rápido solo que no tenemos fichas cada uno para armar el reto, sino que toca decir que se repite, pero igual gana el más rápido" • **Majo** "Profe el de la figura de colores (hace referencia al de hexágonos) nosé, de pensar mucho porque era muy difícil" • **Jacobo** "Profe la metáfora sería ¿De qué es, sí de frutas, animales, colores, monstruos o bichos?" En los dos juegos nuevos, algunas de sus intervenciones fueron: • **Samanta** "Profe, el primero (hace referencia al de Q Memory) es hacer parejas pero más difícil porque toca levantar todas las parejas a la vez (hace referencia en un solo turno) y no tiene un personaje como los otros que son animales o bichos, sino es una forma, o sea una figura" • **Miguel** "Profe, el último que jugamos (hace referencia al de taco, gato, cabra, queso, pizza) es más chévere porque no gana el primero que coloque la mano sino el último y va perdiendo porque se lleva todas las cartas y la idea es no tener cartas para poder ganar"	• Este día tuvimos algunas dificultades en relación al espacio. Motivo por el cual se inició en el patio y posteriormente se continuó la actividad en un salón. • Este taller me permitió ver la importancia que tiene el rol del adulto en el entrenamiento de estas habilidades, puesto que al trabajar con un grupo no tan numeroso, se logró que algunos niños o niñas se focalizaran más e inhibieran estímulos irrelevantes.

			Algunas intervenciones a la pregunta que surgió durante la realización del taller: • **Erick** "Profe por ejemplo en el de Taco... debemos aprendernos la secuencia que tenemos que decir y escuchar al compañero que dice, también a la carta que se van sacando, entonces si no escuchamos al compañero pues no sabemos que sigue y pues el juego no sería divertido" • **Luciana** "Profe yo creo que en el frutas es poner atención a todas las frutas (se refiere a ver) que estaban en las cartas para saber cuál se repetía y así ser el más rápido en decirla, si no prestamos atención pues no ganamos" • **Aranit** "Profe, en el de Bichos y Monster es colocar atención a la carta de reto porque si colocamos mal nuestras fichas pues perdemos"	• Aquí hice una adaptación mientras jugaban gato, cabra, queso, pizza y se aprendían la secuencia puse un apoyo visual con las mismas cartas.
Central	Socialización del primer prototipo de personajes y establecer la metáfora del juego.	Para esta parte se presentó algunos de los personajes que ya se habían ilustrado y se comenzó a mirar cualidades que tuvieran en común para definir la temática	Algunas de sus intervenciones en relación a las características de los personaje fueron: • **Valeria** "Salta y come zanahoria" • **Jermi** "vive en la tierra" • **Erick** "Es peludo, tiene cuernos y colmillos" • **Miguel** "hay dos que vive en la tierra" • **Samanta** "la sirena sabe nadar porque vive debajo del agua" • **Salome** "mi princesa quedo mal pero también es del agua, entonces irían dos de agua" • **Miguel** "si hay dos de agua y dos de tierra y ese señor de playa, profe se podría hacer de los cuatro elementos profe" • **Eliezer** "sí, tierra, agua, fuego y aire, y esta muñeca (señala la amarilla de los estilos de ropa) podría ser fuego porque es amarilla"	• En este punto los autores de los personajes que ya se habían ilustrado se pusieron felices al ver sus dibujos en forma de ilustración y en un material más consistente. Sin embargo, si hubo uno que no quedó con las características iniciales que fue la princesa de agua y se debe hacer el ajuste. • En este punto se establece que la metáfora del juego sería los cuatro elementos.

cierre	Posibles mecánicas	A partir de la metáfora de los cuatro elementos, se comienza a preguntar ¿Qué acciones creen que podría tener la mecánica de nuestro juego que nos ayude a prestar atención, escuchar y autocontrolar nos?	Propusieron los siguientes aspectos para la mecánica del juego: • **Cristian** “Profe podríamos jugar igual que el de taco, gato, cabra, queso, pizza pero con los cuatro elementos, ¿sí?” • **Eliezer** “Profe y si le colocamos puntaje para que no quede tan igual al de taco, profe” • **Erick** “Profe se puede imprimir varios veces los personajes para buscar los pares o hacer el uno pero con estas cartas” • **Erick** “Profe ya se un compañero dice un elemento por ejemplo agua, si, y el otro saca la carta, si le toca ese elemento que dijo se gana la carta, si no no” • **Cristian** “Profe sí, también podríamos hacer piedra papel o tijera para saber quién levanta la carta” • **Miguel** “Profe pero ¿Cómo sabemos que elemento es, pues rápido porque tiene que ser rápido? así como el de taco...” • **Salome** “Profe se puede colocar un líder, para no pelear” • **Miguel** “Profe, se pueden hacer cartas especiales así como las de taco... pero fusionando dos elementos y al salir alguna de esas se debe hacer un movimiento y coger la carta, solo que se lleva la carta el que primero ponga la mano, no el último”. Las fusiones fueron creadas entre diferentes niños y niñas: • Agua + Aire = Tsunami (movimiento ola) • Tierra + agua = Rayo (movimiento manos de arriba hacia abajo simulando cuando cae un rayo) • Agua + Fuego = Roca (manos se abren y se cierran) • Fuego + Aire = Explosión (manos cerradas y las abre simulando la explosión) • Tierra + aire = Temblor (mover las manos sincrónicamente para un lado y para el otro)	• El juego que más les gustó a la mayoría fue taco, gato, cabra, queso, pizza porque cada jugador tenían sus fichas, es un juego de velocidad y de control de impulsos. • Con las diferentes opciones de mecánica les iba diciendo que debía tener un elemento diferenciador de las mecánicas presentadas y que tuviera un grado de dificultad. • Frente a la segunda intervención de Cristian se pregunta quién sacaría la carta, lo cual responde que el compañero de al lado la y este a su vez diría el elemento al compañero que está a su lado y así sucesivamente. • En la intervención de Miguel propongo colocarles símbolos a cada elemento para que fuera más fácil reconocerlos y un fondo característico a cada elemento. • En las fusiones faltó una y quedó pendiente mirar si guardaba concordancia con los personajes más adelante.

Figura 9

Juegos: Q Memory y Taco, gato, cabra, queso, pizza y características de personajes.



Nota: Elaboración propia. En la parte izquierda superior e inferior se encuentra el registro fotográfico de los juegos presentados y en la parte derecha inferior y superior las características de los personajes.

A partir de los personajes elaborados por los niños y las niñas en el taller 7, se realizó un proceso de digitalización y adaptación gráfica, con el fin de desarrollar el primer boceto de los personajes y así comenzar a pensar en la metáfora del juego.
A continuación, se presenta el primer prototipo de seis personajes ya ilustrados.

Figura 10

Primer prototipo: personajes del juego



Nota: Elaboración propia. La figura muestra seis de los personajes del juego de mesa en su fase inicial de ideación. Producto logrado a partir de los insumos del taller 7



Fase: Idear
Diario de Campo: Taller 10

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Desarrollo	Testeo del tablero e ideación de la mecánica	• Se da a conocer el prototipo del tablero teniendo en cuenta algunos de los tableros que dibujaron el taller pasado y en los que se intentó integrar varios aspectos de los dibujados. • Se explica que la idea es que sea fácil de movilizar y por ende, se piensa en un diseño que se pueda doblar. • Se muestra el primer prototipo de la ficha imantada para saber que tal funcional es en cuanto a dimensiones y grosor a la hora de jugar.	Ven el tablero con sus fichas y juega una partida para continuar ideando la mecánica. Algunas de las intervenciones alrededor de cómo se estaba viendo el juego hasta el momento fueron: • **Erick** “ufff profe, quedo re bonito” • **Heidy** “Profe y por qué no hizo de una vez el tablero con el imán” • **Luciana** “Profe, nos está quedando (coloca sus dedos formando un corazón)” • **Miguel** “¨Profe, la ficha está muy gorda y no me gusta” • **Ian** “Profe, pero al abrir el tablero se ve feo porque está arrugado”	• Es importante resaltar que la pregunta orientadora de este taller se abordó en el taller anterior puesto que el mismo testeo de las mecánicas planteadas nos llevó a ir explorando está pregunta. Por consiguiente, se realizó el testeo del tablero con la mecánica hasta donde se tenía elaborada y se continuó ideando. • Al hacer una partida nos dimos cuenta que la ficha que tenía el imán se seguía moviendo y no solucionaba el problema (Quedé en buscar una solución a ello, para poder continuar con la ideación de la mecánica).

		Continuamos mirando aspectos de la mecánica como por ejemplo ¿Qué pasa si dos personas tienen el mismo puntaje? ¿Cómo ganarían?	• **Owen** “Pues profe... que hagan piedra papel o tijera a ver quién gana, no?” • **Eliezer** “Profe, puede ser el que tenga más cartas especiales y el mayor puntaje”	• Durante el testeo observe que habían niños-as que mientras tenían que esperar su turno para levantar o decir el elemento, se colocaban a hablar otros si estaban atentos para llevarse las parejas. Seguía pensando en que el juego fuese multinivel.

Mecanismos juego:

- Las cartas se ubican donde indica el tablero de manera aleatoria, lo único importante es que ninguna carta especial quede visible.
- Todos los jugadores tiran el dado y el que tenga el mayor número inicia la partida.
- El que inicia debe de decir un elemento (aire, agua, fuego, tierra) y el jugador que esté a su derecha debe de levantar una carta, si coincide con el elemento se lleva la carta, si no la deja como la volteó. Aquí los jugadores deben de estar atentos porque cada cara contiene un elemento diferente.
- El que levantó la carta debe indicar el elemento a su compañero de la derecha y así sucesivamente, si algún jugador saca una carta especial se debe colocar la mano y se la gana el primero que la ponga.
- Gana la partida el jugador que tenga más puntos. Si se presenta empate, gana el que tenga más cartas especiales.

Figura 10

Testeo del tablero y ficha imantada.



Nota: Elaboración propia. En la parte superior se encuentra el registro fotográfico del testeo del tablero y la ficha imantada. En la parte inferior izquierda, el prototipo de cómo se vería el tablero doblado y el proceso de creación de la ficha imantada. En la parte inferior derecha, el tablero abierto con sus fichas.



Fase: Prototipar y testear
Diario de Campo: Taller 9

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Desarrollo	Hacer prueba de colores de la cartas y testear las mecánicas propuestas	• Para iniciar el taller los niños y niñas proponen hacer una ronda de taco, gato, cabra, queso, pizza. • Se pusieron a disposición todos las cartas para establecer y se hizo prueba de colorimetría.	• Juegan una ronda del juego seleccionado. • Cada uno fue votando por los diferentes personajes teniendo en cuenta el color y tamaño con el que más se sentían cómodos jugando. • Posteriormente, pusieron a prueba cada una de las mecánicas que se propusieron en el taller anterior. • Se ubicaron las cartas boca abajo y uno comenzó a decir el elemento al compañero de la derecha para que sacará la carta, si había coincidía entre el elemento que decía y la carta que sacaban se lleva la carta el jugador que levantó la carta. • Si sacaba una carta especial hacían el movimiento, decían el nombre de la fusión y colocaban la mano, el primero que la colocará se llevaba la carta.	• En esta primera parte de selección se tuvo en cuenta también a la hora de jugarlo que el tamaño fuese el más apropiado según la mecánica y la interacción con las cartas. • Esta primera acción de la mecánica nos funcionó para incorporar la solución de prestar atención y escuchar al compañero-a • Se ensaya con piedra papel o tijera para saber quién levanta la carta pero era muy demorado y se perdía el interés para continuar el juego. • En las cartas especiales había mucha información y no recordaban todos los movimientos, nombres y combinaciones, solo unos pocos niños-as recordaban algunas fusiones y movimientos. Aquí se me ocurre que podría ser un juego multinivel con una complejidad progresiva según las habilidades de los jugadores.

Desarrollo	Nuevas ideas	¿Qué acciones pueden ayudar para poner más atención? Al tener cartas imantadas necesitaríamos un tablero ¿Cómo se les ocurre que podría ser nuestro tablero?	Algunas de las intervenciones fueron: • **Erick** “Profe para que sea diferente y que la carta esté volteada y que el otro lado también la tenga, ¿si me entiende?” • **Majo** “Profe, está chévere como dice Erick” • **Erick** “vea profe que los dos lados tenga un elemento, que aquí tenga un elemento cualquiera y aquí tenga el otro, para que se confundan y sea más difícil” • **Valentina** “Profe pero quién ganaría” • **Heidy** “el que más tenga puntos, profe” • **Dominc** “Profe para saber quién empieza podemos tirar un dado y el que tenga mayor puntaje es el que inicia diciendo el elemento a su compañero” • **Emily** “¿Profe pero aquí sumariamos el puntaje de las dos caras?” • **Miguel** “Profe podemos pegar dos cartas especiales, las cartas especiales deben de valer más porque son especiales”	• En la primera intervención de Erick le pedí que nos explicará con un ejemplo porque no le entendía. • Para probar esta parte de doble cara se pegaron las cartas con cinta para testear si funcionaba y de esta manera poderlo traer listo en el próximo taller. Durante el testeo, se presentó una dificultad y fue que en el momento de sacar una carta especial y colocar la mano se desorganiza el juego y ya no se sabía el orden de los elementos, aquí propongo que el juego sea imantado. • Quedó en hacer el prototipo de las cartas a doble cara y mirar como se ve imantada. • Con la propuesta de imanes en las fichas, se propone que dibujen cómo se imaginan que podría ser el tablero del juego teniendo en cuenta la mecánica que hasta el momento se tenía construida. • En la socialización de la creación del tablero la mayoría realizó los cuatro elementos en las cuatro esquinas y en el centro donde irían las cartas, excepto un niño que dibujó caminos como laberintos.

Figura 11

Testeo de fichas (color y tamaño) y mecanismos del juego .



Nota: Elaboración propia. En la parte superior izquierda se encuentra el registro fotográfico del testeo de las fichas (color y tamaño). En la parte superior derecha la terminación de una partida del juego. En la parte inferior la ideación del tablero.

Figura 12

Primer prototipo: fichas elementos y cartas especiales.



Nota: Elaboración propia. En la parte izquierda se encuentra las cartas de los cuatro elementos, las cuales contienen puntaje en la parte superior izquierda y en la parte inferior derecha el símbolo del elemento al que representaría. En la parte derecha las cartas especiales con su símbolo según su fusión.



Fase: Prototipar y testear
Diario de Campo: Taller 11

	Pregunta orientadora /actividad	Qué hizo / Qué dijo la investigadora	Qué hicieron / Qué dijeron los niños y niñas	Anotaciones personales
Desarrollo	Testear el tablero	Presenté la solución que planteé para el tablero para el problema de la movilidad de las fichas al colocar la mano.	Algunas de las intervenciones fueron: • **Sofia** "Profe, le quedó muy lindo el tablero, parece un panal" • **Erick** "Profe me gusta pero con el motivo del otro tablero" • **Isabella** "Si profe, con eso se tapa el cartón para que no se vea feo"	• En la intervención de Erick le pregunto a qué hace referencia con el motivo del otro tablero y me responde que se pegue la imagen de los cuatro elementos sobre este para que tenga la temática del juego.
	Testear la funcionalidad del tablero y las fichas que serían en 3D que correspondería a una de las formas de ganar.	El primer aspecto que incluí fue en la manera de ganar aquí puede haber dos modalidades: la primera, por el puntaje mayor y si hay empate el que más cartas especiales tenga (así lo teníamos con los niños y niñas) y la segunda modalidad, hacer fichas en 3D de los cuatro elementos.	Algunas de las intervenciones fueron: • **Erick** "Ucchh Profe... a mí me gusta lo de las fichas en 3D porque se podría ganar más rápido" • **Aranit** "Profe, está chévere porque si no nos gusta uno pues podemos elegir otro, o sea el que más nos guste, pero con nuestro mismo juego"	• La intervención de Majo surge porque porque para hacer el testeo se ubican todas las fichas de los elementos debajo del tablero para que no las cogieran antes, pues al ser papel normal sin plastificar se podía romper con mayor facilidad.

Desarrollo		(los símbolos que imprimí y recorté) por cada ficha especial que se consiga se puede adquirir un elemento en 3D aquí gana el jugador que logre conseguir de primera los cuatro elementos. Otra manera de conseguir los elementos en 3D es consiguiendo 7 puntos en las cartas que no son especiales y sumándolas por una sola cara.	• **Cristian** “Si profe, porque la fichas de los elementos así, pues lo hace más bonito y divertido” • **Majo** “pero el problema profe, es que todos vamos a pelear por esas fichas, por quién las tiene mientras se las van ganando y ya no las podemos colocar debajo del tablero mientras”	• Las modalidades para ganar podría estar en función si se quería una partida rápida o no. • Mientras los observaba jugar caí en cuenta de que el tablero seguía teniendo un problema en el diseño y este correspondía al tamaño, no era funcional para poderlo transportar con facilidad, así que este aspecto quedaba pendiente aún.

Figura 13

Testeo del tablero encajable.



Nota: Elaboración propia. Registro fotográfico del testeo del tablero encajable. Los círculos rojos del registro fotográfico indica los niños y niñas que tenían algunas de estas fichas que se imprimieron y recortaron con la finalidad de testear esta modalidad de ganar.



A partir de lo observado y vivenciado en cada uno de los talleres, se realizan los siguientes ajustes y aportes a la co-creación.

El siguiente prototipo de tablero se diseñó como encajable, con el fin de eliminar la opción imantada sin que las fichas se desorganizaran, permitiendo así el correcto funcionamiento de los mecanismos ideados.

En cuanto a las fichas, se propone una nueva forma que resulte visualmente más atractiva, respetando los colores previamente establecidos.



Durante su testeo, el tablero funcionó adecuadamente para los mecanismos ideados; sin embargo, como docente, se identificaron algunas limitaciones relacionadas con su tamaño y con la imposibilidad de plegarlo. Esto, sumado a la intención de desarrollar un juego multinivel con diferentes variantes, llevó a replantear su diseño.
En consecuencia, se propone un tablero modular, a partir del cual se desarrolla el siguiente prototipo.

Figura 14

Tablero Modular.

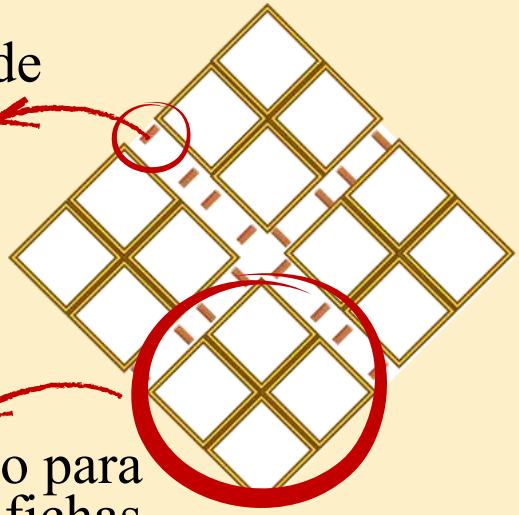


Nota: Elaboración propia. Registro fotográfico del tablero modular propuesto por la investigador a partir de las observaciones y análisis de los talleres vivenciados.

El siguiente ajuste que se realiza en el tablero es con el fin de que sea funcional para diferentes variantes.

Frente al tablero modular, se propone un sistema de anclaje mediante tarugos de madera. No obstante, se explora una nueva forma con el fin de reducir la cantidad de tarugos, ya que su uso excesivo podría dificultar el ensamble.
Asimismo, se identificó que en la forma hexagonal el personaje resultaba muy pequeño, por lo que se optó por probar con una forma de rombo.

Tarugos de madera.



Rombo para cuatro fichas.

Tablero conformado por cuatro rombos.



A continuación los personajes de cada elemento y las cartas especiales





El puntaje de la fichas de elementos puede ser 1 o 2



Puntaje cartas especiales. Todas tienen el mismo puntaje.



Hay estrella blanca y negra que identifica las fichas para cada una de las variantes.

En esta fichas se quita el símbolo del elemento y se resalta más el fondo y el personaje para que sea fácil detectarlo.

Se deja un semifondo blanco para que resalte más que las demás fichas y se logre identificar con mayor rapidez.

Dentro de los mecanismos ideados por los niños y las niñas, la investigadora incorpora dos fichas de comodines, al igual que los elementos en 3D.



Pierde turno.



Cambia de sentido.



Fichas de elementos en 3D

Proceso de ilustración.

Para finiquitar la etapa de prototipado, se realizó el proceso final de ilustración de todos los personajes, buscando consolidar una línea gráfica para la identidad del juego de mesa.
Durante este proceso se tuvo presente todo lo que emergió durante los diferentes talleres, con el fin de conservar en cada uno de los personajes los elementos construidos colectivamente a lo largo del proceso. Estuvo a cargo de Paula María Castro Rojas, quien plasma de manera asertiva cada uno de los personajes a partir del prototipo anterior y las conversaciones sostenidas durante este proceso creativo. Logrando aportar desde su campo de acción una coherencia visual al juego.

A continuación se presentan las piezas gráficas.

Fichas personajes de
los cuatro elementos



Cartas especiales

