
PROCESO DE
CREACIÓN

ETAPA: IDEACIÓN

Taller 8
Se socializa el primer boceto de algunos 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.



ETAPA: IDEACIÓN

Taller 10
Se socializa el primer prototipo de las fichas



Posteriormente, se elaboró el primer prototipo de todas las fichas, el cual integró los elementos e ideas que surgieron en el taller 8.
En cuanto a las fichas de elementos, estas contienen el puntaje y el símbolo del elemento al que pertenecen, ubicados en las esquinas. Mientras que las cartas especiales contienen únicamente el símbolo de fusión.

Fichas de elementos

Valor de puntaje



Símbolo del elemento

Cartas especiales



Símbolo de la fusión



ETAPA: PROTOTIPAR Y TESTEAR

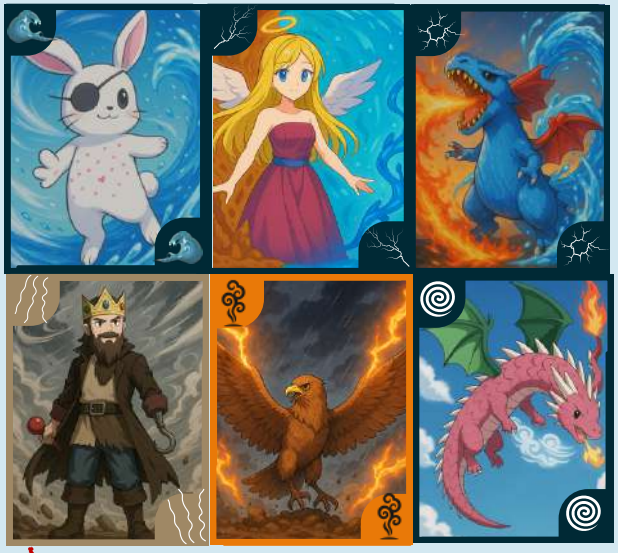
Taller 9
Testeo de colorimetría.
Ideación de mecánica.
Primer prototipo de cartas



Se mira funcionalidad encuanto al tamaño de las fichas a la hora de jugarlo.



Fichas de elementos



Cartas especiales



ETAPA: PROTOTIPAR Y TESTEAR

Taller 10
Testeo de ficha imanta y tablero.
Ideación de mecánica



Tablero plegable





Ficha imantada

Alcanzaban a sobresalir los imanes

Espesor de 1 cm aprox.



ETAPA: PROTOTIPAR Y TESTEAR

Taller 10
Testeo de ficha imanta y tablero.
Ideación de mecánica



Prototipo tablero



En el rectángulo central, de tono más oscuro, se disponía la carta que se volteaba, mientras que los demás espacios funcionaban como guía para organizar todas las fichas al inicio de la partida. Sin embargo, este prototipo no pasó la prueba durante el testeo.

A partir de la observación del desarrollo del juego y del análisis posterior de este primer prototipo, se plantea la siguiente propuesta de adaptación.

ELABORACIÓN TABLERO MODULAR









Para el proceso de elaboración de este prototipo del tablero se utilizó:

- Cartón.
- Impresión de las imágenes.
- Pegastic.
- Bisturi.



ETAPA: PROTOTIPAR Y TESTEAR

Elaboración tablero modular









ETAPA: PROTOTIPAR Y TESTEAR

Taller 10
Testeo de ficha imanta y tablero.
Ideación de mecánica





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.



ETAPA: PROTOTIPAR Y TESTEAR

Taller 11

Testeo tablero y mecanismos.



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.



ELABORACIÓN PROTOTIPO FINAL

Para el proceso de elaboración de este prototipo se utilizó:

- Cartón.
- Impresión de las imágenes.
- Pegastic.
- Bisturi.



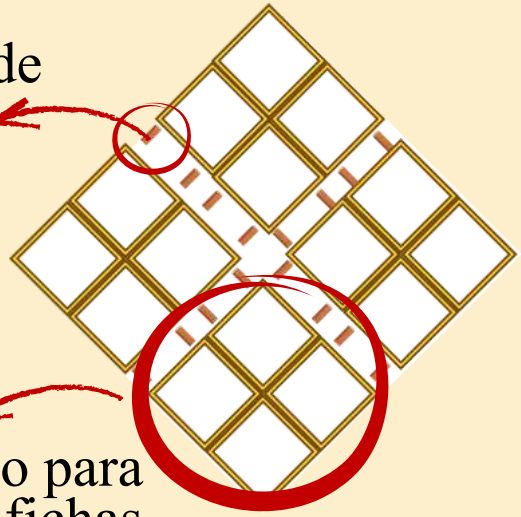
ETAPA: IDEACIÓN

A partir de lo observado y vivenciado en los talleres, se ajusta el tablero 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.

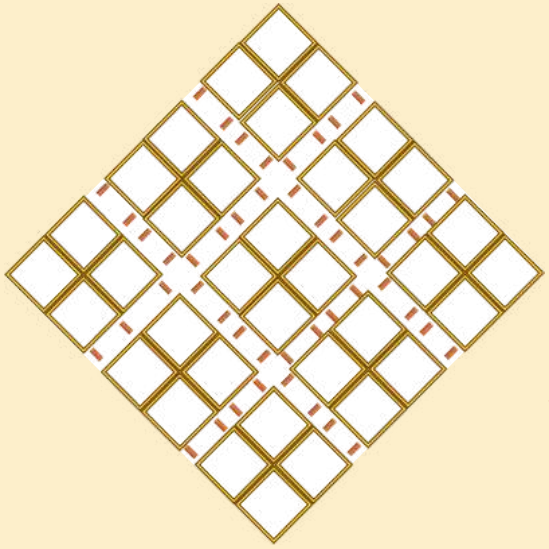


ETAPA: IDEACIÓN

A partir de lo observado y vivenciado en los talleres, se ajusta el tablero con el fin de que sea funcional para diferentes variantes.



Finalmente, este prototipo permite, con los mismos recursos, crear diferentes variantes de juego. Por ello, se adopta este diseño de tablero y se realizan los siguientes ajustes a las fichas finales.

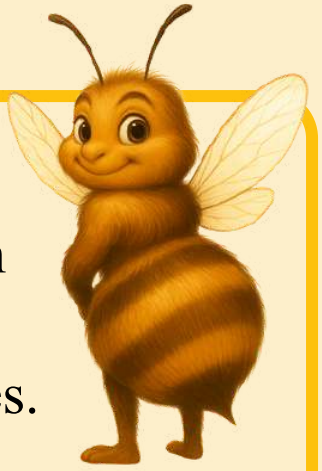


Tablero conformado por los nueve rombos.



ETAPA: IDEACIÓN

A partir de lo observado y vivenciado en los talleres se ajustan las fichas con el fin de que sean funcionales para diferentes variantes.



A continuación los personajes de cada elemento y las cartas especiales.



ETAPA: IDEACIÓN

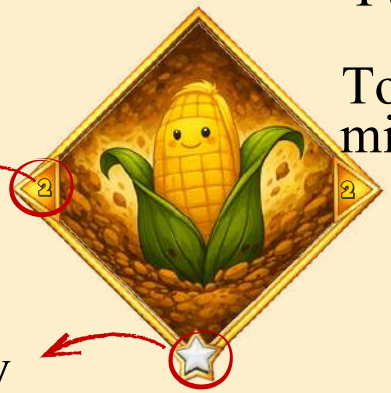
A partir de lo observado y vivenciado en los talleres se ajustan las fichas con el fin de que sean funcionales para diferentes variantes.





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

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



Puntaje cartas especiales. Todas tienen el mismo puntaje.



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

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

ETAPA: IDEACIÓN

A partir de lo observado y vivenciado en los talleres, se crea dos fichas comodín y fichas en 3D para una variante ideada por la investigadora.



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



ETAPA: PROTOTIPAR

Proceso de ilustración.



Para finiquitar la etapa de prototipado, se realizó el proceso de ilustración final de todos los personajes, buscando consolidar una línea gráfica para la identidad del juego de mesa. Para 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.

Este proceso de ilustración estuvo a cargo de la diseñadora gráfica Paula Maria 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







Ensamble del juego

Para el proceso de ensamble del juego se realizó una modificación en la manera como se unirían las piezas del tablero, cambiando los tarugos de madera por el mecanismo de unión que tiene un rompecabezas. Para ello, se maqueteó previamente el archivo para cortar las piezas a laser y la impresión de las ilustraciones.







Posteriormente, una vez se tienen las piezas cortadas y las ilustraciones impresas, se realiza de manera manual el ensamble. Para ello, se recortan todas las ilustraciones para pegarlas en cada una de las piezas de MDF.











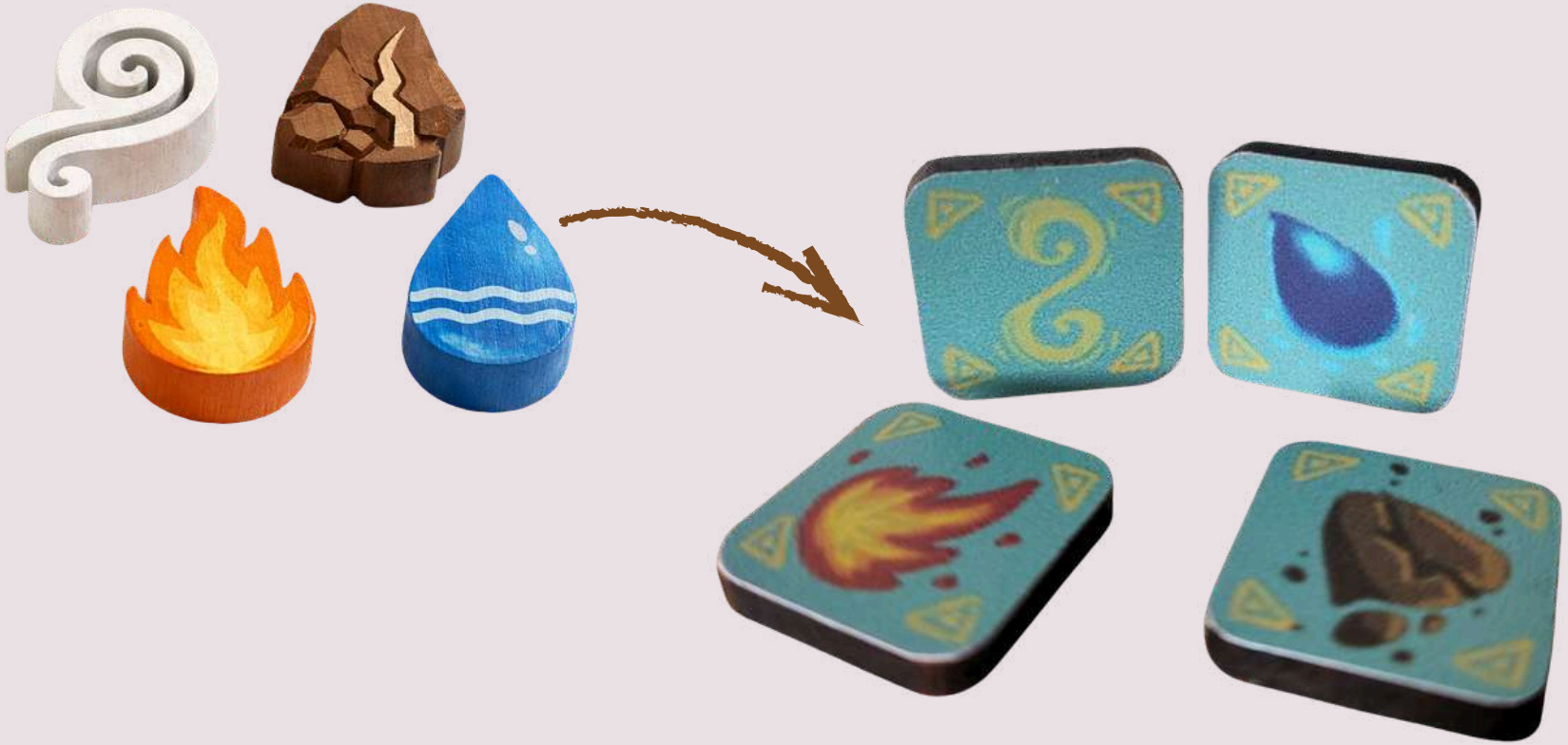








Durante el ensamble del juego se realiza la siguiente modificación. Se cambia las fichas en 3D por fichas más pequeñas que tiene el símbolo del elemento, estas se utilizan en la variante tres.



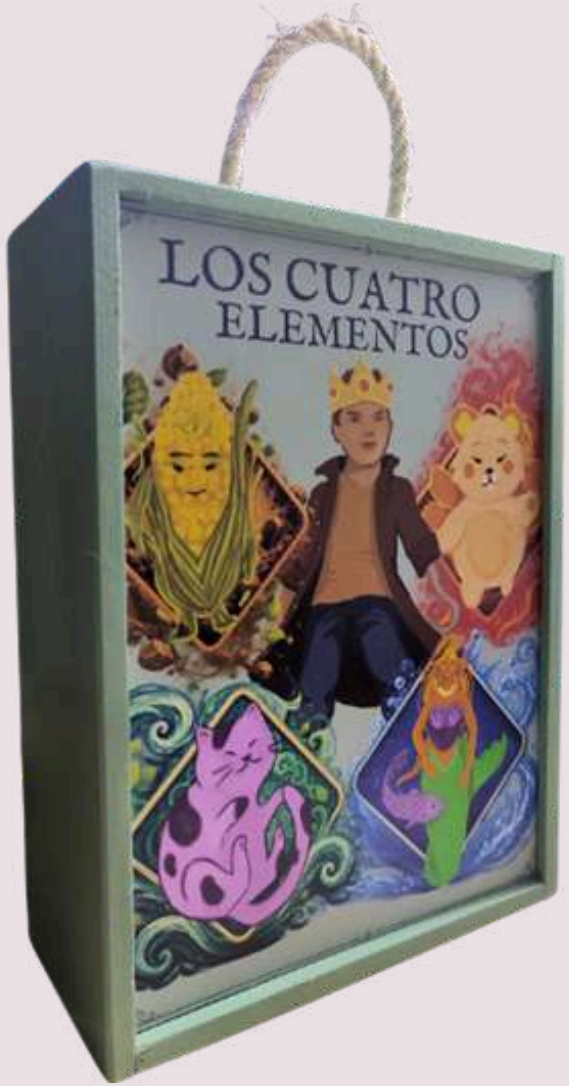
Consecutivamente, se ensamblaron manualmente cada una de las parte del tablero utilizando pegamento para madera.







Este arduo proceso de ensamblaje tiene como resultado el juego de mesa *Los cuatro elementos* que se presenta a continuación.







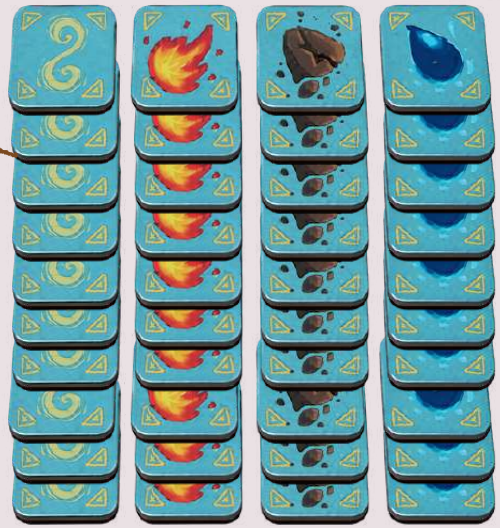
Cuadernillo de instrucciones

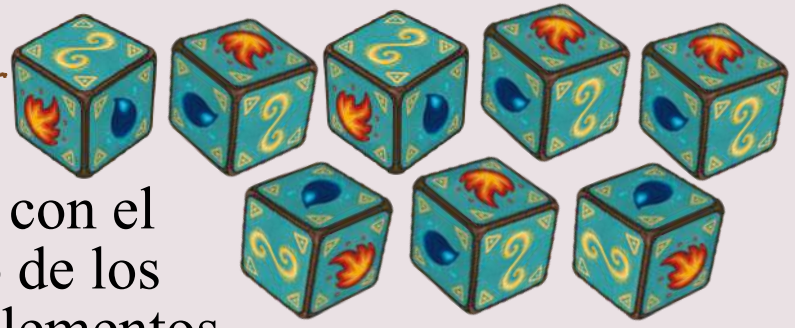
36 fichas de elementos, cartas especiales y comodines



9 piezas con unión de rompecabezas que conforman el tablero.

40 fichas pequeñas del símbolo de los cuatro elementos.





8 dados con el símbolo de los cuatro elementos.



REGLAS DE JUEGO



JUEGO DE MESA
LOS CUATRO ELEMENTOS



El juego de mesa Los Cuatro Elementos, es un juego co-creado con niños y niñas de 7 y 8 años de edad del Colegio La victoria, diseñado para entrenar el control inhibitorio y la atención en estas edades. No obstante, sus tres variantes permiten ser usado en diferentes edades teniendo en cuenta siempre las habilidades del jugador para escoger la variante con la que pueda iniciar a entrenar estas habilidades.

Igualmente, es un juego que tiene en cuenta la actividad lúdica que tiene el jugador para ir progresivamente.



Contenido

Tablero modular conformado por 9 rombos de MDF donde se ubican 4 fichas, cada módulo es encajable con los demás como un rompezabezas. Según la variante que se escoja jugar es la que determina el número de módulos que se utilizará.

Tablero con 4 rombos



Tablero con 9 rombos





Contiene un total de 36 fichas a doble cara, las cuales pueden contener:

- Dos elementos diferentes por cada una de sus caras.
- Un elemento por un lado y una carta especial por el otro, estas se identifican porque están conformadas por fusiones entre dos elementos.
- Un elemento por un lado y por el otro un comodín.

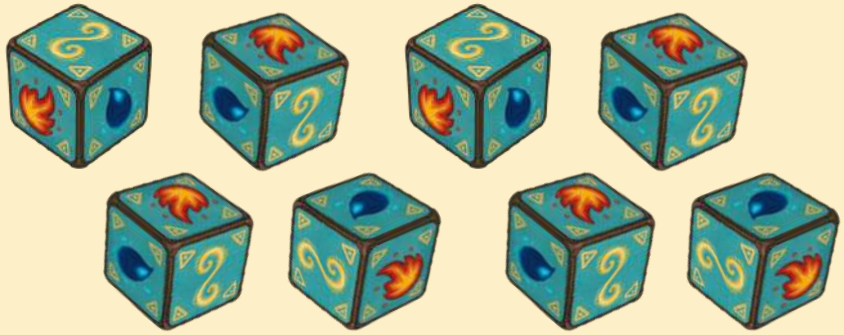


Las cartas de los elementos tienen puntaje 1 o 2 y las especiales de 5.

El color de la estrella indica que fichas se deben utilizar cuando se arma el tablero de cuatro rombos.



8 dados con los símbolos de los cuatro elementos.



10 fichas pequeñas por cada elemento para un total de 40



A continuación, se explica el modo de juego de cada una de las variantes.

PRIMERA VARIANTE MEMORY



Arma el tablero con la cantidad de rombos con la que desees jugar. Tal y como se muestra en la sección de contenido.

Al jugar con el tablero de cuatro rombos, se deberá seleccionar las 16 cartas que contiene la estrella del mismo color, mézclalas muy bien y colócalas en el tablero de tal forma que la estrella quede visible. Ningún jugador podrá mirar los elementos que quedan escondidos aún.

Modalidad:

Se propone un nivel inicial con el tablero de cuatro rombos, para tres a cuatro jugadores.

Un nivel más avanzado con sus nueve rombos con un número de jugadores de diez a quince. Depende de las habilidades de los jugadores.

Objetivo: Encontrar el mayor número de parejas. Estas se logran cuando un mismo jugador voltea dos cartas y es el mismo personaje, de no ser así se dejarán como las volteo el jugador.

EJEMPLO: TABLERO DE CUATRO ROMBOS

JUGADORA





Inicia volteando esta ficha y descubre esta carta especial

Esta se dejará así, si la siguiente carta que se levante no es igual.

Posteriormente voltea esta ficha, al no ser el mismo personaje la debe dejar así. Continuaría el turno del siguiente jugador (si hubiese levantado el dragón se la lleva)



Aquí todos los jugadores deberán estar atentos cuáles fueron los personajes que se ocultaron para poderlos levantar si saben la ubicación de su pareja.

Gana el jugador que tenga más parejas, en caso de haber empate el que más parejas tengan de cartas especiales



SEGUNDA VARIANTE

MEMORY COLECTIVO

Arma el tablero con la cantidad de rombos con la que desees jugar. Tal y como se muestra en la sección de contenido.
Al jugar con el tablero de cuatro rombos, se deberá seleccionar las 16 cartas que contiene la estrella del mismo color, mézclalas muy bien y colócalas en el tablero de tal forma que la estrella quede visible. Ningún jugador podrá mirar los elementos que quedan escondidos aún.

Modalidad:
Se propone un nivel inicial con el tablero de cuatro rombos, para tres a cuatro jugadores.
Un nivel más avanzado con sus nueve rombos con un número de jugadores de diez a quince. Depende de las habilidades de los jugadores.
Objetivo del juego: Encontrar el elemento que le indique el jugador de al lado en cada ronda para así tener la mayor cantidad de fichas.

EJEMPLO:

TABLERO DE CUATRO ROMBOS



JUGADOR 2

Levanta la carta y sale esta ficha



Como no coincide con el elemento que le indicaron la deja como la volteó y le indicará el elemento al jugador siguiente

JUGADORA 1



Inicia diciendo el elemento que quiera al jugador de su izquierda “fuego”

JUGADORA 3



Aquí todos los jugadores deberán estar atentos en cuáles fueron los personajes que se ocultaron para poderlos levantarlo cuando le indiquen ese elemento.

Gana el jugador que más puntos tenga, estos se deben sumar por una sola cara. En caso de empate el que más cartas especiales haya alcanzado.

No se podrá repetir el elemento que le indicaron para levantar la ficha al siguiente jugador.
Se debe respetar el bloque de los cuatro elementos, ejemplo, si iniciaron con fuego, el siguiente jugador indicó agua y el tercero tierra, el siguiente jugador deberá decir aire para cerrar este bloque, no obstante, el siguiente jugador podrá indicar cualquier elemento excepto aire.













Gana el jugador que más puntos tenga, estos se deben sumar por una sola cara. En caso de empate el que más cartas especiales haya alcanzado.



TERCERA VARIANTE

LANZAR Y MOVER (VOLTEAR)
RELANZAR Y BLOQUEAR.

Arma el tablero con la cantidad de rombos con la que desees jugar. Tal y como se muestra en la sección de contenido.
Al jugar con el tablero de cuatro rombos, se deberá seleccionar las 16 cartas que contiene la estrella del mismo color, mézclalas muy bien y colócalas en el tablero de tal forma que la estrella quede visible. Ningún jugador podrá mirar los elementos que quedan escondidos aún.

Modalidad:
Se puede juagar con el tablero de cuatro rombos, este sería un nivel avanzado. Esta variante se juega totalmente en silencio, ningún jugador podrá hablar.
Objetivo: Ser el primero en conseguir los cuatro elementos de las fichas más pequeñas.

Los cuatro jugadores lanzarán cada uno su dado, si coinciden en los cuatro elementos cada uno se llevará una ficha pequeña del elemento que le indique el dado.

EJEMPLO:



Como hubo coincidencia, cada uno se llevó una ficha pequeña del elemento que le indicó su dado.

Si no sacaron los cuatro elementos y por el contrario se repitieron uno o varios, ningún jugador se llevará la ficha pequeña del elemento, pero podrán voltear una ficha del tablero, si coincide con el elemento del dado o saca una carta especial se lleva la ficha. Sin embargo, sino es el elemento debe dejar la ficha por el lado del personaje que destapó.

EJEMPLO:



TABLERO DE CUATRO ROMBOS

La jugadora 3 volteó el gato de aire y dejó al descubierto un personaje de fuego, como el dado le indico agua no se lleva la carta y la deja por el personaje de fuego.

La jugadora 1 volteó la princesa de fuego y dejó al descubierto una carta especial la cual se puede llevar.

La jugadora 4 volteó la princesa de agua y dejó al descubierto un personaje de tierra, como el dado le indico tierra se lleva esa carta.

Se podrá bloquear una ficha pequeña de elemento con 5 puntos sumados de las fichas de los elementos del tablero.



Cuando vuelva haber una coincidencia de los cuatro elementos en los dados, si algún jugador ya tiene esa ficha pequeña del elemento deberá voltear una de las fichas del tablero, si coincide con su elemento se lleva la ficha del tablero y no podrá adquirir una ficha pequeña de elemento, pero si saca una carta especial en la que la fusión tiene el elemento que indicó el dado, deberá reconocer el otro elemento de la fusión y mirar si puede robar ese elemento a otro jugador. Este solo podrá ser robado si el jugador que lo tiene no lo tiene bloqueado (se bloquean con las cartas especiales que coincida con el elemento).

Los demás jugadores si se llevarán su ficha pequeña de elemento.

EJEMPLO:



JUGADORA 1



Esta carta especial del turno anterior le permite bloquear la ficha pequeña de su elemento tierra porque la fusión tiene dicho elemento.

Para bloquearlo deberá colocar la carta especial al frente de la ficha pequeña y ya no podrá ser robada por los demás jugadores.

No se podrá bloquear dos fichas pequeñas de elementos con una sola carta especial.

EJEMPLO:

TABLERO DE CUATRO ROMBOS

JUGADOR 2

Sacó fuego

JUGADORA 1

Sacó tierra

JUGADORA 3

Sacó agua

JUGADORA 4

Sacó aire



La jugadora 1 ya tiene ese elemento y como no puede coger una ficha pequeña de elemento levanta una carta. En este caso saca una carta especial que contiene el elemento (tierra) que le indica el dado, para poder robar alguna ficha pequeña de elemento debe tener en cuenta el otro elemento en este caso aire y mirar qué jugador lo tiene. Si este no se encuentra bloqueado se lo puede robar.

Aquí se evidencia que la ficha pequeña del elemento aire no se encuentra bloqueada, por ende la jugadora 1 puede robarla.

En esta simulación los jugadores 2, 3 y 4 se llevarían las fichas pequeñas de elementos y la jugadora 1 solo si está atenta y observa que puede robar el elemento aire de la jugadora 3 al no estar bloqueado.



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

MAESTRÍA EN DESARROLLO HUMANO Y
EDUCACIÓN SOCIOAFECTIVA