

# La asombrosa carrera del juego de mesa

## Diseña tu propio juego de mesa

¿Qué es un juego de mesa?  
¿De qué manera es diferente de un rompecabezas, un juguete u otra actividad divertida? No hay un consenso universal sobre qué constituye un juego de mesa, pero algunos componentes generalmente aceptados incluyen la existencia reglas, tomas de decisiones, objetivos, interacción y el potencial de que el juego cambie cada vez que se juega. Las jóvenes juegan juegos de mesa todo el tiempo. Ahora, ¡SciGirls las desafía a crear el suyo propio!

### COMIENZO INTELIGENTE

- ★ Pide a las jóvenes que traigan de casa al menos uno de sus juegos favoritos<sup>1</sup> (incluyendo las instrucciones).
- ★ Ofrece juegos de mesa adicionales (ya sea de tableros o de cartas) a quienes no traigan uno.

Ver a las SciGirls hablar sobre importantes aspectos de juegos de mesa en **Cambio de juego** (Identificar y Definir).



## Necesitarás (por grupo pequeño)

2+ horas

- papel y lápiz
- notas adhesivas
- plumones
- cuerda
- cinta
- tijeras
- tarjetas de 3" x 5"
- múltiples fichas de juego para las jugadoras
- papel de distintos tamaños
- 2 o más juegos de mesa diferentes con sus reglas

**1. Realizar una lluvia de ideas.** Dado que el objetivo de esta actividad es crear un juego, pídeles a las jóvenes que trabajen en grupos pequeños<sup>5</sup> para observar cómo funcionan los juegos que trajeron. Antes de jugar, deben decidir qué observaciones documentar sobre los juegos que están jugando. Estas son algunas cosas que deben tomar en cuenta:

- ★ **Mecánica:** Cómo funcionan las cosas y de qué manera se usan las fichas en una partida. Por ejemplo: cómo se pueden ganar puntos, repartir tarjetas y lanzar dados.
- ★ **Objetivo:** Cómo se gana o termina una partida. Ejemplos: alcanzar primero el final del tablero, ganar la mayor cantidad de fichas, recolectar la mayor cantidad de tarjetas.
- ★ **Piezas de juego:** Artículos que se utilizan para jugar un juego. (No todos los juegos tienen piezas) Por ejemplo: dados, fichas de jugadores, tarjetas, figuritas y dinero de juego.
- ★ **Tema:** La historia que cuenta un juego. (No todos los juegos tienen un tema). Ejemplos: aventuras animales, resolver un misterio.
- ★ **Reglas del juego:** Instrucciones para las jugadoras sobre cómo jugar el juego. Algunos juegos pueden jugarse con un mazo de cartas normal y las instrucciones del juego se aprenden de alguien que lo ha jugado antes. Otros juegos tienen sus propias piezas particulares y requieren instrucciones complejas.
- ★ **Bucle central:** Los pasos en un juego que uno hace una y otra vez al jugar. Es un conjunto de cosas que la jugadora hace durante su turno. Por ejemplo, lanzar los dados, mover la ficha en el tablero, tomar una carta, jugar una carta o pasar los dados al siguiente jugador.

# La asombrosa carrera del juego de mesa

**2. Investigar.** Reparte un juego a cada grupo pequeño <sup>5</sup> y pídeles que lean las instrucciones incluso si ya lo han jugado varias veces. Antes de comenzar, pide a cada miembro del grupo que seleccione uno de los componentes del juego que deberá observar. Asegúrate de que cada quien elija un componente diferente. Mientras juegan el juego, deben documentar sus observaciones sobre el componente que eligieron. Tras 15 minutos, detén el juego y discutan:

- ¿Qué mecánicas observaron al jugar?
- ¿Hay objetivos claros? ¿Cómo saben ganaron o que el juego ha terminado?
- ¿Qué tipo de fichas de juego se usan?
- ¿De qué trató su juego? ¿Tenía un tema?
- ¿Pueden identificar el bucle central del juego que jugaron?
- ¿El juego es suficientemente divertido o interesante como para querer jugarlo otra vez?
- ¿Las reglas son fáciles de entender? ¿Tienen sentido? ¿Falta algo o hay algo que podría ser más específico?

**3. Presentar la información sobre el cliente.** Un empresa desea crear un juego nuevo para chicas de primer y segundo grado que puedan jugar de dos a cuatro niños y que no tome más de 15 minutos en completarse. Presenta el **Desafío SciGirls**: Crear un juego que cumpla con los requisitos del cliente. <sup>2</sup>

**4. Planear.** Pide a cada grupo que elija una mecánica para su juego. Los grupos deben idear estos cuatro elementos:

- Tema** Asegúrense de que atraiga a chicos de primer y segundo grado. ¡Alienta la creatividad!
- Objetivo** Un objetivo puede ser la forma en que termina el juego, en lugar de la forma en que un jugador gana.
- Piezas de juego** Recuérdales que no todos los juegos usan piezas, por ejemplo las escondidillas.
- Reglas del juego** Pídeles a las jóvenes que escriban instrucciones claras para jugar el juego.

**CONSEJO:** Si las jóvenes se estancan y no saben qué tipo de juego crear, sugiereles que comiencen con un juego que ya conozcan y lo modifiquen para ajustarlo a su tema.



**5. Crear un prototipo y ponerlo a prueba.** Crear un prototipo de juego utilizando los materiales disponibles. <sup>2</sup> Esta versión no debe ser el juego final refinado, pueden ser solo pedazos de papel. Sin embargo, el prototipo debe incluir indicaciones por escrito para que otro grupo pueda jugar. Cada uno de los grupos debe jugar su juego antes de compartirlo con las demás.

**CONSEJO:** Las jóvenes podrían tener dificultades para compartir una creación incompleta. Recuérdales que los prototipos son una parte importante del proceso de diseño y hasta las científicas e ingenieras profesionales batallan al diseñar algo nuevo. Ofréceles a las jóvenes retroalimentación positiva sobre su avance y procesos y destaca las características que hacen su juego único.



# La asombrosa carrera del juego de mesa

## 6. **Compartir.** Cada grupo ahora deberá jugar el prototipo de juego de otro.

Una joven de cada grupo debe permanecer con su juego para escuchar retroalimentación, tomar notas y ayudar al grupo que lo está probando si encuentran problemas. Al final de las pruebas, pide a cada grupo que proporcione retroalimentación sobre los juegos que jugaron. ¿El juego fue divertido? ¿Las reglas del juego son claras? ¿Qué les gustó sobre el juego? ¿Qué no les gustó? ¿Se les ocurre alguna manera de mejorarlo?

Ver a las SciGirls experimentar con pruebas de usuario en **Cambio de juego** (Planear y Probar).

**7. Crear un prototipo.** Con base en la retroalimentación que recibieron, cada grupo debe refinar su juego al añadir o eliminar distintos componentes, uno a la vez (mecánica, objetivo, fichas de juego, etc.). Los grupos deben poner a prueba su juego tras cada cambio. Pídeles a las jóvenes que añadan un título al juego y se aseguren de que las reglas se escriban claramente para que cualquiera pueda tomar el juego y jugar. (Si tienen tiempo, los grupos pueden poner a prueba sus instrucciones al observar a un nuevo grupo jugar sin ayuda.)

**8. ¡Hora de jugar!** Reserva tiempo para que todas puedan jugar tantos juegos como sea posible. ¡Inviten a sus familias! Celebra los éxitos de cada grupo y reserva un momento para que los grupos puedan compartir sus procesos y dilemas.<sup>3</sup>

## Desafiar los estereotipos

Presenta a las jóvenes diversas modelos a seguir para ayudar a contrarrestar los estereotipos.<sup>4,6</sup> Laura Beukema es una diseñadora de juegos interactivos que ha creado galardonados juegos para PBS KIDS. Laura ha encabezado todas las etapas del proceso de diseño de juegos desde dirección de arte hasta desarrollo de contenido y gestión de proyectos. También diseña sitios web y crea y administra contenido en la red. En su tiempo libre, Laura es una ávida creadora de manualidades y disfruta jugar juegos de todos tipos.



### ¡Las SciGirls también juegan!

El personal de SciGirls ha desarrollado juegos para las jóvenes. Échales un vistazo con tu grupo en [pbskids.org/scigirls/games](https://pbskids.org/scigirls/games)

#### Code Quest

¡Lleven a Subbie el Submarino en una aventura de programación en las profundidades!

#### Dream Team

¡Jueguen este juego cooperativo para aprender más sobre trabajar juntas para cambiar el mundo!

#### Aquabots

Aprendan sobre la flotabilidad al diseñar un vehículo de operación remota (ROV) para ayudar a recuperar un anillo del agua en este juego en línea.

#### Creature Features

Utilicen herramientas como binoculares y un micrófono para ayudar a encontrar los animales que Izzie necesita para su película en este juego.