UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

IMACS
imagen | arte | cultura | sociedad

Los elementos gráficos de los juegos de mesa y su función como apoyo para la integración social en adultos.

Tesis para obtener el grado de

Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Presenta

Lic. Miguel Ángel Rico Soto

Director de tesis

Dr. Héctor C. Ponce de León Méndez

Codirector de tesis

Dr. Antonio Makhlouf Akl

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Junio 2026

Cuernavaca, Morelos, México

La Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (MIMACS) está acreditado en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP) de la SECIHTI.

Agradezco a la SECIHTI como patrocinador del proyecto realizado como tesis de maestría durante el programa de estudio de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Así mismo agradezco a mi familia que me ha respaldado y hecho sacrificios constantes a lo largo de mi trayecto académico, ha sido un ejercicio de amor y tolerancia recíproca para con todos los miembros de mi familia.

También debo expresar mi gratitud para con el CDC Los Chocolates en La Carolina y su equipo, por abrirme un espacio en el cual realizar actividades de esparcimiento pero que también permiten que esta investigación se pueda desarrollar. Espero que nuestras relaciones amistosas se prolonguen aún después de la colaboración con la Facultad de Diseño de la UAEM.

A mi hermana y a mis sobrinos por alegrarme los días en momentos en que estaba demasiado ensimismado en mis propios pensamientos, aunque eso implicase el sacrificio de tiempo se compensaba con sanidad mental.

Agradezco a mis amigos y a los grupos de juego que me han dedicado un espacio de su tiempo para probar cada uno de los juegos que forman parte de esta investigación, pues he tenido la oportunidad de convivir con estos jugadores y conseguir la convivencia social a un nivel personal con ellos.

Contenido

Introducción……..……..……8

Planteamiento del problema…….……9

Pregunta de investigación……..11

Hipótesis……...……..11

Objetivo general……..……..12

Objetivos específicos…….……12

Justificación…….,……12

Metodología de la investigación……15

Estado del arte…… ……19

Capítulo 1: El Juego, Definición e Importancia al Momento……..……..22

1.1 Definición del juego……23

1.2 Juguetes y juegos de mesa…….26

1.3 La importancia del juego: Papel histórico y cultural……29

1.4 Juego e integración social……33

1.5 Categorías del juego ……..36

1.6 Los tipos de juegos de mesa……42

1.6.1 Juegos según el número de participantes……42

1.6.2 Juegos según las mecánicas que los componen……44

1.6.3 Según los materiales de juego……48

1.7 Los juegos seleccionados para este proyecto.....50

1.8 ¿Por qué estos juegos?.....54

Capítulo 2: La Imagen, Definición y Elementos……..58

2.1 La imagen……..59

2.2 Definición imagen……..60

2.3 Elementos de la imagen……..62

2.4 Diseño y Accesibilidad ……..……..……66

Capítulo 3: Los Elementos Gráficos de los Juegos de Mesa y su Función en el Juego……68

3.1 Elementos gráficos del juego de mesa……69

3.2 Tipografía……..69

3.3 Iconografía……..……74

3.4 Diagramas……..……79

3.5 Cartas y tarjetas……..……85

3.6 Fichas y recortables……..……89

3.7 Tableros……..……93

3.8 Libros de reglas ……94

3.9 Cajas y empaques……..……98

Capítulo 4: Análisis y Exploración de la Información……..……105

4.1 Los elementos de los juegos seleccionados……...106

4.1.1 *Hanabi*……..……106

4.1.2 *Fantasma Blitz*……..……112

4.1.3 *NMBR9*..……118

4.2 Categorías y modelos de interacción……..125

4.3 Actividades lúdicas para la integración social……128

4.4 Diseño y aplicación del instrumento de recolección de datos…131

4.4.1 Justificación del enfoque mixto……..……132

4.4.2 Descripción del instrumento……..……..133

4.4.3 Operacionalización de las preguntas……..……..133

4.4.4. Observaciones de los grupos de juego……...135

4.4.5 Validación del instrumento……..…..137

4.4.6 Procedimiento de aplicación……..…..138

Capítulo 5: Análisis y Presentación de Resultados……..……..140

5.1 Perfil sociolúdico……..……141

5.2 Diseño gráfico y experiencia lúdica……143

5.3 Acceso y comprensión ……...……..147

5.3.1 Complejidad percibida……..……147

5.4 Juego y cohesión social……151

5.4.1 El juego para el reconocimiento y como espejo social……..151

5.4.2 Expansión del círculo social……152

5.5 Síntesis del análisis……154

Conclusiones……156

El diseño gráfico como facilitador de cohesión……157

Eficacia del sistema de comunicación visual……..159

Elementos gráficos clave para la integración……160

Comprobación de la hipótesis……161

Algunos hallazgos inesperados……..162

Recomendaciones……..161

Referencias……167

Referencias lúdicas ……169

Anexos en vídeo……..172

Anexo, **instrumento aplicado**……...172

Introducción

El proyecto tiene como propósito explorar las posibilidades que ofrecían los juegos de mesa. Esto se abordó a través de una relación tripartita entre la imagen, las interacciones de los jugadores y los juegos de mesa, un enfoque que hasta el momento ha sido poco explorado en la literatura especializada. De esta manera, se buscó revalorizar la experiencia del juego como una actividad significativa y relevante para los adultos, destacando su potencial para difundir conocimientos y facilitar la creación de relaciones sociales saludables entre los individuos.

En el aspecto teórico se consideraron las características bajo las cuales Johan Huizinga, autor de Homo Ludens (1938), definió el juego, a saber: ser voluntario; tener límites espaciales y temporales (un paréntesis en la vida “corriente”); ser desinteresado; y tener un sistema de reglas aceptado de manera colectiva por sus participantes. Aunado al papel que jugaba la imagen a través de sus elementos gráficos en los juegos de mesa, cuyo propósito principal era la integración y fortalecimiento de la interacción social, para que estos pudieran producir una afinidad o interés en la participación de los implicados; esto a través de la recopilación de las experiencias por parte de “grupos de juegos” que pudieran narrar sobre la manera en la que los distintos participantes se relacionaban con los juegos seleccionados y sus elementos.

Es necesario realizar la distinción entre el juego, el juguete y el juego de mesa, para definir de mejor manera qué definía al juego de mesa y la manera en que interactuaba o se distinguía de estos conceptos.

En cuanto a los principales elementos gráficos del juego de mesa planteados por Daniel Solis en *Graphic Design for Board Games* (2025), y tratándose todos de juegos

que implicaron al jugador a un nivel cognitivo que no dependía del azar y cuyas mecánicas ofrecían diferentes maneras de interactuar a los usuarios, tanto entre ellos como con los demás participantes. Los juegos seleccionados son: *Hanabi, Fantasma Blitz* y *NMBR9*.

Planteamiento del problema

El juego es una actividad que ha acompañado a la humanidad desde tiempos ancestrales, incluso antes de la invención de la mayoría de nuestros métodos de investigación o de nuestras expresiones culturales. En diversos momentos de la historia, el juego ha ejercido un papel ceremonial y social de gran relevancia. Sin embargo, actualmente es una actividad que se desempeña con poca frecuencia por parte de la población adulta, esto debido a factores que van desde la consideración de que es una actividad que se debe limitar a la infancia, hasta la falta de tiempo generada por actividades laborales; María Gabriela Ensinck señala en un artículo para la página web de *La Nación* que este fenómeno se debe a "'factores culturales, el miedo al ridículo y la falta de tiempo', los cuales atentan contra el espíritu lúdico en la edad adulta" (Ensinck, 2010).

Otra perspectiva del porqué los juegos de mesa no son una actividad frecuente entre personas adultas es propuesta por Tomás Díaz en *Breve historia de los juegos de mesa* (2023), remontando su explicación al periodo de la revolución industrial y hasta finales del siglo XIX, periodo en el que finalmente fue posible crear y distribuir juegos de mesa. Sin embargo, viniendo de un periodo en el que los juegos de cartas y azar eran mal vistos socialmente al asociarse estos a los vicios y a las apuestas, fue necesario

infantilizar los juegos de mesa de manera que estos pudieran entrar a los hogares sin ser relacionados con aspectos negativos. Esto implicó en principio la sustitución de los dados por ruletas que arrojaban los mismos resultados, y volviendo a las cartas como un complemento y no el eje de los juegos, dando lugar a la creación de una gran cantidad de juegos de tablero. Esto a su vez llevó a que el juego de mesa se asociara como una actividad infantil, imagen que persistió como la predominante hasta finales del XX, sin haber desaparecido del todo actualmente.

Aunque se ha buscado explorar los beneficios del juego (y el juego de mesa) como una herramienta didáctica, social y cognitiva, la mayor parte del conocimiento generado en este ámbito usualmente termina por enfocar sus esfuerzos exclusivamente en la infancia.

Sumando a esta problemática, usualmente las investigaciones que abordan los beneficios del juego como una herramienta para la interacción social, o para explorar su potencial como herramienta para el aprendizaje, suelen excluir un factor que se considera determinante para que el juego de mesa pueda cumplir cualquiera de estas funciones adecuadamente: La imagen.

Al tomar en consideración el papel de la imagen en una relación con el juego, el aprendizaje y la interacción social, surge una serie de interrogantes que al momento no han sido explorados lo suficiente y que ofrecen una oportunidad para aprender más sobre esta relación para facilitar el acercamiento de los jugadores y explorar los beneficios que se pueden obtener a través del juego para el aprendizaje y la interacción social entre los individuos durante la edad adulta.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, lo que se pretendió con la presente investigación fue la comprensión de los tres elementos centrales: el juego, la imagen y la comunicación visual, para así conocer la relación a través de la cual el juego, por medio de la imagen, pudo desempeñar una función social y didáctica, de manera que este pudiera ser aprovechado para ayudar a mejorar la calidad de vida de las personas. Al establecer durante el desarrollo de la presente investigación cuáles elementos favorecieron la interacción de los jugadores con el juego y les permitieron generar una afinidad que facilite el proceso de comunicar su mensaje, es decir, entender el proceso de alfabetización y comunicación visual que crearon los juegos de mesa a través de la interacción de sus elementos gráficos.

Pregunta de investigación

¿De qué manera los juegos de mesa, a través de la relación entre sus elementos gráficos, pueden ser usados como herramienta para facilitar el establecimiento y la creación de nuevos lazos sociales en personas adultas?

Hipótesis

Los juegos de mesa, a través de la interacción entre cada uno de sus elementos gráficos y las distintas mecánicas a las que dan lugar, pueden ser usados como herramientas para reforzar lazos sociales, facilitar la creación de nuevos vínculos entre adultos, cumpliendo un rol práctico en favor de la integración social.

Objetivo general

El objetivo de esta investigación fue analizar las interacciones de los elementos gráficos de los juegos de mesa, la manera en que fueron usados para plantear las mecánicas de los juegos de mesa y cómo estas mecánicas dieron lugar a diferentes tipos de interacción entre los participantes de la actividad lúdica que pudieron favorecer a la integración en adultos.

Objetivos específicos

- Analizar cómo los elementos gráficos de los juegos de mesa facilitan la interacción y cohesión grupal durante la experiencia lúdica en adultos
- Identificar y describir el sistema de comunicación visual interno que promueve la accesibilidad y participación social
- Determinar los elementos gráficos (tipografía, uso de color, diagramas, etcétera) que favorecen la comunicación interpersonal y la integración social durante el juego de mesa
- Evaluar el impacto de las mecánicas de juego, mediadas por el diseño gráfico, en la formación de vínculos sociales y el sentido de comunidad entre jugadores adultos

Justificación

El propósito de esta investigación toma sustentos de distintos factores. En primer lugar, surge del interés por profundizar en la relación entre el juego, la imagen y el aprendizaje, un área que ha sido poco explorada en estudios previos. En segundo lugar, se inspira en la obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938), la cual analiza el papel cultural, social e histórico del juego y sirve como marco de referencia para este trabajo para definir lo

que es el juego y sus principales características. Finalmente, la investigación busca explorar los beneficios que los juegos de mesa pueden aportar al desarrollo social en la edad adulta, un aspecto que también ha recibido escasa atención en la literatura especializada.

La idea de esta investigación surge a partir de la curiosidad generada en el autor, debido a que es una persona afín a los juegos de mesa que involucran algún grado de estrategia (o que involucran temáticas relacionadas con la ciencia, la ciencia ficción o la historia) y que mantienen un marcado factor competitivo, sin necesariamente perseguir la victoria como fin primario, sino la interacción interpersonal con los jugadores como una manera de relacionarse socialmente con las personas de su entorno. Dada esta relación cercana con el juego, tanto con fines didácticos como sociales, surgieron de manera natural interrogantes sobre cómo estos juegos, diseñados para fomentar la interacción y brindar información relacionada con su eje temático, pueden ser utilizados para reforzar e incluso generar nuevos conocimientos. Además, siendo el investigador un diseñador gráfico, surge la interrogante de cuál es el papel de la imagen en este proceso de aprendizaje e interacción social a través del juego, ya que cada uno de estos juegos cuenta con elementos gráficos característicos que facilitan su accesibilidad tanto para jugadores primerizos como para aquellos más experimentados, como los que juegan de manera regular.

Es decir, existe un sistema de comunicación visual interno que proporciona contexto para que estos juegos puedan ser comprendidos y disfrutados, por lo que resulta relevante analizar cómo estas imágenes influyen en el proceso del juego, la interacción social y la comunicación de sus propias mecánicas. Todo esto en un contexto

de juegos y jugadores que buscan una complejidad superior a la que veríamos en juegos destinados a un público infantil o en juegos que dependen meramente del azar, es decir, lo que se busca responder es la manera en que el juego se relaciona con el aprendizaje, la imagen y la construcción de relaciones sociales durante la edad adulta.

Por supuesto, lo natural al intentar encontrar respuesta a estas interrogantes es buscar investigaciones que hayan tenido como propósito ahondar en el juego, su relación con el aprendizaje (sea social o intelectual) y la relación que puedan tener estos elementos con la imagen; sin embargo, al hacerlo, lo que se encuentra es un vacío de conocimiento, ya que, como menciona en la investigación *El juego de mesa en adultos mayores: la gran herramienta social*, “La acción de jugar y su funcionalidad han sido estudiadas por sociólogos y psicólogos y, tanto los niños como los adultos de todas las épocas, han jugado. Sin embargo, son escasas las investigaciones que estudian el juego y sus efectos en la vejez o en la etapa adulta*”* (Álvarez Morillas y Rodríguez Megías, p. 4), con tan solo intentar buscar en sitios como Google Académico y Redalyc, portales para buscar información e investigaciones sobre cualquier área, información relacionada con el juego de mesa y el aprendizaje, se encuentra una amplia variedad de investigaciones relacionadas con la infancia y en contextos de Educación Básica, o por el caso contrario, escasas investigaciones que buscan explorar los beneficios sociales y para la salud cognitiva que pueden ofrecer los juegos de mesa en personas de la tercera edad, abriendo una brecha considerable en lo que respecta al juego y el aprendizaje en individuos en una edad superior a los 16 años. Asimismo, se suma a este vacío de conocimiento una casi completa omisión del papel de la imagen en estos procesos.

Habiendo planteado el origen de esta curiosidad y señalando la falta de información existente que impide responder a las interrogantes planteadas, esta investigación pretende encontrar las respuestas a las mismas, explorando la relación tripartita que implican el juego, la comunicación visual y la imagen como un conjunto. Y en el camino, plantar la semilla de lo que pueden ser futuras investigaciones que profundicen en estas relaciones y el potencial que tiene el juego en edades posteriores a la infancia, para revalorizar la actividad lúdica como parte de la naturaleza humana, necesaria para el aprendizaje y la salud social del individuo.

Metodología de la investigación

Para llevar a cabo la presente investigación, y con el propósito de comprobar o de descartar los enunciados bajo los cuales se propone la capacidad de los juegos de mesa como una herramienta para favorecer tanto al aprendizaje, como al desarrollo social de los individuos, es necesario hacer empleo de herramientas que permitan recopilar información tanto de manera documental como empírica, ya que además de buscar documentar las maneras en que el juego puede ser aprovechado a nivel sicológico y didáctico, también es necesario conocer la perspectiva de los jugadores voluntarios involucrados en esta investigación a través de la recolección de sus opiniones, y experiencias, por medio de cuestionarios y la libre redacción de la manera en que experimentaron los juegos de mesa seleccionados.

En lo referente a la investigación documental, se llevó a cabo una revisión sistemática de las fuentes bibliográficas y académicas que abordan la definición y características de los juegos de mesa, con especial atención a aquellos que fomentan la interacción social o tienen un enfoque divulgativo. Además, y para completar la relación

tripartita que se propone como parte del planteamiento de esta investigación, se analizan los elementos gráficos que componen estos juegos, como el uso de color, tipografía, ilustraciones y la cohesión temática, para comprender su papel en la experiencia del jugador.

Una vez determinado qué se puede considerar como un juego de mesa, es necesario seleccionar una serie de juegos que cumplan con los requisitos para favorecer o inducir la interacción del jugador con otros jugadores o con una temática didáctica o divulgativa concreta. Estos juegos fueron probados por grupos de jugadores voluntarios. Para esto se consultó la información teórica existente para categorizar al juego, además de considerar los diferentes tipos de juegos de mesa que existen.

Como se ha señalado previamente, la existencia de un vacío de conocimiento relacionado con el papel del juego durante la edad adulta (siendo que en su gran mayoría, al momento en que se realiza esta investigación, se centran en el potencial del juego durante la infancia, y de manera mucho más moderada en la tercera edad) dota a esta investigación de un carácter exploratorio, por lo que se buscó crear tres o más grupos de jugadores voluntarios en diferentes entornos sociales y con un espectro de edad variado, pero buscando que de manera regular estos se encuentren formados por jugadores en edades posteriores a los 16 años (por asignar una edad cercana a la adultez).

La manera de recopilar datos de los jugadores buscó explorar propiedades tanto cualitativas como cuantitativas de los juegos de mesa seleccionados, y recopilar data relacionada a criterios tanto de experiencias personales en lo referente a las interacciones sociales generadas durante el juego, los aspectos relacionados a la

importancia de la imagen durante el juego y la percepción de los usuarios respecto a la manera en que los elementos gráficos fueron usados como una guía a través del juego; es decir, la investigación desarrollada tiene un enfoque mixto.

De manera adicional, se buscó recopilar información documental relacionada con el desarrollo social de los individuos que pueda relacionarse con el juego y las interacciones sociales que tengan lugar durante éste.

Es necesario definir los aspectos cualitativos y cuantitativos que se consideraron al diseñar herramientas para la recopilación de datos por parte de los jugadores voluntarios. Una vez establecidos estos aspectos, fue posible implementar instrumentos que permiten recopilar información de manera precisa y eficiente. En cuanto a los aspectos cualitativos, se evaluó la afinidad generada por los elementos gráficos presentes en los juegos, considerando las opiniones de los jugadores respecto a características como:

- El uso de colores
- Los materiales
- La tipografía
- La iconografía
- Tarjetas, fichas y otros elementos físicos
- Legibilidad, composición, nivel de integración, simplicidad o complejidad

Experiencias, sean positivas o de estrés, generadas a través de los juegos, esto considerando aspectos como si el objetivo del juego es la competitividad de los

jugadores, o si por el contrario busca la colaboración de todos los jugadores implicados, tomando en cuenta:

  - Aspectos que ofrecen los juegos, en opinión de los propios jugadores, para facilitar o cambiar las mecánicas de interacción social con los demás jugadores
  - Temáticas de interés que podrían ser exploradas a través de los juegos de mesa
- Cuantitativas, encontrando entre estas:
  - Conocimientos generados a través de los elementos gráficos de los juegos de mesa seleccionados
  - El qué tanto puede ser reducida la temática de un juego de mesa sin que este mantenga cohesión con sus mecánicas y pueda transmitir la información que se propone en el mismo
  - Comparar la eficiencia de diferentes elementos gráficos (como colores, materiales y tipografías) en la transmisión de información y la facilitación del aprendizaje en los juegos de mesa seleccionados. Para ello, se analizará cómo estos elementos contribuyen a la cohesión temática y a la claridad del mensaje interno del propio juego, utilizando criterios basados en el análisis de la imagen y la retroalimentación de los jugadores

Una vez recopilados todos estos datos, se llevó a cabo un análisis que permite conocer las facilidades que han ofrecido los juegos de mesa a los jugadores para aprender, interactuar con otros individuos, y qué elementos gráficos ofrecen facilidades para llevar a cabo todas estas relaciones y que ayuden a comprender de mejor manera

la relación a través de la cual el juego y la imagen pueden ayudar a los individuos a generar nuevos conocimientos y a crear, fortalecer y ayudar a sostener relaciones sociales con mayor facilidad.

Estado del arte

Es importante considerar la información que ya existe sobre los juegos y su conexión con la imagen o la comunicación visual. Esto ayuda a entender cómo se relacionan estos tres elementos. Para ello, y en primer lugar, es necesario definir qué es el juego y la función que este ha tenido en los individuos. Para esto se toma en consideración *Homo Ludens* (1938), obra en la cual Johan Huizinga establece las características del juego, así como la relevancia histórica, social y cultural que ha tenido para la humanidad. A través de esta obra se busca establecer la relevancia que sigue teniendo el juego para los individuos en etapas del desarrollo humano posteriores a la infancia.

Otra obra que busca explorar los aspectos socioculturales del juego, y que busca expandir las ideas de Huizinga, es *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo* de Roger Caillois (1958). Entre la información complementaria que se encuentra en esta obra está la categorización del juego con base en distintos aspectos de la interacción que aporta el juego al jugador y a la interacción entre los jugadores, así como también aborda una perspectiva para la sociología que toma a los juegos como base y que invita a la revalorización de la actividad lúdica para el desarrollo social y la pedagogía.

En primer término, el análisis de los elementos gráficos de los juegos fue llevado a cabo considerando la obra de Dondis A. Dondis, *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual* (1984), donde se abordan las principales características de la imagen

y el cómo en conjunto construyen los sistemas de comunicación visual que nos ayudan a interactuar con los demás, así como con el entorno. Siendo esta la base de la comunicación a través de la imagen, y la alfabetización visual haciendo uso de esta en su papel como código de comunicación; puntos que son clave para comprender cómo los juegos a través de los elementos gráficos pueden favorecer la comunicación o interacción social.

Otra investigación sobre el tema del papel comunicativo y social de la imagen es *Diseño Gráfico para la Gente* (2008), obra en la que Jorge Frascara investiga y aborda tanto el uso como la importancia del diseño gráfico para la generación de mensajes, y el papel que este desempeña a nivel social, teniendo en consideración distintos aspectos y usos de los elementos gráficos, entre ellos el aprendizaje y el impacto que el diseño puede tener.

También resulta relevante la investigación llevada a cabo por Ester Parra en *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño* (2018)*,* artículo donde se abordan conceptos similares propuestos en la presente investigación, para la creación y difusión de conocimientos, en este caso relacionados con la enseñanza de nivel superior en estudiantes de diseño gráfico; dando peso a la capacidad de la imagen y el juego para la generación de recursos didácticos para el aprendizaje y como un recurso pedagógico con potencial para expandir su uso más generalizado en la enseñanza.

Se toma en cuenta la investigación realizada por Pere Cornellà, Meritxell Estebanell y David Brusi, para el artículo *Gamificación y aprendizaje basado en juegos (*2020), donde se llevó a cabo la exploración de elementos didácticos de diseño para la enseñanza de conceptos básicos de geología, sirviendo como una referencia en lo que

respecta al papel de la imagen en el uso de los juegos como una herramienta didáctica, para el aprendizaje centrado en temas específicos.

Para definir los elementos gráficos de los que están compuestos los juegos de mesa, así como comprender el papel que desempeña cada uno de estos durante la actividad lúdica, se toma en consideración el trabajo de Daniel Solis en *Graphic Design for Board Games* (2025). En esta obra no solo se menciona sobre los elementos que componen el juego de mesa y su propósito en el juego, sino que además profundiza en aspectos de diseño gráfico que permiten su uso de manera óptima para que los usuarios de cada juego puedan comprender y leer con mayor facilidad en favor de un mejor acceso y un flujo de juego con la menor cantidad posible de malinterpretaciones o confusiones posibles durante la actividad lúdica.

Como se mencionó, el vacío de conocimiento referente al papel que desempeña el juego en etapas de la vida posteriores a la infancia; por ello se considera relevante la investigación *El juego de mesa en personas mayores: La Gran Herramienta Social* (2022), de Marta Álvarez Morilla y Lidia Rodríguez Megías, enfocada en el uso de los juegos de mesa para favorecer a la salud mental y las interacciones sociales en un grupo de adultos de la tercera edad, es una investigación a tener en cuenta como uno de los precedentes de la importancia del juego como una actividad que acompaña al individuo, aun después de la infancia, y desempeña un papel importante.

Con base en esta información presentada como los principales sustentos teóricos de esta investigación, y con algunos textos adicionales como apoyo, se comenzó a desarrollar las ideas y conceptos que permitieron llevar a cabo esta investigación.

Capítulo 1:

El juego, Definición e Importancia al Momento

Capítulo 1: El Juego, Definición e Importancia al Momento

El propósito de este capítulo es explorar las características que definen al juego como actividad a través de *Homo Ludens* escrito por Johan Huizinga; establecer la línea, a veces difusa, que separa al juego de mesa del juguete, así asentar una definición para el propio juego de mesa; hacer una revisión histórica sobre la importancia cultural que ha tenido la actividad lúdica a través de ejemplos como el *Senet* egipcio y el *Patolli* mesoamericano a modo de contexto sobre la importancia social del juego de mesa; establecer la relación entre las actividades lúdicas con la integración social; profundizar en el amplio abanico y categorías existentes para el juego, y específicamente para el juego de mesa; y presentar brevemente los juegos que han sido seleccionados para llevar a cabo esta investigación y la razón para ello.

1.1 Definición del juego

En principio, es necesario definir qué es el juego y qué características se le han atribuido para poder considerarlo como un aspecto importante en la vida de los individuos, así como para el desarrollo de la sociedad. Para esto se toma en cuenta las características que señala Johan Huizinga en Homo Ludens (1938) para su definición:

- Libertad: El juego es una actividad libre, por fuera de la corriente de las actividades cotidianas y la vida diaria, la cual además puede interrumpirse y cesar en el momento en que los participantes así lo deseen
- Desinterés: El juego se desarrolla por el propio placer y gusto de jugar, es decir, por fuera de la satisfacción de las necesidades del individuo y sin buscar más beneficios que los que el propio acto de jugar aporta

- Delimitación: El juego es una actividad autocontenida y delimitada dentro de un determinado espacio y tiempo; sin embargo, dentro de esta tercera característica, Johan Huizinga señala un subatributo ligado a esta limitación, el cual es la capacidad del juego para ser retomado o repetirse una vez concluido:

  > Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo. Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales (Huizinga, 1938, p. 27).

- Normado: Los juegos siguen un determinado número de reglas para poder llevarse a cabo, y que, a la manera de contrato social, los jugadores buscarán seguir mientras esperan a su vez que los demás jugadores sigan este mismo reglamento
- Tensión: El juego, al poseer un objetivo delimitado dentro de sus normas, pasa también a ofrecer la posibilidad de alcanzar el objetivo planteado; sin embargo, no siempre ofrece la certeza de ello, sea porque no se cumplen las condiciones o que el juego establezca que existe un factor competitivo y, por tanto, deba haber un lado que pueda ser declarado ganador y un lado como perdedor. La posibilidad de no alcanzar el objetivo y el deseo de cumplir este dentro de las delimitaciones del juego son los que dan lugar a la tensión

Para este proyecto, se acepta que todos estos puntos se cumplen a plenitud a través de cada actividad lúdica, incluyendo, por supuesto, a los juegos de mesa, y es por

ello por lo que será bajo estas condiciones propuestas por Huizinga que se definirá y delimitará la definición del juego. Por lo anterior, para concluir este apartado, se define en esta investigación al juego de la siguiente manera; El juego es una actividad libre y voluntaria; la cual se lleva a cabo por el mero disfrute del propio juego; que puede concluirse con la misma libertad con la cual éste ha sido iniciado; y el cual está delimitado de manera clara por el espacio en el que se realiza, el tiempo en que el jugador o jugadores decidan que se lleve a cabo, y regido por una serie de normas que a su vez son seguidas libremente por sus participantes; además que en el juego existe tanto la posibilidad de alcanzar el objetivo establecido por estas reglas, así como su posibilidad opuesta, la de fracasar en el intento; todo esto haciendo del juego como un paréntesis de las actividades diarias y de la vida cotidiana.

Relacionado con todas estas características, Johan Huizinga introduce un concepto menos formal, pero no menos importante a tener en cuenta a la hora de referirse a la actividad lúdica, tratándose este de lo que él llamó como *El Círculo Mágico* y que se puede considerar como el estado inducido por la correcta armonía de las características ya presentadas previamente:

> Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan solo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano. Así como por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que esta se desarrolla en las mismas formas que aquel, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios

> dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma (Huizinga, 1938, p. 28).

El Círculo Mágico puede definirse como el sistema que crea el juego y los jugadores mientras la actividad lúdica se desarrolla; es la suspensión de la vida cotidiana para dar lugar al espacio y tiempo en el que los jugadores se dejan absorber por la actividad lúdica y todo lo que existe son ellos, el juego y los demás jugadores dentro del orden establecido por sus reglas.

> Dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula (Huizinga, 1938, p. 28).

Ahora que ya se cuenta con la definición del juego como actividad y sus principales características, se puede comenzar a abordar la importancia que tiene el juego para con los individuos y su papel en la cultura a modo de contexto para que se entienda la importancia de esta actividad.

1.2 Juguetes y juegos de mesa

Ya definido qué es el juego, es necesario abordar lo que es un juego de mesa y qué lo distingue de un juguete, siendo que ambos pueden ser considerados objetos lúdicos. Primeramente, se tomarán en cuenta dos aspectos del juego planteados a lo largo de la obra de Jean Piaget *La formación del símbolo en el niño* (1959), en la que continuamente se marca la distinción entre los conceptos de *juego simbólico* y el de *juego de reglas,* que a su vez nos permiten marcar las diferencias entre el juguete y el juego de mesa.

- Juego simbólico: Predominantes en la primera etapa de la infancia, pueden conllevar el uso de juguetes e incluso la creación de juguetes imaginarios (que pueden ser tan simples como palos, flores u objetos de la vida cotidiana); están ligados a la imaginación de quien juega, así como a su espontaneidad, y no están sujetos a ningún tipo de pautas previas a seguir. Un juego puede ir desde lo completamente simbólico (como arrojar piedras al agua para ver cómo se propagan las ondas) a irse acercando progresivamente al juego de reglas (lanzar monedas y tratar de adivinar el resultado o lanzar dados contra otro jugador esperando obtener el más alto)
- Juego de reglas: Cuando el juego simbólico se complica, eventualmente puede desarrollarse hasta convertirse en un juego de reglas; es entonces cuando adopta un carácter diferente, ya que comienza a delimitar la manera en que se lleva a cabo, se establecen reglas y objetivos, se delimita en espacio y en tiempo de una manera más clara que con el juego simbólico. Por tanto, se puede decir que los juegos de reglas pasan a ser juegos estructurados

Sin embargo, un juego de reglas también puede involucrar juguetes; se puede preestablecer qué puede o no puede hacer un automóvil de juguete a la hora de jugar con ellos. Los deportes de estadio y las competiciones deportivas son juegos, que a su vez exigen una marcada disciplina física y práctica, que siguen regidos por cada una de las características con las que Huizinga define al juego; por tanto, es aquí donde se vuelve necesario definir qué es un juego de mesa.

A pesar de que una buena cantidad de teóricos ha estudiado al juego y han definido sus características y categorías, no muchos se han dado a la tarea de

profundizar en especificar qué es el juego de mesa; David Parlett en el *History of Board Games* (2018) generaliza refiriéndose a los juegos de mesa como, parafraseando una traducción, *aquellos que pueden jugarse en una superficie plana como el suelo o una mesa* (Parlett, 2018, pág. 5) sin perder de vista la diversidad de elementos y formas de jugar que engloba el propio término de juego de mesa, dividiéndolos en dos grandes categorías; juegos temáticos y juegos posicionales, sin embargo, no profundizaremos en estas categorías ya que la interpretación del juego de mesa se enfoca principalmente en los juegos *clásicos* que predominarons desde inicios del siglo XX y hacía atrás en el tiempo.

Por otro lado, se cuenta con una definición aportada en *Breve historia de los juegos de mesa* (2023), por Tomás H. M. Díaz Bórquez, la cual dice lo siguiente:

> Un juego de mesa es un conjunto íntegro y sistémico de elementos físicos, abstractos o virtuales, ideados, creados, manufacturados o fabricados con la finalidad de ser utilizados como plataforma de juego única o diversa, dentro de un contexto lúdico relativamente cerrado, preferentemente sobre una mesa o superficie similar, por parte de una o más personas convocadas bajo un cuerpo normativo relativamente estricto, razonablemente divertido, idealmente rejugable y que proponga cierta exigencia dada por las interacciones entre los jugadores y los componentes, pero que no requiera, necesariamente, de una especialización intelectual o técnica, ni de esfuerzo físico equiparable al de un deporte o juego físico. (Díaz Bórquez, 2023, p. 39)

Teniendo en mente esta definición para los juegos de mesa, así como las de juego simbólico y juego de reglas, se puede afirmar que el juego de mesa pertenece a este último grupo, si bien es cierto que existen juegos de mesa que están sujetos a la imaginación de los participantes como los juegos rol, que permite a los jugadores crear

historias e interpretar personajes, aún estos están sujetos a sistemas estructurados (un reglamento, características predefinidas para cada personaje, y un sistema de dados que determina cuán efectivas son las decisiones adoptadas por los participantes, en el caso de juegos como *Dungeons & Dragons* y *Pathfinder*) por lo que aún la espontaneidad en estos juegos está previamente delimitada.

Si se tuviera que sintetizar toda esta información en una sola oración para definir qué es el juego de mesa, en palabras de quien escribe, el resultado sería: "*El juego de mesa es el Círculo Mágico para llevar en el bolsillo".*

1.3 La importancia del juego: Papel histórico y cultural

Para comprender la relevancia del juego en la sociedad contemporánea, es necesario remitirse a sus orígenes y su papel fundacional en la cultura humana. Johan Huizinga, en su obra *Homo Ludens* (1938), sostiene que el juego precede a la cultura y actúa como un germen de las expresiones culturales que dan forma al entorno. Según Huizinga, el lenguaje, el mito, el rito e incluso las actividades religiosas tienen raíces lúdicas, ya que comparten características como la imitación, la imaginación, la delimitación de un espacio y tiempo específicos y la sujeción a normas. Esta perspectiva contextual permite entender el juego no solo como una actividad recreativa, sino como un fenómeno profundamente arraigado en la evolución cultural humana, lo cual justifica su estudio en relación con el aprendizaje, la interacción social y el papel de la imagen en los juegos de mesa modernos.

Las afirmaciones de Huizinga no están alejadas de la realidad, ya que, rastreando los antecedentes históricos conocidos que se poseen del juego, se descubre que, en muchos casos, el juego está ligado a lo ritual. Existen varios ejemplos, pero hay dos

casos concretos que es posible señalar dentro de este apartado para demostrar el antecedente histórico del papel ritual del juego: El *Senet* en el antiguo Egipto y el *Patolli* (un juego de mesa de origen mesoamericano que ha evolucionado y llegado a nuestros días):

- National Geographic, en su artículo en línea *Senet*, *un juego de mesa para alcanzar el inframundo,* publicado el 4 de diciembre de 2023, se elabora sobre los detalles conocidos sobre el *Senet*, conocido por ser uno de los juegos de tablero más antiguos de los que se tiene constancia de su existencia desde hace más de 5000 años. El *Senet* es un juego de tablero que comparte elementos, y que probablemente antecede, a juegos de mesa como el *Parchís* y el *Ajedrez*. Si bien existen evidencias de que el *Senet* se conocía ampliamente y era un juego popular entre la población de Egipto en el 3000 antes de Cristo, no persiste el conocimiento de la manera en que este se jugaba. De lo que sí se puede dar constancia es de que existe actualmente varios tableros en excelentes condiciones, y algo igual de significativo es que, si bien no se tienen registros escritos de la manera en que el *Senet* se jugaba, se tienen registros pictóricos y escritos del papel ritual que tenía este juego de mesa, el cual buscaba ser una representación del viaje espiritual que debía realizar el alma de un fallecido para tener la oportunidad de alcanzar el inframundo. Haciendo que la práctica de este juego como algo cotidiano y como pasatiempo se convirtiese en un recordatorio continuo de los pasos a seguir del alma de cada individuo para alcanzar su destino final (Mayans, 2023)

- Respecto al *Patolli:* Se considera uno de los juegos de mesa más antiguos conocidos de la América precolombina, apareciendo en algún momento del Período Clásico de estas culturas (durante el primer milenio de nuestra era), siendo que este juego solía ligarse a dos deidades principales: Ometochtli y Macuilxochitl. Se considera que el *Patolli* es un juego de origen religioso, ligado al destino, el paso del tiempo y las estaciones, esto representado por su forma de cruz simétrica de cuatro puntas. Su apariencia curiosamente resulta similar al *Pachisi* (juego originado en la India), el cual terminaría derivando en el *Ludo* y el *Parchís* que se conoce actualmente, además de compartir la mecánica de victoria, siendo que el ganador era el primero en recorrer todo el tablero con cada una de sus fichas, o en el caso del *Patolli*, con semillas de colorín (semilla de una planta endémica de México muy similar a un frijol), siendo de hecho *Patolli* la denominación para los colorines en náhuatl. La importancia histórica de este juego radica en varios aspectos: el primero de ellos es que parece que su origen se remonta a la cultura teotihuacana, siendo heredada por culturas posteriores como la maya, la tolteca, la zapoteca y por último la mexica; el segundo sería el ritual, existiendo registros de los españoles que llegaron al continente (con sesgos negativos dada la mala imagen que tenía los juegos de azar en esa época) los cuales dejan constancia de que el juego se desarrollaba en ceremonias donde se quemaban inciensos y hierbas aromáticas, donde además se consumían bebidas embriagantes; y el tercer aspecto sería su difusión y persistencia con el paso del tiempo, se cree a raíz de variaciones en el *Patolli* se crearon juegos en las regiones a las que este llegó como el *Puluc* de los mayas, además de esto el juego

se juega aún en la actualidad aunque dadas sus similitudes con el *Parchís* o el *Ludo*, podría decirse que el *Patolli* actual es una amalgama de los juegos llegados a posterior y el juego ancestral ya que resulta fácil encontrar en venta tableros elaborados de manera artesanal donde los tableros son decorados con los colores propios del *Parchís* (Díaz Bórquez, 2023)

Figura 1.- *No te enojes*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Muestra del tablero del *Patolli,* una versión artesanal adaptada, combinada con mecánicas de Parchís o Ludo (2026).

Los ejemplos mencionados se refieren a una existencia e importancia sociocultural que se remonta a milenios, y que son una muestra clara de lo que ha sido el juego en términos del desarrollo de las sociedades. Como señaló Huizinga, el juego forma parte de aspectos políticos, sociales y culturales.

1.4 Juego e integración social

A través de la obra *Homo Ludens*, Johan Huizinga propone cómo es que el juego, además de formar parte del desarrollo de las sociedades a nivel cultural, político y ritual, también sugiere que el juego desempeña un papel importante para el desarrollo social de los individuos y, por lo tanto, es un facilitador de la integración social.

Huizinga considera que compartir actividades lúdicas con un grupo, incluso si no es recurrente practicar otras actividades con ese grupo, ayuda a establecer relaciones y crear comunidad. El suspender como conjunto la vida cotidiana a través de un espacio lúdico crea la sensación de compartir algo especial reservado para aquellos que participan de este juego y que los diferencia de aquellos que están fuera de ello, y esta sensación persistirá aún después de finalizado el propio juego.

> El equipo de jugadores propende a perdurar aun después de terminado el juego. Claro que no todo juego de canicas o cualquier partida de bridge conducen a la formación de un club. Pero el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego. (Huizinga, 1938, p. 31)

El participar de un juego y crear comunidad es importante para los individuos, ya que, como nos menciona Huizinga en el tercer capítulo de *Homo Ludens,* el resultado del juego por sí mismo es estéril al no tener un impacto real. Si ganamos o perdemos una partida de *Catán* o de ajedrez, o incluso un partido de futbol que solo hemos jugado con nuestros vecinos, difícilmente tendrá repercusiones más allá del mismo día del suceso; sin embargo, a través del juego se está participando en una comunidad, y es

esa participación la que no solo da valor a esa victoria o derrota, sino que le da sentido a la participación en el juego mismo. Sobre esto, Huizinga escribe:

> […] la competición aparece, hasta cierto grado, sin finalidad alguna. Esto quiere decir que se desenvuelve dentro de sí misma y su desenlace no participa en el necesario proceso vital del grupo. Esto se expresa muy claro en el refrán alemán: No importan las canicas, lo que importa es el juego. En otras palabras, que la meta de la acción se halla, en primer lugar, en su propio decurso, sin relación directa con lo que venga después. Como realidad objetiva, el desenlace del juego es, por sí mismo, insignificante e indiferente. El sha de Persia, que, con ocasión de una visita a Inglaterra, rechazó cortésmente asistir a las carreras de caballos por la razón de que «ya sabía que un caballo corre más que otro», tenía, desde su punto de vista, completa razón. Se negaba a meterse dentro de una esfera de juego que le era extraña, quería quedar fuera. El desenlace de un juego o de una competición es importante tan solo para aquellos que, como jugadores o como espectadores —si no personalmente, acaso como oyentes por radio o de otro modo— penetran en la esfera del juego y aceptan sus reglas. Son compañeros de juego y quieren serlo. Para ello no es indiferente o insignificante que gane Oxford o Cambridge (Huizinga, 1938, p. 85).

Además de esta función integradora y de establecimiento de comunidad, Huizinga creía en el papel del juego como una ayuda para limar asperezas con otros individuos, esto a través de la “seriedad” que dotamos al juego a través del *Círculo Mágico*, ese espacio del juego en el que ponemos en suspensión lo cotidiano y lo más importante es el juego ante nosotros. Este poder de lo lúdico lo relaciona además con el papel ritual del juego; sin embargo, esta faceta del juego quedará para futuras investigaciones. Al momento, se puede decir que el juego bajo la influencia del *Círculo Mágico,* la actividad

lúdica se convierte en un fortalecedor de las relaciones sociales preexistentes del individuo gracias a la facilidad que tiene de establecer comunidad y acogerla bajo un interés común.

> En las fiestas sagradas, que vuelven con las estaciones, la comunidad celebra los grandes acontecimientos de la vida de la naturaleza en representaciones sacras. [...] La comunidad se siente unida en una acción común que trasciende la vida cotidiana (Huizinga, 1938, p. 36).

Sobre esto también habla el psicólogo Fernando Sarraís en *El poder del juego para el desarrollo y bienestar mental* (2024), una obra centrada en los aspectos psicológicos del juego, señalando que el juego fomenta la interacción, son facilitadores de la comunicación, la cooperación y ser usados como una herramienta para la construcción de lazos sociales, en sintonía con lo que platea esta tesis. Además, plantea en los aspectos sociológicos del juego a la interacción social como elemento del que menciona;

> este elemento del juego tiene relación con los modos de relación y comunicación de los jugadores, que enseñan esquemas y programas mentales de relación positivas y negativas con los demás que son útiles para determinar el modo de vivir en sociedad en la vida adulta (Sarráis, 2024, pág. 81).

De esta manera es posible enunciar que el juego es un fundamento de la creación de una comunidad. Lo que este proyecto plantea es que el uso de los elementos gráficos de los juegos de mesa puede fungir como facilitadores del rol integrador del juego y explorar si hay características de juego que sean mejores que otras para este fin.

1.5 Categorías del juego

El objetivo de la presente investigación es entender la capacidad de los juegos de mesa para facilitar la creación y mejorar las interacciones de los individuos mediante el juego. Para lograr esto, es necesario realizar una selección de juegos que puedan servir para este propósito. Para llevar a cabo esta selección, es necesario conocer las diversas categorías en las que se divide el juego, con el fin de comprender cuáles de estas categorías pueden favorecer el aprendizaje, la interacción social o ambas.

Para determinar cuáles son estas categorías, se toma en cuenta la obra de Roger Caillois (1986) conocida como *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo,* una obra que el autor busca sea un complemento a *Homo Ludens,* ampliando la información proporcionada por Huizinga. En esta obra, Caillois establece cuatro categorías en las cuales pueden clasificarse cada uno de los tipos de juegos, entre ellos, los de tablero y, por tanto, los juegos de mesa.

A continuación, se presentan dichas categorías:

- *Agon:* Son los juegos que tienen en el centro al factor competitivo, y en el cual, en una igualdad de condiciones, se busca superar a los demás jugadores y demostrar una superioridad de habilidad, ingenio, reflejos o cualquier otra característica del individuo (o equipo) que pueda compararse a través de estos juegos. La principal motivación de los jugadores participantes es el reconocimiento de superioridad en el terreno que plantea el juego. Ejemplos de este tipo de juegos son el *Ajedrez, Stratego, Damas, Catán* y los TCG (*Trading Card Games* o juegos de cartas intercambiables, por sus siglas en inglés), por mencionar a algunos

Figura 2.- *Stratego*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Juego de mesa uno contra uno cuyas mecánicas derivan del ajedrez (2025).

- *Alea:* Esta categoría de juegos toma su nombre, de manera muy apropiada, del juego de dados en latín, esto debido a que el desarrollo y el resultado del mismo no dependen tanto de los jugadores como lo hace del factor suerte; por tanto, no depende de la habilidad o práctica que puedan tener los participantes dentro de estos juegos, aun partiendo de condiciones de igualdad similares planteadas en el *Agon*, y también es la categoría de juego que está más cargada de la característica de la tensión que señalaba Huizinga. Ejemplos de este tipo de juegos son todos los juegos de azar, así como los juegos de mesa, cuyo desarrollo

y resultado final dependen estrictamente de los dados, como *Serpientes y escaleras* y el *Juego de la Oca*. La principal motivación para participar de estos juegos es la satisfacción de haber tenido mayor suerte que los otros jugadores, es decir, estar favorecido por el azar

Figura 3.- *Farkle*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Un juego que, si bien tiene un componente de gestión de riesgo, el resultado de la partida dependerá mayormente del resultado de un conjunto de seis dados (2025).

- *Mimicry o Simulacro:* Se trata de juegos que buscan involucrar al jugador en mayor profundidad, pidiéndole que desempeñe un rol que lo separa de la persona que es en su día a día. Tomar el manto de un personaje y tomar decisiones en consecuencia al personaje que se está interpretando, en palabras de Caillois: “el

sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo" (Caillois y Roger, 1986, p. 52). Estos juegos de mesa invitan a los jugadores a asumir un rol y estimular su imaginación; pueden entrar en esta categoría, desde aquellos que lo hacen con mayor profundidad, como son *Dungeons & Dragons* y *Pathfinder*, a juegos que solo usan el simulacro como uno de sus múltiples elementos, como es en el caso de *Jaipur, Catán, Jumanji* o la franquicia de juegos *Exit*

Figura 4.- *Jaipur*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Un juego para dos jugadores donde cada participante asume el papel de un comerciante persa que busca superar a su competidor en términos económicos (2025).

- *Ilinx:* El romper con el orden establecido de nuestra vida cotidiana es el eje de este tipo de juegos. Provocar desbalance, caos y la posibilidad de un colapso en el orden interno desde el que se plantea el juego para provocar emociones más fuertes son el eje de este tipo de juegos. Estos son juegos que buscan desafiar al equilibrio, la velocidad de pensamiento, y los reflejos; si bien estas características no parecen reconciliables con el juego de mesa, en realidad existen múltiples juegos de mesa que adoptan algunos de estos elementos para crear tensión y pánico controlado en el terreno de juego, ejemplo de esto se encuentran en juegos como; *Fantasma Blitz*, que desafía a los reflejos y la velocidad de pensamiento del jugador; *Jumanji*, que para completar algunos objetivos incluye retos que deben cumplirse a contra reloj y muchas veces incluyendo la ayuda de otros jugadores en pequeñas proezas de equilibrio o agilidad; *Flash 10* que exige a varios jugadores competir par ser el primero en ordenar diez cartas numeradas, sin turnos, haciendo esto de manera simultánea, colocándolas de menor a mayor, siendo el ganador el que logre esto lo más rápido posible; y *Jenga,* el clásico juego de bloques de madera que no solo genera una tensión constante sobre el inminente colapso de la torre de bloques, sino que reta a la destreza de los jugadores para remover y reposicionar los bloques. Siendo la principal motivación para participar el exponerse a este vértigo y descontrol bajo condiciones específicas para separarnos momentáneamente de nuestra realidad

Figura 5.- *Flash10*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Para hasta cinco jugadores, el objetivo de este juego es ordenar diez cartas de menor a mayor lo más rápido posible, participando todos los jugadores al mismo tiempo (2025).

Un hecho que es pertinente señalar y que puede intuirse por medio de algunos de los ejemplos dados en cada categoría, es que cada juego puede pertenecer de manera simultánea a más de una categoría, siendo así que pueden dar más de una motivación y recompensa, o satisfacción al participar en cada uno de ellos. Ya teniendo en mente estas categorías del juego, se profundizará un poco más en el tema central de esta investigación: el juego de mesa y los distintos tipos de juegos de mesa que existen.

1.6 Los tipos de juegos de mesa

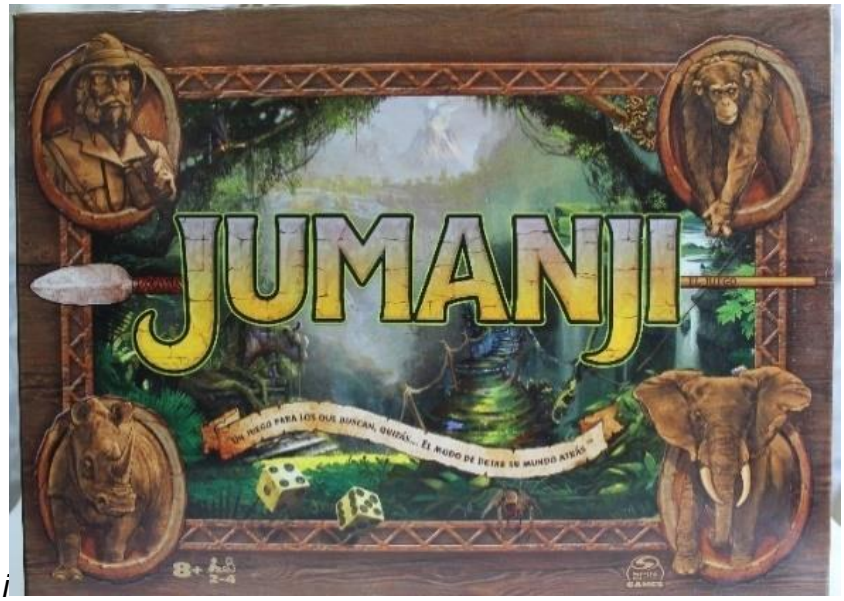
Dado que el juego, incluidos los de mesa, son expresiones culturales que han estado presentes por más de 5000 años, es comprensible el hecho de que estos se han diversificado y evolucionado respecto a las necesidades sociales y de ocio que tienen las personas según su contexto, así como su preferencia por participar en juegos de cada una de las categorías que señalaba Caillois. Por tanto, es necesario agrupar a su vez a los juegos de mesa en función de sus características, centrándose principalmente en los elementos que los componen y el tipo de interacciones que pueden generar los jugadores entre ellos y con el propio juego de mesa. La desarrolladora de juegos de mesa y fabricante de miniaturas para juegos de rol *Corvus Belli*, en su página web, clasifica a los juegos de mesa de tres formas, en función de características como número de jugadores, materiales que usan y las mecánicas que sirven como el eje del juego (Cora, 2023). A continuación, se revisan estas clasificaciones y las visiones internas en cada una de estas:

1.6.1 Juegos según el número de participantes

- Solitario: Juegos diseñados para un solo jugador, donde la interacción se limita al individuo y su capacidad para resolver desafíos. Ejemplos de este tipo incluyen el clásico Solitario, los juegos de la franquicia *Exit* (donde está abierta la posibilidad de resolver sus enigmas desde uno a cuatro jugadores), los problemas de jaque mate en 2 y 3 del *Ajedrez* y *NMBR9* (donde el jugador busca superar sus propias puntuaciones previas si no se encuentra en situación de competir contra otro jugador)

- Uno contra uno: Juegos de competición directa entre dos jugadores, donde ambos compiten en igualdad de condiciones y donde regularmente solo puede haber un vencedor. Ejemplos destacados son los TCG (*Magic the Gathering, Yu-gi-oh! Trading Card Game, Pokémon* y *Digimon Card Game* por mencionar algunos de los más populares) y el *Ajedrez*
- Cooperativos: Juegos en los que todos los participantes colaboran para alcanzar un objetivo común. Un ejemplo clásico es *Jumanji*, donde los jugadores deben superar retos en equipo y el fracaso de uno puede resultar en la derrota de todos. Otro ejemplo de este tipo de juegos es *Pandemic*, donde los jugadores, buscando colaborar como equipo y asumiendo diferentes roles, buscan contener y erradicar la propagación de un virus representado en un tablero con un mapamundi

Figura 6.- *Jumanj*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Un juego cooperativo, el objetivo es alcanzar el centro del tablero, superando en equipo los retos que se proponen en el camino, todos ganan o pierden (2025).

- Por equipos: Juegos que dividen a los jugadores en dos o más grupos, donde cada equipo coopera internamente para superar a los demás. Un ejemplo es *Sequence*, que permite formar hasta tres equipos con la restricción de no compartir información directamente
- Todos contra todos (*Battle Royale*): Juegos que involucran a tres o más jugadores, pero donde solo puede haber un ganador al final. Ejemplos populares incluyen *Catán, Clue, Jenga, Ludo, Flash 10* y *UNO*

1.6.2 Juegos según las mecánicas que los componen

- Abstractos: Juegos centrados en mecánicas simples y estéticas minimalistas, que pueden adaptarse a diferentes temáticas sin alterar su dinámica principal debido al uso de iconografías con un bajo nivel de representatividad. Ejemplos incluyen *Monopoly y sus múltiples variantes temáticas*
- Roles ocultos*:* Juegos en los que cada jugador asume un papel que no puede divulgar ante los demás jugadores y donde debe tomar decisiones en función de ese rol asignado, manteniendo su identidad oculta hasta el final de la partida o hasta que, por alguna acción especial, sean descubiertos. Un ejemplo destacado es Hombres Lobo de Castronegro, donde un grupo grande de jugadores asume el papel de aldeanos, mientras al menos dos asumen el de hombres lobo. Mientras los aldeanos buscan eliminar a los licántropos, estos tienen espacios de acción para eliminar a los demás jugadores antes de ser descubiertos

Figura 7.- *Hombres Lobo de Castronegro*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Un juego de roles ocultos; Una tarjeta repartida al azar al comienzo de la partida determina si el jugador es aldeano u hombre lobo, o si asume un rol especial (2026).

- Estrategia: Juegos que requieren planificación, racionalización y optimización de acciones para alcanzar un resultado exitoso. Comúnmente, estos juegos tienen un marcado factor competitivo. Ejemplos incluyen a *Catán, Stratego* y los ya mencionados TCG
- Rol de aventura: Juegos en los que los participantes asumen roles específicos, normalmente elegidos, para afrontar una serie de desafíos guiados por un director de juego. Se espera que los jugadores asuman en lo posible la identidad de los

personajes a los que representan para dar lugar a una experiencia de juego inmersiva. Usualmente, el rol que asumen les aporta características que pueden representar ventajas o desventajas en determinados momentos de la partida. Los ejemplos más conocidos son *Dungeons & Dragons* y *Pathfinder*

- Guerra o *War Games*: Juegos que simulan conflictos bélicos entre dos o más bandos, utilizando miniaturas para representar unidades. El principal exponente en la actualidad es *Warhammer 40,000*, aunque también es uno de los que sobresalen por su nivel de complejidad y costos de entrada. Otro ejemplo de mayor accesibilidad sería el *Stratego*
- Gestión de recursos: Juegos en los que los jugadores deben crear, acumular y administrar recursos para cumplir objetivos específicos. Una vez cumplidos estos objetivos, se declara finalizada la partida y se calcula cuál de los jugadores cumplió el mayor número de requisitos de victoria. Ejemplos de este tipo de juegos incluyen *Catán, Lost Cities, My City* y *Azul*

Figura 8.- *Catán: El juego de cartas*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Una versión que simplifica el Catan clásico, manteniendo las mecánicas de planificación y gestión de recursos para la creación de ciudades y caminos (2025).

- Destreza y habilidad: Juegos que requieren al jugador de habilidades como pensamiento espacial, reconocimiento de patrones, memoria y reflejos para sobresalir. Ejemplos son *NMBR9, Tacta, La Isla de los Gatos* y *Pócimas y Brebajes*
- Carreras: Juegos basados en la suerte, principalmente a través del lanzamiento de dados, donde el objetivo es llegar a una meta representada en un tablero antes

que los demás. En este grupo encontramos ejemplos clásicos que incluyen *Parchís, Ludo* y *El Juego de la Oca;* sin embargo, es un género que sigue vigente en juegos como *Heat: Pedal to The Metal o Camel Up*

1.6.3 Según los materiales de juego

- Construcción de mazos o TCGs: Juegos en los que cada jugador construye su propio mazo de cartas cumpliendo una serie de reglas y requerimientos para competir con otros jugadores, permitiendo la selección entre una amplia variedad de tarjetas con habilidades variadas. Actualmente, los TCGs más extendidos a nivel mundial son *Magic: The Gathering, Pokémon juego de cartas* y *Yu-Gi-Oh!*

Figura 9.- *Los TCGs*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Yu-Gi-Oh!, Magic: The Gathering y Pokémon. *Los Trading Card Games* son juegos uno contra uno (2025).

- Rol: Juegos que dependen principalmente de la creatividad de los participantes y un director de juego, utilizando materiales básicos como dados, lápices y papel. Ejemplos son *Dungeons & Dragons* y *Pathfinder*
- Piezas: Juegos que utilizan fichas, sea de cartón, plástico o madera, para representar a los jugadores y su posición en un tablero. Ejemplos incluyen *Catán* y *Monopoly*
- Miniaturas: Juegos que combinan elementos de rol y piezas, utilizando miniaturas para representar a las unidades en control de los jugadores y sus características. El principal exponente es *Warhammer 40,000*

Figura 10.- *Godzilla Tokyo Clash*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Un juego de miniaturas en la que cada jugador en el tablero se ve representado por el monstruo de su selección. El tablero contiene decenas de edificios y vehículos en miniatura (2026).

1.7 Los juegos seleccionados para este proyecto

Antes de comenzar a abordar los aspectos de la imagen y la manera en que se relacionan con el juego de mesa, es necesario mencionar brevemente los juegos de mesa que han sido seleccionados para esta investigación y las categorías dentro de las cuales estos se desenvuelven. En principio, este trabajo toma en consideración tres juegos principales: *Hanabi, Fantasma Blitz* y *NMBR9*. A continuación se presentan sus características y las categorías del juego a las que pertenecen.

- *Hanabi*: Este es un juego de cartas cooperativo para de dos a cinco jugadores, en el cual existen cinco palos: rojo, azul, amarillo, verde y blanco. Cada uno de estos con valores del uno al cinco y donde todos representan fuegos artificiales. La idea es que cada jugador comienza con cinco cartas en la mano, y el objetivo es que los jugadores puedan jugar cada uno de los palos mencionados en color correspondiente y en orden de menor a mayor. El giro que plantea este juego es que ninguno de los jugadores puede ver las cartas que le han tocado, ya que deben sostenerlas de manera que ellos solo puedan ver el lado reverso mientras los demás jugadores sí pueden verlas, así que la manera de realizar cada jugada será gracias a información limitada que se proporcionen mutuamente los demás jugadores, teniendo además un número limitado de errores como grupo permitido. Ya que es raro lograr poner todas las cartas en orden antes de superar el límite de errores permitido, el resultado de la partida queda determinado por un tablero de puntos que señala si el resultado total fue malo, mediocre, bueno, excelente o perfecto

Figura 11.- *Hanabi*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Un juego colaborativo en el que la comunicación es indispensable para acercarse lo más posible al objetivo final del juego (2025).

- *Fantasma Blitz*: Este es un juego que se compone de cinco piezas de madera, donde cada una representa a un objeto y un color determinado, a ser estos: un fantasma blanco, un ratón gris, un libro azul, una botella verde y un sillón rojo. Estas piezas vienen acompañadas por un mazo de 60 cartas donde están representados dos de los elementos ya mencionados, pero no necesariamente en el color correcto, ya que el objetivo del juego es que al momento de revelar la carta del tope del mazo los jugadores tomen rápidamente alguna de las piezas de madera que han sido colocadas al centro de mesa, siendo que si se revela una

carta donde está el elemento físico en su color correcto, es ese el que debe ser tomado, pero de revelarse una carta donde ambos elementos se encuentran en colores que no coincidan con las piezas, entonces deben pensar rápidamente en la pieza que no está representada ni en color ni en forma en la tarjeta, el ganador será declarado cuando se hayan mostrado todas las tarjetas del mazo, eligiendo como el ganador al jugador que haya tomado el elemento correcto el mayor número de veces durante la partida. Este juego permite la participación desde dos jugadores y hasta un número de ocho, haciendo de este un juego más social que *Catán*

Figura 12.- *Fantasma Blitz*



Fuente: De elaboración propia.

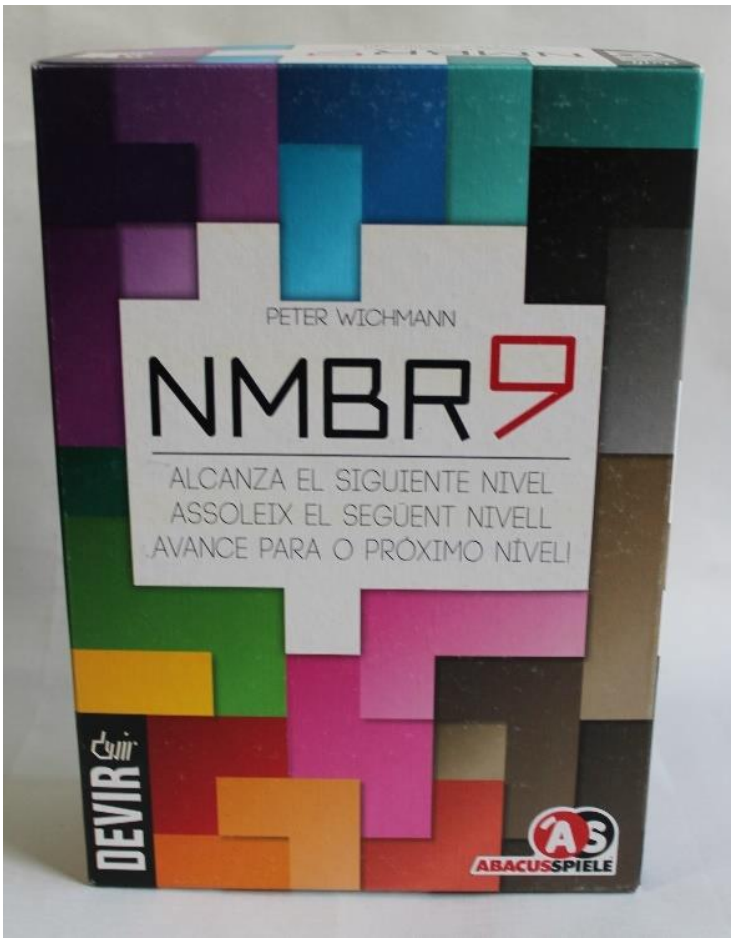
Nota. Un juego competitivo de pensamiento rápido y reflejos (2025).

- *NMBR9*: Este es un juego compuesto por 80 fichas de cartón grueso, las cuales representan las cifras del cero al nueve en una retícula cuadrada, es decir, números como el cero, el nueve o el seis tienen formas rectangulares en lugar de redondeadas, y cada una de las cifras se repite un total de ocho veces; estas fichas vienen acompañadas por un pequeño mazo de 20 cartas donde cada una de las cifras se repite un total de dos veces.

  El ciclo de juego se compone de la siguiente manera: se revela la carta del tope del mazo, cada jugador toma una ficha de la cifra representada y la coloca en la mesa frente a sí mismo, conforme se van revelando números, el jugador los irá acomodando de manera similar a un rompecabezas para crear una superficie plana con la menor cantidad de vacíos posibles, o de tener la oportunidad, colocar la ficha sobre la plataforma que ha creado con las colocadas previamente sin dejar espacios vacíos debajo de estas fichas, cuando las 20 cartas han sido reveladas el jugador que es declarado ganador es aquel que acumula la mayor cantidad de puntos, y la manera en que se contabilizan los puntos de la siguiente forma; los números colocados como base y directamente sobre la superficie de juego carecen de valor, las fichas colocadas sobre la base tienen un valor equivalente a sí mismas (es decir, un 7 colocado sobre la base vale 7 puntos), y las fichas que sean colocadas sobre aquellas que tenían otras fichas como base multiplican su valor según el nivel en que se encuentren (es decir, un tres colocado en el siguiente nivel al 7 mencionado previamente, multiplicaría su valor al doble, y de estar en un nivel aún posterior a este lo multiplicaría). Por tanto, *NMBR9* es un

juego competitivo donde el pensamiento espacial, aritmético y estratégico son clave para obtener la mayor cantidad de puntos posibles

Figura 13.- *NMBR9*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Un juego abstracto, de uno a cuatro jugadores, donde el pensamiento espacial y la planificación son necesarios para tener un resultado favorable (2025).

1.8 ¿Por qué estos juegos?

La razón para seleccionar estos tres juegos en particular se centra en cómo cada uno de éstos emplea de maneras diferentes los elementos gráficos que los componen, así como las maneras en las que estos interactúan para crear mecánicas que alteran la manera

en la que los jugadores participarán y se relacionarán entre ellos en el transcurso de la partida. De manera adicional, se han seleccionado juegos cuya duración media de partida es de aproximadamente 20 minutos con el fin de que los tres puedan ser jugados en una sola sesión de grupo focal. Otro rasgo común entre los juegos seleccionados es que no poseen una preparación amplia, por lo que pueden ser presentados fácilmente ante los grupos focales de manera breve para comenzar a jugar inmediatamente; por tanto, se puede decir que son juegos que no poseen una complejidad amplia ni un reglamento denso.

Otros juegos comparten estas características y pudieron haber fácilmente ocupado los lugares de estos juegos e incluso fueron considerados para este propósito; el motivo por el que fueron excluidos se debe mayormente a cuestiones de accesibilidad, tiempo, dificultad para su adquisición o niveles de complejidad y preparación que serían un obstáculo para el desarrollo de grupos focales en los cuales se busca la accesibilidad de jugadores casuales.

Sin embargo, se hace una mención breve de algunos de estos juegos para dejar constancia de que existe una amplia variedad de juegos que poseen un potencial para ser usados como herramientas de integración social, por ejemplo: *Scotland Yard*, un juego de dos a seis jugadores donde hasta cinco cooperan y planifican una estrategia colectiva para acorralar y capturar al jugador que asume el rol de *Mr. X,* el cual se mueve en secreto por un amplio mapa de la ciudad de Londres, descartado por su larga duración. *Catán, el juego de cartas*, basado en clásico de tablero, la versión de juego de cartas permite partidas de hasta cuatro jugadores donde el centro es la planificación y la gestión de recursos para construir ciudades y carreteras, descartado por sus reglas y

duración, ya que es más denso y puede resultar abrumador para jugadores casuales. *La Tripulación: Misión Mar Profundo*, un juego de cartas cooperativo en el que los jugadores deben colaborar y planificar para cumplir los desafíos que plantea el juego, pero con restricciones en cuanto a la información que pueden compartir, descartado por razones similares a *Catán el juego de cartas*. *Kingdomino*, un juego de pensamiento espacial para de dos a cuatro participantes, en el que los jugadores tienen que distribuir una serie de losetas de 2x1 casillas en una retícula de 5x5 casillas, optimizando el acomodo de las piezas para no dejar espacios vacíos y para hacer que la mayor cantidad de losetas del mismo tipo estén en contacto entre sí, descartado por haber sido descubierto avanzada esta investigación. Y, *Hombres Lobo de Castronegro*, un juego de roles ocultos en el que los jugadores deben argumentar y colaborar para descubrir quien entre ellos es un hombre lobo y eliminarlo antes de que estos eliminen a los jugadores que no lo son, descartado debido a que la cantidad mínima de jugadores es demasiado alta al ser un juego de ocho a dieciocho jugadores, lo que haría difícil de manejar los grupos focales ya que los demás juegos raramente llegar a cifras de cinco o más jugadores.

Habiendo expuesto los motivos por los cuales se han seleccionado estos juegos y las razones por las que otros han tenido que ser excluidos, a continuación, se abordarán los puntos relacionados con la imagen y la comunicación visual, Una vez entendidos estos puntos, se explora la manera en que cada uno de estos se relaciona con los tres juegos ya mencionados.

Figura 14.- *Kingdomino*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Un juego de pensamiento espacial para hasta cuatro jugadores (2026).

Capítulo 2:

La Imagen, Definición y Elementos

Capítulo 2: La Imagen, Definición y Elementos

El propósito de este capítulo es pormenorizar en las definiciones existentes de la Imagen, así como en cada uno de los elementos que la componen, tomando como la principal base teórica de estos conceptos a Dondis A. Dondis. Esto por su estrecha relación con los elementos del juego de mesa, ya que estos elementos del juego hacen uso de los elementos de formas variadas según su propósito en la actividad lúdica.

2.1 La imagen

La imagen es el principal medio por el que los jugadores pueden acercarse a los juegos de mesa e interactuar con estos. El diseño de su portada suele ser uno de los primeros acercamientos que puede tener un individuo con el juego de mesa y cumple un papel determinante a la hora de que una persona decida si quiere jugar ese juego en particular o seleccionar algún otro: “la portada en un juego de mesa es una parte fundamental que debe comunicar con su ilustración y diseño claramente lo que vamos a encontrar dentro, diferenciarse del resto de productos del lineal y seducir al comprador” (Bosque Becana, 2023). A través del uso de colores e ilustraciones, el juego de mesa establece una temática, y a través del uso de sus tipografías, el juego establece el orden y la coherencia en la que la actividad lúdica se llevará a cabo. Sin la imagen, el juego de mesa no puede llevarse a cabo; por tanto, comprender qué es la imagen y los recursos a través de los cuales se encuentra en el juego de mesa es necesario para realizar esta investigación. En principio, es necesario definir qué es la imagen; a partir de esto se puede señalar de manera más específica los puntos en los que se relaciona con el juego de mesa. Con ésto aclarado se puede profundizar en las formas en que los juegos plantean sistemas

de comunicación visual y la manera en que estos pueden ser empleados para beneficio de los participantes.

2.2 Definición imagen

En *Sintaxis de la imagen: La Introducción al alfabeto visual* de Dondis (1984) se refiere a la imagen como el primer paso en un elaborado sistema de comunicación, el input creado con el propósito de transmitir un mensaje con una intención por parte de su creador, el cual contiene colores, tonos, texturas, formas y proporciones, todo esto bajo una interpretación a consideración del emisor. En palabras simples, la imagen es una representación creada con el propósito de comunicar un mensaje. Por su parte, para Aparici en *La Imagen: En Análisis y representación de la realidad* (2006), la imagen es una representación e interpretación de algo que no está presente, con el propósito de su creador de evocar y estimular diferentes sensaciones, a las que el observador le dará sus propias interpretaciones, las cuales pueden o no alinearse con la finalidad que haya planteado el creador y que cumple una función específica en el tiempo en que esta es utilizada (Aparici et al., 2006). Por último, para no prolongar en exceso este apartado, tomo en consideración la definición de imagen aportada por Abraham A. Moles, quien en *Imagen: Comunicación funcional se* refiere a la imagen como un soporte visual cuyo propósito es materializar un fragmento del entorno óptico, el cual se presenta como elementos artificiales, creados para transmitir mensajes entre individuos; añade además “una experiencia óptica” (Moles, 2015, p. 3). Si se tuvieran que unir estas tres definiciones para señalar qué es la imagen, se puede enunciar de la siguiente manera: La imagen es una representación visual creada intencionalmente por un emisor con el fin de comunicar un mensaje, aprovechando una serie de elementos como el color, la forma, la textura o

el contorno para interpretar un fragmento de la realidad que no está presente. Funciona como un soporte de comunicación que puede transmitir sensaciones y significados, aunque su interpretación puede variar entre el que le ha dado el emisor y el que entiende el receptor (observador) según contextos culturales, temporales o personales. Así, la imagen actúa como un medio artificial que codifica experiencias ópticas.

A través de la imagen, un juego de mesa como es *Jumanji* puede evocar a través de imágenes de animales de la selva, vegetación densa, cuevas y templos antiguos abandonados, la idea de una selva remota y peligrosa, transmitir una sensación de emoción y aventura, e invitar a los jugadores a asumir el papel de un aventurero. Así, a través de la imagen, la actividad lúdica puede comenzar a asumir algunas de las características presentadas previamente para que se le pueda distinguir como tal. El juego se convierte en un sistema de comunicación visual que adopta los elementos de la imagen y los utiliza para invitar al jugador a participar en él. Por ello, para analizar la manera en que estos elementos se relacionan, es necesario desmenuzar la imagen en sus componentes principales dentro de este sistema. En este apartado, se decidió dar mayor peso a la obra de Dondis sobre la de otros teóricos, ya que su enfoque aborda de manera más general los elementos de la imagen. En contraste, otros autores tienden a reducir los elementos que consideran, ya que los vinculan principalmente con las nuevas tecnologías, mientras que el juego de mesa sigue apoyándose mayormente en un soporte de desarrollo analógico.

Por tanto, a continuación, se describen los elementos de la imagen que componen a este sistema desde la perspectiva teórica ya señalada.

2.3 Elementos de la imagen

Antes que referirse a estos como “elementos de la imagen”, Dondis opta por usar en su lugar el término *elementos de la comunicación visual* (A. Dondi, 1984, pp. 53-81), refiriéndose a estos como la materia prima para construir cualquier mensaje visual. Es por ello que se considera que son indispensables para entender las relaciones que plantea esta investigación, tanto con el juego como con el aprendizaje, a ser estos elementos: punto, línea, contorno, dirección, color, textura, escala y movimiento. A continuación, se aborda brevemente cada uno de estos elementos de la imagen, ya que además a estos mismos se buscará asignarles un lugar en el análisis de la imagen en los juegos de mesa y los elementos que los componen:

- El punto: La unidad mínima e irreductible del mensaje. Llamativo al colocarse en una composición, toda parte del punto y su interacción con otros de sus pares
- La línea: Entendible como el punto en movimiento, el historial de movimiento de un punto o como múltiples puntos interactuando de manera que no es posible distinguir el comienzo y el final de otros puntos. Variable en cuanto a formas y usos potenciales para la comunicación
- El contorno: Formado a partir de la línea, se puede entender como la forma descrita por la misma, considerando además tres contornos básicos desde los que parten todos los demás: el círculo, el triángulo y el cuadrado. A partir de la combinación de los contornos ya mencionados, es posible dar lugar a todas las formas imaginables

- La dirección: Considerando la existencia de tres direcciones básicas a partir de las cuales se desarrollan todas las demás, a saber, estas son la vertical, la horizontal y la cuadrada, mientras que las direcciones asociadas que surgen a raíz de estas son el triángulo, la diagonal, el círculo y la curva. Esta dota al contorno de una amplia gama de usos para el mensaje visual, determinando los valores de la composición de este y sentando la base para el movimiento que se aborda más adelante
- El tono: Hablando del tono por fuera de lo natural, es decir, en una imagen de elaboración humana, se refiere a una variación en la gradación en el uso de un color, que va desde lo más saturado a lo más oscuro. Siendo el juego de mesa un medio analógico, estas variaciones serán dadas a través del uso de los pigmentos en cada pieza. Dondis alude al tono como la manera en la que, a través de estas variaciones, es posible dotar a la imagen de profundidad, volumen y perspectiva; es decir, el tono dota a las imágenes de "tridimensionalidad"
- Color: El color, además de un fenómeno de reflexión de luz, es en la imagen la fuerza que la dota de emoción. Para Dondis, el color es una de las características principales que dotan a la imagen de significados y simbolismos, aunque las guías existentes para el uso de este no son universales. El color, a su vez, posee tres atributos bajo los cuales puede medirse y definirse, siendo los siguientes:
    - Matiz: El color mismo parte de la combinación de tres matices principales o primarios, siendo que todos los demás son obtenibles a

partir de la combinación de estos, siendo los matices primarios el amarillo, azul y rojo

- Saturación: Alude a la pureza del color con respecto a su combinación con el gris. A menor saturación, más sólido resulta el color, mientras que a mayor saturación este parecerá más “apagado”
- Brillo: Podría interpretarse como la apariencia visual que tendría el color en un ambiente de más o menos luz que va del blanco (ambiente iluminado) al negro (ambiente oscuro); aunque en primer lugar podría confundirse con el tono, esta característica no interfiere con la saturación de un color, sino que estos coexisten sin modificarse mutuamente

Dondis se refiere al color como la parte más emocional de la comunicación visual y, por tanto, la que tiene más facilidades para ser empleado para expresar y reforzar la información visual

- La textura: Este elemento visual da la idea de la sensación táctil que se tendría de la imagen que se está percibiendo; nos permite hacernos a la idea del material que está representando. Si bien la textura puede ser percibida por la vista y corroborada por el sentido del tacto, en la imagen, la apariencia de la textura tiene como propósito falsificar esta experiencia para enriquecerse a sí misma a través de la presentación de sensaciones que realmente no están ahí
- La escala: Es la capacidad de los elementos para definirse y medirse a través de la comparativa con otros elementos en la composición. Un elemento puede tornarse grande o pequeño a través de la introducción de un elemento adicional

que haga que este primer elemento pueda ser percibido de esa forma en proporción. Una manera alternativa de determinar la escala de un elemento es a través de la comparación de este con el campo visual empleado y cuánto del área de este ocupa el elemento. Dondis se refiere a una escala más decisiva para establecer las medidas de un elemento, y esta es el individuo mismo, es decir, hará la correlación entre si un elemento es pequeño o grande, tomándose a sí mismo como referencia

- La dimensión: Al igual que la textura, la dimensión es algo que puede ser percibido por más de un sentido; sin embargo, y de la misma forma que la textura, en una imagen la dimensión es una falsificación de esa percepción. Esta puede ser manipulada a través del uso de la perspectiva, la luz y las tonalidades. Un mensaje visual que hace empleo de esta tridimensionalidad falseada es más complejo que uno que no los emplea, debido a que requiere una mayor planificación y elaboración por parte de su emisor y una decodificación más profunda de parte del receptor a la hora de interpretarlos
- Movimiento: Este es otro elemento visual que busca engañar a la mente del espectador, esto ya que, a pesar de que solo se asociaría el movimiento a formatos móviles o digitales, existen técnicas que permiten dar una carga dinámica a la imagen para dar una ilusión de movimiento, esto a través de la combinación de la luz, la dimensión, la dirección y la textura. El conjunto de estos elementos puede sugestionar a la mente de la existencia de un movimiento que no está ahí. Esto en la comunicación visual puede ser aprovechado para ampliar la magnitud de ideas que pueden comunicarse a través de la imagen

2.4 Diseño y Accesibilidad

A pesar de que en el siguiente capítulo profundizaremos en cada uno de los elementos gráficos del juego de mesa y su rol en el juego de mesa y el sistema de comunicación visual interno de éstos es útil revisar desde la perspectiva del diseño gráfico la importancia que tiene la imagen para permitir que un producto sea accesible para el mayor público posible.

Desde la perspectiva de Jorge Frascara, autor de *Diseño Gráfico para la Gente* (2008), la percepción de la invalidez de los individuos no es otra cosa que la manifestación del mal diseño de un entorno. Esto también es aplicable para el juego de mesa, puesto que para que un adulto mayor pueda participar de ellos es necesario usar formas de comunicación accesibles, como un mayor tamaño de fuente o, en el caso de personas con diferentes percepciones de color, el uso de símbolos que difieran de elementos semejantes en color.

> [...]el mal diseño crea inválidos, el buen diseño los rescata. Las cosas simples, como el incremento del tamaño de la tipografía y de los símbolos para electrodomésticos usados por ancianos, la producción de mapas de ciudades e información sobre medios de transporte que todos puedan entender, el uso de un lenguaje común para la explicación de los procesos administrativos, la creación de espacios arquitectónicos y señalizaciones comprensibles, son todas áreas que ayudan a la independencia de la gente en su vida cotidiana, rescatándola de la situación de dependencia y pérdida de autoestima que crea toda invalidez (Frascara, 2008, pág. 31).

En el juego de mesa, no solo se adapta a nivel visual a través de la fuente, el color o el símbolo; en algunos casos, también lo hace en la adaptación de alguna regla de

juego. Son métodos que los juegos de mesa tienen cada vez más presentes para permitir que todo público pueda disfrutar de la acción lúdica. Son usados para guiar la acción, construir un espacio de interacción seguro y amigable y, en algunos casos, crean entornos de tres dimensiones que expanden las posibilidades para el desarrollo del juego. Estos son aspectos que exploraremos a través del conocimiento de los Elementos Gráficos de los Juegos de Mesa en el siguiente capítulo.

Figura 15.- *Accesibilidad en el juego*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Este sello que garantiza la accesibilidad a usuarios daltónicos es cada vez más frecuente en los juegos de Hasbro Gaming (2026).

Capítulo 3:

Los Elementos Gráficos de los Juegos de Mesa y su Función en el Juego

Capítulo 3: Los Elementos Gráficos de los Juegos de Mesa y su Función en el Juego

En este capítulo se presentan y examinan cada uno de los elementos gráficos del juego de mesa para comprender el uso que se da a cada uno de ellos a la hora de construir las mecánicas del juego. Esto, ya que a través de estos elementos gráficos es que los juegos de mesa hacen uno de la imagen para construir sus propios códigos de comunicación e interacción que será importante tener en consideración más adelante.

3.1 Elementos gráficos del juego de mesa

Para abordar los principales elementos gráficos y de diseño que conforman al juego de mesa y la manera en que estos se relacionan con la imagen y el papel que desempeñan en la comunicación visual, se tomarán en consideración los elementos señalados por Daniel Solis en *Graphic design for board games (2025)*, siendo estos la tipografía, la iconografía, los diagramas, las cartas, las fichas y los recortables (o *punchouts*), los tableros, los libros de reglas y las cajas o empaques; así como las definiciones y características que brinda de cada uno de estos. A continuación, se abordan cada uno de estos elementos gráficos y la manera en la que se relacionan con los elementos de la imagen que se abordó previamente.

3.2 Tipografía

Si bien no todos los juegos de mesa usan la tipografía de manera activa durante todo su ciclo de juego, aquellos que la aprovechan para comunicar sus mecánicas e ideas tienen que hacerlo de la manera inteligente. Daniel Solis, en el primer capítulo de su obra *Graphic Design for Board Games* (Solis, 2025, pp. 3-36), define al papel de la tipografía en el juego de mesa de la siguiente manera:

> La tipografía es el arte de utilizar tipos para transmitir un significado esencial, traducir ideas complejas y expresar un estado de ánimo distintivo. La importancia del tipo en el diseño gráfico va mucho más allá que cualquier color, imagen o textura, sin embargo, a menudo se pasa por alto como una ocurrencia tardía dentro del diseño general (Solis, 2025, p. 3).

El primer capítulo de esta obra está dedicado a la importancia de la tipografía y sus usos óptimos, bajo la consideración de que esta es la que guía a los jugadores. Debe emplearse con una fluidez que permita al jugador desarrollar una partida casual completa, donde los textos orienten el desarrollo de manera intuitiva sin interrumpir el flujo de juego con una lectura recurrente o prolongada; para hacer esto, el texto puede recurrir a una serie de recursos de diseño gráfico que se abordan a continuación:

- Contraste: Es importante que los textos del juego de mesa sean claros y legibles, disminuyendo las distracciones y marcando un contraste entre el fondo y los mismos textos. Usar texto más oscuro cuanto más claro es el fondo, y un texto más claro cuanto más oscuro es el fondo. El contraste puede ser aprovechado internamente dentro del propio texto para enfatizar palabras o puntos importantes a través del uso de negritas para atraer la atención del lector hacia las partes más importantes del texto
- Cuerpo del texto: Un juego no puede ser jugado si no puede ser leído. Algunos juegos usan jergas que sólo pueden ser entendidas dentro de su propio contexto, por lo que es necesario que los jugadores puedan asimilar estos términos sin que les resulte demasiado denso, abrumador o cansado de leer. Para desarrollar el cuerpo del texto que se usará, ya sea para reglamentos o tarjetas en un juego de mesa, es recomendable usar fuentes tipográficas que entren en las categorías de *humanistas*

o *geométricas*, ya que cuentan con formas básicas y espacios internos que las dotan de legibilidad y son cómodas de leer

- Conservación de espacio: Refiere al aprovechamiento del espacio vertical en los textos del reglamento, pero mayormente de tarjetas al contar estas con espacios más limitados a la hora de poner textos en las cajas destinadas a ellos, si un texto es demasiado largo puede que llene demasiado la caja al punto de que sea incómodo de leer, por lo que es recomendable el uso de fuentes tipográficas que aprovechen lo mejor posible el espacio horizontal para que el texto no tenga que ocupar demasiado espacio vertical, por tanto, es recomendable el uso de tipografías geométricas condensadas
- Niveles de encabezados: Textos de mayor tamaño llevan la atención del jugador hacia puntos clave del texto, los niveles de encabezado para desarrollar reglamentos y tarjetas ayudan a establecer jerarquías en la importancia de cada uno de estos, sin embargo, no se puede establecer un número indeterminado de jerarquías porque además de consumir espacio vertical puede hacer el texto confuso y abrumador, por tanto, a la hora de establecer niveles de encabezados, Solis recomienda un número óptimo de dos niveles para hacer más amigable y accesible el texto, o tres como máximo, si no es posible sintetizar los subtópicos de los textos a menos. Adicionalmente, es ideal que un encabezado no rebase una línea de texto en longitud y se pueden permitir fuentes más floridas y ornamentadas al tratarse de textos cortos y resaltados
- Listados: Los juegos de mesa hacen uso de los listados para guiar a los jugadores paso a paso o de manera gradual en el modo en el que deben llevar a cabo una

acción dentro del juego. Existen dos formas óptimas para hacer uso de los listados de manera que puedan guiar a los jugadores fluidamente: Listados de secuencias: que guían a los jugadores a realizar una serie de acciones que deben llevar a cabo en el orden específico en que éstas se señalan; Listados de opciones: Se presenta a los jugadores una serie de acciones entre las cuales pueden elegir una o varias que pueden ser llevadas a cabo sin tener que hacerlo en un orden específico. Un listado además puede contener un sublistado que a su vez puede ser de secuencias o de opciones

- Espacio entre párrafos y líneas: Para que el texto no resulte demasiado abrumador para el lector, es necesario que el texto no esté tan comprimido en el espacio vertical, pero tampoco debe estar demasiado abierto, además, la combinación de estos dos problemas puede generar una impresión de que el texto no toma en consideración la comodidad de los lectores, por tanto, es necesario mantener estos espacios de interlineado consistentes para facilitar su lectura, lo recomendado por el autor para el interlineado entre líneas es de 1.5 mientras que para párrafos un interlineado a 2, de manera adicional, recomienda el alineado a la izquierda por sobre otras posibilidades para facilitar aún más la lectura
- Distinción de caracteres problemáticos: En el uso de algunas fuentes, es común encontrar caracteres que son muy similares entre sí al punto en que es difícil discernir entre sí se alude a uno u otro, esto es particularmente frecuente en los juegos de mesa y, especialmente, en aquellos que emplean dados con cifras arábigas al tratarse de dados de más de seis caras (cuando el dado cae en 6 o en 9) y, por lo tanto pueden ser difíciles al caer estos apuntando a cualquier dirección, en estos

casos es recomendable señalar la parte inferior de la cifra con un punto o subrayándola, además recomienda considerar usar fuentes tipográficas en las que sea posible discernir entre caracteres como o de 0, o 1 de 7 con mayor facilidad

- Fuente del título principal: Para la selección de la fuente que irá en la caja y con el cual los usuarios identifican y asocian con el juego de mesa, casi cualquier fuente que ayude a dar cohesión con la temática del juego es válida; sin embargo, hay un par de recomendaciones a tener en cuenta, especialmente si se busca usar fuentes manuscritas, ya que se sugiere que para estos casos se use únicamente para títulos cortos y donde ninguna letra tenga demasiada repetición, esto debido a que al estar predefinidas y ser idénticas crearía una disonancia con la estética de hecha a mano, generando, de manera irónica, una apariencia artificial y poco natural
- Tipografía para una aproximación cultural: Las fuentes de títulos y alta jerarquía en encabezados pueden ayudar a dotar al juego de un contexto temporal y cultural si se usan de manera adecuada, esto a través del uso de fuentes y caracteres que los jugadores puedan asociar con la idea que el juego plantea, un ejemplo sencillo de esto es el juego Hanamikoji, ambientado en el *Barrio de las Geishas* de Japón, que usa una tipografía manuscrita en las cartas y en el título de propio juego dan la apariencia de haber sido hechas con pinceles y tinta usando trazos y ángulos que recuerdan fácilmente a los kanjis japoneses. Además de brindar contexto, la tipografía ayuda a dar cohesión temática a los juegos de mesa y crear un ambiente para el mismo
- Retículas: Necesarias para planificar los espacios para texto, espacios que determinarán la verticalidad, y cuáles serán ocupados por imágenes y otros

elementos visuales para el juego de mesa, este trazado que en palabras de Solis “recuerda a un waffle” ayudan a planificar desde los espacios entre párrafos de texto, imágenes, títulos, espacios entre columnas, y esencialmente la adecuada distribución de cada uno de los elementos de diseño mencionados previamente, es decir la composición dentro del plano

Figura 16.- *Uso de la tipografía*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En este extracto del reverso de la caja de *Polilla Tramposa* se puede apreciar el uso de texto aprovechando características como el contraste, fuentes especiales para el título principal y la fuente para los números internos del juego (2026).

3.3 Iconografía

El ícono o la iconicidad de una imagen es la relación en la que esta se relaciona con la fracción de realidad con la que se relación;, es decir, una fotografía de un árbol tendrá un alto nivel de iconicidad, mientras que una representación de formas básicas y

caricaturizada funcionaría con un nivel más bajo de iconicidad y mayor de abstracción. Roberto Aparici lo define de la siguiente manera:

> Una imagen es más icónica que otra, en la medida en que tenga más propiedades comunes con el esquema perceptivo del propio objeto. Será inteligible en la medida en que los espectadores que la contemplan coincidan en definirla con características comunes. (Aparici et al., 2006, pp. 203-204)

Lo más común con los juegos de mesa es que cuenten con una temática y, por lo tanto, dependan de íconos para darse un contexto interno tanto visual como para las mecánicas del juego. Daniel Solis define el trabajo de iconografía que debe ser llevado a cabo en el juego de mesa con el siguiente ejemplo:

> La iconografía como práctica toma símbolos nuevos o existentes, y luego añade un nuevo contexto para comunicar un nuevo significado. Considera la letra mayúscula A. Por sí misma, no provoca una gran respuesta emocional ni transmite un significado inherente singular. Cuando la pinta de rojo y la encierras en un círculo tosco, obtienes un símbolo comúnmente usado para el anarquismo. Pintada en blanco sobre la frente de un casco azul, se convierte en el símbolo del Capitán América. Dibuja una barra transversal adicional en el centro, y obtendrás el símbolo de una extinta moneda argentina. (Solis, 2025, p. 38)

Además, es frecuente que los juegos de mesa crucen las fronteras, para el caso que ocupa esta investigación, los juegos seleccionados para el desarrollo de la misma entran en la categoría de juegos de autor o *eurogames* (a diferencia de la industria de juegos de mesa de Estados Unidos donde los creadores de los juegos de empresas como Milton Bradley, Hasbro o Mattel, no son visibles en la caja, el juego de mesa de autor permite a los creadores de cada juego de mesa ser reconocido como tal y permite

a los consumidores identificar qué otros juegos son de creación de estos mismos autores si estos gustan del tipo de juegos desarrollados por esta persona), lo que implica que estos juegos no se han desarrollado explícitamente con el usuario mexicano en mente; sin embargo, aquí es donde cobra importancia el papel del trabajo iconográfico. El uso de elementos o íconos neutros que sean reconocibles de manera común es una excelente manera de permitir que todos los jugadores entiendan la temática y mecánicas del juego, pero además de esto, abre la posibilidad de que estos juegos puedan ser internacionalizados de manera que puedan ser jugados en otros países con cambios mínimos, como podría ser solo el libro de reglas y el texto de las cajas. En palabras de Daniel Solis: “Cuando está bien implementado, esto facilita la comprensión rápida del juego. Cuando está mal ejecutado, simplemente lo vuelve igual de confuso para hablantes de cualquier idioma.” (Solis, 2025, p. 43).

Para el correcto uso de la iconografía acorde a lo mencionado antes, Solis plantea cuatro principios para el uso de la iconografía (Solis, 2025, pp. 37-67), los cuales abordaremos a continuación:

- Estandarización: Cada forma, color u orientación debe estar debidamente respaldada por un significado específico, asignado con una intención clara y no por el azar, para disminuir la posibilidad de confusiones. Esto dota al juego de mesa de cohesión con sus reglas y mecánicas, lo que lo hace más fácil de asimilar e interiorizar para los jugadores
- Intuición: Los íconos deben ir mano a mano en términos de coherencia con las metáforas y mecánicas planteadas por el juego. En este punto, el juego de mesa debe

plantearse si debe trabajar con un cierto nivel de iconicidad o de abstracción para que la representación sea lo más entendible posible para los jugadores

- Diferenciación: La adecuada implementación de los íconos en el juego de mesa permite a los jugadores reconocer al uno del otro sin espacio a la confusión y a simple vista, esto sin importar desde la dirección u orientación en que se le observe; cualquier similitud sería deliberada y para señalar una equivalencia o importancia similar dentro del juego
- Fatiga/Desgaste: Esto refiriéndose a los jugadores mayormente nuevos: una persona que juega de manera recurrente juegos de mesa tendrá más facilidad para asimilar los conceptos e íconos que le proponga un juego nuevo, pero un juego accesible debe estar pensado también para un público que no juega estos de manera recurrente; por tanto, es necesario que el juego de mesa no dé por sentado que todos sus íconos serán entendidos por cualquier jugador al primer acercamiento, sino que estos deben ser aprendidos. Este punto se relaciona estrechamente con el de la Intuición para su desarrollo

Para poder aproximarnos a los íconos que nos plantea el juego, no es raro que los juegos relacionen cada uno de estos con un concepto conocido comúnmente como "*keyword"* o palabras clave, de modo que estos sean más fáciles de asimilar. Entender estas palabras clave asociadas al ícono permitirá que posteriormente estos íconos puedan ser empleados sin la necesidad de un acompañamiento textual. Para el uso de las palabras clave también existen una serie de recomendaciones para su uso y que también nos permiten entender cómo funciona la interacción del texto con la imagen y el juego de mesa:

- Usar palabras únicas: Debe tratarse de una palabra lo bastante distinguible para que se diferencie, asociada a un evento, momento o circunstancia específica durante el juego. Se puede destacar a través del uso de negritas o el uso de letras capitales
- Memorables: Palabras cortas y fáciles de recordar que reduzcan la posibilidad de ser confundidas con otras. Así favorecerán, además, al flujo del juego al no tener que detenerse en busca de la acción asociada a ella
- Literales: Usar íconos que se relacionen con la palabra de la manera más bien audaz que sutil para que permanezca en la memoria de los jugadores, por ejemplo: El ícono de una espada o arma para señalar una acción de ataque, y el de un escudo para señalar una estadística o acción defensiva para responder a la anterior

Explorado lo anterior, ya conocemos mejor el uso de la iconografía en el juego de mesa, su función y los medios que aprovecha para interactuar de la mejor manera con otros elementos del juego y permitir que sea accesible y memorable para los jugadores. El siguiente aspecto del diseño a explorar en los juegos de mesa es el diagrama.

Figura 17.- *Uso de la iconografía*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. *Aventureros al Tren! Londres* diferencia los trenes entre jugadores a través del color, diferenciando rutas en el mapa asociándolas a un color y vehículo diferente. Esto facilita la lectura del tablero para los jugadores durante la partida (2026).

3.4 Diagramas

El diagrama en el juego de mesa es la exposición secuencial del flujo de juego. El diagrama expone la manera de jugar y el orden en que se llevan a cabo las acciones. En palabras de Daniel Solis: "*Trato al diagrama como un cómic en miniatura mostrando la*

de eventos en el juego" (Solis, 2025, p. 68). Por tanto, se puede decir que los diagramas cumplen la función de servir como el ejemplo de las acciones del juego y la explicación visual de las mismas. Es común que el diagrama complemente y acompañe, e incluso que sea por sí mismo el libro de reglas que acompaña al juego de mesa; por tanto, es importante que este sea claro, intuitivo y, dada su naturaleza visual, no abrume a los jugadores con una excesiva saturación de texto.

Si los iconos son las "palabras" de un lenguaje visual, los diagramas son las "oraciones". Los diagramas son enunciados completos con sujeto, objeto e intención. Al combinar imágenes, glifos y números en secuencias cuidadosamente construidas, puedes comunicar mecánicas de juego a jugadores de cualquier idioma (Solis, 2025, p. 71).

El diagrama según el juego de mesa es usado con distintos propósitos que son expuestos en el tercer capítulo de la obra de Solis (Graphic Design for Board Games, 2025, pp. 67-105), los cuales se describen a continuación:

- Vistazo superficial: Normalmente integrado en las últimas páginas del libro de reglas, o en juegos de mesa que emplean principalmente una carta especial no jugable; normalmente muestra las reglas de manera simplificada o un diagrama secuencial que da un ejemplo de cómo ocurre el turno promedio y del orden de las acciones de cada uno de ellos. También sirven para exhibir ante los jugadores todo el contenido del juego, como tableros, cartas, fichas, cuadernillos, etcétera. Ocasionalmente, este tipo de diagramas puede aparecer en la parte posterior de la caja del juego
- Interfaz de usuario: Término adoptado de las tecnologías digitales; sin embargo, en el juego de mesa, estos diagramas brindan información no relacionada con el fin

lúdico: instrucciones de ensamblaje de piezas, tableros, aplicaciones y sitios web, e información legal. El propósito de estos es filtrar la información necesaria para la venta y distribución, así como otras ayudas que no necesariamente forman parte del juego

- Ejemplos de juego: Este tipo de diagrama suele avanzar a la par que el libro de reglas, mostrando ejemplos paso a paso de cada una de ellas y términos que introduce el libro de reglas. Para hacer más fácil de entender este tipo de diagramas, el libro de reglas suele mostrar una partida hipotética entre dos jugadores ficticios y, además, estar escrito en un formato de narrativa en tiempo real que pueda ser seguido por los jugadores, detallando las acciones realizadas y señalando qué acciones puede o no ser llevadas a cabo
- Efectos del juego: Este tipo de diagramas acompaña a juegos que en términos generales son sencillos, pero que en determinados momentos pueden dar lugar a situaciones especiales que se salen de las normas planteadas, el propósito de estos diagramas es dar énfasis y ejemplificar ante los jugadores lo ocurrido durante estas situaciones especiales

Como se abordó previamente, el diagrama comparte similitudes con el *cómic*; diagramas para juegos más largos o complejos pueden dividirse en paneles para segmentar la información y que sea más accesible a los jugadores; no obstante, raramente el diagrama puede permitirse alargarse de la manera en que lo hacen los *cómics*. Por tanto, la información que se presenta a través de estos debe ser lo más concisa posible, y esta debe ser apoyada por la secuencia y orden en el que dispone de sus paneles para favorecer la comunicación visual de las reglas y flujo del juego. Las

maneras en las que los diagramas hacen uso de los paneles para facilitar el acceso a la información de los juegos de mesa pueden ser de las siguientes maneras:

- Diagrama de orden de turno: Estos diagramas presentan el orden en que los jugadores participarán en el juego, si el propio juego requiere un orden y dirección específica para su desarrollo. Los paneles normalmente se leen de izquierda a derecha, están alineados, y su extremo derecho puede tener una flecha o el extremo de forma triangular, esto con el propósito de indicar cuál es el siguiente jugador en tomar turno
- Estructura de fases: Normalmente, representa una acción que debe ser realizada en al menos dos fases y sirve para ejemplificar cómo deben realizarse. Se representan a través de dos paneles que pueden presentarse como un antes y un después
- Panel de acercamiento/ventana: El propósito de estos paneles en el diagrama es realizar un acercamiento a un elemento que, presentado en el diagrama general, puede resultar no tan claro de ver debido a una diferencia de tamaño. También se emplean para mostrar el interior de elementos opacos. Es común que estos paneles presenten formas redondeadas para evocar la idea de lentes o lupas
- Diagramas no temporales: No presentan acciones ni sucesos en el tiempo, sino relaciones, como las existentes entre determinados elementos o la presentación de equipos y la cantidad de jugadores que debe hacer en cada uno de ellos, si es el caso

Es común que el diagrama mantenga las cantidades de texto al mínimo para favorecer la accesibilidad y su traslado a países con lenguas diferentes al país de origen; sin embargo, hay un tipo de caracteres que son mayormente universales y que, por lo

tanto, pueden ser empleados con mayor facilidad que las letras para favorecer la lectura del diagrama: los caracteres alfanuméricos. Los caracteres alfanuméricos ayudan a que la información aportada por los diagramas sea más accesible para los jugadores; por tanto, son un elemento importante para la comunicación visual a la hora de introducir los juegos a los nuevos jugadores y que la información pueda ser asimilada con facilidad. El uso de estos caracteres cumple tres funciones principales:

- Orden de lectura: Al contener información mayormente abstracta, los números en el mismo ayudan a seguir una secuencia que permita entender con claridad el orden de la secuencia, especialmente si se presenta mucha información en pocos paneles
- Cantidad de unidades: Si un juego de mesa presenta poca repetición de algunos elementos, puede permitirse mostrarlos en el diagrama de manera iconográfica, pero algunos juegos presentan y requieren a cada turno el manejo de una mayor cantidad de elementos del mismo tipo, es en este momento cuando será necesario recurrir a caracteres alfanuméricos para señalar el número de unidades requeridas
- Fases o etapas: Los caracteres alfanuméricos pueden apoyar al diagrama con la presentación del orden secuencial temporal de una acción, señalando cada una de las fases en las que se desarrolla la acción, para distinguirse el orden de lectura puede apoyarse de números romanos siempre y cuando no sean un gran número de pasos a seguir ya que puede resultar no tan intuitivo de leer

Un punto presentado anteriormente y que es necesario tener en consideración en este momento, es el Círculo Mágico de Huzinga y cómo este depende del orden para que la armonía de los elementos del juego permita su realización, por supuesto, si un diagrama cuadrado, con textos planos, y en blanco y negro se presentase con los juegos

de mesa haría difícil esta posibilidad, por tanto, es necesario que el diagrama no sólo presente la información básica y pertinente para entrar al juego, sino que debe mantener una cohesión con el juego al que acompaña, compartir con estos el esquema de colores, y tipografías, además de las representaciones iconográficas, en términos simples, es necesario que el diagrama acompañe al juego en términos de temática.

Todos los juegos seleccionados para el desarrollo de este proyecto hacen uso de los diagramas para facilitar el acceso a la información e introducir sus conceptos, por lo tanto, a pesar de parecer un factor paralelo a la actividad lúdica, el diagrama es otro elemento a explorar a fondo antes de abordar los que son ejes relevantes para el desarrollo de los juegos; las cartas y/o tarjetas.

Figura 18.- *Uso de diagramas*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En *Reyes de la Rosca* se incluyen tarjetas que se entregan a cada jugador y que funcionan como diagrama de fase para guiar a los jugadores durante sus turnos (2026).

3.5 Cartas y tarjetas

Las tarjetas en el juego de mesa son un elemento que, si bien no es universal, forma parte de la mayoría de los juegos de mesa actuales, incluidos aquellos que han sido seleccionados para desarrollar este proyecto de investigación. Este apartado será abordado con base en lo presentado en el cuarto capítulo de la obra de Solis (*Graphic Design for Board Games*, 2025, pp. 106-149). Las cartas o tarjetas son herramientas de una gran versatilidad que pueden cumplir una o más funciones durante la actividad lúdica, y que, además, pueden conformar el eje de la experiencia o, sencillamente, ser solo un elemento al que se recurre durante momentos determinados de la partida. Esto dota a las tarjetas de una variedad de propósitos y plantea una serie de principios necesarios a tener en cuenta para poder emplearlas. Bajo estas mismas consideraciones se analizarán las tarjetas de los juegos seleccionados para esta investigación. Se comienza con los propósitos que tienen las tarjetas en el juego de mesa:

- Cartas de juego: Son el eje de este tipo de juegos de mesa, usualmente con poca información, limitándose a una imagen, color, o número y una composición simétrica. Las barajas de los juegos de azar, así como *The Mind*, *Flash 10* o *Uno*, entran en este tipo
- Cartas de palabra: Este tipo de cartas cumple un rol efímero en el juego, en juegos de roles ocultos se dice el rol que se debe asumir, mientras que en juegos como *Pantone* o *Headbandz* aluden a una única palabra que deber ser representada o adivinada por el jugador en turno y después de eso pierden toda relevancia por el resto de la partida

- Cartas de párrafo: En juegos como *Jumanji* o *Maratón*, el propósito de este tipo de cartas es plantear un acertijo o hacer una pregunta; por tanto, el contenido de texto es mucho más amplio que en el caso anterior, también pueden contener pistas o ayudas para momentos determinados de la partida. Contienen en promedio entre cincuenta y cien palabras

- Cartas de comercio: Son cartas que expresan valores comerciales dentro del juego, e incluso pueden representar directamente una especie de papel moneda dentro del mismo. Expresan un valor y sus diseños buscan ser reconocibles a cualquier distancia y orientación desde la que sea vista. Ejemplos de este tipo de cartas las encontramos en *Catán juego de cartas* y *Monopoly*

- Cartas de acción: Las cartas de este estilo tienen el propósito de representar una acción que se desarrolla por decisión de un jugador. Normalmente, la composición de este tipo de cartas es mitad imagen y mitad texto. Se pueden encontrar en juegos de mesa complejos como *Root, Catán juego de cartas*, y en los TCGs como *Magic The Gathering*

- Cartas de continuidad: El propósito de este tipo de cartas es señalar un efecto o situación que se desarrolla a lo largo de la partida, es recordatorio de una situación en específico como representar el clima, la dirección en que se desarrollarán las acciones o eventos recurrentes. Además, estas permanecen en la mesa de juego hasta que algún evento indique el cambio de estas condiciones

A pesar de la variedad de propósitos existentes en las cartas, la mayoría de éstas pueden mejorar la manera en la que transmiten la información a los jugadores siguiendo tres principios para la comunicación visual:

- Visibilidad: Este principio hace énfasis en la necesidad de que la información importante sea contenida en las cartas. Esto independientemente de la situación de la carta, ya sea que esté en la mesa, apilada con otros, o en la mano de alguno de los jugadores, una carta que favorece a la accesibilidad pone su información más importante al centro o en la parte superior y la información circunstancial en los bordes o en la parte inferior
- Jerarquización: Ligado a la visibilidad, la información más relevante debe tener prioridad en la carta para que esta sea visible, eso significa que es información que debe ser priorizada y, por lo tanto, es aquella de mayor jerarquía, por ello, la información presentada fuera de esta visibilidad se considerará secundaria
- Brevedad: La tarjeta no puede estar saturada de información, ya que sería más difícil a los jugadores acceder y comprender la misma. Por eso, el uso de palabras clave y de íconos, que permitan reducir en lo posible la información escrita, es necesaria en el diseño de cartas y tarjetas

Lo antes mencionado abarca los principales aspectos fundamentales que deben ser analizados en términos de jugabilidad y de comunicación visual con las tarjetas de los juegos seleccionados para el desarrollo de esta investigación. Finalmente, se realizará una revisión del último aspecto relevante de las cartas de juego: el reverso.

Dependiendo de algunos juegos, el reverso también puede ejercer un papel de comunicación visual al brindar información o, de manera más común, ocultarla. Si el juego necesita que dos grupos de cartas no se mezclen, puede optar por diferenciarlas a través de diversos colores de modo que sean diferenciables, mientras que de necesitar que estas se mezclen, u ocultar de cuál se trata cuando se colocan apiladas o boca abajo sobre la mesa, entonces es importante que los reversos sean del todo uniformes. Cabe mencionar que, como en el caso de los diagramas, ayuda a la inmersión y a la creación del Círculo Mágico si las cartas poseen una cohesión temática añadida a través de los reversos de las tarjetas. También puede darse el caso de que una tarjeta presente un lado A y un lado B, el cual alternará su lectura, dependiendo de las condiciones del juego, mientras se desarrolla.

Figura 19.- *Uso de tarjetas*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. *Océanos de papel* es un juego donde se incluyen tarjetas de juego, diagrama y continuidad (2026).

Estos son los usos y principios indispensables para poder realizar el análisis de los elementos gráficos en las tarjetas de los juegos de mesa seleccionados para la realización de este proyecto. El siguiente punto de los elementos de los juegos de mesa, si bien solo compete a uno de los tres juegos, no puede ser omitido, ya que brinda un nuevo grado de interactividad a los juegos de mesa en general, y *NMBR9* depende por completo de ellos para su desarrollo. Las fichas y los recortables.

3.6 Fichas y recortables

Las fichas y recortables, al igual que las tarjetas, pueden cumplir diferentes propósitos. En algunos casos, estos convergen con los de las tarjetas, pero al ser comúnmente más pequeñas, buscan abreviar la información contenida lo más posible. Los juegos de mesa clásicos como *Dominó, Ajedrez* o *Stratego* usan fichas de distintos materiales, actualmente mayormente de plástico o madera, en el caso de estos juegos y de casi todos los juegos de mesa previos a la segunda mitad del siglo XX es que son juegos con un nivel muy alto de abstracción, y como se mencionó en la categorización de los juegos de mesa, los juegos abstractos se centran en mecánicas simples y estéticas minimalistas, que pueden adaptarse a diferentes temáticas sin alterar su dinámica principal debido al uso de iconografías con un bajo nivel de representatividad, lo que puede hacer que resulten poco atractivos a jugadores casuales o que buscan juegos que incluyan una temática o narrativa como parte de la experiencia.

Sin embargo, juegos más recientes han optado por piezas o fichas de cartón grueso recortable, las cuales vienen en una plantilla y que se desprenden haciendo un poco de presión únicamente con los dedos. Este último es el caso de *NMBR9*, el cual maneja diez juegos de ocho fichas, donde cada uno de estos representa números con

las cifras del cero al diez. Este tipo de fichas es bastante popular no solo porque recurre a medios de producción que pueden producirse en mayor cantidad a un menor coste, sino porque además pueden ser diseñadas, ilustradas e impresas en toda la variedad de colores de los que se puede disponer en una imprenta, lo que a su vez permite que puedan ser usados para favorecer a la temática y narrativa de los juegos de diferentes formas y permitiendo que estas interactúen entre sí de maneras en que no se podría con las clásicas fichas redondas de plástico o madera, y es sobre estas en las que Solis hace mayor énfasis durante el quinto capítulo de su libro (*Graphic Design for Board Games*, 2025, pp. 150-186).

A continuación, se abordará los usos más comunes de estas fichas o piezas de cartón y las maneras en las que los juegos de mesa los pueden usar en su favor para brindar información y despertar el interés de los jugadores:

- Fichas, monedas, e indicadores: Usualmente, son piezas redondas que representan un valor o directamente una divisa (comúnmente ficticia para permitir el traslado del juego a otras regiones), y sirven para llevar a cabo transacciones e intercambios entre los jugadores durante la partida. Se recomienda que el tamaño de estas fichas varíe proporcionalmente en función del valor que representan, para que faciliten el reconocimiento a la distancia y el conteo de estos elementos cuando sea necesario
- Losetas: Con formas variables, se trata de piezas que pueden encajar entre sí para crear superficies planas, en algunos casos la propia superficie en la que se va a desarrollar el juego, convirtiéndose en un tablero armable a modo de rompecabezas. Según el juego, las piezas serán colocadas por los jugadores en

el centro de la mesa y la distribución de sus elementos dependerá de las acciones de los jugadores o, en el caso que nos ocupa con *NMBR9*, cada jugador armará sus piezas como mejor considere sin intervenir en las acciones de los demás jugadores

- Figuras de cartón: Una alternativa a miniaturas y otras formas de representar personajes durante las partidas, normalmente una vez recortadas, puede ensamblarse con una base plástica o de cartón para mantenerse en pie. Al permitirse el ser ilustradas, permiten una representación detallada de un personaje o estructura a la que representan; sin embargo, este tipo de piezas pueden dañarse con facilidad debido a que pueden doblarse o desgastarse fácilmente por los bordes debido a la fricción del ensamblaje y el desensamblaje continuo, por eso no son particularmente comunes
- Piezas acoplables: Se refiere a piezas con la posibilidad de anclarse entre sí de manera mecánica. Los rompecabezas son el ejemplo más claro de este tipo de juegos de mesa; sin embargo, existen variantes que enriquecen la experiencia al mezclar conceptos con variantes similares a las empleadas en juegos de losetas
- Componentes armables: Algunos juegos de mesa recurren a piezas ranuradas que, siguiendo instrucciones proporcionadas por los diagramas, permiten a los jugadores ensamblar estructuras, añadiendo una tridimensionalidad a algunos elementos del juego. Muchos de estos componentes permiten ensamblar objetos como muebles o estructuras que representan barcos, edificios, etcétera. Sin embargo, este tipo de estructuras presenta el mismo problema de fragilidad mencionado con las figuras de cartón

Cubiertos los principales puntos referentes a las fichas, el siguiente punto será abordado de manera superficial, esto debido a que, en el caso de los juegos seleccionados para el desarrollo de este proyecto, ninguno recurre al uso de tableros; no obstante, se considera que debe ser mencionado por no omitir ninguno de los elementos principales que conforman a los juegos de mesa en sus variedades. Esto, además, abre la posibilidad de continuar desarrollando investigaciones relacionadas con el tema de los juegos de mesa o a que otros potenciales investigadores lo tomen en consideración si optan por investigar este campo que ofrece aún mucho espacio para su exploración.

Figura 20.- *Uso de fichas y recortables*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. *Colt Express* aprovecha fichas, recortables y armables para añadir tridimensionalidad a sus mecánicas de juego (2026).

3.7 Tableros

A pesar de no jugar un papel como tal en este proyecto de investigación, el tablero tiene una importancia sociohistórica innegable; esto queda reflejado en uno de los antecedentes que se aborda en el tema del juego: el *Senet*, el juego de mesa egipcio y el juego de mesa más antiguo del que se tiene conocimiento, es un juego de tablero que además podría ser el predecesor de gran parte de los juegos de tablero posteriores, de los cuales algunos incluso han llegado a nuestros días. La situación con los tableros es particular, ya que, como se plantea a lo largo del quinto capítulo del libro de Solis (*Graphic Design for Board Games*, 2025, pp. 187-212), al igual que los diagramas o las tarjetas, brindan información cuyo propósito es guiar el orden de la partida; sin embargo, a diferencia de los anteriores, y especialmente en juegos que implican la participación de más de dos jugadores, surge la situación de que no pueden brindar la información de forma clara y accesible como aquellos elementos antes mencionados, esto debido a que siempre habrá un jugador posicionado en una orientación donde esa información no tendrá la misma facilidad de lectura que para los demás. Con esto en mente, es necesario aprovechar los elementos de la imagen, como el contraste o el color, para dirigir la atención de los jugadores a los puntos de mayor importancia, pero sin saturar el tablero de elementos gráficos como íconos o palabras, ya que de esa manera las áreas podrían resultar difíciles de discernir debido al ruido visual.

El texto contenido en los tableros debe ser el mínimo y lo más neutro posible para que sea accesible a los jugadores, adoptando los principios que se abordan en el apartado de tipografías, pero además cuidando que el texto no se posicione en zonas donde el tablero se pliegue para evitar que estos se borren por desgaste. También es

importante que el tablero aproveche las líneas y el contraste para señalar áreas de acción (áreas designadas para que una acción específica del juego se desarrolle) y áreas que indiquen con claridad dónde se posicionarán elementos como mazos de cartas y fichas de requerirse.

Figura 21.- *Uso del tablero*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. El *Ajedrez* es el juego de tablero por antonomasia (2026).

3.8 Libros de reglas

Los libros de reglas fueron abordados parcialmente en los apartados de diagramas y tipografías, ya que estos se relacionan estrechamente con esos elementos de diseño; por tanto, la información que se aborda en esta parte buscará expandirla y complementarla sin pormenorizar tanto en los ya mencionados con base en el sexto

capítulo del libro de Solis (*Graphic Design for Board Games*, 2025, pp. 207-233). El libro de reglas, como su nombre indica, guiará sobre cómo se desarrollará una partida, pero además brindará apoyo visual a través de los diagramas. Es importante que su lenguaje no sea técnico, que sea neutro y fácil de leer, esto debido a que, según menciona Solis, existen tres tipos de públicos para el libro de reglas, y si está bien diseñado, este podrá satisfacer a los tres:

- Lectores entusiastas: Se trata de un pequeño, pero existente grupo de jugadores con interés por dominar todas las mecánicas del juego. Este grupo leerá de lado a lado el libro de reglas deseoso de aprender si es que el juego ha logrado despertar su interés
- Observadores: Personas que, por el contrario, no están relacionadas con la lectura y preferirán aprender durante la partida u observando primero a otros jugadores sobre cómo jugar, consultando el libro de reglas únicamente para responder casos y preguntas específicas sobre las que puedan tener dudas
- Lectores casuales: Lectores y jugadores que pasarán por el juego de manera ocasional, buscarán aprender lo necesario para desarrollar una partida normal y luego lo dejarán de lado; por tanto, esperan que la experiencia con la lectura sea simple y breve

En el apartado del diagrama se considera la importancia del flujo y el énfasis en el orden de la lectura, para el caso del libro de reglas no es muy diferente, es necesario estructurarlo de manera que el juego pueda fluir si lo que se busca es que acompañe a los jugadores y que no estropee la diversión anticipando demasiado algunos puntos más emocionantes del juego. A continuación, se exploran los contenidos del libro de reglas en un orden recomendado para el adecuado flujo de juego y que facilite el acceso de la

información de manera más eficiente para los jugadores, no todos los casos se cumplirán en los juegos ocupados para la realización de esta investigación debido a mecánicas o componentes, pero se explorarán para entender al libro de reglas en general:

- Cubierta principal: Usualmente, es representada de manera similar, sino es que idéntica a la caja del juego, con el fin de presentar al mismo. A veces, también presenta de alguna manera las condiciones de victoria u objetivos durante el juego
- Componentes: Representación visual de todos los elementos presentes en el juego, como tablero, fichas, cartas, etcétera, además, representándolos en cantidad. Es sólo la exposición de los contenidos, sin una explicación de sus roles dentro del juego
- Preparación: Señala cómo se deben preparar los contenidos, el área de juego o tablero, los jugadores, y los demás elementos de manera en que pueda comenzar la partida
    - Lineamientos de la preparación: Están presentes sólo en algunos juegos, e invita a los jugadores a elegir el papel que van a jugar durante la partida, si es que el juego implica que no todos parten con las mismas posiciones o con diferentes objetivos entre ellos
- Vista superficial de una partida: da una presentación sencilla de los pasos que se siguen durante una partida o ciclo de turnos sin profundizar en las acciones, para que los jugadores comprendan el orden y de paso introducir algunas de las palabras clave del juego
- “En tu turno”: La presentación de las acciones que cada jugador realizará o podría realizar desde el momento en que se considera que su turno ha comenzado y hasta

que se considera que se da por finalizado. Sin embargo, juegos como *Flash 10* no tienen turnos

- Pasos de acción: Presenta las acciones que sucederán en cada turno o a consecuencia de las decisiones que tomarán cada uno de los jugadores. Este apartado requiere el uso de pocas palabras y un refuerzo más visual para reducir la posibilidad de errores o confusiones
- Final del turno: Esto es opcional, ya que en algunos juegos hay acciones especiales que se llevan a cabo al final de turno o de la ronda de turnos. Este es el punto para explicar cada una de ellas previo al comienzo del siguiente turno o la siguiente ronda de turnos
- Final de la partida: Este punto explica las condiciones bajo las cuales la partida se da por finalizada, las acciones que se puedan llevar a cabo durante ésta y acto seguido, el análisis del desempeño de cada uno de los jugadores para declarar quién será el ganador de la partida

Por supuesto, todos estos apartados del libro de reglas se llevarán a cabo apoyados por el diagrama y aprovechando cada uno de los recursos que se han abordado en términos de iconografía y tipografía.

Figura 22.- *Uso del libro de reglas*



En tu turno, debes elegir cualquiera de las seis cartas que hay sobre la mesa y anunciar por cuál de sus lados (izquierdo, derecho, superior o inferior) la vas a tomar para darle la vuelta. Luego, tocándola solo por ese lado, dale la vuelta para revelar su anverso.

Al revelar la carta, puede pasar una de estas cosas:

Si el lado por el que tomas la carta tiene espinas de cactus, ¡te has pinchado! No tienes más remedio que gritar **«Ouch!»** y luego debes descartar la carta en la caja.

En cambio, si en ese lado no hay nada, ¡lo has hecho muy bien! No te has pinchado y obtienes la carta; déjala delante de ti.

Las peligrosas flores rojas

Si te pinchas con una carta de cactus de **flor roja**, además de descartarla, pierdes una carta de las que tienes delante (a tu elección, y solo si ya tienes alguna). Ahora bien, al final de la partida, el jugador con **más flores rojas** gana 5 puntos adicionales (pueden ser varios jugadores).

Los animales del desierto

Algunas cartas muestran un animal en su anverso. Si revelas una carta en la que hay un animal, y **no** te has pinchado, puedes aplicar su efecto especial:

Víbora: si el siguiente jugador se pincha con una espina, debe entregarte esa carta (en vez de descartarla).

Fénec: si lo deseas, **puedes** jugar otro turno inmediatamente. ¡Pero ve con cuidado! Si te pinchas en este turno adicional, ¡**también** pierdes la carta del fénec!

Por último, roba cartas del mazo y déjalas sobre la mesa, boca abajo, hasta que vuelva a haber seis cartas disponibles. Ahora empieza el turno del siguiente jugador.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en el momento en que un jugador haya obtenido ocho cartas o cuando el mazo se haya agotado.

Los jugadores cuentan los puntos conseguidos:

- **¡Unas flores preciosas!** Ganas 1 punto por cada flor que hayas obtenido.
- **Ramo silvestre:** ganas 4 puntos adicionales por cada conjunto de cuatro flores de colores distintos que tengas.
- **Flores rojas:** el jugador que haya obtenido más flores rojas gana 5 puntos adicionales. Si varios jugadores empatan con la mayor cantidad de flores rojas, cada uno gana 5 puntos.

¡El jugador que haya conseguido más puntos es el ganador!

AJUSTAR EL GRADO DE DIFICULTAD

Si juegas a *Ouch!* con niños y niñas muy pequeños, tal vez prefieras no aplicar algunas de las reglas, al menos en las primeras partidas. En tal caso, de las reglas que te hemos presentado sobre un fondo oscuro, puedes ignorar cuantas creas conveniente hasta que los más pequeños se sientan a gusto con la dificultad del juego. Estas reglas son las relativas a «Las peligrosas flores rojas», a «Los animales del desierto» (simplemente, elimina tales cartas cuando prepares la partida) y a la puntuación de «Los ramos silvestres».

Fuente: De elaboración propia.

Nota. El libro de reglas de *Ouch!* sintetiza todas sus reglas en dos páginas, presentando diagramas, opciones de puntuación, y formas alternas para jugar (2026).

3.9 Cajas y empaques

El último de los elementos gráficos a considerar es el séptimo capítulo de Solis en *Graphic Design for Board Games* (pp. 234-274), que se relaciona con las cajas y las cubiertas. La caja y su cubierta son el primer acercamiento de los jugadores al juego de mesa y su función va mucho más allá de ser meros contenedores para almacenaje y transporte de cada uno de los juegos de mesa. El papel de la cubierta es la conjunción del uso de la tipografía, el color, la iconografía para presentar a los jugadores, de manera transparente, la temática del juego, sus mecánicas, el estado de ánimo que ofrece y la

introducción de sus principales características. En palabras de Solis, “La portada es una promesa”; por su parte, el reverso debe reforzar las ideas planteadas en la cubierta, proporcionando información del contenido real de la caja y la manera en que aprovecha las mecánicas que plantea la cubierta; de esta manera, un jugador potencial sabrá si este juego realmente es de su interés o seleccionará otro.

Los juegos de mesa establecen narrativas a través de sus mecánicas y los elementos gráficos que les dan contexto y, de esta manera, hacen una declaración de intenciones sobre lo que será el juego y la experiencia para los jugadores. En la presentación de las cubiertas, por tanto, se vuelve necesario saber comunicar la narrativa que plantea el juego, comenzando por su temática. Daniel Solis explica:

> Los mercados tienen una relación de amor-odio con la originalidad. Hasta cierto punto, debes conocer lo que los clientes esperan visualmente de un juego de determinado tipo, pero también necesitas que sobresalga dentro de esa categoría. Identificar tendencias visuales te ayuda a navegar un camino estrecho entre cumplir expectativas y resaltar lo novedoso (Solis, 2025, p. 240).

En este decir, se entiende que hay tendencias visuales que deben aplicarse para comunicar qué elementos adopta un juego para indicar el entorno en que su temática se desarrolla, por ejemplo, en un juego que adopta un escenario acuático adoptará diseños que sean relacionables al agua como formas orgánicas y ondulada, así como colores fríos, principalmente azul; tenemos ejemplos de esto en juegos como *Deep Sea Adventure* y *La Tripulación: Misión mar profundo.* Mientras que en el caso de juegos que aprovechan ideas abstractas, buscarán presentar patrones que sean reconocibles para los jugadores, pero a la vez que muestren lo que los diferencia de otros juegos de mesa

con los que puedan compartir temática, para así definir una identidad; como ejemplos de esto tenemos a *Rummy* y el propio *NMBR9,* ambos juegos centra sus mecánicas en la presentación de números, pero el diseño de sus empaques nos dan un vistazo claramente diferenciador de las mecánicas entre ambos títulos. Un juego de mesa debe buscar la claridad de la comunicación visual bajo los términos que enuncia Dondis:

> La comunicación visual efectiva debe evitar la ambigüedad de las claves visuales y procurar expresar las ideas de la manera más simple y directa. Las dificultades interculturales sólo surgen en la comunicación visual cuando se recurre a una sofisticación excesiva y al uso de un simbolismo complejo (A. Dondi, 1984, p. 169).

Estudiando estos planteamientos, Daniel Solis considera cinco tendencias principales para la comunicación que se proponen las cubiertas de los juegos de mesa, los cuales son los siguientes:

- Color: Existen paletas de colores que se asocian a temáticas específicas y que ya asociamos a determinados tipos de juegos, por ejemplo: tonos de verdes, marrón y café es lo que asociamos en temáticas asociadas a la jungla, la naturaleza o entornos de abundante vegetación, y esto es algo que se encuentra en juegos como *Exit*: *Acertijos en la Jungla* o *Jumanji*
- Sujeto: La representación visual alude a la acción principal dentro del juego y las acciones a desarrollar, aun si no representa a los jugadores en medio de la acción lúdica, un juego de guerra aludirá a la confrontación, un juego cooperativo referirá al trabajo de equipo de múltiples personajes, un juego de acertijos apuntará al enigma que los jugadores tendrán que resolver

- Estilo de arte: Según qué tan serio o qué tan abstracto es el juego, el estilo de arte puede reforzar ese planteamiento a través de estilos más representativos o abstractos, según sea el caso. El juego *Stratego* aludiendo a la seriedad de un campo de batalla y sus mecánicas de estrategia que recuerdan al ajedrez, usa elementos más realistas, mientras que *NMBR9*, aludiendo a sus losetas de colores y números, aprovecha elementos abstractos con cuadros de colores que refieren a las losetas
- Formas y contornos: Las líneas y contornos comunican y refuerzan aquello que comunica el color. Las formas orgánicas ayudarán a plantear escenarios como la jungla o el mar, mientras que líneas rectas y angulosas ayudan a plantear ideas de maquinaria y objetos artificiales
- Empaques inusuales: Algunos juegos pueden aprovechar formas inusuales para reforzar su narrativa, ejemplo de ello es Guarro Pig, un juego donde cada jugador tiene como objetivo enlodar a tres cerditos representados a través de cartas y cuyo empaque es un estuche con la forma de un cerdo decorado con un diseño de manchas de lodo; otro ejemplo destacable es Pirate Box, un juego de carreras que alude a la búsqueda de un tesoro, y cuya caja, si bien es la clásica caja cuadrangular, su diseño de cubierta alude a un cofre del tesoro gracias a un patrón de madera y sujeciones de metal

Figura 23.- *Empaque de Pirate Box*



Fuente: BoardGameGeek (https://boardgamegeek.com/image/6088439/pirate-box).

Nota. El empaque de *Pirate Box* emula un cofre del tesoro, evocando a la temática del juego (2021).

Tanto la cubierta como la contraportada o base cumplen el papel de brindar información a los jugadores de manera similar en que se aborda con los diagramas. A continuación, se presenta la información comúnmente proporcionada por cada uno de estos elementos del empaque:

- Cubierta: Título, el cuál debe ser llamativo y legible aprovechando el contraste respecto al fondo; Arte, es la declaración de intenciones y la representación de la experiencia que se obtendrá del juego; Créditos, espacio en el que se acreditan tanto al diseñador del juego como al artista principal tras el juego, puede tratarse de una sola persona o varias; Distribuidora, el logo de la empresa con la que el juego se está distribuyendo, usualmente es un logo discreto en una esquina inferior; Estadísticas, estas también pueden llegar a

estar en los laterales de la caja, aluden a la edad recomendada para los jugadores, el tiempo estimado de una partida, y las cantidades mínimas y máximas recomendadas de jugadores

- Base o contraportada: Sumario, es el texto que explica los puntos clave del juego y sus mecánicas. Se recomienda una longitud no mayor a cien palabras, pero respondiendo a las siguientes interrogantes, ¿Quién eres en el juego? ¿Cómo se gana? ¿Qué encontrarás en tu camino?; Diagrama superficial, la presentación de los componentes del juego y algunas interacciones básicas de componente y jugadores durante una partida normal; Estadísticas, con el mismo contenido que el mencionado en la cubierta; Ganchos, son recuadros que buscan hacer énfasis en mecánicas o momentos especiales dentro del juego, usados para despertar el interés de los jugadores potenciales; Lista de contenidos, señala cada uno de los contenidos del juego de mesa y los enumera dando la garantía de que deben estar presentes al interior; Créditos, mencionados previamente en la cubierta; Información legal, todo lo relacionado con el país de origen, distribuidor, fechas de fabricación, código de barras, edad mínima y advertencias de salud como el posible riesgo de asfixia en juegos que contengan piezas pequeñas

Habiendo presentado todos y cada uno de los elementos gráficos que componen a los juegos de mesa, es momento de volver a abordar los juegos seleccionados para el desarrollo de este proyecto y desmenuzar cada uno de ellos para tener en consideración cuáles y de qué manera los aprovechan.

Figura 24.- *Uso de la cubierta*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En la contraportada, *Lost Cities: Roll & Write* nos proporciona un diagrama que nos presenta una partida en desarrollo, los componentes, información sobre la edad, cantidad de jugadores y duración media de la partida (2026).

Capítulo 4:

Análisis y Exploración de la Información

Capítulo 4: Análisis y Exploración de la Información

En este capítulo se examina a detalle el uso de los juegos seleccionados para llevar a cabo en esta investigación, tomando en consideración su uso de los elementos gráficos abordados previamente, su categorización y el tipo de interacción social que ofrecen. Se presentan las actividades realizadas para la recopilación de información, siendo en este caso la creación del Club de Juegos de Mesa en el Centro de Desarrollo Comunitario "Los Chocolates" y la elaboración de un instrumento mixto que hizo posible indagar en aspectos cualitativos y cuantitativos de los objetivos de este proyecto.

4.1 Los elementos de los juegos seleccionados.

Para comprender y analizar cómo los elementos gráficos de los juegos seleccionados interactúan entre sí y con los jugadores durante la actividad lúdica, debemos tener en consideración cuáles están presentes en cada uno de ellos y el papel que cumplen en cada uno de los juegos. Es por ello que a continuación se presenta un análisis descriptivo de los tres juegos eje de esta investigación, que, como recordaremos, se tratan de: *Hanabi, Fantasma Blitz* y *NMBR9*.

4.1.1 *Hanabi*

Hanabi es un juego cooperativo centrado en la cooperación y la comunicación entre los participantes, creado en 2010 por Antoine Bauza e ilustrado por Gerald Guerlais. La temática de este juego hace alusión a los espectáculos pirotécnicos, siendo *"Flor de fuego"* la traducción literal del japonés para *Hanabi.* A continuación, se revisan sus componentes gráficos y la manera en que los usa.

- Tipografía: *Hanabi* es un juego que centra sus mecánicas en las cartas, las cuales están desprovistas de escritura más allá de los números del uno al cinco según corresponda a la carta, en cada una de sus esquinas. Cada una de las cartas tiene la representación de un fuego artificial explotando sobre una representación del cielo nocturno; al tratarse este de un fondo oscuro, los números escritos en cada carta están representados en colores claros (siendo los colores asignados: azul, blanco, rojo, verde y amarillo) y con un delgado contorno blanco para mejorar el contraste y legibilidad de estos
- Iconografía: Además del uso de distintos colores para diferenciar a cada uno de los cinco tipos de fuegos artificiales disponibles en el juego, cada uno de los pirotécnicos tiene una forma definida para diferenciarlos. Por ejemplo, los pirotécnicos azules representan una explosión en la que las chispas salen volando en línea recta, mientras que en los pirotécnicos amarillos se representa una explosión cuyas chispas vuelan y caen en parábolas. Aunado a estas formas diferenciadoras, en cada carta, debajo del número que da valor a cada carta, se encuentra un ícono simplificado pero alusivo a la forma que representa cada uno de estos; por ejemplo, el ícono asociado a las cartas azules es similar a un “*”, mientras que el ícono asociado a las cartas amarillas es similar a una “x”. Estos elementos diferenciadores son importantes, porque no solo facilitan la asociación rápida de cada uno de estos colores y sus formas, sino que brindan a aquellos que, por motivos asociados a la genética, pueden tener una percepción limitada del color, la posibilidad de jugar, reconocer y diferenciar cada uno de los cinco tipos de cartas en el juego

Figura 25.- *Cartas de Hanabi*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En la fotografía se pueden apreciar los cinco colores de cartas que componen el juego, la forma de las cartas, los números del uno al cinco en cada esquina y representados con distintas formas de estallidos pirotécnicos, y los íconos asociados a cada color debajo del número (2025).

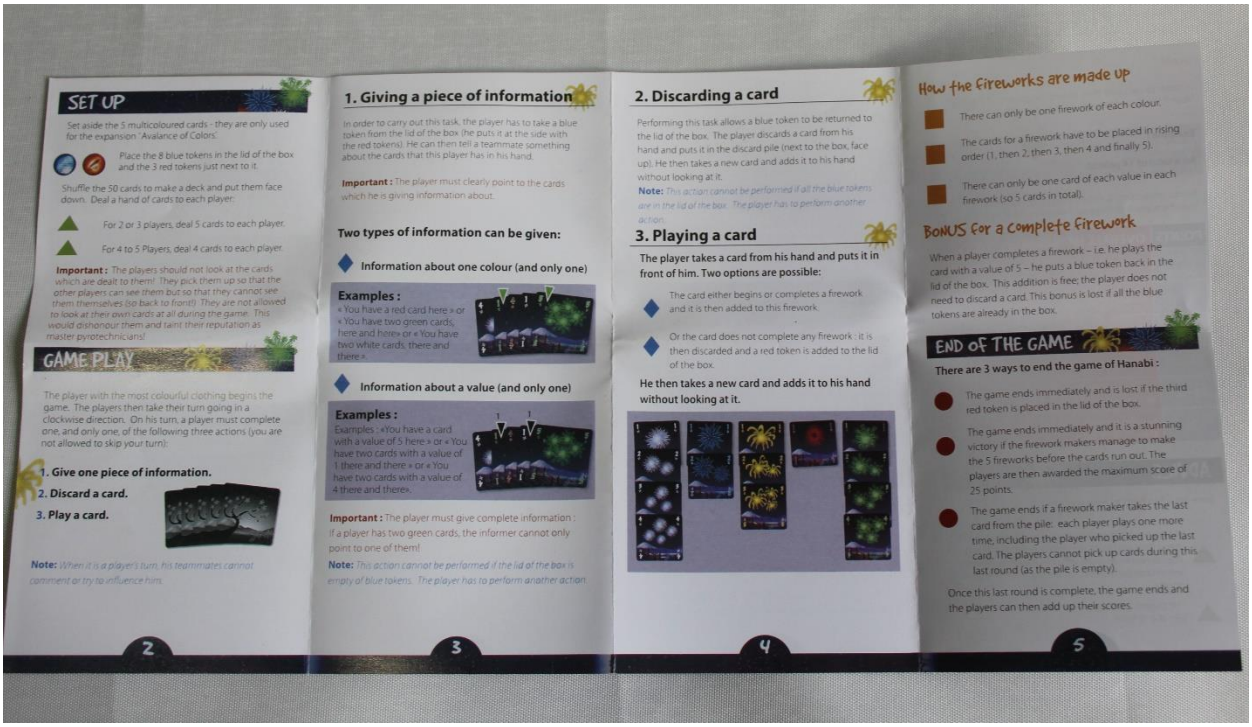
- Diagramas: Los diagramas presentados en el empaque son poco específicos, presentando únicamente los cinco tipos de cartas presentes en el juego sin embargo, los diagramas presentes en el reglamento tiene el propósito de brindarnos un vistazo superficial de todos los componentes del juego, al ser éstos la cantidad de cartas y fichas utilizados en el juego; además, ofrecen ejemplos prácticos de casos específicos dentro del juego, brindando ejemplos visuales de cómo se desarrolla la partida y la manera en la que los jugadores pueden brindarse información entre ellos

- Fichas y recortables: En el caso de *Hanabi*, el juego incluye un set de sólo 11 fichas, las cuales cumplen el papel de indicadores que brindan información a los jugadores; ocho fichas azules cuya función es indicar si los jugadores están en posición de brindar pistas a otros jugadores sobre las cartas que tienen en mano, al momento en que se ofrece la pista la ficha se devuelve a la caja para indicar que ha sido usada, por tanto, los jugadores tienen ocho oportunidades para brindarse información, además existen mecánicas especiales para recuperar fichas azules que ya hayan sido empleadas, siendo que los jugadores están obligados a descartar una carta para poder realizar la recuperación, a riesgo de descartar una carta que podría comprometer el resultado final para todos los jugadores; por otro lado se tienen las tres fichas rojas, que fungen como indicadores de error, cuando un jugador realiza una jugada que no puede llevarse a cabo en ese momento debe regresar una fichar roja a la caja, indicando que se ha cometido un error, la partida termina cuando se han gastado las tres fichas rojas. Como se mencionaba, las fichas cumplen el papel de indicadores, siendo además que están claramente diferenciadas las unas de las otras a través de sus colores, empleando un marcado contraste cálido-frío, facilitando el reconocimiento de cada una de estas
- Cartas: Existen diferentes ediciones de *Hanabi* y diferentes tamaños de cartas entre estas ediciones; la versión de *Hanabi* empleada para esta investigación emplea cartas de 8x8 centímetros, es decir, son cartas cuadradas. Al ser cartas anchas, pueden sujetarse de manera tal que el número y el color que representan son fácilmente identificables para los jugadores. Las cartas no contienen información adicional más allá de la respectiva ilustración representativa, el color o palo al que

pertenecen y el símbolo o ícono distintivo de cada color debajo del número. Es importante mencionar que el número y el ícono están presentes en las cuatro esquinas de la carta, de manera que sean visibles siempre que las cartas se sujeten en abanico

- Tableros: Este juego no emplea tableros para el desarrollo de sus partidas

Figura 26.- *Reglamento de Hanabi*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En la fotografía se puede apreciar la parte delantera del reglamento de *Hanabi*, que presenta la preparación, la manera de jugar, diagramas prácticos de las acciones que pueden realizar los jugadores y el final de la partida (2025).

- Libro de reglas: Esta edición contiene dos libros de reglas, en inglés y en japonés, para hacerlo más accesible. El libro de reglas de *Hanabi* es un cuadríptico impreso

por ambos lados; la primera página presenta el diagrama superficial de los componentes y un breve resumen del objetivo del juego: la segunda página aborda la preparación de los materiales para el juego en función al número de jugadores y un breve resumen de las acciones que se pueden realizar en cada uno de los turno; de la tercera a la quinta página se presenta el desarrollo de una partida normal con sus reglas, presentando los diagramas mencionados sobre las maneras en la que los jugadores pueden compartir información y cómo se llega a la conclusión de la partida; la sexta página menciona los criterios en los que se asigna un marcador global a todos los jugadores al ser un juego cooperativo; la séptima página se dedica a responder algunas de las dudas específicas que pueden surgir durante la partida; y la octava página profundiza en variantes que no forman parte del juego base al requerir componentes que cumplen el papel de expansiones y que, por lo tanto, no son abordadas en esta investigación

- Empaque: La caja de la edición usada para esta investigación tiene unas dimensiones de 10 centímetros de ancho por 10 de largo, además de tener una profundidad de 3 cm. Es una caja compacta que favorece la portabilidad del juego; sin embargo, a pesar de ser una edición que cuenta con libros de reglas en más de un idioma, la información expuesta en la caja más allá del título del juego se encuentra enteramente en japonés. Además, omite cualquier información relacionada con el número de jugadores, tiempo aproximado para la duración de la partida o la edad mínima recomendada para jugar, estando toda esta información únicamente en la primera página del libro de reglas

Figura 27.- *Empaque de Hanabi*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En la fotografía se pueden apreciar las partes posterior y delantera de *Hanabi*. El empaque no ofrece demasiada información y, a pesar de contener un reglamento en inglés, este idioma no está presente en el exterior (2025).

Haciendo un análisis breve de los componentes gráficos presentes en *Hanabi*, se puede decir que, si bien usa componentes sencillos que además son fáciles de entender gracias a su uso de iconografía, color y contraste, a nivel externo brinda poca información que podría llegar a causar un distanciamiento y desinterés por parte de los posibles jugadores que, en primer lugar, tengan su acercamiento al juego únicamente por la observación del empaque

4.1.2 *Fantasma Blitz*

Creado en 2010 por Jacques Zeimet, sin embargo, su característico estilo puede agradecerse a Gabriela Silveira por su trabajo de ilustración y a Roger Richtberg en el apartado de diseño gráfico. *Fantasma Blitz* es un juego competitivo en el que se recompensa el pensamiento rápido y los reflejos; es probablemente el juego más popular

entre los seleccionados para esta investigación y que depende por completo del uso de color para el desarrollo de su mecánica. A continuación, se revisan estos, así como sus demás aspectos gráficos:

- Tipografía: La tipografía empleada en el título para la palabra “Fantasma” es blanca y marca un contraste con el fondo azul oscuro del fondo; además, por su forma busca remitir a los títulos de antiguas películas de terror para enfatizar el carácter sobrenatural del personaje que da nombre al juego, mientras que la palabra “Blitz” (palabra en inglés para algo repentino, rápido o sorpresivo) se encuentra en rojo, con un contorno blanco para marcar contraste con el fondo, atravesado por detrás por la figura de un relámpago caricaturizado, enfatizando el carácter veloz del juego. No se hace uso de tipografía en los componentes del juego, dando prioridad a las formas y colores, por lo que este es un aspecto que solo se explota en el empaque y en el libro de reglas. En el libro de reglas, el uso de la tipografía se limita a explicar las mecánicas del juego a través de una fuente negra sobre un fondo blanco, usando la jerarquía solo para diferenciar apartados como componentes, preparativos, desarrollo de la partida y el final; mientras que en el empaque se usa una fuente blanca para contrastar con el color azul oscuro de la caja, y solo se usa para dar una muy breve sinopsis donde se señala el número máximo de jugadores y la información legal del juego
- Iconografía: El juego se centra en cinco imágenes principales: un fantasma, una botella, un sillón, un ratón y un libro. Estos a su vez están asociados a un color, en el mismo orden: blanco, verde, rojo, gris y azul. Sin embargo, el aspecto lúdico de *Fantasma Blitz* se encuentra en mezclar estas relaciones, creando toda variedad de

combinaciones de objetos y colores; por ejemplo, en algunas cartas se podría ver al fantasma en rojo sosteniendo una botella azul. Esta mezcla y variación es lo que define las mecánicas del juego

Figura 28.- *Los objetos de Fantasma Blitz*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En la fotografía se muestran las cinco figuras que son el objeto del juego con sus respectivos colores asociados. Cada una de ellas está elaborada en madera (2025).

- Diagramas: Los diagramas en *Fantasma Blitz* son bastante sencillos, ya que en la caja se limita a presentar los componentes de madera y un vistazo superficial a las cartas del mazo, mientras que en el libro de reglas los diagramas presentan los componentes de manera similar que en el empaque y una muestra de los dos tipos

de casos que ofrecen las cartas (en las que se representan dos de los cinco objetos principales): el primer caso es cuando la carta ilustra uno de los objetos en un color equivocado, pero el segundo en el color correcto, por ejemplo, el sillón en rojo, pero el ratón azul, siendo en este caso dónde el ganador será aquel jugador que tome primero la figura del sillón; el segundo caso, en el que ambos objetos representados se encuentran en un color errado, por ejemplo, el ratón en rojo y el libro en verde, caso en el que no sólo se descartan ambos objetos por estar en el color errado sino que también se descartan aquellos de los que toman el color, en este caso, el sillón y la botella, entonces el ganador será aquel que tome la figura que del fantasma al no formar parte de este error de colores cruzados

- Cartas: Las cartas de *Fantasma Blitz* tienen unas dimensiones de 6 centímetros de ancho por 9.2 centímetros de largo. Como ya se mencionó, en cada una de las cartas se representan dos de los objetos, donde uno o ambos se encuentran representados en colores deliberadamente erróneos. Como las cartas no se sostienen en manos de los jugadores y se presentan una a una en el transcurso de la partida, no necesitan mostrar información adicional; además, la ilustración puede permitirse abarcar la mayor parte de la superficie de la carta. De esta manera, las cartas pueden presentar las imágenes de manera que resultan claras y visibles para todos los jugadores, favoreciendo el flujo del juego. En general, desempeñan un rol similar al de las Cartas de Palabra presentadas en la sección de elementos gráficos
- Fichas: Este juego usa cinco piezas de madera pintadas que representan a los cinco objetos y sus cinco colores, y sirven como referencia para saber cuáles son presentados en las cartas con colores cruzados: el fantasma blanco, el sillón rojo, el

ratón gris, el libro azul y la botella verde. Cada una de las formas es presentada de manera minimalista, pero manteniendo las formas lo bastante definidas para que sean reconocibles; además, presentan formas redondeadas para evitar lesionarse las manos con ellas al momento de tomar cada una de manera brusca

- Tableros: Este juego no emplea ningún tipo de tablero para el desarrollo de sus partidas

Figura 29.- *Reglamento de Fantasma Blitz*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En la fotografía se muestran la portada y la parte posterior del reglamento del juego, que contiene muestras de las cartas y presenta una forma alternativa de jugar para personas con limitaciones motrices (2025).

- Libro de reglas: El libro de reglas de *Fantasma Blitz* es un tríptico cuadrado impreso por ambos lados y completamente en español; la primera página se limita a reproducir el diseño del empaque a modo de portada, mientras que la segunda página

proporciona un resumen breve del juego y sus objetivos; la tercera página presenta un diagrama con los componentes del juego y comienza a explicar las reglas del juego, la explicación se extiende hasta la página cuatro, que muestra las condiciones de victoria y resultados finales; la página cinco presenta una variante de juego que se puede jugar con los componentes ya presentes y que se centra en hacer accesible el juego a personas que pudieran tener dificultades motrices que les impidan participar del principal modo de juego

- Empaque: La caja de *Fantasma Blitz* es cuadrada, con unas dimensiones de 14 centímetros de largo y ancho, así como una profundidad de 4.2 centímetros. Al ser una caja tan compacta, es fácil de transportar. La portada del juego, aunque predominantemente azul, muestra una ilustración en la que se puede ver una versión caricaturizada de los cinco objetos del juego junto con el título; en sus cuatro laterales se reproduce el título, así como una ficha con la información relacionada a edad mínima recomendada, número de jugadores posibles (de dos a ocho) y el tiempo aproximado para la duración de las partidas. En el reverso se puede apreciar un diagrama superficial de los componentes, una descripción muy breve del juego y la información legal del mismo

Figura 30.- *Empaque de Fantasma Blitz*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En la vista posterior del empaque se presenta un diagrama superficial de los componentes del juego y una descripción breve del mismo (2025).

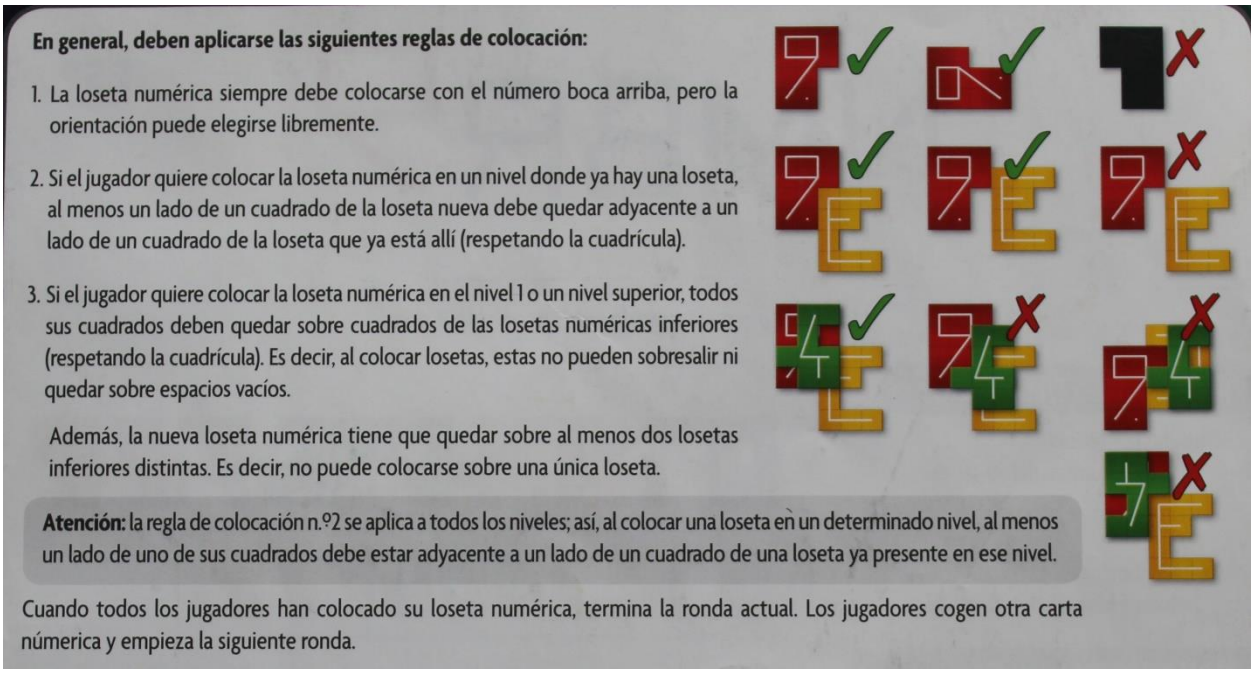
4.1.3 *NMBR9*

Creado en 2017 por Peter Wichman, *NMBR9* es un juego de mesa centrado en el pensamiento espacial y aritmético; sus mecánicas crean un entorno donde compiten hasta cuatro jugadores; sin embargo, las acciones de los jugadores no repercuten o interfieren directamente en las acciones de los demás. De los juegos seleccionados, es a su vez el más abstracto, ya que su temática no está sujeta a conceptos como actividad paranormal o eventos de pirotecnia, como sucede con *Fantasma Blitz* y *Hanabi*, sino que

se centra en las propias formas geométricas (creadas a partir de una retícula en cuadrícula) y los números del 0 al 9. A continuación se revisarán los componentes a través de los cuales *NMBR9* plantea sus mecánicas:

- Tipografía: La legibilidad del título y los textos en *NMBR9* es accesible, esto debido al manejo del contraste de manera simple pero efectiva; tanto en el empaque como en los diagramas y el libro de reglas, los textos se encuentran escritos en negro sobre fondos blancos, en letras de molde o de palo seco para su fácil lectura. Mientras que los números en cartas y piezas, que se ubican sobre una variedad de formas y colores distintos, se escriben en blanco para ser fácilmente reconocidos. La fuente empleada en los números presentados en tarjetas, losetas y el título se compone de trazos rectos y diagonales, sin curvas, haciendo que las letras B y R del título estén compuestas de formas rectangulares, para enfatizar el componente geométrico del juego, resaltando el 9 del título con rojo, haciendo énfasis en que el eje del juego son las cifras del 0 al 9
- Iconografía: La iconografía de este juego se centra en los propios números del 0 al 9, los cuales están cada uno relacionados con formas geométricas creadas a partir de retículas cuadradas. Estas formas, a su vez, como mecánica del juego, buscan que sean encajadas las unas en las otras a manera de rompecabezas; otro ícono importante en el juego es la idea de las piezas uniéndose para formar distintas combinaciones. Esto se puede ver representado en el empaque, cuyo diseño recuerda de manera inespecífica a las piezas del juego durante una partida (formas geométricas encajadas y sobrepuestas en la variedad de colores de las piezas de juego); este mismo motivo se aprovecha como margen para los reglamentos

Figura 31.- *Diagramas en NMBR9*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. El uso del diagrama en el reglamento cumple la función de reforzar visualmente para los jugadores qué está permitido y qué no a la hora de colocar las losetas numéricas (2026).

- Diagramas: En el empaque se encuentran diagramas que presentan de manera superficial las mecánicas del juego, con un ejemplo de cómo las piezas pueden colocarse junto o sobre otras, además de mostrar la presencia de cartas como parte de la partida. En el libro de reglas se encuentra un diagrama que presenta de manera superficial todas las piezas y cartas de juego, así como su cantidad; además, en este los diagramas se usan para presentar las mecánicas de juego, de puntuación y ejemplos prácticos de lo que se puede hacer y qué no se puede hacer durante una partida para que no haya dudas de cómo se debe desarrollar el juego
- Cartas: Las cartas son bastante más pequeñas que las de la mayoría de los juegos de mesa; al tener medidas de 4.6 cm x 6.7 cm, son un total de 20 cartas, por lo que

hay dos cartas de cada cifra del 0 al 9. Las cartas muestran un fondo blanco y una representación fidedigna de una de las losetas para que no haya ningún tipo de confusión. Al revelarse de una en una, como sucede con *Fantasma Blitz*, la ilustración puede permitirse ocupar la mayor superficie posible de la carta. En general, desempeñan un rol similar al de las Cartas de Palabras presentadas en la sección de elementos gráficos

Figura 32.- *Cartas de NMBR9*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En la imagen se presentan las cartas de *NMBR9*, donde se pueden apreciar las formas que componen las losetas de juego y el color representado en cada una (2025).

- Fichas: Las fichas de juego son una serie de losetas que a su vez representan a los números del 0 al 9; están formadas por formas geométricas creadas en una retícula cuadrada, la cual aún es perceptible en las mismas, por lo que cada una a su vez

está formada por un número determinado de cuadrados pequeños. La superficie que representa cada ficha no es una constante, por lo que cada una varía en este aspecto, esto ya que la forma de cada loseta busca asemejarse al trazo del número que representa. Esto añade variedad y dificultad a las mecánicas del juego, ya que la idea es crear una superficie lo más uniforme posible con estas fichas para posteriormente añadir otro nivel de piezas sobre la superficie creada, respetando la retícula de las piezas debajo. Cada número está asociado a un color, pero salvo por el nueve, que está asociado con el rojo de la misma manera que lo está en el título del juego, no hay ninguna relación específica entre los colores de las losetas y el número que representan más allá de facilitar la diferenciación; se podría alterar la relación entre números y colores de cada una de las losetas sin que esto afecte al desarrollo de una partida

- Tableros: Al estar compuesto por losetas con las que se buscan crear superficies sobre las que se deben posicionar más piezas durante el juego, se puede decir que *NMBR9* es un juego que usa sus propias fichas o losetas para crear tableros modulares sobre los que se desarrollará el resto de la partida. No obstante, no se puede agregar más sobre lo dicho en el apartado de las fichas
- Libro de reglas: El reglamento de *NMBR9* es una sola página apenas más angosta que una hoja A4; la edición del juego empleada para esta investigación incluye, para facilitar su accesibilidad, versiones en español, catalán y francés de esta página de reglamento. La parte delantera presenta los materiales de juego con su respectivo diagrama, resume brevemente los objetivos del juego y muestra la preparación del juego, haciendo una breve descripción de cómo funcionan los niveles y la retícula en

cuadrícula que conforman las losetas. La parte posterior de la página presenta el desarrollo de una partida con sus reglas generales y diagramas prácticos de lo que se puede y no se puede hacer durante la partida; cómo se llega al final de la partida; y la manera en que se calcula el puntaje para determinar a un ganador. Como extra, se presenta brevemente una modalidad para un solo jugador

Figura 33.- *Losetas de NMBR9*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Losetas del juego *NMBR9* apiladas como propone el reglamento, respetando la cuadrícula interna de las propias losetas y buscando que encajen entre sí (2025).

- Empaque: El empaque de *NMBR9* es una caja de 27.6 cm de alto por 19 cm de ancho, con una profundidad de 7.5 cm. La portada presenta el título del juego de la manera descrita previamente, acompañado del subtítulo *Alcanza el siguiente nivel* en español, francés y catalán. Los cuatro laterales de la caja muestran nuevamente el título con este subtítulo, además de presentar la información relacionada con edad

mínima, número de jugadores y duración media de una partida. El lado posterior de la caja presenta, en los tres idiomas ya mencionados, una breve explicación del juego junto con un desafío a evitar los errores para incitar al jugador a probar el juego; además, muestra un breve diagrama del flujo del juego que sirve para presentar los componentes de este; por último, este posterior muestra una vez más la información relacionada a la edad, el número de jugadores y el tiempo medio de una partida junto con la información legal del juego

Figura 34.- *Contraportada de NMBR9*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. En el caso de *NMBR9*, la contraportada presenta el desarrollo de una partida y una breve explicación a modo de prólogo en varios idiomas (2026).

4.2 Categorías y modelos de interacción

Conociendo cada uno de los juegos seleccionados, incluyendo sus aspectos gráficos y mecánicas de juego, el siguiente paso corresponde a la clasificación de estos juegos acorde a las categorías que describimos previamente, propuestas por Roger Caillois, y enunciar las maneras en las que estos juegos, a pesar de contar con componentes en común, ofrecen maneras diferentes de interactuar a los jugadores a través de sus mecánicas. Los juegos serán abordados en el mismo orden en el que fueron presentados previamente.

Hanabi:

Bajo las categorías planteadas por Caillois, *Hanabi* puede colocarse bajo la categoría de *Agon*, si bien este es un juego cuya propuesta de juego plantea una colaboración completa entre todos sus participantes. Los jugadores como conjunto deben superar el desafío que plantea el juego, llegar a 25 puntos antes de cometer los 3 errores que marcarían una derrota; es decir, los jugadores como equipo compiten contra el propio juego. De manera adicional, el juego tiene un factor de azar determinado mayormente por las cartas que haya robado cada jugador al comienzo, y que se ve reducido mientras más participantes haya en una partida, ya que será mayor el número de cartas que serán visibles desde el comienzo del juego, haciendo que el juego pertenezca de manera secundaria a la categoría de *Alea.*

Hanabi, al ser un juego donde la colaboración es el centro y en el que no es posible para el jugador mirar las cartas de su propia mano, sino que depende de las pistas aportadas por los demás jugadores, la tensión se construye en las pistas que pueda aportar un jugador a otro y en la capacidad de estos para recordar la combinación

consistente en la cifra, color y posición de una determinada carta en su mano. Limitados por la información que es posible compartir a cada turno, los jugadores, conforme juegan partidas, terminan construyendo un código propio, haciendo que la comunicación sea el aspecto más importante de este juego. *Hanabi* obliga a los jugadores a comunicarse, despejando ambigüedades y aprendiendo qué información es prioritaria para avanzar en el objetivo.

Fantasma Blitz:

En las categorías de Caillois, *Fantasma Blitz* entra sin lugar a dudas en la categoría de *Illinx*, esto debido a que el eje del juego es la reacción rápida en función de una asociación de colores. El flujo de juego consta de revelar una carta, reconocer tan rápido como sea posible los elementos y colores presentes y tratar de anticiparse a tomar el objeto correcto antes que los demás. Caillois señala como *Illinx* a los juegos centrados en mecánicas frenéticas que desafían a los reflejos de los participantes para crear un descontrol contenido, y estas son las características que definen a *Fantasma Blitz.* En la misma medida, este juego también corresponde a la categoría de *Agon*, pues enfrenta directamente a los jugadores en una competencia, ya no solo de ser el primero en hacer la asociación o descarte de colores y formas correspondientes, sino también en ser el más rápido en tomar el objeto correcto, repitiendo este proceso el mayor número de veces para ganar al final de la partida.

La interacción social que ofrece *Fantasma Blitz* es de competencia directa entre todos los participantes; las acciones que tomen los jugadores tendrán repercusiones en el desempeño de los demás durante el juego y, como resultado final, sólo puede haber un ganador. Es frecuente que dos o más jugadores hagan la asociación y traten de tomar

el objeto correcto al mismo tiempo, y serán diferencias mínimas de tiempo de reacción las que determinarán a cuál de ellos recibirá el punto correspondiente en ese momento; se forman rivalidades mientras más equiparados estén los jugadores durante la partida, pero los participantes también compiten a un nivel personal, se determinan a superar su propia velocidad de reacción mientras progresa el juego. Por tanto, *Fantasma Blitz* es un juego pensado con una interacción personal y directa de antagonismo entre los jugadores.

NMBR9:

De la misma forma que *Fantasma Blitz, NMBR9* es un juego que busca la competencia de los jugadores y en el que solo uno de los participantes puede ser declarado el ganador; en las categorías propuestas por Caillois, esto posiciona a este juego de manera clara en la categoría de *Agon.* Las mecánicas de juego tal como están planteadas en *NMBR9* implican que todos los jugadores tendrán acceso a las mismas fichas y en el mismo, aun contando con el factor azar que surge de la aleatorización en el orden en que las tarjetas son reveladas. Con esta igualdad de condiciones que continua a lo largo de la partida, es el pensamiento espacial y el ingenio de cada participante lo que llevará a usar los mismos recursos que todos reciben de manera diferente y, por tanto, obtendrá un resultado diferente al de los demás jugadores. Es por esta misma construcción de las mecánicas de juego que, a pesar de contener un cierto grado de azar y, por tanto, también entraría en la categoría de *Alea*, el azar no es tanto un factor determinante para declarar un ganador en *NMBR9* como lo es para determinar qué tan altos pueden ser los puntajes máximos en la partida, lo que no es relevante a

menos que se esté intentando cumplir el objetivo para un solo jugador que plantea el propio juego, lo que no es relevante para esta investigación.

La actividad social que promueve *NMBR9*, a pesar de ser un juego competitivo, es totalmente diferente al que plantea *Fantasma Blitz*; esto es debido a sus mecánicas, siendo que es similar a un rompecabezas en tres direcciones. El frenesí y la velocidad de reacción son reemplazados por la planeación y el pensamiento espacial para posicionar las piezas sin dejar espacios entre ellas. Los jugadores juegan de manera simultánea, pero cada uno en su propio espacio; las acciones de cada uno de los jugadores no comprometen el plan de juego de los demás, y aunque existe la posibilidad de ver qué hacen los rivales, no se suelen imitar sus acciones porque eso implicaría obtener una puntuación similar cuando el objetivo es obtener la mayor ventaja posible y explorar alternativas mejores. Este ritmo de juego más lento y metódico ofrece a los jugadores la posibilidad de interactuar de una manera pasiva pero continua para comparar los avances propios con los de los otros participantes, sin la presión de un antagonismo directo y activo como en *Fantasma Blitz.*

4.3 Actividades lúdicas para la integración social

Ya que se conocen en profundidad los tres juegos sobre los que se trabajó con los grupos de juego, se hablará de estos espacios recreativos y la manera en que se desarrollaron, así como la manera en la que estos fueron empleados para la recolección de datos.

Gracias a un esfuerzo conjunto entre la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos y el Centro de Desarrollo Comunitario Los Chocolates, en la ciudad de Cuernavaca, fue posible la creación del Club de Juegos de Mesa. El Club de Juegos de Mesa cuenta con un espacio físico asignado, con las dimensiones

adecuadas para recibir grandes grupos de gente, contando con mesas y asientos para atender a varios grupos de juego de manera simultánea. El Club ofrece un espacio de esparcimiento abierto al público que cuenta con la posibilidad de acercarse a una amplia variedad de juegos de mesa, disponible los días sábado durante tres horas.

En este espacio, con acceso abierto para los asistentes del Centro de Desarrollo Comunitario, se llevó a cabo la realización de sesiones centradas en los tres juegos seleccionados, disponibles para el sector poblacional objetivo de la misma. Así, los asistentes de estas actividades a su vez se convierten en sujetos de interés para el desarrollo de esta investigación, al mismo tiempo que cuentan con un espacio en el que encuentran actividades lúdicas que les permiten la posibilidad de desconectar de su ritmo de vida cotidiano.

Figura 35.- *Afiche de difusión*



Fuente: CDC Los Chocolates, Facebook (https://www.facebook.com/CDCLosChocolates)

Nota. Afiche publicado en redes sociales para dar a conocer las actividades al público recurrente de CDC Los Chocolates (2025).

Las sesiones de juego orientadas a la recopilación de información se llevaron a cabo de la siguiente manera:

- A un grupo de jugadores voluntarios del club les son enunciadas las intenciones de estas sesiones y les son presentados los tres juegos seleccionados, de manera que ellos pudieron seleccionar cuáles de ellos les resultaban de mayor interés a través de su presentación gráfica y, por lo tanto, fueron los propios asistentes los que determinaron el orden en el que los tres juegos fueron jugados
- Una vez seleccionado el juego a explorar, el investigador procedía a la presentación de los componentes de juego, una explicación breve de las reglas principales, además de ayudar a despejar cualquier duda que pueda haber surgido durante el transcurso de la sesión. Como se mencionó previamente, en esta investigación los juegos fueron seleccionados teniendo en cuenta como característica el ofrecer partidas cortas para que los participantes puedan explorar cada uno de ellos en una sola sesión de entre sesenta y noventa minutos
- Concluida la exploración de los tres juegos, el siguiente paso fue la aplicación del instrumento mixto, el cual constó de dos grupos de preguntas, seis de carácter cualitativo y seis de carácter cuantitativo; estas preguntas exploran las experiencias de juego, el interés y las preferencias que les evocan cada uno de los juegos seleccionados y sus elementos gráficos, así como el tipo de interacciones que prefieren durante las sesiones de juego. Este instrumento será agregado a los anexos de este proyecto de investigación

Figura 36.- *Club de juegos*



Fuente: De elaboración propia.

Nota. Actividades del Club de Juegos de Mesa en desarrollo. (2025).

4.4 Diseño y aplicación del instrumento de recolección de datos

A continuación se explora el instrumento desarrollado para la realización de esta investigación y su aplicación en el Centro de Desarrollo Comunitario “Los Chocolates”, en Cuernavaca, Morelos, la información obtenida a través de este instrumento y el análisis de estos datos.

4.4.1 Justificación del enfoque mixto

Para comprender desde lo teórico hacia lo empírico cómo los elementos gráficos de los juegos de mesa facilitan la integración social en adultos, fue necesario abordar dimensiones tanto objetivas como subjetivas de la experiencia lúdica. Por ello, se optó por un enfoque mixto para crear un instrumento que permitiera capturar la complejidad del fenómeno lúdico desde las perspectivas del diseño gráfico y la experiencia directa de los participantes.

El componente cuantitativo del instrumento responde a la necesidad de obtener datos sobre aspectos del diseño gráfico de los juegos seleccionados: claridad, legibilidad y comprensión de las mecánicas. Estos datos, recogidos mediante preguntas cerradas y escalas de valoración, permiten identificar tendencias y patrones en la percepción de los jugadores, así como establecer relaciones entre variables gráficas concretas y su función comunicativa.

El componente cualitativo, por su parte, busca explorar las experiencias subjetivas de los participantes: las emociones durante el juego, las dinámicas de comunicación e interacción que surgen entre los jugadores, la frecuencia con la que usan los juegos para interactuar y conocer a otras personas y el sentido de comunidad que surge a partir del espacio lúdico. Examinar estas dimensiones fue esencial para comprender cómo el juego de mesa y la actividad lúdica son relevantes en la edad adulta.

4.4.2 Descripción del instrumento

A continuación se revisa brevemente las características que dan forma al instrumento desarrollado para esta investigación:

Característica	Descripción
Tipo de instrumento	Cuestionario de enfoque mixto (aplicado por el investigador tras las sesiones con aproximación a los juegos seleccionados).
Estructura	Dos baterías de preguntas: Cualitativa (6 preguntas) y Cuantitativa (6 preguntas). Abordan interés en el diseño, la comprensión del juego, la familiaridad de los participantes en actividades lúdicas y entornos en las que se desenvuelven para ellas.
Objetivo	Evaluar la percepción de los jugadores sobre los elementos gráficos, las mecánicas y la interacción social en Hanabi, Fantasma Blitz y NMBR9. Así como reconocer la regularidad con la que los participantes practican actividades lúdicas.
Tiempo de aplicación	10 minutos aproximados tras las sesiones de juego.

4.4.3 Operacionalización de las preguntas

Una vez definido el enfoque mixto y diseñado el instrumento necesario, se revisó la operacionalización de las preguntas, entendiendo esta como el proceso de traducir los conceptos teóricos y los objetivos de investigación a preguntas que nos permitan

recopilar la información pertinente, manteniéndolas además a un nivel comprensible para los participantes de los grupos focales.

Fue importante para esta operacionalización la vinculación entre objetivos específicos de la investigación y con los referentes teóricos que sustentan el estudio. Este ejercicio permitió asegurar que la información recabada respondería directamente a las interrogantes planteadas y permitiría contrastar empíricamente la hipótesis de trabajo para llegar a conclusiones y observaciones que se abordarán más adelante.

Las doce preguntas que conformaron el instrumento se distribuyeron con el propósito de atender a los objetivos específicos formulados al comienzo de esta investigación:

- **Objetivo específico 1 (Analizar cómo los elementos gráficos facilitan la interacción y cohesión grupal):** El instrumento aplicado indaga en las preferencias sobre los elementos gráficos de los juegos de mesa que son de mayor interés para los participantes, así como las interacciones que prefieren entre los diferentes enfoques para la interacción presentados por estos juegos. También a través de la observación del desarrollo de estos grupos se buscó identificar si los elementos gráficos actuaron como facilitadores o, por el contrario, como barreras para la interacción
- **Objetivo específico 2 (Identificar el sistema de comunicación visual interno):** Para ahondar en este objetivo, se incorporaron preguntas que buscaron reconocer qué elementos y juegos les fue más fácil o difícil entender en función de sus mecánicas, interacciones y elementos gráficos

- **Objetivo específico 3 (Determinar las variables gráficas que favorecen la comunicación interpersonal):** Las preguntas asociadas a este objetivo buscaron identificar, desde la perspectiva de los propios jugadores, cuáles elementos gráficos resultaron más memorables, claros o útiles durante la experiencia lúdica; también se buscó tomar en cuenta aquellos elementos o mecánicas que pudieran generar más dificultades
- **Objetivo específico 4 (Evaluar el impacto de las mecánicas mediadas por el diseño gráfico en la formación de vínculos):** Finalmente, las preguntas orientadas a este objetivo exploraron la dimensión social de la experiencia, indagando sobre el sentido de comunidad, si encuentran disfrute en el juego como actividad social y si los participantes jugarían nuevamente con otros participantes que no conocieran previamente a las sesiones

Ahora que se conocen las preguntas del instrumento se aborda brevemente una fuente complementaria a la información obtenida a través de las observaciones del campo realizadas por el investigador.

4.4.4. Observaciones de los grupos de juego

Para complementar la información obtenida a través del instrumento elaborado, se realizaron observaciones durante las sesiones de juego en el Club de Juegos de Mesa. Esta técnica cualitativa permitió registrar dinámicas, comportamientos y formas de interacción de los participantes que de otra manera no habrían sido registrados a través del instrumento usado.

El registro observacional se centró en aspectos y conductas de los participantes que estaban vinculados con los objetivos específicos de la investigación:

En primer lugar, se prestó especial atención a la forma en que los jugadores se aproximaban e interactuaban con los elementos gráficos de cada juego: si mostraban interés particular por los juegos debido a detalles como la diferencia de tamaño de las cajas, observaciones realizadas por los participantes en torno a las ilustraciones, íconos, cajas u otros elementos gráficos antes de comenzar, y parecían comprender intuitivamente las funciones de estos durante el juego o si alguno en particular generaba dificultades. Estas conductas resultaron particularmente reveladoras para evaluar la efectividad de los principios de estandarización e intuición planteados por Solis (2025).

Igualmente, se observaron las dinámicas de comunicación y colaboración que tuvieron espontáneamente entre los participantes. En *Hanabi*, por ejemplo, resultó especialmente significativo registrar cómo los jugadores construían progresivamente un código a la hora de comunicarse en la que, siguiendo las reglas de limitarse a comunicar únicamente la opción de color o numeración de las cartas a través de las pistas, usaban la modulación del tono de voz para dar mayor énfasis a algunas cartas que a otras para facilitar la progresión de la partida. En *Fantasma Blitz*, por su parte, las observaciones permitieron documentar el surgimiento de rivalidades y tensiones durante la partida que daban lugar a situaciones que hacían que fuese incluso más divertido para los participantes, además de documentar adicionalmente lo frecuentes que son los rasguños y manotazos accidentales cuando se dan estas condiciones.

Adicionalmente, se documentaron las interacciones entre participantes que no se conocían previamente, así como aquellas que involucraban a jugadores con escasa o

nula experiencia en juegos de mesa. Este aspecto resultó de particular interés para la investigación, pues permitió observar si los elementos gráficos y las mecánicas de cada juego actuaban efectivamente como facilitadores de la integración social en contextos donde no existían vínculos previos entre los individuos o poca familiaridad con el juego de mesa.

Otro aspecto observado fue la recurrencia con la que jugadores del club en algún momento volvían en semanas posteriores para participar de los mismos juegos y de otros por fuera de la investigación tras su participación inicial, dando lugar a un sentimiento de comunidad.

La información recopilada mediante esta observación sistemática permitió reconocer variables, preferencias y patrones de interacción que no fueron contemplados inicialmente en la formulación teórica de la investigación.

Estas observaciones, lejos de limitarse a complementar los datos del cuestionario, enriquecieron significativamente la información obtenida y dieron lugar a reflexiones adicionales que serán retomadas en el capítulo de conclusiones.

4.4.5 Validación del instrumento

Previo a su aplicación definitiva, el cuestionario fue sometido a un proceso de validación mediante revisión por pares académicos y una prueba piloto con un grupo, lo que permitió ajustar la redacción de algunas preguntas para hacerlas claras y comprensibles, y garantizar que los tiempos de respuesta fueran breves para que no resultasen abrumadoras con los participantes tras las sesiones de juego.

Una vez aplicado el instrumento a los grupos focales, las respuestas obtenidas fueron organizadas para su posterior análisis, cuyos resultados se presentan en el siguiente apartado.

4.4.6 Procedimiento de aplicación

En este apartado se detalla la manera en que se llevó a cabo el Club de juegos de mesa y la aplicación del instrumento creado para la recopilación de información para crear un registro de la manera en la que se trabajó con los grupos focales y el orden en que estos se desenvolvieron.

- Recepción de los asistentes al Club de Juegos de Mesa: El espacio proporcionado inicialmente por el Centro de Desarrollo Comunitario “Los Chocolates” se trató de un salón amplio provisto de mesas y asientos con amplia capacidad; posteriormente y a petición de asistentes recurrentes del Club, este se movió a la explanada abierta del CDC, donde además hubo mayor exposición para los visitantes, lo que permitió su aproximación. Las sesiones para la recopilación de información se realizaban con un mínimo de cuatro participantes tras enunciarles las intenciones del investigador y contar con su consentimiento; adicionalmente, se cuenta al investigador como un quinto participante que cumplió el rol de guía, explicando las bases, presentando los juegos y despejando dudas durante estas sesiones
- Presentación de los tres juegos y selección por parte de los participantes: Una vez enunciadas las intenciones a los participantes, se les presentó los tres juegos en sus respectivas cajas, dando una breve explicación de las características de los juegos para que conversaran y eligieran el juego que les resultaba de mayor interés.

Concluida la partida del juego seleccionada, se repetía el proceso con los dos restantes y, por último, se jugaba el restante

- Explicación de reglas por parte del investigador: Elegido el juego a desarrollar, el investigador abría la caja seleccionada con el fin de presentar los componentes, permitir que los participantes los observaran, para después explicar las mecánicas del juego y preparar el juego
- Sesión de juego: De acuerdo con los tiempos planteados en la caja, las sesiones tuvieron la duración esperada (60-90 minutos explorando los 3 juegos), llegando a la duración máxima únicamente cuando surgieron dificultades de interpretación por parte de algún participante o cuando los participantes buscaron jugar más de una partida del mismo juego por razones como el buscar entender las reglas en profundidad o simple disfrute del juego
- Aplicación del instrumento: Una vez terminadas las sesiones de juego, los participantes recibieron el instrumento impreso para ser respondido de manera individual. El investigador permaneció abierto a aclarar cualquier duda que surgiera a partir de las preguntas, pero manteniendo al mínimo las interferencias para evitar influir en las respuestas de los participantes

Es por esto por lo que se reitera la gratitud a los participantes del Club de Juegos de Mesa y a los encargados detrás del Centro de Desarrollo Comunitario Los Chocolates que hicieron posible el desarrollo y recopilación de la información presentada aquí antes de analizar los datos obtenidos a partir del método desarrollado en este capítulo.

Capítulo 5:

Análisis y Presentación de Resultados

Capítulo 5: Capítulo 5: Análisis y Presentación de Resultados

En este capítulo se aborda la información recopilada a través del instrumento elaborado y aplicado a los grupos de juego, realizando un análisis comparativo con la información bibliográfica recopilada para comprobar si esta concuerda con la hipótesis y da respuesta a las preguntas de investigación planteadas en esta investigación.

5.1 Perfil sociolúdico.

Para comprender el impacto de los elementos gráficos en el proceso de integración social, es imperativo establecer primero el perfil de los sujetos de estudio, los voluntarios del Club de Juegos de Mesa, a través de la información recopilada a través del instrumento elaborado y las observaciones de campo. Para este apartado es pertinente analizar la información obtenida sobre puntos específicos como la frecuencia con la que consumen juegos de mesa y los entornos habituales en donde estas actividades se desenvuelven. Al definir el perfil sociolúdico, se sientan las bases para entender si el diseño gráfico actúa como un facilitador para jugadores casuales respecto a aquellos que tienen más experiencia y conocer las barreras que puedan surgir en la interpretación de cada uno de los elementos del juego.

El primer punto a señalar es la frecuencia con la que los asistentes participan de juegos de mesa. En este punto predominó una actividad lúdica poco frecuente en la que la mayoría de los participantes afirmó participar de juegos de mesa solo una o dos veces al mes como máximo, además de resultarles altamente novedosos los juegos presentados para la investigación al limitar sus interacciones con los juegos más comunes y “clásicos” como la baraja española, el ajedrez, el dominó y los juegos más

comerciales de grandes marcas como Mattel y Hasbro. Conocer esto brinda información sobre la relación que tienen los adultos con el juego de mesa, que es mayormente casual y limitada, y que, al ser ajenos a los juegos presentados, las diferentes interacciones posibles que ofrecen estos como parte de su experiencia al jugarlos implica una alfabetización visual y lúdica a través de los elementos gráficos sin experiencias previas. Al ser experiencias novedosas, los participantes dependen enteramente de la interpretación de los símbolos, colores, ilustraciones y los componentes físicos para descodificar el funcionamiento del juego. Así, el diseño gráfico asume la responsabilidad de reducir la fricción inicial, siendo el elemento encargado de guiar la transición del desconocimiento a la interacción social activa.

El siguiente punto a considerar es el entorno habitual en el que los participantes desarrollan sus actividades lúdicas. En este apartado, el perfil predominante se vincula con el ámbito familiar y el entorno social cercano; es decir, las personas juegan principalmente con parientes y amigos. No obstante, se observa una apertura significativa hacia la interacción con desconocidos fuera de estos círculos íntimos. Los asistentes manifestaron no tener inconvenientes en integrarse con otros individuos durante las sesiones del grupo de juego, disfrutando de la convivencia que surge al compartir la actividad e incluso expresando su disposición para asistir de manera recurrente al Club de Juegos.

Como se ha mencionado anteriormente, los títulos seleccionados permiten explorar experiencias sociales diversas mediante la competición y la cooperación. Respecto a esto, los datos indican que no existe una preferencia marcada entre competir individualmente o colaborar como grupo. Si bien *Hanabi* tuvo una excelente recepción

(siendo el preferido de algunos por su mecánica cooperativa poco familiar, donde la victoria depende del esfuerzo colectivo), la tensión y expectativa generadas por el formato competitivo de *NMBR9* y *Fantasma Blitz* resultaron igualmente disfrutables para los participantes.

Partiendo de esta información, es posible inferir un perfil general: la población adulta participa en juegos de mesa con una frecuencia baja (una o dos veces al mes), posee un catálogo limitado de opciones y juega principalmente con sus círculos sociales más íntimos. Su motivación reside en jugar por sí mismo, sin una inclinación determinante entre la competencia por sobre la cooperación.

Una vez definido el perfil de los participantes, el siguiente apartado analizará el papel del diseño gráfico como el primer punto de contacto para los participantes y como mediador fundamental en la experiencia lúdica.

5.2 Diseño gráfico y experiencia lúdica

En este apartado se abordará el diseño gráfico del juego de mesa, no desde una perspectiva estética, sino como parte de la experiencia lúdica de los participantes. A través de la valoración de la materialidad de los componentes, el interés por los componentes visuales y las barreras de legibilidad detectadas durante las sesiones, se examina cómo el uso de la imagen facilita o entorpece el acceso a las mecánicas e interacciones que propone el juego, convirtiéndose en el factor determinante para que el adulto decida involucrarse en la actividad lúdica.

Un punto en el que concuerda la amplia mayoría de los participantes del Club de Juegos de Mesa es que consideraban tanto al diseño gráfico como a los componentes

de cada uno de los juegos como productos de buena calidad. Esto es importante porque la dimensión física es un primer contacto previo a la interacción y la mecánica de juego; es el medio por el que el diseño gráfico atrae el interés de los jugadores a participar del mismo en primer lugar, convirtiéndose en, no el único, pero sí el primer motivante. Parafraseando a Daniel Solis en la página 234 de *Graphic Design for Board Games* sobre el diseño de portadas y empaques: el diseño gráfico de un juego de mesa es una promesa de lo que será la experiencia de juego. Por tanto, este es el primer aspecto que será juzgado por los usuarios y determinará el ánimo de la partida; la calidad de los componentes legitima ante los ojos de los jugadores el tiempo y el interés que puedan tener por invertir su tiempo y esfuerzo en enfrentar el desafío propuesto.

En cuanto a la percepción de los participantes de esta investigación sobre los juegos de mesa seleccionados y los elementos gráficos que les son de mayor interés entre los que señala Solis (que, como se recuerda, son la tipografía, la iconografía, los diagramas, las cartas o tarjetas, los recortables, el tablero, el reglamento y el empaque), hay patrones de preferencia claros, siendo los que resultaron más llamativos para estos la ilustración (predominante en el diseño del empaque y las tarjetas) y la iconografía (predominante también en tarjetas, diagramas y empaque). Estas preferencias nos hablan del papel de la imagen como atractivo estético y de la imagen en un rol de funcionalidad como el código que determina el orden de la actividad lúdica:

- La imagen como atractivo estético: La imagen en la ilustración que aportará es el primer gancho para llamar la atención del jugador. Daniel Solis hace hincapié en la necesidad del diseño gráfico de un juego de mesa atractivo, ya que, al contrario de lo que se dice popularmente en cuanto a los libros, un juego de mesa será primeramente

juzgado por su portada, y determinará si un potencial jugador, al verlo, pensará o no “este juego es para mí”. Es por ello que el diseño de imagen externo e interno debe dar prioridad a la coherencia y dar una idea correcta de la experiencia que ofrece.

Durante las actividades realizadas con el Club de Juegos de Mesa, esta idea fue coherente con la selección del orden en que los juegos presentados fueron seleccionados por los participantes, existiendo una preferencia por *Fantasma Blitz* como juego inicial durante la sesión y dejando mayormente a *Hanabi* como el juego para el cierre. Sin embargo, como ya se mencionó, en el instrumento aplicado tras haber experimentado cada uno de los juegos, la amplia mayoría estuvo de acuerdo en la idea de que todos los juegos eran, en términos de componentes y construcción visual, juegos de buena calidad. Esto implica que, aunque los tres juegos fueron de gusto para la mayoría de los participantes, *Fantasma Blitz* destacó como elección inicial por el atractivo de la ilustración de la caja, por lo llamativas que resultaban las ilustraciones de las tarjetas y lo atractivo de los elementos de madera.

Por su parte, Hanabi, aun contando con un diseño parecido en términos de tamaño de caja y uso de colores en la portada, era dejado para el final, siendo el lenguaje la primera barrera que encontramos al mirar la caja; a su vez, a nivel interno (como en las tarjetas y el libro de reglas), si bien las ilustraciones de Hanabi son coloridas, no marcan contrastes tan fuertes como NMBR9 o Fantasma Blitz, lo que le resta fuerza visual al ponerse al lado de estos. En cuanto a NMBR9 y el porqué era la opción de en medio para los participantes, es algo que podemos inferir al comparar los tres juegos. Tratándose del juego más abstracto, el diseño del empaque hace énfasis en las formas geométricas y la asociación con los números gracias al título y

la tipografía de la que hace uso; sin embargo, y en comparación con el diseño más sobrio de Hanabi, NMBR9 tiene un empaque más colorido, colorido con el que mantiene cohesión a nivel interno con las fichas numéricas.

- La imagen como código de orden: Como se menciona previamente, la iconografía es el aspecto que resultó más llamativo a los participantes. Esta elección es relevante porque nos habla de la importancia y peso que tiene la imagen para los jugadores a un nivel funcional. Retomando lo abordado en el apartado sobre los elementos gráficos, en cuanto a la iconografía, esta es la que nos brinda el contexto interno, tanto visual como para las mecánicas del juego; es también de la iconografía de la que depende la accesibilidad al eliminar ambigüedades y marcar la diferencia entre unos elementos de juego y otros, y a través de su interpretación que se llegará a la comprensión de las mecánicas del juego. En armonía con la ilustración, marca la cohesión temática del juego, pero su función principal es la de democratizar el acceso de los participantes a una dinámica lúdica. Esto, a través del establecimiento de un código visual claro y reduciendo al mínimo las ambigüedades, la iconografía nivela las capacidades de los jugadores independientemente de su experiencia previa, convirtiéndose en el lenguaje comunicativo que permite que la competencia o cooperación sucedan en acuerdo común.

La iconografía juega un papel dinámico en *Fantasma Blitz* al centrarse en el reconocimiento de las formas y los colores de la manera más rápida posible; en *NMBR9* diferencia con claridad cada uno de los números en términos de forma y color, lo que facilita la planeación de una estrategia para desarrollar durante la partida; mientras que en *Hanabi* diferencia a cada uno de los “palos” de colores en las cartas

de manera clara a través de símbolos en las tarjetas y la forma de los estallidos de los fuegos artificiales de cada color, de manera que sean diferenciables aun para individuos con daltonismo, convirtiéndose en una herramienta para la accesibilidad.

Una vez explorado el papel visual y material desde la perspectiva de los jugadores, corresponde analizar la efectividad del diseño gráfico en términos de usabilidad, entendida como el grado de facilidad con el que los participantes logran comprensión y la familiarización con las reglas y mecánicas en su experiencia de juego.

5.3 Acceso y comprensión

En esta sección se analiza la coloquialmente llamada “curva de aprendizaje” de los títulos seleccionados, es decir, la facilidad que tuvieron los participantes para familiarizarse e integrar las mecánicas y reglas que establece cada juego, evaluando cómo la arquitectura de la información y la disposición de los elementos gráficos permitieron (o dificultaron si es que se dio el caso) que los participantes pudieran llevar a cabo una actividad lúdica activa, fluida, y dentro de las interacciones mecánicas y sociales que plantea cada uno de los juegos, partiendo, como ya se mencionó, desde el desconocimiento inicial sobre la existencia de los títulos seleccionados. Para esto se hizo un análisis de la escala de dificultad reportada por los usuarios a través del instrumento aplicado; con esto se busca identificar la correlación entre la claridad del diseño y la reducción de la fricción social durante las sesiones de juego.

5.3.1 Complejidad percibida

En la aplicación del instrumento creado, se dio la posibilidad a los participantes de marcar en una escala predeterminada la percepción de cada uno de estos en cuanto a la

facilidad o dificultad para entender y asimilar las reglas de los juegos. Retrocediendo a lo mencionado en cuanto a por qué fueron seleccionados los juegos de esta investigación, se mencionó que entre los criterios tenidos en cuenta se encontraba una densidad baja en cuanto a componentes y cantidad de reglas, priorizando el juego breve y que tratase de ser accesible a cualquier persona que buscase participar de los grupos de juego independientemente de su edad, esto con el fin de que los participantes tuvieran la oportunidad de probar todos los juegos seleccionados en una sola sesión de una duración máxima de 90 minutos.

La dificultad para el aprendizaje percibida por los participantes respalda en buen grado lo planteado en la selección de juegos realizada; ninguno de los participantes encontró el aprendizaje de las reglas y mecánicas como demasiado difícil, y aquellos que lo encontraron muy fácil de entender con respecto a quienes le encontraron una dificultad media se encuentran equiparados, siendo este último un perfil apenas un poco más numeroso.

El juego que estableció el mayor reto para los participantes fue *Hanabi*, esto debido a una de las mecánicas principales del juego, y es que, a pesar de contar con un diseño gráfico muy limpio y legible, y un objetivo claro para los jugadores, cuenta con una mecánica contraintuitiva al no permitir a los jugadores el ver sus propias cartas. Si bien varios participantes declararon que aprendían mejor las reglas y mecánicas de las partidas jugando más de una vez al juego para ejercitar lo aprendido, en este caso particular, aun tras varias partidas, resultó común seguir cometiendo errores. Esto se debe a que se está acostumbrado, por la inmensa mayoría de los juegos de cartas, a que cada jugador mire únicamente su propia mano; este giro en la mecánica de juego

lleva a confusiones y accidentes como mirar la carta que deben robar cada turno tras hacer una jugada, y que, como las cartas de su mano, no deben mirar ellos mismos, sino que deben mantenerla visible para los demás jugadores.

En contraposición, el juego que quedaba más claro para los jugadores tras la explicación de las reglas y función de los componentes fue *NMBR9*, ya que cada jugador depende únicamente de las fichas numéricas para comenzar a jugar y desarrollar su estrategia para colocar las posibles fichas posteriores, sin elementos ocultos (más allá de la variabilidad en el orden en el que pueden aparecer) ni la necesidad de reaccionar o responder a las acciones de los demás participantes, contando además con un diseño visual que anula ambigüedades a través de una clara diferenciación de cada uno de sus elementos.

En lo que a *Fantasma Blitz* se refiere, si bien fue el favorito de un mayor número de participantes, también planteó barreras que fue necesario franquear a través del ejercicio del juego en más de una partida, al menos para algunos jugadores: la primera barrera a superar era la identificación de los elementos en cada tarjeta identificando los objetos y colores representado con el fin de tomar un objeto y color que no estaba representado en la misa, es decir, les exigía una identificación positiva de los colores y formas presentes en la ilustración de la tarjeta para así poder señalar como respuesta correcta la ausencia de color y forma entre los objetos presentados; la segunda barrera era la velocidad de reacción una vez realizada esta identificación y descarte de elementos, los jugadores tenían que enfrentarse a la velocidad de reacción de los jugadores para tomar el objeto correcto antes de los demás, no es frecuente que un juego de mesa exija una alta velocidad de respuesta en la coordinación mano-ojo por lo que a

algunos jugadores necesitaron de varias partidas para tomar un ritmo de juego que pudiera competir con el de otros jugadores con mayor facilidad de respuesta; a pesar de estas barreras, la tensión e interacciones que fueron producto de estas partidas llevaron a *Fantasma Blitz* destacar en el gusto personal de los participantes.

Como se mencionó, a pesar de las barreras planteadas por cada uno de los juegos, ninguna fue lo bastante grave como para llevar a alguno de los participantes a querer renunciar o expresar aversión por alguno de los títulos, al punto en que la totalidad de los participantes expresaron en el instrumento que volverían a jugar los títulos presentados, mientras que algunos participantes expresaron plantearse la idea de adquirir uno o varios de los juegos presentados con el fin de jugarlos con su círculo cercano. Para concluir con este apartado, el análisis de la usabilidad en los juegos seleccionados revela que, si bien un diseño gráfico no puede sustituir por completo la fricción que conlleva la implementación de una mecánica contraintuitiva, sí actúa como un agente mitigador de la confusión inicial. El caso de *Hanabi* es ejemplar en este sentido: debido a la aplicación de una regla de ocultamiento de la información (no ver las propias cartas), representó el mayor desafío de aprendizaje para los participantes; sin embargo, la claridad del diseño de los componentes y el sistema de códigos de su iconografía permitieron que la dinámica no se detuviera ni sus barreras infranqueables. Es, precisamente, la eficiencia de los elementos gráficos la que permite que el jugador se anteponga ante la dificultad técnica y se concentre en la interacción colaborativa, demostrando que la imagen en el juego de mesa es capaz de acortar la curva de aprendizaje y transformar la fricción de una regla compleja en una experiencia de integración social y actividad lúdica fluida.

5.4 Juego y cohesión social

Tras haber analizado la percepción material, funcional y de usabilidad en los juegos seleccionados para esta investigación, este apartado examina el impacto de dichas variables y experiencias individuales en la construcción de vínculos humanos y en el refuerzo de los ya existentes. El juego de mesa se presenta aquí no solo como un sistema de reglas, imágenes, iconografía y componentes, sino como un dispositivo de cohesión social capaz de generar espacios seguros para la interacción, incluso en individuos que de manera regular no participan de actividades lúdicas. A través del análisis de las dinámicas grupales observadas en el Club de Juegos de Mesa, se explora cómo el acto de compartir un objetivo lúdico permite a los adultos franquear barreras sociales, fomentando la comunicación, sirviendo como apoyo para la interacción y la formación de comunidades.

5.4.1 El juego para el reconocimiento y como espejo social

Una percepción común entre los participantes de los juegos seleccionados es la idea de que el juego es, no sólo una oportunidad para acercarse a otros individuos, sino que además ofrece la posibilidad de conocer a los demás de una manera diferente a como actúan en su día a día, es decir, consideran que compartir una sesión de juegos con otra persona es una oportunidad para conocerla mejor y también les permite explorar facetas del carácter de aquellos otros individuos que no salen a flote de manera cotidiana; por ejemplo, explorar quién tiene más tendencia a asumir riesgos o por el contrario quién adopta una postura más conservadora en cuanto a los recursos que posee, también quién tiende a adoptar un carácter más competitivo o por el contrario busca guiar y aportar en caso de requerir un esfuerzo colaborativo. Esta percepción coloca al juego y

al uso de la imagen en una función de mediador, estableciendo reglas claras para definir las mecánicas y el orden durante la actividad lúdica y haciendo uso de la iconografía para respaldar y guiar a los jugadores a través de esas mecánicas, planteando un terreno inicial con condiciones justas que igualan a los participantes, creando un entorno seguro donde los adultos se sienten con la libertad de mostrar el lado más competitivo de su personalidad o colaborativa sin temor al juicio social real, y donde el fracaso tampoco acarrea mayores consecuencias una vez finalizada la partida.

5.4.2 Expansión del círculo social

Aunque la información proporcionada por los participantes indica que los adultos participan de actividades lúdicas mayormente en compañía de individuos de su círculo social cercano, la mayor parte también se mostró abierta a la idea de usar el juego como una forma para interactuar con personas nuevas. Además, fue posible observar durante las sesiones de juego interacciones entre los jugadores que iban desde la conversación casual sobre los beneficios que ellos consideraban que tenían los juegos de mesa sobre sí mismos, hasta consejos y observaciones para mejorar en su manera de jugar. Incluso mientras se ponían a prueba juegos de carácter competitivo, al percibir al área de juego como un espacio seguro, los participantes se permitían bromear, jactarse de sus victorias y ventajas, conversar e incluso lanzarse desafíos aun tratándose de personas con las que no hubieran tenido un trato previo. El rol del juego de mesa en esta interacción también es interesante, ya que actúa como un mediador que elimina la incomodidad de la interacción directa con extraños, permitiendo que la comunicación fluya a través de las mecánicas de juego; esto a su vez implica que la interacción variará en función de las mecánicas ofrecidas por el mismo. Si bien pudo observarse interacciones sociales

amenas en partidas de cada uno de los juegos seleccionados, hubo diferencias importantes, y uno que sobresalió por permitir esas interacciones en mayor medida: *NMBR9.*

A pesar el juego más abstracto de la selección, *NMBR9* fue el juego que permitió de manera más fluida las interacciones sociales, se puede inferir los motivos por los que esto sucedió haciendo una comparativa respecto a los otros dos juegos: en primer lugar *Fantasma Blitz*, el factor diferenciador se encuentra en la velocidad del juego, *Fantasma Blitz* exige a los jugadores una concentración, velocidad de respuesta, y un ritmo de juego frenético, por tanto exige al jugador centrarse primeramente en la acción lúdica dejando otras interacciones para los breves interludios entre la presentación de una tarjeta y otra, o en su defecto, frenar la acción durante la interacción y reanudarla al dejar la interacción de lado, mientras que por su parte *NMBR9* ofrece a cada jugador ir a su ritmo, y da en su reglamento un intervalo fijo de hasta dos minutos entre pieza y pieza a jugar, lo que da a cada jugador tiempo para meditar su jugada, analizar las de los otros participantes y usualmente también aporta el tiempo para que interactúen e incluso se aconsejen; en cuanto a *Hanabi*, a pesar de tratarse de un juego cuyo eje mecánico es la colaboración, la exigencia del juego a limitar la comunicación lleva a algunos participantes a mantenerse atentos pero en silencio hasta finalmente es su turno, el contraste para con *NMBR9* aquí es claro, y es que no requiere de mecánicas de ocultación de la información ni limitación de la comunicación, cada jugador dispone libremente del espacio y tiempo que le es asignado en la partida mientras dure la ronda entre colocar una pieza y la siguiente.

Los aspectos mecánicos construidos a través de la imagen no solo definen la manera en la que se juega un juego, sino que además pueden fungir como mediadores sociales de acuerdo a cuánta libertad brindan al jugador para actuar en cada ronda o turno, limitar la comunicación o forzarlos a centrarse en la actividad lúdica. Si bien crean escenarios de experiencias gratas y divertidas, pueden resultar limitantes para interactuar de manera directa con los demás participantes. Esto no implica que las otras condiciones erradiquen la posibilidad, pero sí la pueden disminuir en un contexto en el que se busque activamente favorecer las interacciones entre los jugadores por sobre el resultado del juego mismo.

5.5 Síntesis del análisis

A la luz de los datos obtenidos a través de la colaboración con CDC Los Chocolates y el instrumento diseñado, es posible afirmar que el diseño gráfico y el papel de la imagen en el juego de mesa va mucho más allá del componente estético y trasciende para convertirse en un facilitador de la dinámica social en adultos, a la vez que guía la experiencia lúdica de manera fluida. La investigación desarrollada permitió constatar que, en una muestra con adultos con experiencias lúdicas mayoritariamente casuales, la claridad de los códigos visuales, destacando la iconografía y la ilustración, fue el factor determinante para reducir la fricción inicial y permitir la entrada de los participantes al "círculo mágico" de Huizinga.

Los resultados demuestran una correlación directa entre la calidad de la interfaz gráfica y la manera en la que construyen la mecánica de juego con la disposición de los participantes para interactuar con otros, incluso fuera de sus círculos sociales íntimos. Si bien la complejidad mecánica inicialmente puede representar un reto cognitivo cuando lo

que pide el juego contradice las experiencias más comunes, la coherencia visual y los componentes físicos del juego actúan como un soporte que valida la actividad y fomenta la cohesión, creando para los jugadores un espacio seguro para la interacción.

Con este análisis de la información recopilada como base, se procede en el siguiente capítulo a establecer las conclusiones generales, reflexiones y recomendaciones derivadas de la presente investigación.

Conclusiones

Conclusiones

En esta investigación se propuso examinar el papel del diseño gráfico en los juegos de mesa reconociendo que su valor estético es fundamental, pues atributos como la forma, el color, la tipografía y el tamaño de los componentes actúan como el primer estímulo visual que atrae la atención del jugador y despierta su interés por la actividad. Sin embargo, el estudio demuestra que el diseño gráfico va más allá de esta dimensión de atracción superficial, convirtiendo el uso de la imagen en un núcleo operativo que permite la integración social en adultos.

Tras indagar en profundidad en la naturaleza e importancia del juego, la definición de la imagen, los elementos que conforman al juego de mesa, las características de los juegos seleccionados y el análisis de las sesiones de juego en colaboración del CDC “Los Chocolates” en Cuernavaca, Morelos, se concluye que el objeto lúdico hace uso de la imagen para construir mecánicas para la interacción como un sistema de comunicación visual que reduce las barreras de incertidumbre; construye espacios seguros, y permite el acercamiento entre individuos que no pertenecen a los círculos sociales cercanos, permitiendo que el individuo transite de un estado de aislamiento a uno de convivencia activa y amistosa dentro del "círculo mágico" que ofrece el juego. A continuación, se desglosan por partes las conclusiones a fin de entender la manera en que se cumplió cada uno de los objetivos planteados.

El diseño gráfico como facilitador de cohesión

Se confirma que la iconografía actúa como el principal código de orden y autonomía para el jugador, al construir esta los modelos de interacción del juego y servir como una guía que permite una actividad lúdica fluida para los participantes. En una muestra con baja

alfabetización lúdica, la claridad de los símbolos permitió que los participantes decodificaran las mecánicas sin depender de una explicación verbal o una revisión del reglamento constante que rompiese el flujo de juego. El diseño gráfico funcional eliminó ambigüedades, transformando la complejidad técnica en un lenguaje visual accesible que niveló las capacidades de los asistentes. La cohesión no surgió únicamente de la voluntad de participar del juego, sino de la guía que brindó un sistema visual coherente, el cual permitió que el grupo se sintiera capaz de ejecutar una tarea compartida sin el temor al error social o a la exclusión por falta de conocimiento previo, siendo que en casi la totalidad de los casos, los juegos presentados eran desconocidos para los participantes; esto facilitó el acercamiento entre individuos que no tenían ninguna cercanía ni pertenecían a los mismos círculos sociales para interactuar de manera amistosa, creó espacios para la convivencia entre individuos pertenecientes a los mismos círculos sociales de maneras diferentes a las cotidianas, además de mostrarse abiertos a la idea de que las actividades lúdicas como oportunidades para acercarse a gente nueva o como experiencias para fortalecer los lazos que ya les unían.

Cabe destacar el hecho de que los juegos seleccionados cuentan con diferentes mecanismos gráficos para facilitar la interacción e integración para individuos con dificultades visuales, lo cual, tras una revisión de otros juegos que tuvieron potencial para formar parte de esta investigación o que podrían formar parte de investigaciones similares, se puede señalar como una consideración que se tiene en cuenta cada vez con más frecuencia a la hora de diseñar juegos de mesa.

Eficacia del sistema de comunicación visual

En primer lugar, se da constancia de la importancia de la ilustración en el juego de mesa como un agente iniciador para la actividad lúdica; es a través de esta que los posibles participantes determinan, en primer lugar, si la actividad lúdica que propone el juego de mesa es de su interés. Esto hace que la ilustración, empezando por la portada y el empaque, sea la primera pieza que construye la comunicación visual en el juego, ya que funge como el gancho inicial; además, propone un ánimo del juego y plantea una promesa de lo que será la temática y desarrollo de este. Sin embargo, es en la iconografía donde el juego de mesa plantea un sistema de comunicación visual completo y necesario para el desarrollo de toda la actividad lúdica.

El sistema de comunicación visual interno resultó ser el factor determinante para la accesibilidad social. Se identificó que la iconografía, al eliminar la ambigüedad, otorga autonomía al participante, permitiéndole involucrarse en la dinámica lúdica de manera inmediata. Esta "transparencia visual" es la que garantiza que el juego sea inclusivo; se concluye que un sistema iconográfico eficiente nivela las capacidades de los asistentes, permitiendo que la participación social no dependa de la experiencia previa, sino de la capacidad de lectura semiótica que el diseño facilita.

La iconografía permitió construir sistemas de juego que favorecen la experiencia lúdica de manera tal que dificultades surgidas a raíz de mecánicas contraintuitivas no se convirtieran en barreras infranqueables, como sucedió en el caso de *Hanabi*.

Elementos gráficos clave para la integración

Con los elementos analizados, se concluye que la iconografía y el uso estratégico de la ilustración, por palabras de los propios voluntarios que hicieron posible esta investigación, son los que mayor impacto tienen en la comunicación interpersonal durante el juego, ya que funcionan, primeramente, como “ganchos”, y para el desarrollo de la actividad lúdica como guías y facilitadores que agilizan la toma de decisiones. La ilustración cumple un papel emocional fundamental al validar la actividad para el adulto, otorgándole una identidad temática que fomenta la inmersión. Un hallazgo que vale la pena destacar es el papel de la materialidad (textura, acabado y calidad del color de la impresión) como un elemento gráfico táctil que comunica "seriedad" y valida la actividad lúdica, factores que predisponen al adulto a la interacción social comprometida y respetuosa con el objeto. Por su parte, la iconografía presenta el lenguaje común que crea un entorno seguro y legible, construye mecánicas que favorecen a diferentes tipos de interacciones y éstas a su vez ofrecen experiencias bastante disfrutables para buscar que éstas sean más recurrentes.

La iconografía es la clave de la accesibilidad, y la accesibilidad no es solo entender las instrucciones que se plantean o solo distinguir los palos de las cartas con base en íconos cuando no se percibe un determinado color; la accesibilidad es sentirse capaz de seguir las instrucciones planteadas. El sistema de comunicación interna permitió que personas con baja alfabetización lúdica (jugadores ocasionales) se integraran y pudieran llevar a cabo la actividad lúdica de manera fluida. Al eliminar la ambigüedad visual, el diseño gráfico elimina el miedo al error social, promoviendo una participación más activa.

Comprobación de la hipótesis

Finalmente, la hipótesis de esta investigación queda validada: los elementos gráficos de los juegos de mesa son, en efecto, un apoyo fundamental para la integración social en adultos. El diseño no solo facilita el entendimiento de las reglas, sino que constituye la infraestructura comunicativa que hace posible el encuentro humano, demostrando que un buen diseño gráfico es, en última instancia, un diseño para la conexión social. Aunque todos los elementos del juego de mesa desempeñan un rol para la experiencia, se descubrió la importancia del uso de la ilustración e iconografía como aquellos que más se valoran para llevar a cabo las actividades lúdicas, ya que funcionan como el ancla visual que dota de significado y propósito a la interacción.

Los juegos de mesa facilitan nuevos lazos sociales al funcionar como un tercer lenguaje que funge como intermediario, establece un orden e iguala a todos los participantes independientemente de su experiencia previa. La eficacia de este lenguaje visual permite que el objeto actúe como un ecualizador social donde la autoridad no reside en el individuo, sino en el sistema de signos compartido sobre el tablero y que es aceptado libremente por los participantes de manera colectiva.

La relación entre elementos gráficos (iconografía-ilustración-color) reduce la incertidumbre del encuentro social, facilita la realización del “círculo mágico”, como lo entendía Huizinga, y predispone al participante a la interacción con individuos ajenos a sus círculos sociales más cercanos. De este modo, se confirma que la calidad y claridad del diseño gráfico pueden ser usadas como una herramienta que favorezca a la disposición del adulto para abrirse a nuevas experiencias de convivencia, validando la

premisa de que el diseño es el mediador físico indispensable para la formación de comunidad en espacios de recreación pública.

Algunos hallazgos inesperados

Al comienzo de la investigación y al momento de presentar los juegos seleccionados a los participantes, el consenso del público era una marcada preferencia por los juegos de carácter competitivo; sin embargo, tras experimentar el juego colaborativo, esta percepción cambió al punto en que la mayoría de los participantes ya no presentaban preferencia por alguno en particular. Esto implica que la preferencia hacia la competencia surge principalmente por la falta de opciones en cuanto a juegos colaborativos; este es un campo en el que se puede desarrollar y profundizar para la creación de más juegos que favorezcan la comunicación y la cohesión social.

Como ya se ha mencionado, esta investigación se centró en tres juegos de mesa específicos por ofrecer diferentes tipos de interacción social y tiempos de actividad relativamente cortos; con únicamente estos aspectos en consideración al comienzo, resulta interesante descubrir el peso que se da a la materialidad del juego, lo cual es en realidad bastante natural, ya que en juegos como *Fantasma Blitz,* donde el distinguir adecuadamente los colores es una parte indispensable para poder jugar, un error de impresión que altere los colores causaría ambigüedades que interrumpirían el flujo de juego. Esto es algo que ocurre con frecuencia en copias no oficiales de varios juegos de mesa.

El que todos los participantes hayan disfrutado de participar de cada uno de los juegos de mesa, a pesar de que en un principio los títulos propuestos les eran desconocidos casi en su totalidad e incluso se hayan planteado adquirirlos tras probarlos,

habla de que ya no solo es que la población adulta no juega con frecuencia, sino que desconoce la amplia gama de experiencias que el juego de mesa contemporáneo ofrece, siendo esta falta de conocimiento uno de los motivos por los que no participa con tanta frecuencia de este tipo de juego, quedándose en los clásicos o solo aquellos presentados por las grandes industrias jugueteras.

Por último, resulta fascinante que una idea aceptada con frecuencia entre los participantes sea que el juego, además de ser un espacio para el esparcimiento y la interacción con otras personas, es una oportunidad para conocer en mayor profundidad a las personas a través de la exploración de facetas que salen a flote durante las actividades lúdicas, como es el descubrir quiénes son competitivos, metódicos, arriesgados, etcétera.

Estos son hallazgos que enriquecen la propuesta inicial de esta investigación e incluso podrían servir como un punto de partida para futuras investigaciones relacionadas con la actividad lúdica y el juego de mesa.

Recomendaciones

Las recomendaciones aquí planteadas buscan que el objeto lúdico sea reconocido formalmente como un dispositivo de diseño social. Las futuras líneas de investigación sugeridas, así como las acciones recomendadas, no solo pretenden expandir el campo de la investigación de la actividad lúdica en México, sino consolidar la premisa de que el diseño gráfico tiene la responsabilidad ética de crear interfaces que no solo comuniquen reglas, sino que faciliten el encuentro humano en un mundo cada vez más mediado por la individualidad digital y donde los adultos se privan a sí mismos de estas experiencias por desconocimiento, miedo al ridículo, el prejuicio de que el juego es una actividad que

no tiene cabida en la adultez, o porque el sistema les incita a ser continuamente productivos, dejando fuera oportunidades para el ocio.

A partir de la experiencia desarrollada en el CDC Los Chocolates, se proponen las siguientes acciones dirigidas a diseñadores, gestores culturales y facilitadores:

- Curaduría basada en la accesibilidad visual: Se recomienda que los espacios de juego para adultos (como la ludoteca en propiedad de CDC Los Chocolates) prioricen títulos donde la iconografía sea clara, diferenciada, y que no saturen a los participantes con un gran número de elementos simultáneos. Como se observó en la investigación, un diseño gráfico que guía y explica la regla reduce la dependencia de un facilitador humano y fomenta la autonomía del ciudadano. Además, lo que los jugadores en estos entornos priorizan son experiencias accesibles pero divertidas para convivir por sobre aquellas que son más densas y prolongadas
- Valoración de la materialidad: Es fundamental invertir en juegos con componentes de alta durabilidad y calidad táctil. El hallazgo sobre la materialidad sugiere que el adulto cuida y respeta más el objeto y la actividad cuando percibe un diseño físico sólido, lo cual es vital para la preservación del patrimonio lúdico en centros comunitarios. Se ha podido observar la calidad de los componentes en juegos que se pueden adquirir a través de plataformas de origen chino como Temu y AliExpress y es fácil concluir que estas son versiones no oficiales o “piratas”, por lo que no es raro que uno o varios componentes presenten deficiencias en cuanto a su calidad
- Diseño de interfaces lúdicas con enfoque social: Se exhorta a los diseñadores gráficos a considerar al juego de mesa como un mapa de comunicación. No solo se debe diseñar para el jugador individual, sino prever cómo los elementos gráficos

facilitan la lectura de las jugadas de los demás, promoviendo así la interacción constante. Además, y como se menciona previamente, se invita al desarrollo de nuevas experiencias de carácter colaborativo, ya que el diseño competitivo es el más abundante; sin embargo, las experiencias que ofrecen los juegos colaborativos a los jugadores rivalizan en cuanto a gratificación con respecto a los competitivos

La presente tesis abre diversas rutas para profundizar en la relación entre imagen, juego y sociedad, sobre las cuales se invita a nuevos investigadores interesados en el tema a profundizar; algunos que son posibles mencionar son:

- Diferentes orientaciones en la experiencia de juego: Una línea de gran potencial es el estudio del refuerzo y la creación de vínculos sociales a través de la experiencia de juego, considerando distintos criterios: juegos de mayor densidad que implican un mayor compromiso del jugador, experiencias complejas como *Dungeons & Dragons, Pandemic* o *Terraforming Mars*; juegos que implican a grupos más grandes de jugadores como *Hombres Lobo de Castronegro*, *Sequence*, o *Sushi Go Party!*; centrarse en juegos de mesa colaborativos como *La tripulación*, *Exit*, o *The Mind*; o explorar la experiencia que ofrecen juegos de carácter asimétrico (múltiples jugadores contra uno, o varios jugadores que buscan el mismo objetivo a través de mecánicas diferentes) como *Scotland Yard*, *La furia de Drácula* o *Root: A Game of Woodland Might and Right*. Los juegos ofrecen diferentes formas de relacionarlos y eso abre un amplio abanico de posibilidades para la investigación
- La identidad visual en el juego mexicano y/o latinoamericano: Existe una oportunidad de investigar cómo los elementos gráficos de los juegos de mesa producidos en México y Latinoamérica incorporan códigos culturales locales y si esta identidad

visual facilita una apropiación más rápida del juego en comunidades específicas. Esto además visibilizaría la tradición lúdica de nuestro continente, la cual se ha visto opacada por la de Europa, Estados Unidos y Asia, relegando a juegos clásicos como *No te enojes* (una versión contemporánea del *Patolli*) y a juegos más recientes como *Reyes de la rosca* (un juego de mesa que se centra en la interpretación mexicana de la tradición de la rosca de reyes que se consume popularmente en febrero) como títulos más de nicho

- Análisis comparativo del diseño en juegos cooperativos contra competitivos: Se sugiere profundizar en cómo la jerarquía visual cambia cuando el objetivo es común. Investigar si los códigos de color y la diagramación influyen en la toma de decisiones grupales y en la gestión de conflictos durante la partida. Además, se puede explorar la existencia e interacciones que producen los juegos asimétricos, los cuales son juegos colaborativos y competitivos al mismo tiempo (como *Scotland Yard*, que es un juego donde un solo jugador trata de vencer hasta a otros cinco jugadores)
- Impacto de la gamificación en la reconstrucción del tejido social: Dada la ubicación donde se llevó a cabo esta investigación, sería relevante estudiar el impacto a largo plazo de los "Clubes de Juego" en la seguridad y colonias y zonas que cargan con estigmas sociales, haciendo uso del juego como una herramienta de acercamiento y reconstrucción del tejido social

Esto es solo por mencionar algunas opciones; como se dijo previamente, uno de los propósitos de esta investigación es servir como una invitación a desarrollar, explorar, fomentar y revalorizar las actividades de ocio y la actividad lúdica.

Referencias

Álvarez Morillas, M., y Rodríguez Megías, L. (s.f.). *El juego de mesa en personas mayores: La gran herramienta social.* Programa de Estudios sobre Juegos de Mesa, Educación, y Sociedad, 3-15.

Aparici, R., García Mantilla, A., Fernández Bahena, J., y Osuna Acedo, S. (2006). *La imagen: Análisis y representación de la realidad*. Gedisa.

Bosque Becana, R. (2023, 7 de febrero). *Diseño y tipografía aplicada al juego de mesa moderno europeo*.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

Cora, D. (2023, 14 de septiembre). *Clasificaciones de juegos de mesa*. Corvus Belli. https://corvusbelli.com/es/sala-de-prensa/blog/game-classification

Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Revistas Catalanas con Acceso Abierto, 5-19.

Díaz Bórquez, T. H. (2023). *Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las culturas a través del tiempo*. Pampala Press.

Dondis, D. A. (1984). *Sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.

Ensinck, M. G. (2010, 25 de abril). *¿Por qué los adultos no juegan?* La Nación. https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/por-que-los-adultos-no-juegan-nid1257579/

Frascara, J. (2008). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Ediciones Infinito.

Garrido-Sánchez, A. B., y Crisol-Moya, E. (2023). *Revisión sistemática: Beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación.* Education in the Knowledge Society, 1-13.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

Mayans, C. (2023, 4 de diciembre). *El senet, un juego de mesa para alcanzar el inframundo. National Geographic Historia* https://historia.nationalgeographic.com.es/a/senet-juego-mesa-para-alcanzar-inframundo_16348

Moles, A. A. (2015). *Imagen: Comunicación funcional*. Trillas.

Parlett, D. (2018). *History of board games*. Echo Point Books & Media.

Parra, E. (2018). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño*. EARI. Educación Artística. Revista de Investigación, (9), 160-173.

Santillán, M. L. (2018, 20 de julio). *Juego de pelota, una tradición mesoamericana.* Ciencia UNAM. https://ciencia.unam.mx/leer/764/juego-de-pelota-una-tradicion-mesoamericana-

Sarráis, F. (2024). *El poder del juego para el desarrollo y bienestar mental*. Palabra.

Solis, D. (2025). *Graphic design for board games*. CRC Press. https://doi.org/10.1201/9781003453772

Referencias lúdicas

Akabane, T., e Ishihara, T. (1996). *Pokémon Trading Card Game* [Juego de cartas coleccionables]. The Pokémon Company International.

Bauza, A. (2010). *Hanabi* [Juego de cartas]. R&R Games.

Bogen, S. (2014). *Camel Up* [Juego de mesa]. Eggertspiele.

Brand, E., y Brand, L. (2011). *Polilla tramposa* [Juego de cartas]. Drei Magier Spiele; Devir.

Brand, I., y Brand, M. (2016–presente). *Exit* [Franquicia de juegos de mesa]. KOSMOS.

Bulmahn, J. (2009). *Pathfinder Roleplaying Game: Core Rulebook* [Juego de rol]. Paizo Publishing.

Burggraf, M., Garrels, D., Hoermann, W., Ifland, F., Schlegel, W., y Scheerer, W. (1983). *Scotland Yard* [Juego de mesa]. Ravensburger.

Cathala, B. (2016). *Kingdomino* [Juego de mesa]. Blue Orange Games.

Cathala, B., y Rivière, T. (2022). *Océanos de papel* [Juego de cartas]. Bombyx.

Caterdjian, R., y Rivière, T. (2022). *Ouch!* [Juego de cartas]. Devir.

Darrow, C., y Magie, E. J. (1935). *Monopoly* [Juego de mesa]. Hasbro Gaming.

des Pallières, P., y Marly, H. (2001). *Hombres lobo de Castronegro* [Juego de mesa]. Asmodee.

Donogh, A., y Prospero Hall. (2020). *Godzilla: Tokyo Clash* [Juego de mesa]. Funko Games.

Farkle. (1930). *Farkle* [Juego de mesa]. PlayMonster.

Fryxelius, J. (2016). *Terraforming Mars* [Juego de mesa]. Stronghold Games.

Games Workshop. (1987–presente). *Warhammer 40,000* [Franquicia de medios]. Games Workshop.

Garfield, R. (1993). *Magic: The Gathering* [Juego de cartas coleccionables]. Wizards of the Coast.

Granerud, A. A., y Pedersen, D. S. (2022). *Heat: Pedal to the Metal* [Juego de mesa]. Days of Wonder.

Gygax, G., y Arneson, D. (1974). *Dungeons & Dragons* (1.ª ed.) [Juego de rol]. Tactical Studies Rules.

Hand, S. (1987). *La furia de Drácula* [Juego de mesa]. Games Workshop.

Kiesling, M. (2017). *Azul* [Juego de mesa]. Plan B Games.

Knizia, R. (1999). *Lost Cities* [Juego de mesa]. KOSMOS; Devir.

Knizia, R. (2020). *My City* [Juego de mesa]. KOSMOS; Devir.

Knizia, R. (2021). *Lost Cities: Roll & Write* [Juego de mesa]. KOSMOS.

Kowstar, A. (2025). *Reyes de la rosca* [Juego de mesa]. Naayaan.

Kramer, W. (2013). *Flash 10* [Juego de mesa]. Devir.

Leacock, M. (2008). *Pandemic* [Juego de mesa]. Z-Man Games.

Miller, R. (2020). *Digimon Card Game* [Juego de cartas coleccionables]. Bandai.

Mogendorff, J. J. (1946). *Stratego* [Juego de mesa]. Jumbo.

Moon, A. R. (2019). *¡Aventureros al tren! Londres* [Juego de mesa]. Days of Wonder.

Pauchon, S. (2009). *Jaipur* [Juego de mesa]. SPACE Cowboys.

Pratt, A. E. (1949). *Clue* [Juego de mesa]. Hasbro Gaming.

Raimbault, C. (2014). *Colt Express* [Juego de mesa]. Ludonaute; Devir.

Reuter, D. (1982). *Sequence* [Juego de mesa]. Goliath.

Robbins, M. (1971). *UNO* [Juego de cartas]. Mattel.

Sasaki, J., y Sasaki, G. (2014). *Deep Sea Adventure* [Juego de mesa]. Oink Games.

Scott, L. (1983). *Jenga* [Juego de mesa]. Hasbro Gaming.

Sing, T. (2021). *La tripulación: Misión mar profundo* [Juego de cartas]. KOSMOS; Devir.

Spin Master. (2021). *Jumanji* [Juego de mesa]. Spin Master.

Takahashi, K., y Big Bocca. (1999). *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game* [Juego de cartas coleccionables]. Konami Digital Entertainment.

Teuber, K. (1995). *Catan* [Juego de mesa]. KOSMOS.

Tremblay, J. (2025). *Tacta* [Juego de mesa]. The Op Games.

Walker-Harding, P. (2016). *Sushi Go Party!* [Juego de cartas]. Gamewright; Devir.

Warsch, W. (2018a). *Pócimas y brebajes* [Juego de mesa]. CMYK.

Warsch, W. (2018b). *The Mind* [Juego de cartas]. Pandasaurus Games.

Wehrle, C. (2018). *Root: A Game of Woodland Might and Right* [Juego de mesa]. Leder Games.

Wichmann, P. (2017). *NMBR9* [Juego de mesa]. ABACUSSPIELE; Devir.

Zeimet, J. (2010). *Fantasma Blitz* [Juego de mesa]. Zoch Verlag; Devir.

Anexos en vídeo:

Rico, M. (2026). Cómo jugar *NMBR9* [Anexo A: Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/Iyq8lHsM1Y0

Rico, M. (2026). Cómo jugar *Hanabi* [Anexo B: Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/XawSbuYqrgE

Rico, M. (2026). Cómo jugar *Fantasma Blitz* [Anexo C: Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/gX65K3RQWKc

Anexo, instrumento aplicado:

https://drive.google.com/file/d/1bpunsRKN3bTMPXp_Q6hLuyCsZpF_sKo8/view?usp=sharing

Cuernavaca, Morelos a 1 de septiemb re de 2026.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Los elementos gráficos de los juegos de mesa y su función como apoyo para la integración social en adultos.

que presenta el alumno:

MIGUEL ÁNGEL RICO SOTO

Para obtener el grado de Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: La tesis refleja una excelente estructura metodológica que demuestra la complejidad del objeto de estudio, así como el nivel de profundización de la investigación realizada.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

FIRMA ELECTRÓNICA UAEM

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

HECTOR CUAUHTEMOC PONCE DE LEON MENDEZ | Fecha:2026-09-01 10:51:33 | FIRMANTE

AJgzT1fa8rupkElYfQPJI30CivOnCIJ2NwJb18xlj1LVHMiIcFz+ozuF7TwYnNwD/1nEARfBGhSaw3gJwjwPgK/fSRz9IYpluqhNo6tkl4/EAoZQR9JgLy4FOXMmjal0L+A7e3ZQIy7eRK
FzB3vj2u8n8TmOo3LoDrYoxRPn5lF6e1JAgJkhoIOWt8ExWV2ASKdrcFJ2UvkU5/e2to/3sbC+RmNu7K2vP3dxmez4OJ7+1E16bYkhATu/qk2sdDnkwmeOauiYJpiNvS9SZUNTVjf
+WBIiilo2qDyem6Zs6qTDdBBm1DZ/uBn3UKR99jbqfh8MlkA8dM2S+a2NXa4OCw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

zDGuag01T

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/rNOFA6zqFDErgnEzEiwDuToKspuvN9A8

Cuernavaca, Morelos a 18 de septiembre de 2026.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Los elementos gráficos de los juegos de mesa

y su función como apoyo para la integración social

en adultos

que presenta el alumno:

MIGUEL ÁNGEL RICO SOTO

Para obtener el grado de Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la investigación refleja conocimiento y un satisfactorio desarrollo de los conceptos adquiridos a lo largo del programa de posgrado, y cumple con todos los requisitos establecidos en los lineamientos de titulación de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

DR. ANTONIO MAKHLOUF AKL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

ANTONIO MAKHLOUF AKL | Fecha:2026-09-18 16:53:59 | FIRMANTE

PW07A1za5Ro1/SQxdevmW0gpGYgAjJOypwK1dJKY3YF3r6wQ5MLunFYL/h4lhsTzwd2pWYaBs53XLwLYVxpMPr3nM/wLsSqYp7J83hRwuEOnoOl2phHzSDXkiAR59AtypZ38
MuqClVeBnnmBBaHJs3NC8Ky5Xm4CUJgrsgUccYru7bvAB0D96KwA7eqWzLBwmSl1D6N2k5T0e901OFDJlG3sTV77AlPwAy5ZLpqGmlHYiXh2aDCW+HfTQYRikPt5YtTucb4H
0NYk+ClheiRXOx17rMqOxC+VdxMSfm4ii28i2xuetdADxGw3f5FvZlVuk0DmiuY1EkupwO60Wi0Ing==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

7q2OEYGFS

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/zfU9fZZ2Nyn1d3sbql9grNB9XbeOykAx

Cuernavaca, Morelos a 21 de septiembre de 2026.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Los elementos gráficos de los juegos de mesa y su función

como apoyo para la integración social en adultos.

que presenta el alumno:

Miguel Ángel Rico Soto

Para obtener el grado de Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que el alumno Miguel Ángel Rico Soto ha sustentado su hipótesis de trabajo de investigación satisfactoriamente conforme a teorías y metodologías de análisis pertinentes. El aparato crítico es adecuado, asimismo las fuentes utilizadas, y una sólida argumentación.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

FIRMA ELECTRÓNICA UAEM

DRA. MARÍA ARACELI BARBOSA SÁNCHEZ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

MARIA ARACELI BARBOSA SANCHEZ | Fecha:2026-09-18 13:07:29 | FIRMANTE

x0C+1CJNygRM1LsM1hKNixEPpxGvTncS2DNp2Vblw6z5x4no3F6X+4/49dp80VyjaxrjIi6mOTKTc8b7FddJOXWEhf2IzhiE/a+yhQIcY/cvAcG4542OmRCfPJNQrAX/32vHYdZrdIAhc5djz5tl9LBFILxbfItXTk7bbaIblha2rwdVgm4fQlGNxwfNRX8e8IbqnJ8mZilWoRiNzP0TeWITo6KhPEMVOIu+vIAsLGeVkz0cOal3TeKb1nCwa1wTocrbQZVFE8nM0NFu/1pNc/QO6TgNsz8R/Fzm+FuX5EDrkWkUpCfAH9AxgKJ7Gckz5IOk/YB/7Mq1NIbSTLj0Cw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

wNiOocuR1

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/c00P2xXDPaFJiEn7wQlZp5l6wezWWesp

Cuernavaca, Morelos a 06 de septiembre de 2026.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Los elementos gráficos de los juegos de mesa y su función como apoyo para la integración social en adultos.

que presenta el (la) alumno (a):

Miguel Ángel Rico Soto

Para obtener el grado de Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- La tesis cumple con la calidad académica del programa de MIMACS, en cuanto a la originalidad del tema y la pertinencia del uso de los recursos teóricos y metodológicos para su desarrollo.

- Su principal aportación a los estudios de la imagen y la cultura, radica en la revalorización y resignificación del juego de mesa como un dispositivo que detona la interacción social en personas adultas.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

Dra. Emma Yanet Flores Zamorano

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

EMMA YANET FLORES ZAMORANO | Fecha:2026-09-07 13:15:44 | FIRMANTE

O+yiNLLa34dYqZyIGN1oPvaFRdLQdH6RoGjXD/svw02DefQd3dApNMhOVmYYopwuCEDfmR5qX5Axooo2Lzyix2qdzHEtmUY/zZneizJixwKpmfEwfJARMVgThHASqPMROaKLkp2ozTAQmPG5plhgB+cii9ufGLUq8GTIur2GCUClqqtqHX2BMZXFfjhKa33kn7im1Kiy6uU6KcthvwqNYcAAfRM60QADneYGnN1aAXiCz7jDUHmB13ocXI/mwX9JaOk+yEyN99pGHcqz4/tellxEQresL/0MUZ4eIwGavUy06qrJ3N+eOfF/HycxVI4XY7ofKs31CiXFp5LXTxX7Cw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

k3udqEobW

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/UkypC8o1GOE8TNPiqdZgMrdQg40ECAT3

Cuernavaca, Morelos a 24 de Agosto, de 2026.

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Coordinadora de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

Los elementos gráficos de los juegos de mesa y

su función como apoyo para la integración social en

adultos.

que presenta el (la) alumno (a):

Miguel Ángel Rico Soto

Para obtener el grado de Maestro(a) en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- Presenta una investigación que realiza un análisis exhaustivo de la imagen aplicada en lo lúdico, y plantea la integración social formando una nueva ramificación en el estudio de los procesos sociológicos.
- Cuenta con un rigor científico adecuado, utilizando las herramientas de recolección y análisis de datos duros, lo que le entrega resultados precisos en la investigación.
- Rompe un tabú que se tiene sobre que los juegos de mesa son productos sólo para niños, y no tienen otra función más allá de entretener.
- Analiza la pertinencia de los juegos de mesa en el desarrollo cognitivo de el o la persona adulta, resignificando y dignificando el desarrollo de los juegos de mesa, y;
- Construye una base sustentable que podría permitir realizar estudios más complejos sobre procesos de aprendizaje en adultos jóvenes o de mayor edad, lo que convierte la

investigación en una base bien nutrida que funja como punto de partida para realizar investigaciones específicas sobre los juegos de mesa y cualquier actividad humana relacionada a los procesos cognitivos.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

A T E N T A M E N T E

Por una humanidad culta

Mtro. Serrano Sotelo Gerardo de Jesús

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANÓ INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

GERARDO DE JESÚS SERRANO SOTELO | Fecha:2026-10-06 09:17:16 | FIRMANTE

C88qzSgYzu+/AFlwsbRyP4bVpbtYPqNWjLvXRhNKor4BR9FaZAMPvv+fDM0mj8r8hptGrvWsAIVwJ45zCQDmeTv1WVQRqbVWwzgsb1zZwK+pnDIoOJ99noQPZVMR//9ONfXrPhhZ/KCpzkl0qY+1K6JAK9hAVBbXGWNehlbPfveJHt/v6XuDYR6uKYcZZYj4elykGBnvszgaBpbH4FHAfEuZFRLroUFonSAHbBysK5Fr/94JTt52HDesrQAKbz8P1FkQbXBiCxqMMNy6tZmu16hcZIi1fHzjn6F/Ig1X4pOwTyrGr+w/ptCtNqpd2S+KeMfUFuGjXibI6/UPZXJuow==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:

ZhmD3VtsL

https://efirma.uaem.mx/noRepudio/1epjngWTvensgUfiqJzZ24HxAgXTWWXG