

Sociedad

memorias de un juego de rol, para la **integración humana**



Sociedad

Un juego de rol para la **integración humana**

Autores:

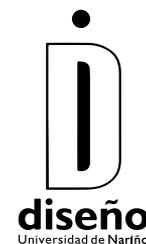
Andrea Estefania Mora Paz

Christian David López Nasmuta

Asesor:

Mg. Gabriel Lasso

San Juan de Pasto, 2017





CONTENIDO	PAG
-----------	-----

INTRODUCCION	
--------------	--

ABSTRAC	
---------	--

MARCO GENERAL	
---------------	--

I. Tema	18
---------	----

II. Problema.	18
---------------	----

2.1. Planteamiento.	18
---------------------	----

2.2. Formulación.	19
-------------------	----

III. Justificación.	19
---------------------	----

IV. Objetivos	20
---------------	----

4.1. Objetivo general.	20
------------------------	----

4.2. Objetivos específicos.	20
-----------------------------	----

V. Contextualización.	21
5.1. Macrocontexto.	21
5.2. Microcontexto.	21

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: Sociedad, discriminación, inclusión y comportamiento

1.1. Sociedad	25
1.2. Discriminación	25
1.3. Inclusión	26
1.4. Comportamiento	27
1.4.1. Buen y mal comportamiento	27

CAPÍTULO II: Discapacidad

2.1. Discapacidad	29
2.2. Discapacidad cognitiva	30
2.3. Patologías	31

CAPÍTULO III: Comunicación, lenguaje, aprendizaje y lúdica

3.1. Comunicación	33
3.2. Lenguaje	33
3.3. Aprendizaje	34
3.3.1. Herramientas para el aprendizaje	34
3.3.1.1. Teatro	35
3.3.1.2. Juego	35
3.4. Lúdica	36

CAPÍTULO IV: Autonomía y hábitos

4.1 Autonomía	38
4.2. Hábitos	39

CAPÍTULO V: Juegos de rol

5.1. Juego de rol	41
5.1.1. Clasificación	41
5.1.1.1. Rolde mesa	41
5.1.1.2. Rol en vivo	42
5.1.2. Características	43
5.2. Jugabilidad	43
5.2.1 Principios de jugabilidad	44

CAPÍTULO VI: Diseño: su intervención, metodología y recursos gráficos.

6.1. Diseño e intervención	46
6.1.1. Diseño y lúdica	46
6.1.2. Diseño y sociedad	46
6.1.3. Diseño y cultura	47
6.1.4. Diseño y discapacidad	47
6.2. Metodología: diseño de experiencia de usuario	48
6.2.1. Etapas del diseño de experiencia de usuario	48
6.3. Ilustración	50
6.3.1. Clasificación	50
6.4. Color	51

REFERENTES

I. Fate	54
II. Calabozos y dragones	56
III. Espantos el Juego de rol	58
IV. El soldadito de plomo	60
V. Simón dice	62
VI. Psico typo	64

MARCO METODOLÓGICO

I. Enfoque	68
II. Tipo de estudio	68
III. Unidad de análisis	69
3.1. Población	69
3.2. Muestra	69

3.3. Muestreo por conveniencia	69
-----------------------------------	----

PROCESO GRÁFICO

I. Etapa uno, investigación	72
II. Etapa dos, organización	73
III. Etapa tres, diseño	78
3.1 Marca	78
3.1.1. Nombre	78
3.1.2. Tipografía	79
3.1.3. Paleta cromática	82
3.1.4. Isotipo	83
3.1.5. Logotipo	84

3.1.6 Imago tipo	85	3.4.6. Tarjetas de acertijos	116
3.2 Personajes	88	3.4.7. Escarapelas	120
3.3. Manuales de juego	94	3.4.8 Caja	122
3.3.1. Artefacto	94	3.5. ¿Cómo jugar?	126
3.3.2. Historia	98	3.6. Finalizar el juego	127
3.3.3. Decisiones y tablas	98	3.7. Recompensas	127
3.3.4. Escenarios	100	IV. Etapa cuatro, testeo	
3.4. Elementos del juego	104	4.1. Testeo de personajes	130
3.4.1 Roles	104	4.1.1. Aplicación del testeo	130
3.4.2. Accesorios	106	4.1.2 Análisis del testeo	131
3.4.3. Tablero	110	4.1.3. Interpretación de resultados	131
3.4.4. Fichas	114		
3.4.5. Dados	116		

4.2. Testeo del juego	134
4.2.1. Testeo primer prototipo	134
4.2.1.1. Aplicación testeo	134
4.2.1.2. Análisis del testeo	134
4.2.2. Testeo segundo prototipo	136
4.2.2.1. Aplicación del testeo	136
4.2.2.2. Análisis del testeo	136
4.2.3. Testeo tercer prototipo	138

4.2.3.1 Aplicación del testeo	138
4.2.3.2 Análisis del testeo	138

V. Fase cinco, refinamiento

5.1. Primer prototipo.	140
5.2. Segundo prototipo	140
5.3. Tercer prototipo	140

MATERIALES

1.1 Primer prototipo	121
1.2. Segundo prototipo	121
1.3. Tercer prototipo	121

CONCLUSIONES
OPINIÓN PROFESIONAL
BIBLIOGRAFIA





INTRODUCCIÓN

Las personas con discapacidad cognitiva se enfrentan a la discriminación social, ya que por su condición presentan un déficit en su aprendizaje, esto ha sido abordado en diferentes proyectos desde varias disciplinas, donde se han enfocado en facilitar la asimilación y aprendizaje de conocimientos a nivel académico. Esto ha hecho visible la falta de recursos o herramientas que faciliten el desarrollo y manejo de habilidades que permitan a estas personas ejecutar procesos de interacción al interior de situaciones cotidianas.

La falta de habilidades en estos seres humanos para relacionarse hace que reciban un trato discriminante por parte de personas normales. Este aspecto hace que las personas con discapacidad dependan de alguien al momento de interactuar con otros sujetos, lo que limita su capacidad de interacción.

Por ello esta investigación propone desde el diseño un aporte a dicha problemática, diseñando un juego de rol que mezcla el teatro y los roles sociales para permitir inicialmente a los beneficiarios de la Fundación Luna Create de San Juan de Pasto el aprendizaje, manejo y desarrollo de habilidades sociales, a través de la generación de hábitos, con el objetivo de crear independencia en las personas con discapacidad cognitiva.

ABSTRACT

People with cognitive disabilities face social discrimination, because of their lack of learning, this has been addressed in different projects from various disciplines, where they have focused on facilitating the assimilation and learning of knowledge at the academic level. This has made visible the lack of resources or tools that facilitate the development and management of skills that allow these people to execute processes of interaction within everyday situations.

The lack of skills in these humans to relate causes them to receive discriminatory treatment by normal people. This aspect makes people with disabilities depend on someone when interacting with other subjects, which limits their ability to interact.

Therefore, this research proposes from the design a contribution to this problem, designing a role play that mixes the theater and social roles to initially allow the beneficiaries of the Luna Create Foundation of San Juan de Pasto the learning, management and development of Social skills, through the generation of habits, with the aim of creating independence in people with cognitive disabilities.







Marco general

I. Tema

Fomentar la autonomía en las personas que presentan discapacidad cognitiva a través de la enseñanza, Desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales que les permitan relacionarse e interactuar en situaciones cotidianas dentro de la sociedad pastense.

II. Problema

2.1. Planteamiento

El desconocimiento de la sociedad frente a la discapacidad cognitiva ocasiona la presencia de tratos infantiles e inmaduros hacia las personas que presentan esta característica. Esto, acrecienta la falta de procesos de interacción a nivel social en los individuos ya mencionados, generando una insuficiencia en su aprendizaje, manejo y desarrollo de habilidades que permitan su interacción a nivel social.

Las personas con discapacidad cognitiva, en su diario vivir, se ven discriminadas por aquellos que no la tienen, porque su comportamiento puede ir en contra de lo que está bien, según las normas de una sociedad. Además de la deficiencia en el aprendizaje, enfrentan la sobreprotección por parte de sus responsables, desembocando en cambios para el desarrollo de su autonomía como individuos.

III. Justificación

En esta investigación se logró identificar que existen pocas herramientas que enseñen y fomenten el desarrollo de habilidades, que permitan a las personas con discapacidad cognitiva interactuar al interior de una sociedad. Al pretender la generación de autonomía en estas personas, se busca mostrar a los individuos que no la tienen, que el poseer una discapacidad no es impedimento para realizar cualquier tarea en la vida diaria.

Desde el punto de vista social, todas las personas tienen la necesidad de interactuar los unos con los otros y las personas con discapacidad cognitiva no son la excepción. Por eso, este proyecto es una manera de enseñar a estas personas, para que aprendan, desarrollen y manejen habilidades de interacción que pueden aplicar en situaciones cotidianas a nivel social, con la meta de evitar la discriminación y comportamientos inadecuados por parte de las personas sin discapacidad.

2.2. Formulación

¿Cómo desarrollar un artefacto a través del diseño gráfico que fortalezca el aprendizaje, manejo y desarrollo de habilidades de interacción social en situaciones cotidianas de la sociedad pas-tense, en las personas con discapacidad cognitiva de la fundación “Luna Create”?



IV. Objetivos

4.1. Objetivo general

Generar desde el Diseño Gráfico un juego de rol, que permita fomentar un sentido de autonomía en las personas con discapacidad cognitiva de la fundación “Luna Crearte” de San Juan de Pasto a través del fortalecimiento en el aprendizaje, manejo y desarrollo de habilidades, que permitan una interacción social adecuada en situaciones cotidianas.

4.2. Objetivos específicos

- Determinar el pensamiento y los límites que tiene una persona con discapacidad Cognitiva para desarrollar procesos de comunicación e interacción, a través de fuentes primarias y secundarias de información.
- Identificar herramientas, metodologías y elementos visuales que emplean algunos especialistas para facilitar a las personas con discapacidad cognitiva el aprendizaje, desarrollo y manejo de habilidades para la interacción social.
- Estudiar el conocimiento y comportamiento de las personas con discapacidad cognitiva al realizar procesos de interacción en la sociedad pastense.
- Analizar piezas de diseño gráfico que contribuyan al desarrollo de la herramienta didáctica.
- Aplicar la experiencia de usuario como metodología de diseño, que permita el desarrollo gráfico y testeado de la herramienta didáctica.

V. Contextualización

5.1. Macrocontexto

En Colombia la atención para las personas con limitaciones, capacidades o talentos excepcionales debe ser impartida en instituciones estatales o privadas, de manera directa o por convenio, para satisfacer las necesidades de integración educativa, laboral y social de la población antes mencionada.

En San Juan de Pasto, departamento de Nariño donde se desarrolla esta investigación se localizan dos centros de gran importancia, que brindan atención a personas con discapacidad cognitiva, el Centro de Habilitación del Niño (CEHANI) y la fundación Luna Crearte.

La ciudad tiene 383.846 habitantes reportados de los cuales 26.525 presentan algún tipo de condición especial. De la última cifra, un 8,0% aproximadamente, son personas que tienen discapacidad cognitiva y deficiencia en su manera de interactuar a nivel sociedad, según el Dane, 2007.

5.2. Microcontexto

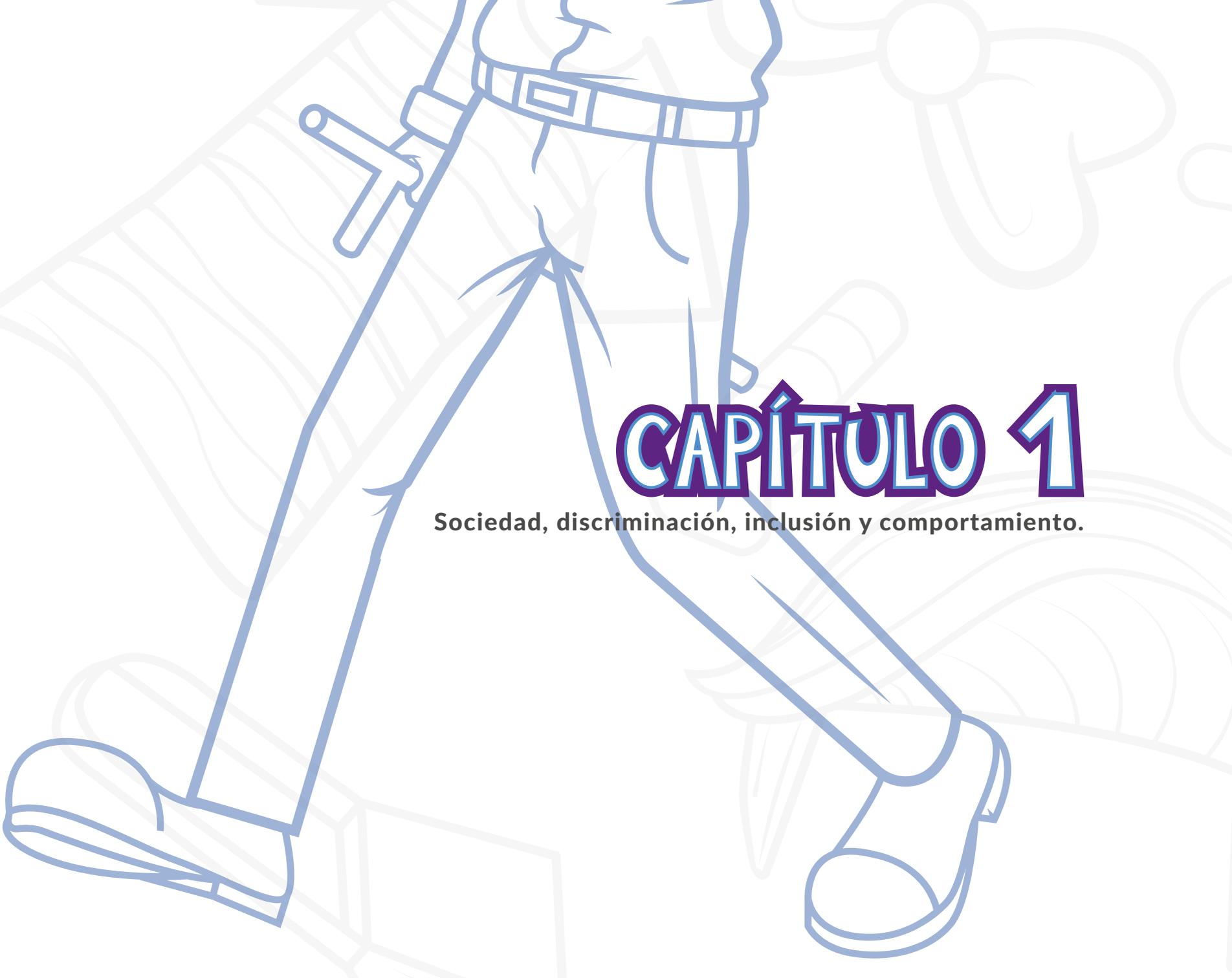
La fundación Luna crearte ubicada en la Cra 29 #18-43, brinda atención a personas con Discapacidad cognitiva de estrato cero a cuatro desde hace veintitrés años, al interior de la fundación se trabaja con un total de setenta personas las cuales oscilan entre los ocho a cuarenta años.

Esta entidad desarrolla diversos talleres enfocados a la producción de pinturas, artesanías, obras teatrales y música. Esto, para demostrar las capacidades que sus beneficiarios poseen. Sin embargo, fundación carece de talleres específicos que fomenten el desarrollo, manejo y aprendizaje de habilidades sociales en sus beneficiarios con discapacidad cognitiva, lo que fundamenta el desarrollo de esta investigación.

Marco teórico







CAPÍTULO 1

Sociedad, discriminación, inclusión y comportamiento.

1.1. Sociedad e identidad cultural

Se parte de lo dicho por Scafati, 2003, en su artículo: Sociedad, en el que dice: “podemos definir la sociedad como un conjunto organizado de individuos que siguen un mismo modo de vida”. También se hace necesario hablar de identidad cultural, desde lo dicho por Luna. J, 2015, “Es el sello característico de un pueblo, son sus costumbres y tradiciones, su comportamiento, su historia y geografía, su educación, su arte, etc....es la energía y permite el desarrollo de su sociedad y hace posible los cambios en la organización.”

Utilizando las anteriores definiciones, se puede decir que una sociedad es aquel conjunto de individuos que se organiza bajo normas comunes a sus miembros, para cumplir con diversas metas en la vida. Este conjunto, posee características materiales y espirituales que le dan una identidad cultural a sus integrantes frente a otros individuos.

1.2. Discriminación.

Según Prevert, Navarro y Bolgaska-martin, 2011, la discriminación son actos de prejuicio y se trata de un comportamiento negativo contra un grupo que es objeto de una imagen negativa. Además, la discriminación es el acto de separar a un individuo o individuos de un grupo social, bajo criterios determinados, según Cepeda, 2012.

Sintetizando, se puede decir que la discriminación es un comportamiento negativo cuyo objetivo es separar a los miembros de una sociedad bajo diversos criterios, entre los que se encuentran:

- **Discriminación Sexual:** esta categoría hace referencia a la confrontación entre los géneros masculino y femenino (et al, 2012).

- **Discriminación Racial:** se origina por factores diferenciales en los seres humanos según la autora, se presenta en: “las personas de color, los aborígenes o nativos y los extranjeros de diferente etnia son el blanco de los ataques” (et al, 2012).
- **Discriminación Religiosa:** se presenta por la falta de comprensión a las costumbres de las personas que practican otra religión o credo (et al, 2012).
- **Discriminación Social:** esta última clasificación es la más importante en la investigación, ya que hace referencia a la discapacidad, la cual definiremos más adelante y es el eje central del proyecto. Cepeda, 2012 menciona que las personas con discapacidad son las más afectadas en esta categoría, ya que este tipo de discriminación aísla al individuo de las actividades sociales que las personas normales desarrollan tales como: trabajar, asistencia médica óptima, acceso a la educación y consecución de recursos económicos.



1.3. Inclusión:

La asociación Nacional de síndrome de Down en los Estados Unidos, NDSS por sus siglas en inglés, 2012, menciona que: “La inclusión es una filosofía de educación basada en la creencia de que todas las personas tiene el derecho propio de tener una participación completa en la sociedad. La inclusión implica la aceptación de las diferencias. Da lugar para la persona que de otra manera sería excluida de las experiencias educativas fundamentales para el desarrollo...”.

Se puede inferir que, la inclusión es una filosofía que busca una participación completa a nivel social para todas las personas, a través de la aceptación de las diferencias que cada individuo posee, teniendo en cuenta los límites y capacidades particulares de cada sujeto, para asegurar un trato justo.

1.4.1. Buen y mal comportamiento

Novell Ramón, Rueda y Salvador, 2004, mencionan: “se entiende que los comportamientos en cuestión son respuestas aprendidas, referidas a situaciones del entorno, del manejo de los cuidadores, etc. Por otro lado, la distinción entre conducta “normal” y “anormal” no siempre está clara. Desde un punto de vista social, podemos definir como “anormal” aquella conducta que coloca al sujeto en una clara situación de desventaja en su contexto socio-cultural”.

Con lo anterior se puede inferir que: un buen comportamiento son aquellas respuestas que respetan las normas que rigen el núcleo social al que pertenece un individuo. Así también se puede inferir que un mal comportamiento es aquel que va en contra de las normas que rigen en la sociedad representando una desventaja para la persona respecto a su contexto.

1.4. Comportamiento

Partiendo de las definiciones dadas por la web Amcohorte, 2016, el comportamiento: “es el conjunto de actos exhibidos por el ser humano y determinados por la cultura, las actitudes, las emociones, los valores de la persona y los valores culturales, la ética, el ejercicio de la autoridad, la relación, la hipnosis, la persuasión, la cohesión y/o la genética”. Además, se menciona que el comportamiento es reflejo de lo que observa y escucha el individuo en el entorno que habita.

Toda la información antes mencionada, permite decir que el comportamiento se define como un conjunto de acciones realizadas por un individuo, las cuales están determinadas por el núcleo social en el que se desenvuelve el sujeto, además cabe mencionar que el comportamiento es un acto reflejo, en el que intervienen las personas alrededor de un individuo y su entorno.



CAPÍTULO 2

Discapacidad

2.1. Discapacidad

La discapacidad, según artículo primero de la Convención de los Derechos de las personas con Discapacidad ONU, 2007, dice: “Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás”.

Por lo anterior se puede decir que las personas que sufren discapacidad presentan una dificultad, que puede afectar en distintos niveles a un individuo: intelectual, físico, sensorial, entre otros, a esto se suman dificultades de adaptación en el entorno social; lo que se traduce en un esfuerzo mayor para desarrollar procesos de interacción a nivel social.

Esta investigación pretende profundizar en la discapacidad a nivel intelectual, para esto se recurre a la definición de la Asociación Americana sobre discapacidad intelectual y desarrollo, AAIDD por sus siglas en inglés, 2002, en donde se hace referencia a la discapacidad intelectual como concepto dinámico y funcional, que analiza a un individuo más allá de un rasgo clínico, ya que expresa la afectación a la hora de realizar una actividad y adaptarse al medio.

Por lo anterior, se puede decir que la discapacidad intelectual es aquella que afecta el desempeño mental de una persona y la manera como esta trata de desarrollar actividades cotidianas y procesos que le permitan interactuar con el medio en el que vive.

2.2. Discapacidad Cognitiva.

Partiendo de lo dicho por el ministerio de educación, 2006: “Se entiende como un conjunto de relaciones que afectan el desarrollo y adaptación social de algunas personas.”. para aclarar, la discapacidad cognitiva es aquella que afecta el aprendizaje de un individuo al realizar actividades en su medio, con consecuencia en su desarrollo y capacidad de adaptación social.

Esta discapacidad abarca tres características fundamentales según lo consignado en: Discapacidad Cognitiva, Instituto Colombino de Bienestar Familiar, ICBF, 2010, las cuales se definen de la siguiente manera

- **Capacidades:** Son atributos que posibilitan un funcionamiento adecuado del individuo en la sociedad a través del desarrollo de habilidades sociales y participación en distintas actividades. (et al, 2010)
- **Entorno o Contexto:** Formado por aquellos lugares donde la persona vive, aprende, juega, socializa e interactúa con otros individuos. (et al, 2010)

- **Funcionamiento:** Esta característica relaciona las dos anteriores y permite evidenciar la manera en la que la discapacidad afecta a la persona ya que esta última actúa acorde a sus posibilidades y a su ambiente. (et al, 2010)

A todo lo antes mencionado, se hace necesario mencionar las causas que pueden generar la discapacidad cognitiva, también mencionadas en Discapacidad Cognitiva ICBF, 2010, las cuales son dos:

2.3. Patologías

Por lo anterior y desde lo publicado por Dihan, 2009, en el artículo: Enfermedades asociadas a la discapacidad mental, se definen aquellas patologías que se presentan en un individuo asociadas con la discapacidad cognitiva, entre ellas encontramos:

- **Autismo:** Conocido como un trastorno del neurodesarrollo que afecta al funcionamiento cerebral en tres áreas principales como lo es: la comunicación, la interacción social y el desarrollo de conductas repetitivas y restrictivas. Su etiología a día de hoy es desconocida y de carácter multifactorial afectando más a hombres que a mujeres, Dihan, 2009.
 - **Síndrome de Down:** Es cuando hay una alteración del par 21 que presentan tres cromosomas, conocido como Trisomía 21, porque las células o partes de los genes no se unen adecuadamente, ni se desarrollan totalmente, Presentándose en uno de cada 700 niños (et al, 2009)
 - **Síndrome de Asperger:** es un conjunto de características mentales y de conducta de interacción social y forma parte del espectro autista. (e tal, 2009)
- Las anteriores patologías, son aquellas que se presentan en la Fundación luna Crearte y fueron centro de estudio para esta investigación.
- **Genéticas:** Cuando se presenta una alteración a nivel celular, específicamente en los cromosomas, como ejemplo se puede mencionar el Síndrome de Down. (et al, 2010)
 - **Ambientales:** La contaminación, la violencia o falta de recursos influyen en el desarrollo del individuo causando la dificultad. (et al, 2010)



CAPÍTULO 3

Comunicación, lenguaje , aprendizaje y lúdica

3.1. Comunicación

Aguilar, 2011, expresa que la comunicación: “Se entiende como el hecho que un determinado mensaje originado en el punto A llegue a otro punto determinado B, distante de la anterior en el espacio o en el tiempo”. Además, se puede complementa con lo dicho por Miller, 1968, donde enuncia que: “La comunicación puede concebirse como el proceso dinámico que fundamenta la existencia, progreso, cambios y comportamientos de todos los sistemas vivientes, individuos u organizaciones”.

Con lo anterior en mente se infiere que, la comunicación es la habilidad del hombre que permite su interacción, aprendizaje y enseñanza en diversos campos del conocimiento, lo que constituye a la comunicación como un pilar para la vida social del hombre. Para terminar, se menciona que el ministerio de Salud Nacional, 2016, expresa que los procesos de comunicación para las personas con discapacidad cognitiva se deben desarrollar por distintos medios tales como: El medio oral, escrito, táctil, auditivo y visual.

3.2. Lenguaje

Comenzando por lo dicho por Pérez y merino, 2008, el lenguaje se puede entender como el recurso que tiene el ser humano para hacer posible los procesos de comunicación; Además según el curso de lingüística básica, edición 2008, de Saussure, se define la lengua como un modelo general para todos aquellos que pertenecen a una colectividad y el habla como la manifestación material de la lengua.

Con esto en mente hay que decir que el lenguaje es un sistema establecido al interior de un núcleo social, que permite desarrollar procesos comunicativos a través de su manifestación por medio del habla. Con respecto a las personas con discapacidad cognitiva se deben emplear distintas maneras de materializar el lenguaje, entre las que encontramos: el lenguaje hablado, el escrito, el braille y el lenguaje de señas colombiano.

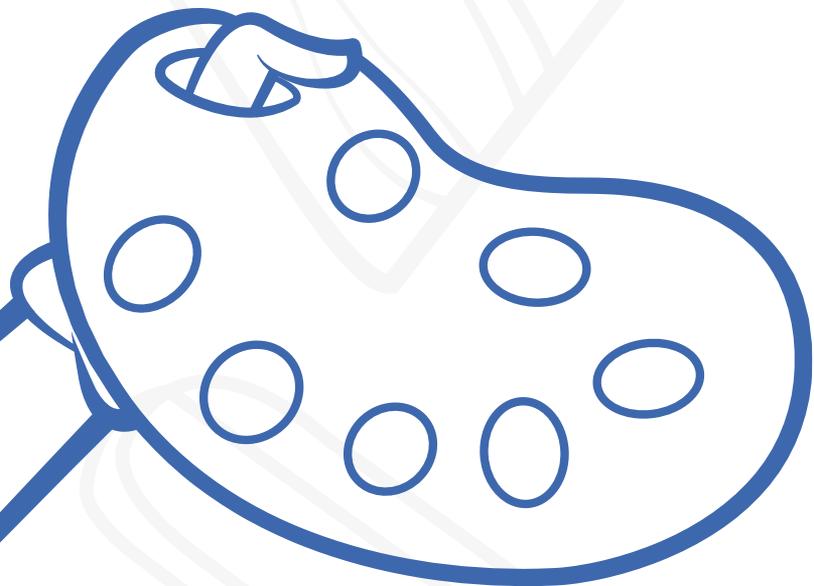
3.3. Aprendizaje.

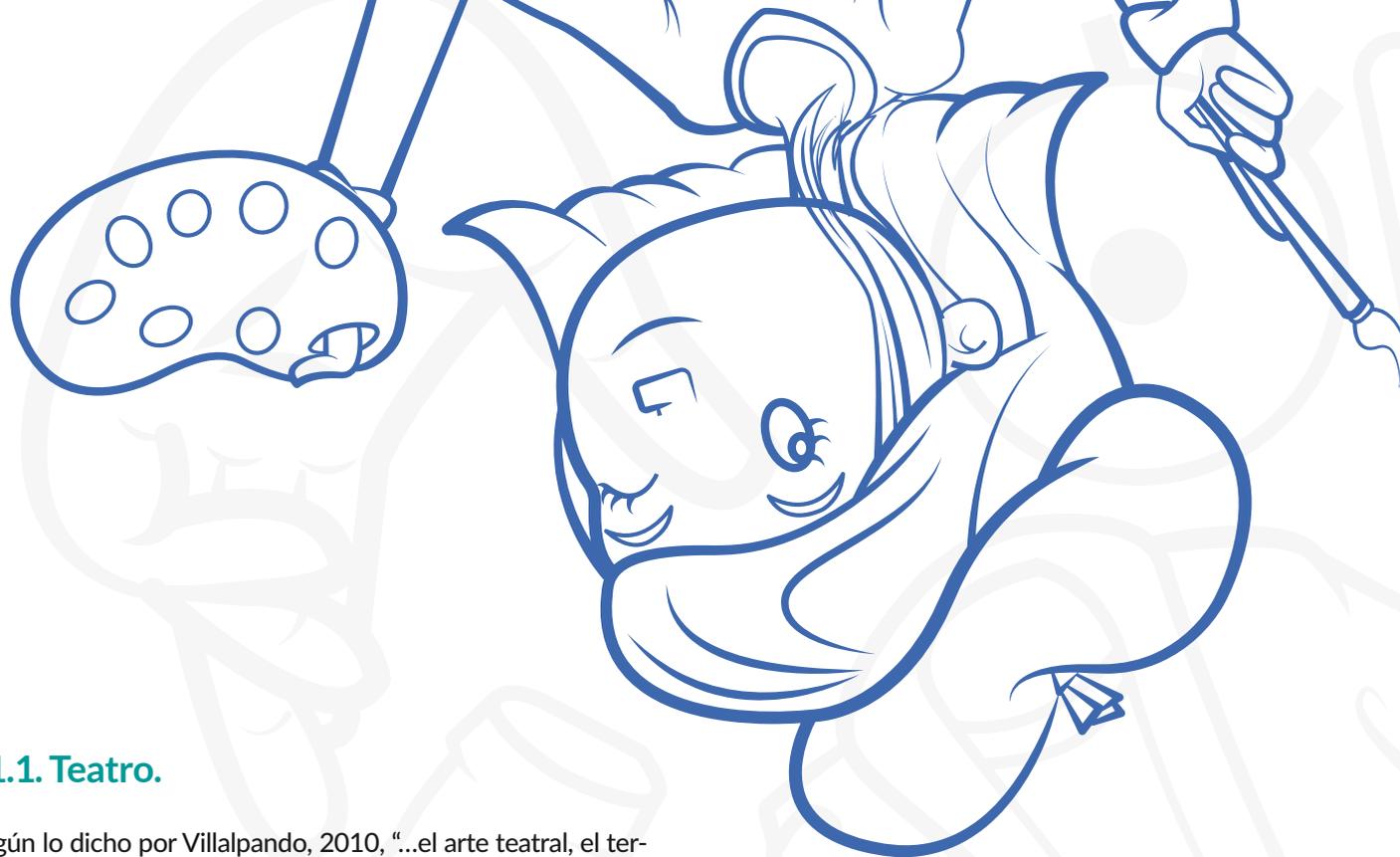
Se debe partir del hecho que, el aprendizaje es una capacidad presente en todos los seres humanos independiente a su condición mental, se puede definir el aprendizaje como aquel proceso que cambia el comportamiento de una persona partiendo de una experiencia previa, según lo enunciado por Felman, 2005.

De lo anterior se infiere que el aprendizaje es aquella capacidad presente en los seres humanos, que nos permite conocer a partir de las experiencias que vivimos y a las que nos vemos sometidos en nuestro quehacer cotidiano.

3.3.1. Herramientas para el aprendizaje

En este punto, se debe mencionar dos herramientas que permiten optimizar el aprendizaje en los seres humanos, orientadas en específico a las personas con discapacidad cognitiva. Se emplean diversos mecanismos y lenguajes, para facilitar la adquisición y apropiación de conocimientos a través de una constante reiteración de la información; estas herramientas se definen así:





3.3.1.1. Teatro.

Según lo dicho por Villalpando, 2010, "...el arte teatral, el termómetro más fiel del devenir de la sociedad...puede entenderse como una recreación de la realidad." De lo anterior se puede interpretar que, el teatro es el arte a través del cual el ser humano puede evidenciar la realidad del mundo a su alrededor desde su propia experiencia y así generar conocimientos que le permitan interactuar con sus semejantes al interior de la sociedad.

3.3.1.2. Juego.

Un niño a través del juego reproduce lo más representativo de la sociedad, haciendo del juego una manera de relacionar e interactuar con sus semejantes , según Villalpando, 2010.

Teniendo en cuenta lo dicho, se define el juego, como una herramienta que permite a los individuos representar su entorno de una manera más subjetiva, generando procesos de relación e interacción interpersonales, para desarrollar capacidades que les permitan adecuarse al medio en el que viven.

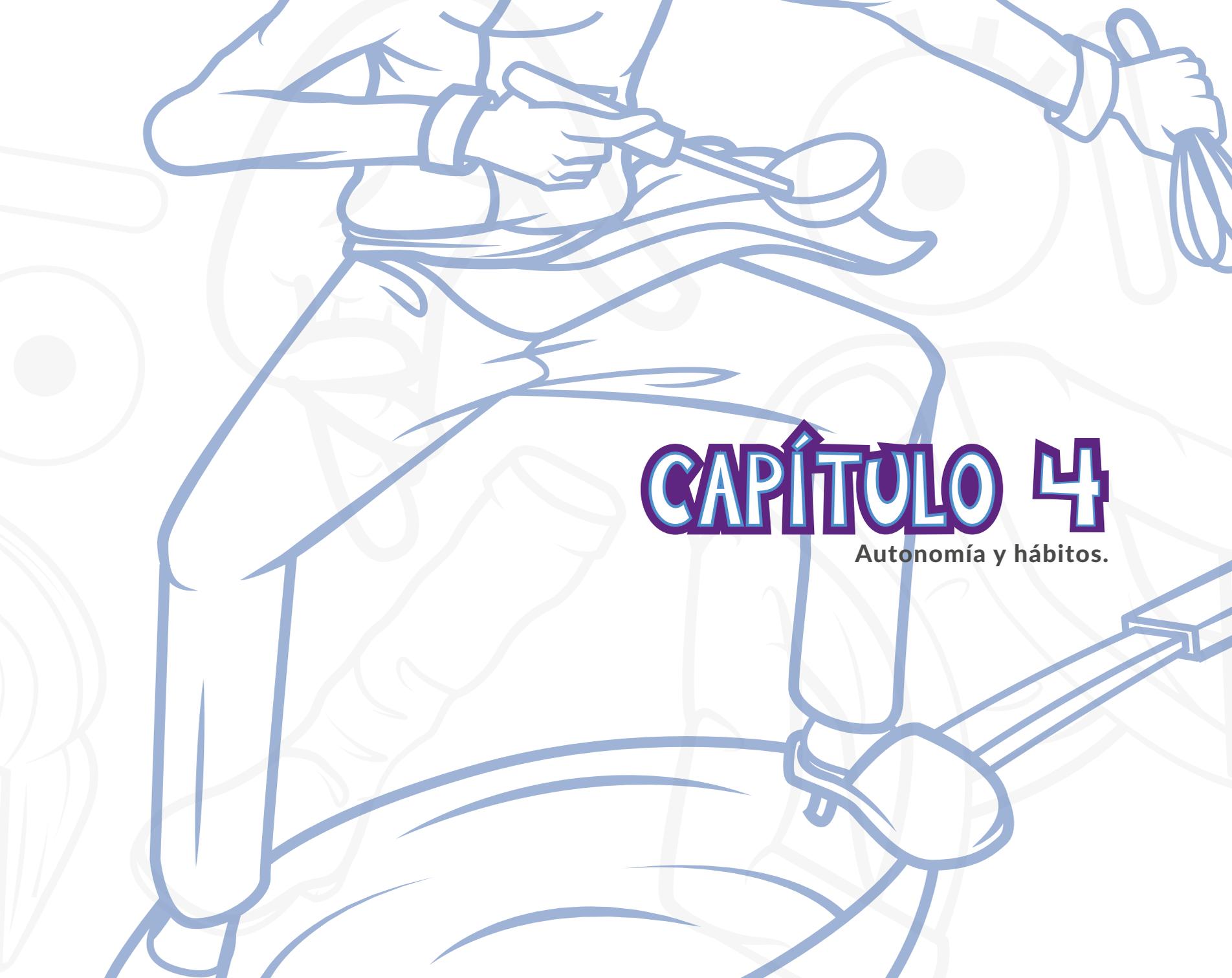
3.4. Lúdica

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social de un individuo, contribuye para formar la personalidad, además de evidenciar valores en una persona. Encierra varias actividades que involucran sensaciones de gozo, creatividad, placer y conocimiento; así es como la define Yturralde en su web Lúdica.org, 2016.

Otra definición que se debe considerar es aquella que menciona Jiménez. C, citado en la web Lúdica.org, 2016, donde la lúdica como se aborda como una experiencia cultural que atraviesa varias dimensiones de una persona, visto como un proceso inherente al desarrollo del individuo. Además, considera, que la lúdica es algo cotidiano que está estrechamente ligado a la creatividad del hombre para encontrar el sentido de la vida.

Con estas dos definiciones en mente hay que decir, en primer lugar, que la lúdica es una dimensión innata en los seres humanos, la cual acompaña el desarrollo de los individuos a lo largo de su vida. En segundo lugar, se debe tener en mente que la lúdica atraviesa varias dimensiones de la persona, generando procesos creativos y amigables para crear conocimientos en un individuo.

En pocas palabras, la lúdica es una capacidad humana que contribuye al desarrollo de un individuo abordando procesos cotidianos de una manera creativa y amena para generar conocimientos.



CAPÍTULO 4

Autonomía y hábitos.

4.1 Autonomía

Para entender la autonomía, se parte definiendo el concepto de independencia, desde Aguiló Alfonso, 2008, en su artículo: "Personalidad: Independencia personal" donde menciona que: "Una persona independiente se desenvuelve por sus propios medios tiene su propia opinión sobre las cosas y sus propias pautas para la construcción de su vida".

Además, en el artículo: Independencia para los discapacitados, donde se menciona que: la independencia "Debe entenderse no solo como la opción de segregarse del núcleo familiar, sino

como la posibilidad real de poder tomar las propias decisiones sobre todo aquello que les afecta personalmente", publicado por la web Universia España, 2005. De esto, se deduce que, la independencia es la capacidad que posee un ser humano para subsistir en su entorno bajo sus propios medios y normas.

Entendido el concepto de independencia, se recurre a Muriel James, citado por Fernanda, 2017 en su artículo: "Autonomía y ética", donde Menciona que: "Ser autónomo significa gobernarse así mismo, determinar el propio destino, aceptar responsabilidad por las acciones y los sentimientos propios, deshacerse de patrones inaplicables e inapropiados para vivir en el aquí y el ahora".

A lo antes mencionado, se puede sumar una definición más académica desde la real academia española, 2003, la cual define la autonomía como una "capacidad de los sujetos de derecho para establecer reglas de conducta para sí mismo y sus relaciones con los demás dentro de los límites que la ley señala".

Con la anterior información, se puede decir que la autonomía se define como: la capacidad de un ser humano para regir el rumbo de su existencia a través de normas particulares autoimpuestas, la toma de decisiones y asumir con responsabilidad las consecuencias de estas últimas. Aclarando que, las normas mencionadas, son aplicadas al individuo que las genera y jamás sobrepasan las leyes que rigen al núcleo social en el que vive.

4.2 Hábitos

William. J, 1936, menciona que el hábito es una manera de ser o hacer de una persona mediante un acto repetitivo, además de ser un mecanismo que funciona de manera inconsciente en un sujeto al realizar una acción similar varias veces. Por otro lado, William. J mencionado por Marrero, 2016, también menciona que el sistema nervioso puede ser modificado por medio de la experiencia y que algunos actos pueden ser ejecutados de manera refleja.

Otro autor, Vygotsky, que en 1978 mencionó; que los seres humanos desarrollan hábitos por naturaleza, pero también por experiencia del medio donde viven. Además, aclara que un hábito puede ser cambiado por acumulación de respuestas similares a un mismo cuestionamiento.

En conclusión, un hábito responde a una acción repetitiva en la vida de un sujeto, puede ser sustituido a través del mismo ejercicio repetitivo. Esto se aplicó en este proyecto con el objetivo de sustituir hábitos existentes en personas con discapacidad cognitiva, en pro de generar unos nuevos con respecto a las habilidades sociales que deben tener estas personas para desarrollar procesos de interacción al interior de la sociedad pastense.



CAPÍTULO 5

Juegos de rol



5.1 Juego de rol

Un juego de rol es aquel donde el jugador asume el papel de un personaje que interviene en una historia contada al jugar, maneja ciertas características dentro del ámbito social. Según lo dice la Asociación Mundial de Educadores Infantiles, AMEI, 2016, en su documento sobre juego de rol: “los niños asumen papeles de adultos y reflejan de manera creadora las actividades de estos y las relaciones sociales que ellos establecen entre sí”.

5.1.1. Clasificación

En el mundo de los juegos hay clasificaciones, por género o por cómo se juegan, los juegos de rol es la según el artículo “Tipo de juegos de rol” escrito por Cirtheru, 2006; y mencionada por Brell, 2006, en “Juegos de rol”, se clasifican en las siguientes categorías:

5.1.1.1. Rol de mesa

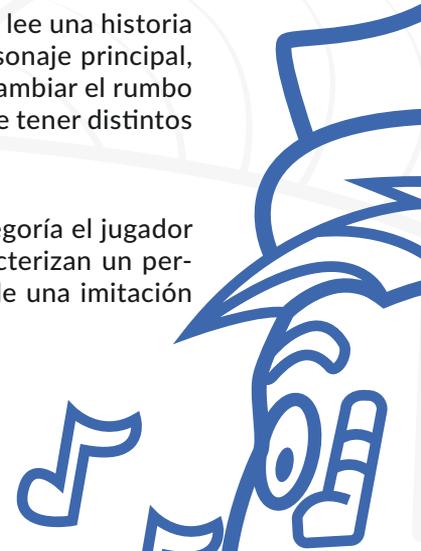
Brell, 2006, nos dice que: “Es el tradicional, el que se juega con más presencia en clubes de rol, en las casas... como el nombre lo indica, alrededor de una mesa donde el director de juego va describiendo situaciones y los jugadores van describiendo las acciones que realizan sus personajes” . En resumen, el rol de mesa es aquel que se juega en recintos cerrados confiando en la narrativa y la imaginación de sus participantes; en ocasiones se hace uso de elementos para agregar aleatoriedad, lo que abre una subcategoría según Cirtheru, 2006.

- **De dados:** en este tipo de rol, los dados arrojan una cantidad numérica que indicará una página o un elemento de lista que corresponderá a una decisión dentro de la historia que se desarrolla en el juego. (Cirtheru,2006)
- **Con moneda:** en este se aplica cara o cruz para dar un carácter aleatorio a una decisión entre dos opciones las cuales llevaran a un desarrollo diferente de la historia en el juego. (et al, 2006)
- **De cartas:** en esta clasificación se usa una baraja francesa, española o una baraja especial. Las cartas serán ítems u objetos que alteren el escenario dentro de la historia del juego. (et al, 2006)

5.1.1.2. Rol en vivo

Según Brell, 2006, “Los jugadores no describen, sino que interpretan, dramatizan sus personajes. Es una dinámica muy parecida al teatro de improvisación”. Por consiguiente, se puede decir que el juego de rol en vivo es aquel que involucra las capacidades de interpretación y actuación de los jugadores a la hora de desarrollar una historia. Cirtheru, 2006, realiza una clasificación dependiendo del recinto donde se juegue, estableciendo categorías:

- **Freeform:** esta hace referencia a una partida que se desarrolla de cualquier manera y cualquier lugar (Cirtheru, 2006).
- **Libro:** En esta categoría el jugador lee una historia introduciéndose en el papel del personaje principal, para tomar decisiones que pueden cambiar el rumbo de esta. Es decir que la historia puede tener distintos finales (et al, 2016).
- **Títeres y disfraz:** en esta categoría el jugador se disfraza con elementos que caracterizan un personaje para representarlo a través de una imitación (et al, 2016).



5.1.2. Características.

Se debe mencionar la composición de un juego de rol, la cual posee los siguientes elementos, según lo escrito en la página web "SAGITTARIVS juego de fantasía", 2009, los cuales son:

- El Tema: Da la motivación a los jugadores para participar en la aventura y cumplir con los objetivos (SAGITTARIVS, 2009)
- Personajes: son los protagonistas de la historia y por ende la parte principal al desarrollar un juego de rol, estos pueden ser los personajes primarios que son los representados por los jugadores y personajes secundarios que son incluidos a medida que avanza la historia (et al, 2009).
- El argumento: que es el pilar principal del juego de rol ya que este determina el diseño de la aventura y como los jugadores cumplirán con esta a lo largo del juego (et al, 2009).
- El maestro o director de juego: el maestro o director de juego es el jugador más importante ya que dirige la historia y guía a los demás jugadores para cumplir con el objetivo planteado en la historia.

5.2. Jugabilidad

Gonzales. J, 2010, menciona la jugabilidad, como un conjunto de atributos que pretenden describir la experiencia de un individuo al enfrentarse a un sistema de juego, teniendo en cuenta que este último busca divertir y entretener. Esto acompañado de lo mencionado por Rollings y Morris, 2003, donde un juego con buena jugabilidad, es aquel que ostenta una coherencia entre sus reglas, mecánicas y el tema que aborda, aclaran que las mecánicas se definen por las reglas de juego, es decir sus objetivos y la manera de alcanzarlos.

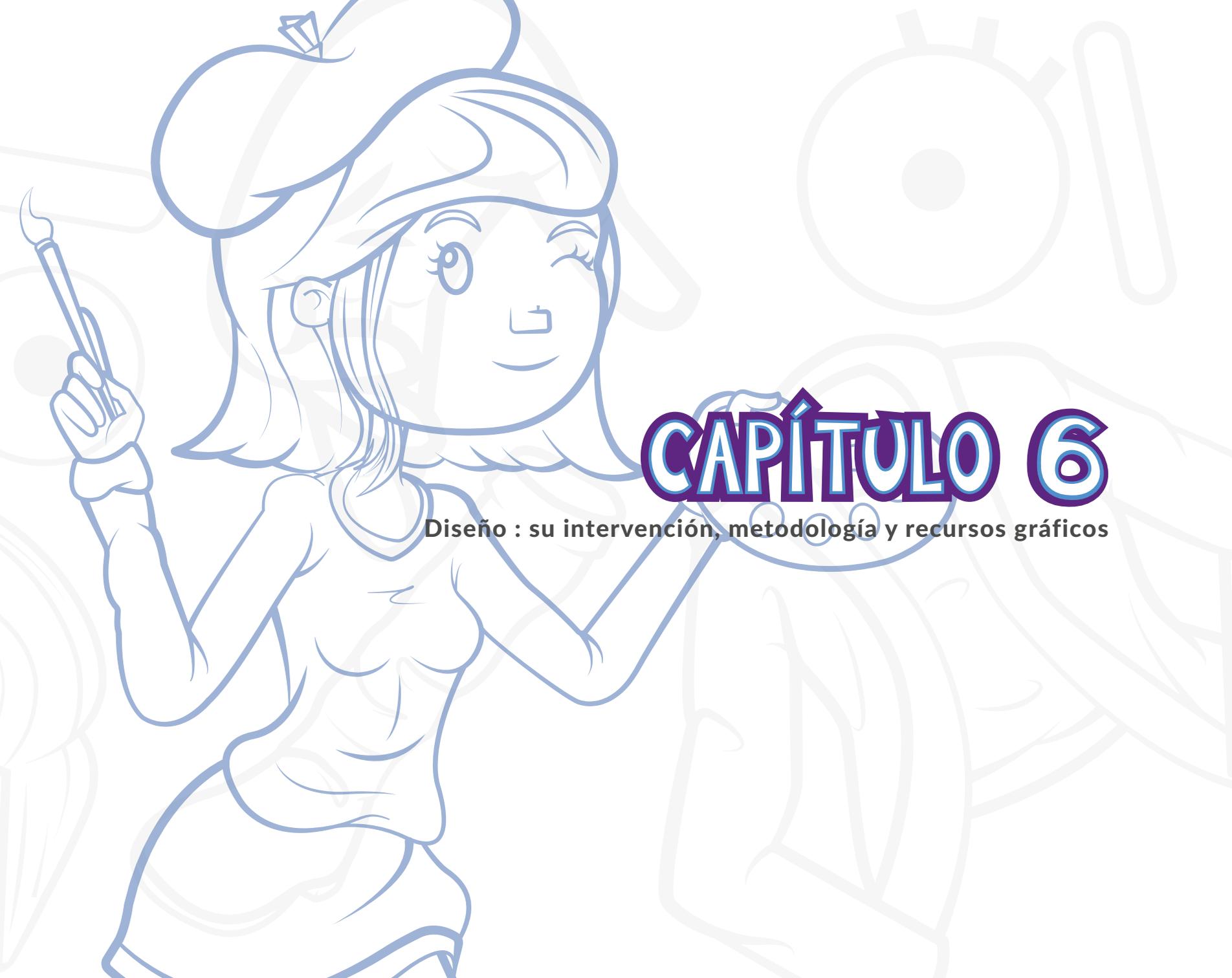


Con lo anterior, se infiere que la jugabilidad es una propiedad de los juegos que permite al sujeto que juega entender, los objetivos y los procesos para alcanzarlos, de una manera rápida, satisfactoria y creíble a la hora de jugar

5.2.1 Principios de jugabilidad

Gonzales. J, 2010, menciona que una buena jugabilidad contempla los principios que se definen a continuación:

- **Satisfacción:** este principio hace referencia a el agrado o complacencia del jugador ante el videojuego. Gonzales. J, 2010.
- **Aprendizaje:** Facilidad para comprender el sistema y mecánica del videojuego (et al, 2010).
- **Eficiencia y Efectividad:** Tiempo y recursos necesarios para lograr los objetivos propuestos en el juego (et al, 2010).
- **Inmersión:** Capacidad para creerse lo que se juega e integrarse al mundo mostrado en el juego (et al, 2010).
- **Motivación:** Principio que mueve al jugador para realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación (et al, 2010).
- **Emoción:** Impulso involuntario, originado como respuesta a los estímulos del juego, que induce sentimientos y que desencadena conductas de reacción automática (et al, 2010).
- **Socialización:** Atributos que hacen apreciar el juego de distinta manera al jugarlo en compañía (multijugador) ya sea de manera competitiva, colaborativa o cooperativa (et al, 2010).



CAPÍTULO 6

Diseño : su intervención, metodología y recursos gráficos

6.1. Diseño e intervención.

En este proyecto se identificaron cuatro áreas donde el diseño interviene con los sujetos de comunicación, que son las personas con discapacidad cognitiva, a continuación se definen las áreas antes mencionadas:

6.1.1. Diseño y lúdica.

Teniendo en cuenta que la lúdica y el diseño afecta los sentidos del usuario a través de sus emociones y de manera espontánea, se utilizan elementos a nivel visual y técnicas para la construcción de un artefacto entretenido, como lo menciona Gómez Gloria, 1999.

Se infiere que el papel desempeñado por el diseño en la lúdica, es la construcción de artefactos que logren involucrarse con su público de tal manera que provoque emociones de forma natural, haciendo efecto en la formación de los individuos de manera amena y sutil.

6.1.2. Diseño y Sociedad.

Víctor Papanek citado por Martínez Gloria, 2015, da a entender que la sociedad exige responsabilidad al diseñador, así como también su comprensión, además Martínez dice que el diseño social satisface las necesidades y requerimientos de poblaciones vulnerables.

En síntesis, el diseño a nivel social responde satisfactoriamente a las necesidades de grupos o comunidades vulnerables que forman parte de una sociedad.



6.1.3. Diseño y cultura.

Diseño y cultura mantienen un dialogo entre sistema y práctica. Se definen entre si de una forma real sujeta a interacciones y continuas transformaciones según lo dicho por Martínez. G, 2015.

De lo anterior se infiere que diseño se relaciona con la cultura transformándola y adaptándola constantemente, para responder a los cambios por los que atraviesa una sociedad a nivel cultural.

6.1.4. Diseño y discapacidad.

El objetivo del diseño, en este punto, es remover barreras para las personas que tienen una discapacidad y garantizar su plena participación en la vida social, según lo menciona Martínez Gloria, 2015. Cabe reiterar que, este proyecto pretende disminuir esas barreras con el diseño de un juego de rol, para que las personas con discapacidad puedan desenvolverse en sociedad.

6.2. Diseño de experiencia de usuario

Según Universia Colombia, 2016, actualmente los productos tienden a depender de la experiencia que sus usuarios desarrollen al interactuar con ellos, es decir el acceso y el uso fácil. Además, Montero. Y, 2016, menciona a la experiencia de usuario como la relación de un sujeto con el producto que utiliza.

Por otro lado, Ronda. R, 2013, expresa que la manera de organizar la información contenida por un producto y la interacción que tenga diseñada son parámetros importantes que hacen parte de un método denominado Diseño de experiencia de usuario.

Lo antes mencionado, nos permite definir al Diseño de Experiencia de Usuario como una metodología como una metodología que permite al diseñador generar un artefacto, centrándose primordialmente en la manera de transmitir la información a través de interacción contenida en la pieza.

Por último, cabe aclarar, que el uso de esta metodología está orientado al mundo digital, pero su enfoque en la información e interacción permite su aplicación en el juego desarrollado

6.2.1. Etapas del diseño de experiencia de usuario

Al ser una metodología, el diseño de experiencia de usuario se desarrolla a través de cuatro etapas, las cuales se definen así:

- **Etapas uno, investigación:** durante esta etapa se debe recolectar la mayor cantidad de información posible alrededor del tema que aborda el proyecto. Ronda. R, 2013.
- **Etapas dos, organización:** Durante esta etapa, el diseñador debe utilizar sus criterios desde el aspecto científico y cultural con el fin de organizar la información obtenida durante la etapa uno. (et al, 2013).
- **Etapas tres, diseño:** en esta etapa toda la información recolectada y organizada permite generar el artefacto (et al, 2013).

- **Etapas cuatro, prueba:** en esta se presenta ante el usuario el artefacto realizado por el diseñador, Prototipo o arte final, con el objeto de comprobar su funcionamiento y cumplimiento del objetivo para el cual fue realizado (et al, 2013).

Continuando con lo dicho por Ronda. R, 2013, cabe agregar que el diseño de experiencia de usuario puede tener dos enfoques: lineal, en donde el proceso inicia y termina una vez; e iterativo, donde el proceso llega a la fase de prueba y vuelve a iniciar las veces que sea necesario.

Con lo anterior se puede inferir que al referirse al enfoque iterativo el diseño de experiencia de usuario presenta una quinta etapa, la cual se puede definir así:

- **Etapas cinco, Refinamiento:** Desde el enfoque iterativo, esta fase es aquella donde el diseñador realiza las correcciones que se identificaron durante la fase de prueba, con la finalidad de corregirlas y desarrollar un arte final que cumpla con las demandas del usuario.

6.3. Ilustración

Se parte de lo dicho por López. E, 2016, donde expresa que la ilustración puede ser considerada como el inicio del diseño gráfico y el final del arte, ya que esta trasmite un mensaje haciendo uso de lo pictórico. Esto se complementa con lo dicho en el blog ilustración editorial y publicitaria, 2012, donde nombran a la ilustración como la clave de los mundos imaginarios y la expresión real de estos mismos.

Con lo mencionado, se puede definir a la ilustración como una herramienta que permite, en este caso al diseñador gráfico, comunicar un mensaje de una manera más amena y atractiva a su público objetivo. Todo esto haciendo uso de su imaginación, habilidad pictórica y documentación sobre el tema a tratar.

6.3.1 Clasificación

Continuando con esta definición de debe tener en cuenta que hay diversos géneros en el mundo de la ilustración, los cuales se definen según el blog ilustración editorial y publicitaria, 2012, Entre los que se pueden mencionar:

Conceptual: el blog ilustración editorial y publicitaria, 2012, menciona que es aquella que no está obligada a ceñirse a los datos proporcionados por un texto, un argumento literario o una información, sino que desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar.

- **Narrativa:** muestra un suceso o secuencia de sucesos según un guion literario. (et al, 2012)
- **Decorativa:** Es la ilustración que acompaña a un texto para embellecer la página. (et al, 2012).
- **Infantil:** Abarca un gran campo en el que cuenta la edad de los lectores, este tipo de ilustración clara y legible del tema o argumento de acuerdo a la obra (narrativa, pedagógica, etc.). (et al, 2012)

6.4. Color

La psicología del color es un área de la ciencia que analiza el efecto de los colores en la percepción y conducta de un individuo, según Gómez. P ,2011. Se infiere que los colores tienen un efecto en la psiquis que una persona y por lo tanto en su comportamiento.

Las personas con discapacidad cognitiva, destacan por su comportamiento infantil. Con esto presente y con el objetivo de general del proyecto en mente, se encontró que desde la psicología del color se recomienda los siguientes colores:

- **Azul:** este color tiene un efecto calmante, su uso en tonos pastel puede tener efectos relajantes. Gomez. P, 2011.
- **Amarillo:** contribuye a una mayor concentración y puede promover la actividad intelectual en una persona (et al, 2011).
- **Violeta:** Desarrolla la creatividad y la estética en la persona; lo que contribuye al desarrollo de habilidades artísticas (et al, 2011).
- **Rojo:** Este color produce sensación de vitalidad en las personas y contribuye a combatir la depresión (et al, 2011).
- **Naranja:** Este color mezcla los efectos del amarillo y el rojo, produciendo sensación de diversión y alegría (et al, 2011).
- **Verde:** Este color permite la fluidez en las actividades que se realizan y puede generar efectos de calma y relajamiento (et al, 2011).



FATE™

Este juego va dirigido a una población joven entre quince a treinta años, es una caja de herramientas que le permite a cada grupo construir un sistema de reglas que puede adaptarse a casi cualquier historia o género que prefieras. Pues se enfoca en las cualidades de los personajes, llamados aspectos dentro del juego, y no tanto en los números y estadísticas.

Con cada aspecto, los jugadores con la ayuda del Dungeon Master, construyen el mundo. De ese modo, el DM puede darte Fate Points basado en tus aspectos e involucrarte en la historia. Se originó en Estados Unidos, fue creado por Fred Hicks y Rob Donoghue.

Para la investigación Fate representa una herramienta que permitió desarrollar las matrices para la creación de personajes, así como también el contexto en el que se ven involucrados.

DUNGEONS & DRAGONS[®]

El origen de todos los juegos de rol, en este juego, lo más importante es el maestro de juego ya que él es quien lee los libros y crea una historia con ellos para hacer que los jugadores la desarrollen, el juego utiliza un sistema de 6 dados (dados de 6, 8, 10, 12, 20 y un dado de 10 lados adicional para contar decenas de 10 a 100) para la toma de decisiones, uso de habilidades y fuerza en batalla.

Los jugadores poseen piezas móviles que los representa dentro de la historia, el maestro de juego realiza la narración, además, puede hacer que los jugadores se enfrenten en batalla o deban tomar decisiones, afectando el rumbo de otros jugadores; de ahí la importancia del azar a través de los dados; mientras más compleja es la batalla o la decisión a tomar, más alto será el número de caras que tenga el dado.

Este juego de rol va dirigido a personas mayores de quince años independientemente de su género y busca divertir a quienes lo juegan. Fue diseñado en Estados Unidos por Gary Gygax y Dave Arneson y publicado por primera vez en 1974 por la compañía de Gygax, Tactical Studies Rules (TSR).

Para la investigación, la figura del maestro de juego es fundamental, ya que aprovechando este papel, se pretende que la persona que haga uso del juego generado, sea capaz de dirigir el rumbo de este último para garantizar que los jugadores aprendan y practiquen habilidades sociales.

ESPANTOS

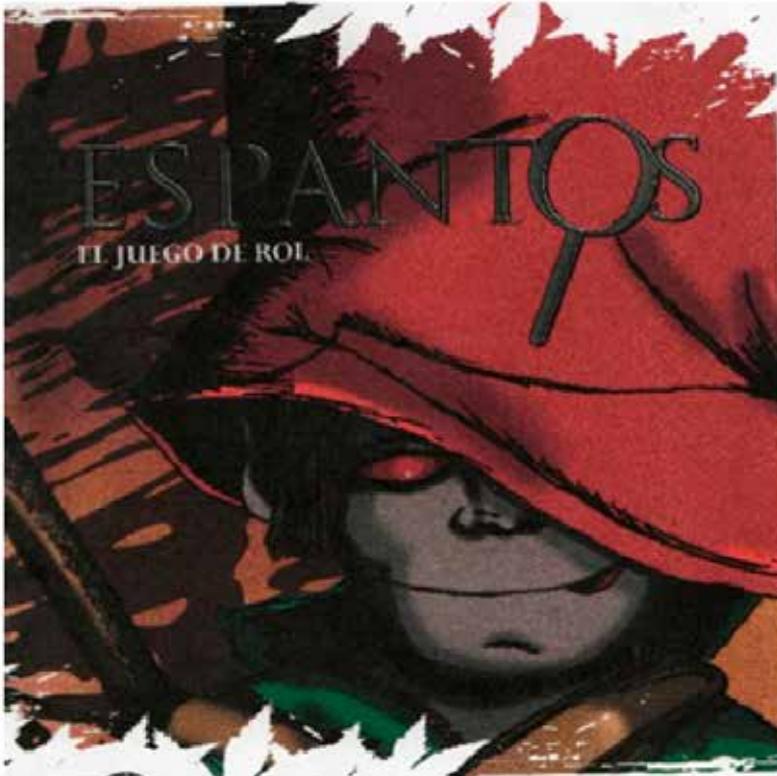
Es un juego de la corriente minimalista, donde la mayor responsabilidad recae en el director de juego y la experiencia que este tenga. Es un juego que pertenece al género de investigación y terror, donde los jugadores buscan resolver un misterio, rescatar víctimas, encontrar objetos mágicos o ir al encuentro de un espanto.

Toma elementos gráficos y conceptuales que facilitan la dirección del juego y la interacción de los juegos principales a través de la unificación de las reglas en un solo manual. Utiliza elementos gráficos como tableros, fichas y dados para que los jugadores se familiaricen con este tipo de juegos.

Este juego va dirigido a los jóvenes para preservar la tradición oral nariñense sobre mitos y leyendas, surge como tesis de grado de German Arturo Insuasty en la Universidad de Nariño, en el programa de diseño gráfico.

Dentro de esta investigación Espantos, brinda una idea de cómo conceptualizar todos los elementos que se representan, para generar una herramienta que cumple la función de ayudar a personas con discapacidad cognitiva.

ESPANTOS



Espantos el juego de rol: portada, matrices de personajes tomado del proyecto de grado de docente German Arturo Insuasty.



Es una pieza editorial dirigida a niños con discapacidad cognitiva y trastornos de la comunicación, con edades entre los cinco y doce años, desarrollado por Liliana Martínez, Diseñadora Gráfica de la Universidad de Nariño.

Hace uso del sistema SPC elaborado por Roxana Mayer en 1980, que permite a través de dibujos simples el entendimiento de palabras por medio de su representación gráfica. Esto lo convierte en una herramienta de enseñanza para aquellas personas que poseen una discapacidad y una herramienta de apoyo para las personas que se encargan de enseñar.

Para esta investigación, esta pieza editorial nos permitió generar pautas para direccionar conocimiento y diseño de los manuales de juego, orientados a facilitar el aprendizaje, desarrollo de habilidades sociales en el público objetivo.



Simon Dice

Es un juego que se desarrolla con tres o más personas, uno de los participantes es el llamado “Simón”, el realiza una serie de órdenes, a las que el resto de los jugadores deben cumplir sin protestar, el jugador que no realice la acción ordenada quedará eliminado del juego.

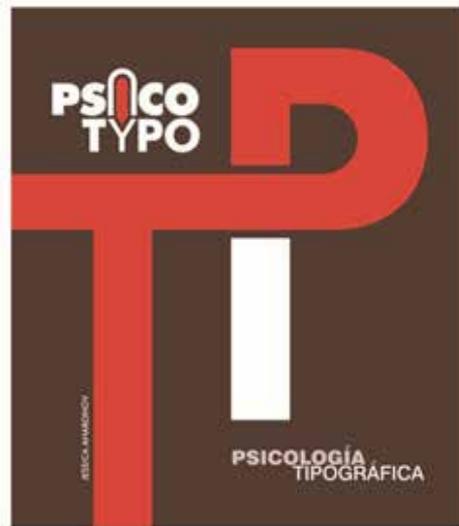
Con la mecánica sencilla de seguir ordenes, este juego infantil permite resaltar la capacidad de liderazgo de la persona que actuará como director de juego al hacer uso del juego desarrollado. Además, permite a los participantes del juego ejecutar las acciones de manera ordenada, para así aprendiendo de una manera más eficiente.



PSÍCO TYPO

Es un libro publicado por la diseñadora Venezolana Jessica Ahanorov en 2011, en el que pretende evidenciar la importancia que tiene la tipografía a nivel psicológico a la hora de transmitir un mensaje, además enseña conceptos básicos del diseño tipográfico y da pautas para la construcción gráfica y conceptual de una tipografía.

En este proyecto la mencionada pieza editorial sirve como punto de partida para hacer el levantamiento de una tipografía exclusiva que sea la imagen del juego del rol desarrollado



INTRO DUCCIÓN

La tipografía está en donde sea que veamos, desde carteles, libros y volantes hasta la televisión y la computadora. La mayor parte de la información entre un punto "A" y un punto "B" que no poseen contacto directo, es decir, que no están uno frente al otro, se hace por medio de la palabra escrita. Con esto surge la importancia de cómo representamos esa palabra escrita de manera que no solo se transmita la información que está ahí contenida, sino el sentido con que queremos decirlo.

En el mundo del diseño gráfico, específicamente, la tipografía es uno de los elementos principales en un trabajo, pero, por carencia de conocimiento, no se le presta la atención necesaria para aprovecharla al máximo; se ignora su comportamiento con el espectador, se obvia el alcance de su mensaje de manera indirecta y, por encima de todo, se desecha la subjetividad del público a la hora de interpretar, más allá de las palabras, lo que andan leyendo.

13 LA TIPOGRAFÍA

TIPOGRÁFICA

TÉRMINOS BÁSICOS

SÍMBOLO

Elemento gráfico que comunica las ideas y los conceptos que representan en lugar de decirlo lo que realmente es.

PICTOGRAMA

Elemento gráfico que describe una acción o serie de acciones mediante referencias o pistas visuales.

SÍLABA

Unidad del lenguaje hablado compuesta por un sonido único e ininterrompido.

MONEMA

Grupo de fonemas que constituyen la unidad con contenido semántico más pequeño del lenguaje.

FONEMA

Constituye en un sonido o signo y es la unidad fonológica mínima que permite distinguir las diferentes palabras.

ICONO

Elemento gráfico que representa un objeto, una persona u otro cosa.

IDEOGRAMA

Elemento gráfico que representa una idea o un concepto.

FONOGRAMA

Señalada escrita, letra, carácter o marca escrita que representa un sonido, una sílaba, un morfema o una palabra.

LETRA

Es la marca o el glifo utilizado en un sistema alfabético de escritura para indicar un sonido.

Psico Typo: Metodología y diseño tipográfico, tomada del libro Psico Typo de Jessica Aharonov.



Marco metodológico



I. Enfoque

A lo largo de esta investigación se ha hecho énfasis en los procesos discriminatorios a los que se ven sometidas las personas con Discapacidad Cognitiva. Esto, sumado a su afección mental hace que las habilidades que estos sujetos pueden desarrollar sean reprimidas haciendo más difícil su vida e independencia ante la sociedad.

Teniendo en cuenta la generación de una herramienta que permite enseñar, desarrollar y fortalecer en las personas con discapacidad cognitiva, de la fundación Lunar create, habilidades que permitan su relación e interacción en situaciones cotidianas. Con lo anterior, se aclara que dichas actividades no son medibles numéricamente, por lo tanto, se determina que estas investigaciones tienen enfoque cualitativo.

II. Tipo de estudio

Teniendo en cuenta que esta investigación desarrolla un juego de rol que tiene como objetivo generar independencia para las personas con discapacidad cognitiva, se determina que el proyecto tiene un estudio de tipo descriptivo que involucra las características, pensamiento y comportamiento de las personas con discapacidad cognitiva de la fundación Luna create.

En este punto de la investigación se comprende la discapacidad cognitiva desde diferentes percepciones ofrecidas por especialistas en el tema además de las personas involucradas con este tipo de discapacidad. Todo esto, para identificar herramientas, métodos y elementos visuales que se emplean para enseñar habilidades a personas con discapacidad cognitiva.

III. Unidad de Análisis.

3.1. Población

Para esta investigación se trabaja con una población conformada por personas que poseen una discapacidad cognitiva en San Juan de Pasto

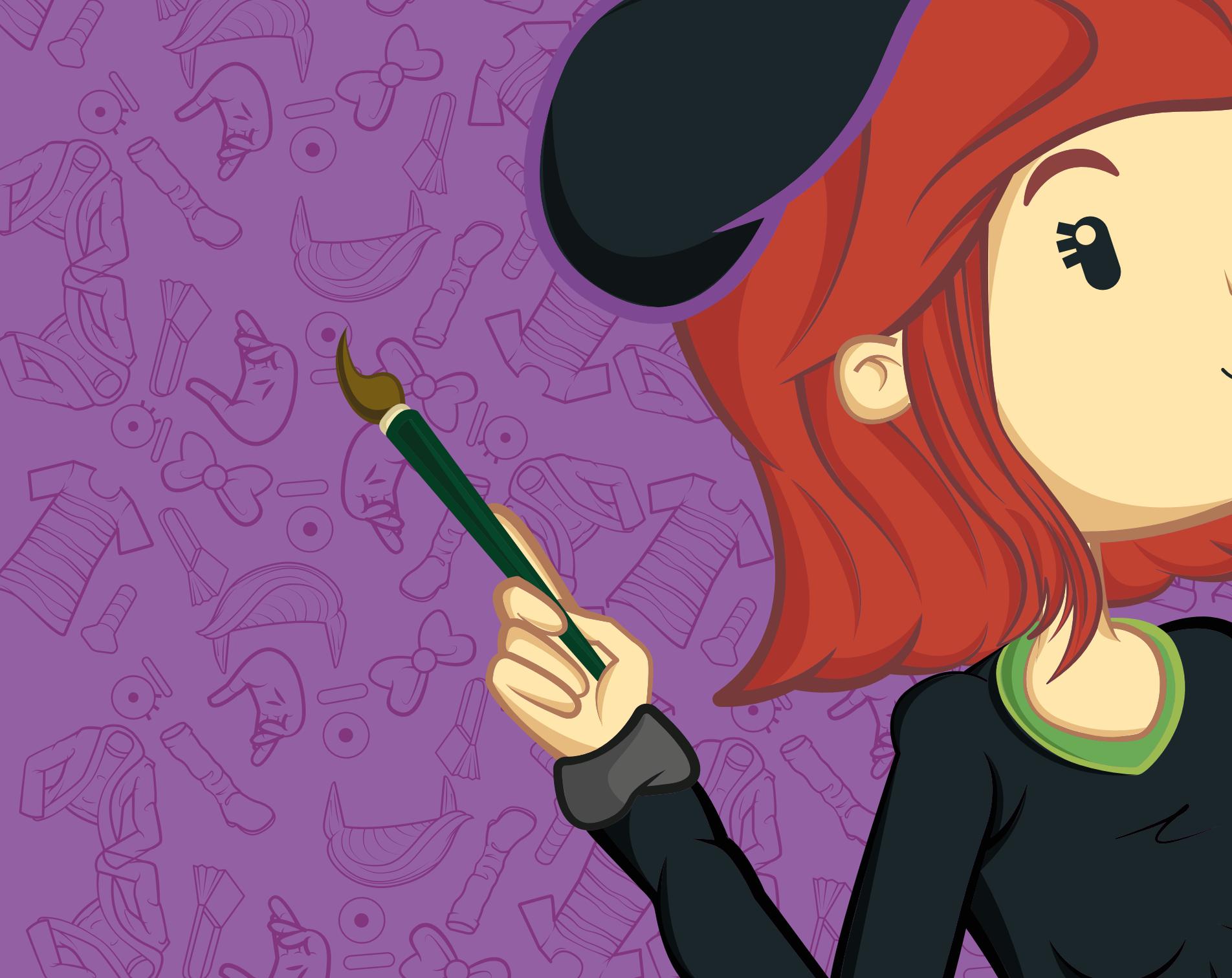
3.2. Muestra.

La Investigación se desarrolla con las 40 personas que poseen discapacidad cognitiva y hacen parte de la fundación “Luna Create” con sede de San Juan de Pasto.

3.3. Muestreo por conveniencia

Se determina que el grupo de teatro que hace parte de esta fundación y está compuesta por 13 personas será una muestra más específica en el proyecto.

Nota de los autores *cabe aclarar que las herramientas para la recolección de información diseñadas para este proyecto. Así \$ 3 1 3 ; ! 1 # - ! 2 9 < 8 ' 9 6 ' \$ Å = ! & ' 9 \$ 8 - 6 \$ - Õ 2 @ ! 2 Æ j - 9 - 9 encuentran consignadas en el documento maestro incluido en el cd junto a este PDF de memorias.*





Proceso gráfico

Este punto del proyecto, se evidencia el desarrollo gráfico de “Sociedad”, un juego de rol desarrollado para cumplir con el objetivo general de este proyecto, esto se realiza siguiendo la metodología del diseño de experiencia de usuario, la cual se menciona en el capítulo seis del marco metodológico. El diseño de experiencia de usuario se aborda en cinco etapas, que se evidencian a continuación.

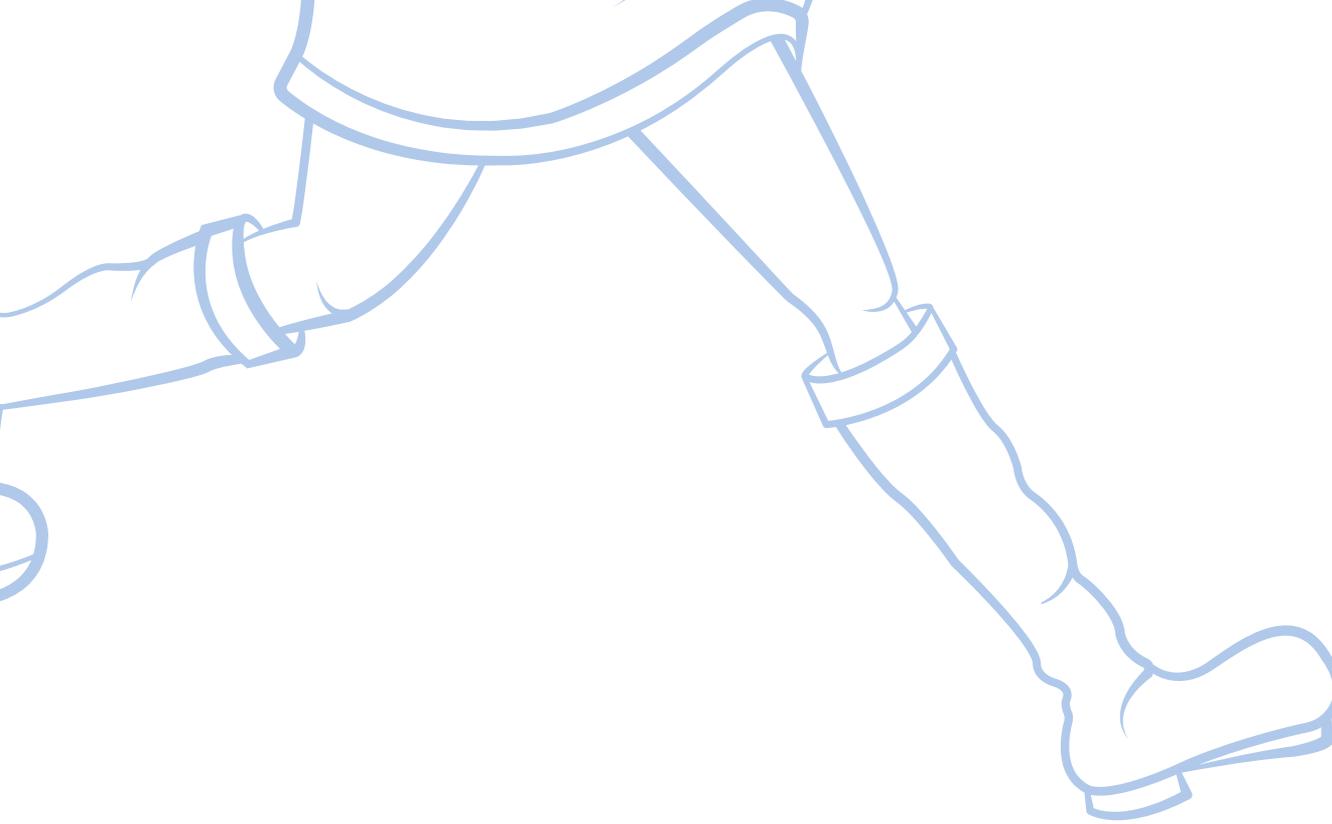
I. Etapa uno, investigación.

Retomando lo dicho por Ronda, 2013, enfocó en recolectar la mayor cantidad de información. En este proyecto se investigó sobre la discapacidad cognitiva, la comunicación y sus herramientas en personas con discapacidad cognitiva, el lenguaje que estas personas manejan y la manera en la que aprenden. Esta información puede ser analizada en detalle a lo largo del marco teórico realizado durante el proceso investigativo. A continuación, se hace un nombramiento de algunos ítems importantes en el proyecto.

Algo a resaltar es, el reconocimiento del teatro como una herramienta de aprendizaje, bajo el criterio de la repetición constante para la generación de hábitos en las personas con discapacidad cognitiva. También se menciona, la importancia de los principios de jugabilidad, y la estructura a la hora de desarrollar un juego de rol.

Por último, se recolectó información para el desarrollo gráfico del proyecto, a través de la ilustración y el manejo de color. Por último, hay que mencionar que todo lo dicho es un corto resumen de lo consignado en el marco teórico de esta investigación y es ahí donde se puede encontrar toda la información recolectada para sustento de este proyecto.





II. Etapa Dos, organización.

En esta etapa se decide representar dos contextos sociales totalmente contrastados para generar las historias del juego de rol. Estos, fueron elegidos bajo dos criterios: primero, la interacción y segundo la parte cultural, con el fin de presentar a los sujetos de comunicación dos historias que recreen espacios cotidianos de la sociedad pastense.

El primero, es un restaurante, el cual tiene gran afluencia de público y por lo tanto genera espacios de interacción social amplios entre individuos. Dos, un museo, que es un espacio donde la interacción es menor, pero se encuentra un amplio conocimiento sobre el comportamiento y la cultura social.

Para organizar la información se hizo uso de un elemento primordial en los juegos de rol, se está hablando de las matrices de desarrollo de personajes y creación de escenario. En esta investigación se utiliza las matrices de los juegos de rol: Fate y Calabozos y dragones.

Las matrices de los juegos antes mencionados, permitieron la selección de tópicos referentes a la parte social de los personajes y su contexto, esto permitió el desarrollo de una matriz propia para el juego, la cual se muestra a continuación.

The image shows a standard Dungeons & Dragons character creation sheet. It includes sections for:

- IDEA DEL PERSONAJE:** Name, race, class, and background.
- STATISTICS:** Ability scores (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma) and modifiers.
- PROFESSIONS:** Skills and proficiencies.
- FEATS:** A list of abilities to choose from.
- BACKGROUNDS:** A list of character backgrounds.

 Handwritten notes in orange and black ink are present:

- 'Rol social' is written in orange at the top right.
- 'Rol social' is written in black in the 'IDEA DEL PERSONAJE' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'PROFESSIONS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'FEATS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'BACKGROUNDS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'FEATS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'BACKGROUNDS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'FEATS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'BACKGROUNDS' section.

Figura 1. Matriz de creación de personajes, perteneciente a calabozos y dragones, de: <http://latabernaabandona.superforo.net/t560-manuales-calabozos-y-dragones>

The image shows a Fate Accelerated character creation sheet. It includes sections for:

- IDEA DEL PERSONAJE:** Name, background, and role.
- STATISTICS:** Attributes (Physical, Mental, Social) and skills.
- PROFESSIONS:** Skills and proficiencies.
- FEATS:** A list of abilities to choose from.
- BACKGROUNDS:** A list of character backgrounds.

 Handwritten notes in orange and black ink are present:

- 'Rol social' is written in orange at the top right.
- 'Rol social' is written in black in the 'IDEA DEL PERSONAJE' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'PROFESSIONS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'FEATS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'BACKGROUNDS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'FEATS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'BACKGROUNDS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'FEATS' section.
- 'Rol social' is written in black in the 'BACKGROUNDS' section.

Figura 2. Matriz de creación de personajes, perteneciente a Fate de: <https://juegosydatos.wordpress.com/2015/06/21/fate-acelerado-y-fate>

Estas matrices permitieron recolectar información acerca de los dos contextos antes mencionados, con la finalidad de dar a las historias del juego cercanía a los lugares que representan.

Desarrollo de personaje

IDENTIDAD

Nombre / Rol social

Edad Género

IDEA DEL PERSONAJE

Labor que realiza

Lugar donde se encuentran

DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE

Descripción Física:	Habilidades:
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Contextualización

Elementos característicos:	Hábitos:
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Contextualización

Dificultades personaje:	Ambiente:
<input type="text"/>	<input type="text"/>

EXTRAS

datos conocidos:

Figura 3. Boceto matriz para la creación de personajes, Sociedad. Autoría: Propia

Plantilla de desarrollo de personaje

En sociedad el juego de rol

Identidad

Nombre / Rol social

Edad Género

Idea del personaje

Labor que realiza

Lugar donde se encuentran

Descripción

Descripción Física	Habilidades
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Elementos característicos	Hábitos
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Contextualización

Dificultades personales	Hábitos
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Hábitos

Figura 4. Matriz para la creación de personajes, Sociedad. Autoría: Propia

Con las visitas realizadas se llenaron cuatro matrices correspondientes a el contexto de juego y ocho correspondientes a los personajes. La información recolectada en las matrices, puede ser encontrada en la carpeta de anexos, es la base de todo el juego y permitió el desarrollo de las dos historias que los jugadores pueden desarrollar.

Plantilla de desarrollo
de personaje

En sociedad el juego de rol

Identidad

Nombre / Rol social: Vigilante

Edad: 30-40 Años Género: Masculino

Idea del personaje

Labor que realiza: Vedación, orientación y recomendación

Lugar donde se encuentran: Entrada e interior del museo.

Descripción

<p>Descripción Física</p> <ul style="list-style-type: none">- Robusto- Erguido- Expresión de seriedad.- Por lo general de sexo femenino	<p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none">- Paciencia- Actitud- Heterogéneo- Conocimiento de la Exposición.
<p>Elementos característicos</p> <p>Gorra, Placa, Camiseta con identificación, maquina gradido.</p>	<p>Hábitos</p> <ul style="list-style-type: none">- hacer rondas constantes- comunicarse con los visitantes- dar información al visitante.- vigilar el ingreso al museo.
<p>Contextualización</p> <p>Dificultades personales</p> <p>Problemas con los visitantes</p> <p>Robo.</p> <p>Desobediencia de los visitantes.</p>	
<p>Hábitos</p> <p>Alguien que se pueda mover fácilmente.</p>	

Figura 5. Aplicación de las matriz para creación de personaje. Autoria: Propia

DESARROLLO DE CONTEXTO

En sociedad
el juego de rol

Identificación

Lugar: Mose del Oro.

Fecha: Abril 6 del 2017

Hora: 11:30 am

Descripción

Descripción Física:

Es un recinto con 5 salas para exhibición permanente de objetos correspondiente a la cultura quillacingas, Tumaco e Inca.

Actividades que se realizan:

Se realizan procesos de observación y Aprendizaje. Además de Análisis. Subjetivos de piezas Arqueológicas de diversas culturas.

Características

Actividades que se realizan:	Numero Elementos
Vitrinas	15
Asientos	10
Elementos de Exposición	
Pantallas	4
Panales informativos	7

Personajes del lugar:

Vigilante
visitantes

Extras

Datos Curiosos:

El recorrido lo hace el visitante solo sin necesidad de guías.

Figura 6. Aplicación de las matriz para creación de contexto. Autoria: Propia

III. Etapa tres, Diseño

3.1. Marca.

La imagen generada para el juego se trabajó bajo los conceptos de diversidad e integración, presentes en una sociedad. A continuación, se detalla el proceso realizado para desarrollar y consolidar la marca.

3.1.1. Nombre.

A lo largo del proceso de investigación, el nombre del juego ha ido cambiando:

- inicialmente se pensó un nombre alusivo al lugar donde se desarrolló el juego, lo que resultó en el nombre “El rol del pastuso”.
- Posteriormente se piensa en el objetivo general del juego que es generar habilidades de comunicación e interacción social, esto desemboca en el nombre “En sociedad”.
- Por último, se toma la decisión de usar el nombre “Sociedad” que abarca la esencia del juego y brinda al usuario una imagen mental del concepto que se maneja a la hora de jugar.



Figura 7. Bocetos iniciales de la marca, usando el nombre definido. Autoría: Propia

3.1.2. Tipografía

La tipografía desarrollada para este proyecto es exclusiva de tipo san serif. Es una fuente humana cuya principal característica es la variación de peso en su trazo, es menor en las partes superiores de los tipos y mayor en la parte inferior, esto en representación del concepto de diversidad, ya que ninguna persona es igual a otra al interior de un núcleo social.

Se utilizó un canon de proporción 2:4:2 para las cajas tipográficas, para los anillos se utilizó un axis de 55 grados, y las astas como se mencionó antes van de menor a mayor peso iniciando en la parte superior.

La tipografía incluye 27 caracteres incluyendo la “ñ” tanto para las mayúsculas como para las minúsculas. Además, cuenta con todos los números y signos de puntuación básicos para el idioma español tales como: Tilde, coma, punto y coma, dos puntos, punto, comillas, signos de exclamación, signos de interrogación entre otros. A continuación se puede observar la fuente completa.

Su funcionalidad se limita a títulos cortos, ofreciendo claridad y lectura a corta distancia. En cuanto a su uso en textos largos, su trazo hace que la mancha tipográfica tenga pesos variables y sea incómodo lo que produce cansancio a la hora de leer. Lo que se resalta es la expresión del concepto bajo la que fue desarrollada, se está hablando de la diversidad.



Figura 8. Levantamiento tipográfico "sociedad". Autoría: Propia

Para el uso de esta fuente se recomienda en un mínimo de 12 puntos tipográficos, para facilitar su lectura y reconocimiento .

A B C D E F G H I
J K L M N Ñ O P Q
R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

a b c d e f g h i
 j k l m n ñ o p q
 r s t u v w x y z
 : , ; / % • “ ! ¡ ¢ ?) ”

Figura 9. Carta tipográfica "Sociedad". Autoria: Propia

C=060 M=090 Y=000 K=000

R=128 G=063 B=144

C=81 M=000 Y=45 K=000

R=000 G=169 B=158

C=069 M=000 Y=100 K=000

R=099 G=174 B=040

C=010 M=095 Y=095 K=000

R=213 G=051 B=027

C=000 M=050 Y=100 K=000

R=241 G=152 B=000

C=000 M=000 Y=080 K=000

R=255 G=242 B=82

3.1.3. Paleta cromática.

La paleta cromática de la marca se constituye a partir de la aplicación del taller, destallado en el marco metodológico completo al interior del documento maestro.

Sus colores, ofresen un alto contraste, con la finalidad de llamar la atención del pubblico objetico de la inetvigación. se generó esta paleta para obtener gran variedad de colores en la creación del juego. A lo anterior se suma concepto de diversidad que se viene manejando a lo largo del proceso investigativo.



3.1.4. Isotipo.

Este elemento visual se desarrolló a través de la modificación de la letra “O” en la palabra “Sociedad”, a continuación, se nombran los ítems conceptuales y su representación gráfica.

- Primero, concepto de diversidad se representa mediante de la variación de colores en planos que forman la letra “O”.
- Segundo, los planos fueron dispuestos en forma centrípeta, haciendo alusión al concepto de integración.
- Tercero y último, se realizaron iconos que representan a las personas que conforman una sociedad.

Este isotipo formo parte de la marca para el primer y segundo prototipo del juego. Para el tercero, aún en desarrollo, se tomó la decisión de eliminarlo, con el objetivo de evitar la competencia con los personajes protagonistas del juego.

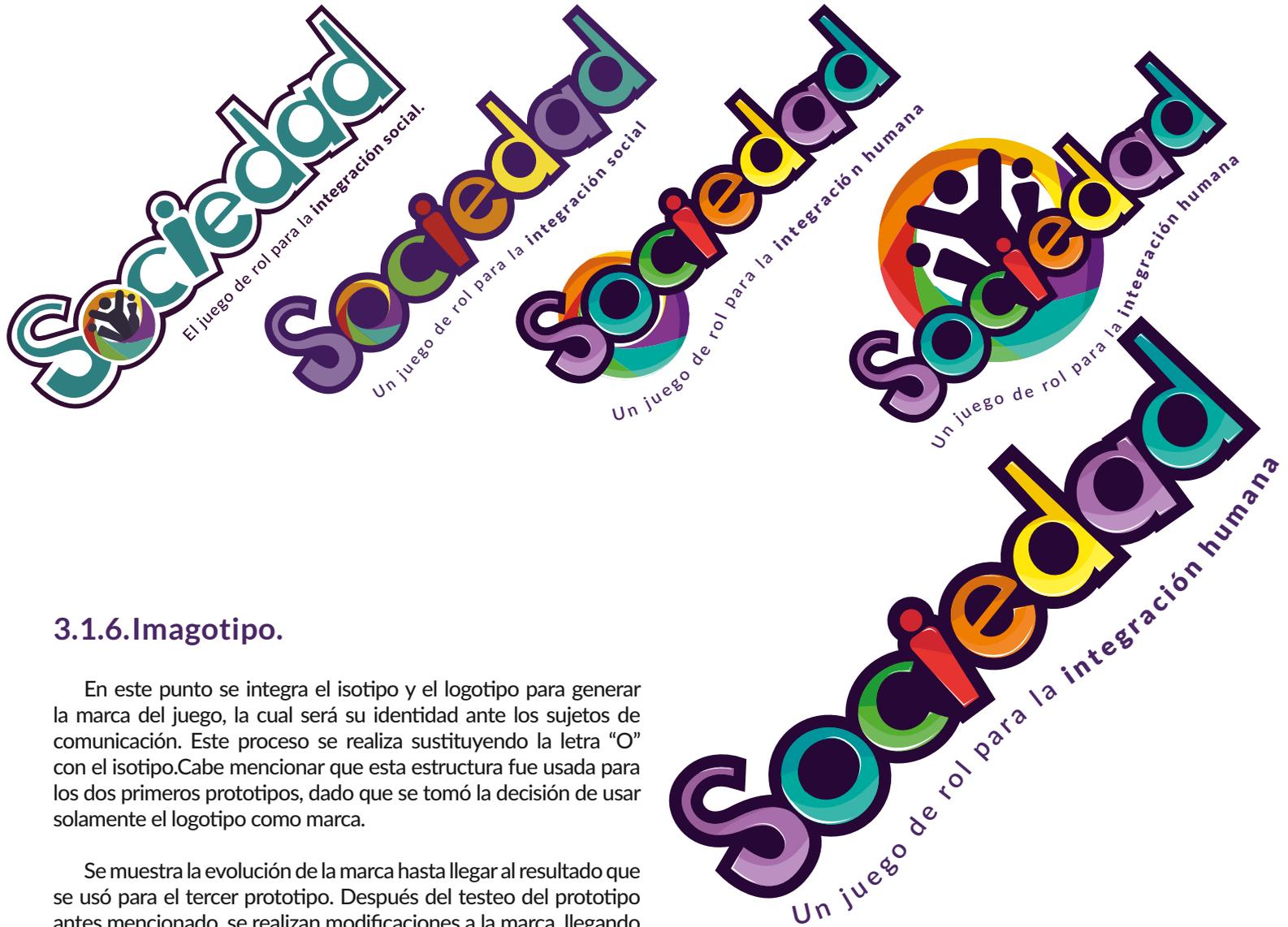


3.1.5. Logotipo

- El logotipo emplea la tipografía “Sociedad”, desarrollada para este proyecto. Se realiza un apiñamiento de las letras para expresar integración, al mismo tiempo se varían las inclinaciones de los tipos para dar un carácter más divertido representando la diversidad.
- Se modifica la letra “i” para convertirla en un icono, que representa a una persona. Además, se utilizan seis colores para reforzar más la diversidad en la marca
- Posteriormente, se agregan planos con variaciones en la tonalidad para dar profundidad y carácter al logotipo; de la misma manera que se hizo la ilustración de los personajes del juego.
- Se agrega un plano oscuro como fondo para los tipos, resaltando el concepto de integración, además de un borde blanco que le permite resaltar sobre fondos oscuros.
- Se incluye un eslogan que evidencia más el objetivo del juego ante el usuario, esto a través de la frase “Un juego de rol para la integración humana”, el cual tiene mayor peso visual en las palabras “Integración humana” para identificar el objetivo general del juego.



Figura 10. Proceso logotipo “Sociedad”. Autoría: Propia



3.1.6. Imagotipo.

En este punto se integra el isotipo y el logotipo para generar la marca del juego, la cual será su identidad ante los sujetos de comunicación. Este proceso se realiza sustituyendo la letra “O” con el isotipo. Cabe mencionar que esta estructura fue usada para los dos primeros prototipos, dado que se tomó la decisión de usar solamente el logotipo como marca.

Se muestra la evolución de la marca hasta llegar al resultado que se usó para el tercer prototipo. Después del testeo del prototipo antes mencionado, se realizan modificaciones a la marca, llegando a la consolidación del identificador del juego, el cual presentamos a continuación.

Sociedad
Un juego de rol para la **integración humana**

Sociedad
Un juego de rol para la **integración humana**

Figura 11. Marca "Sociedad", variación color y escala de gris. Autoría: Propia

Sociedad

Un juego de rol para la integración humana

Sociedad

Un juego de rol para la integración humana

Sociedad

Un juego de rol para la integración humana

Sociedad

Un juego de rol para la integración humana

Sociedad

Un juego de rol para la integración humana

Figura 12. Marca "Sociedad", positivo, negativo y colores planos. Autoría: Propia

3.2. Personajes

Teniendo en cuenta las matrices de desarrollo de personajes que se diligenciaron, se procedió a ilustrar a los personajes del juego. Partiendo principalmente de la estructura y estética de sus rostros.

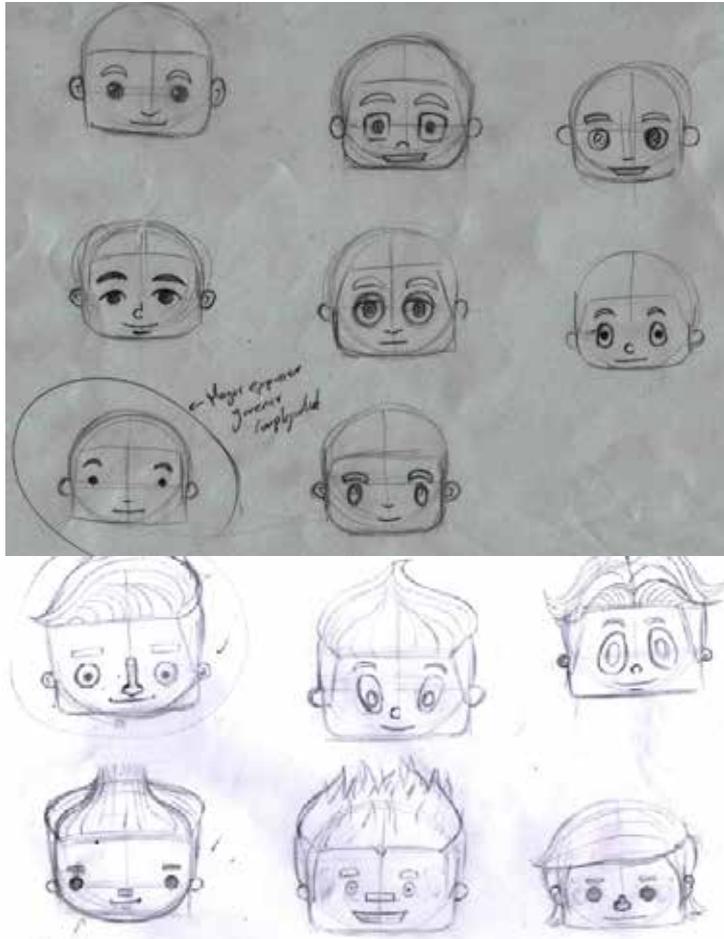


Figura 13. Bocetos iniciales rostros. Autoria: Propia

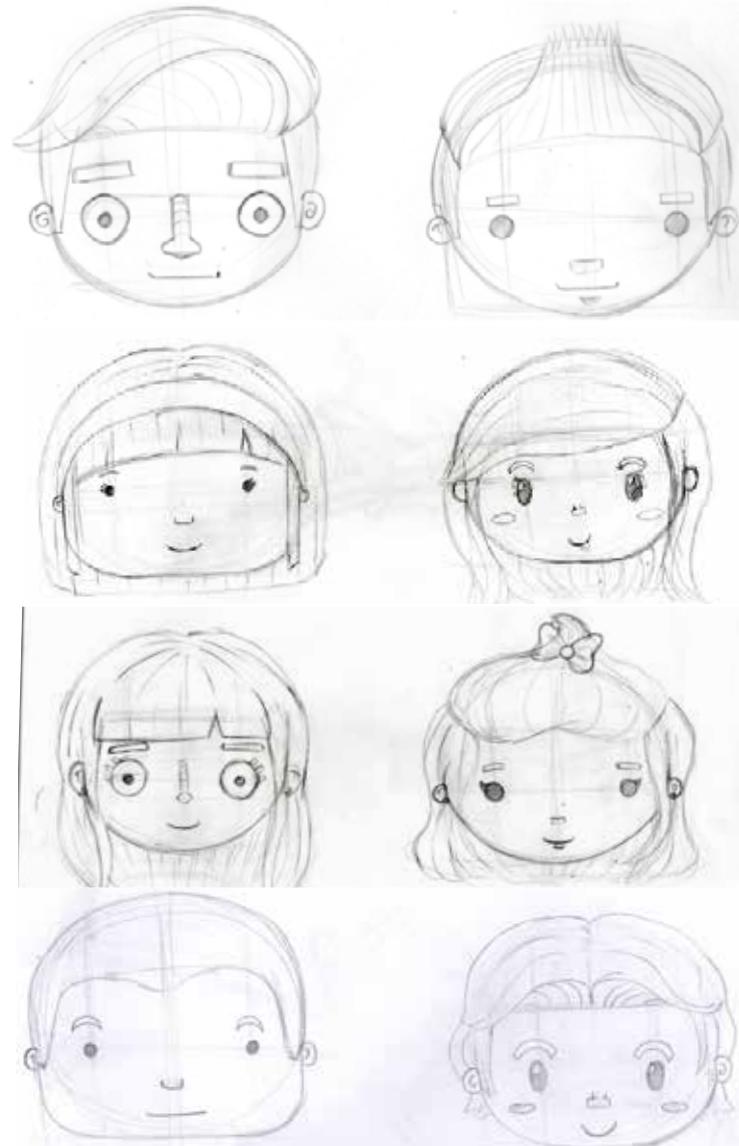


Figura 14. Bocetos rostros, personajes finales. Autoria: Propia



Figura 15. Vectorización rostros, *personajes finales*. Autoría: Propia

Posteriormente se procedió a definir la anatomía de los personajes femeninos y masculinos, desarrollando un diagrama del canon basado en cuatro cabezas para la construcción de los personajes.

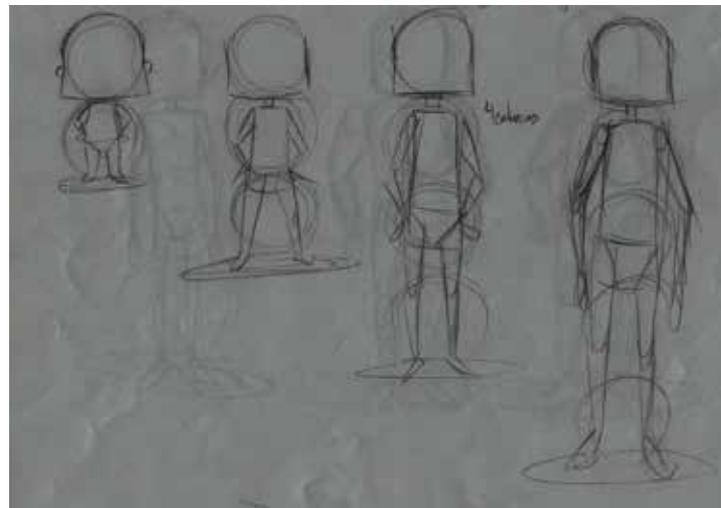


Figura 16. Exploración de canon para personajes. Autoría: Propia

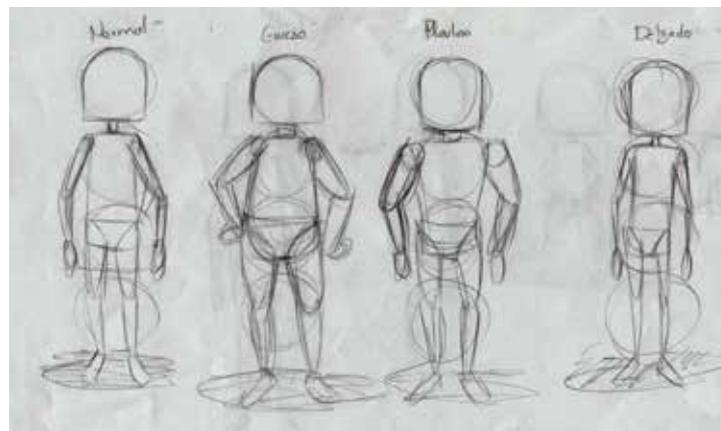


Figura 17. Exploración *contexturas* para canon de 4 cabezas. Autoría: Propia

Paso siguiente, se procedió a desarrollar la línea de los ocho personajes protagonistas del juego, cuatro masculinos y cuatro femeninos.

Morita

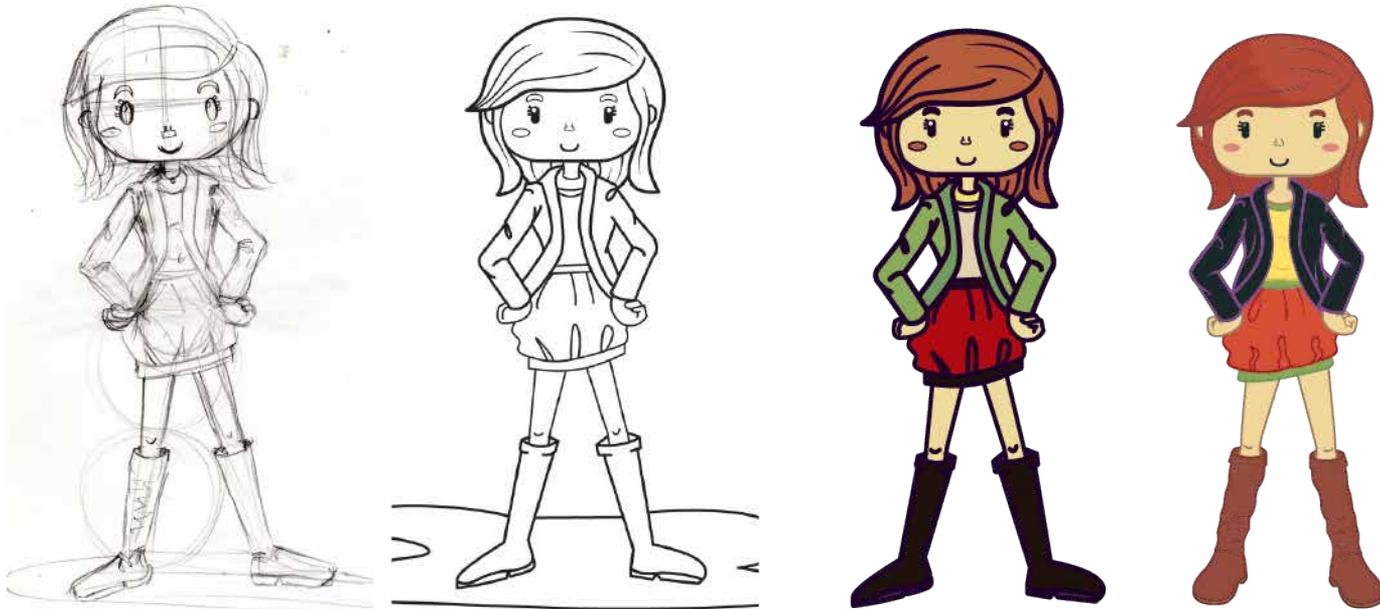


Figura 18. Desarrollo gráfico, personaje Morita. Autoría: Propia

Cebollín



Figura 19. Desarrollo gráfico, personaje Cebollín. Autoría: Propia

A continuación, se presenta a los seis personajes restantes.

Margarita



Manolo



Pedro



Cebollina



José



Lupita



3.3. Manuales de juego.

Se realizaron dos piezas editoriales que el pilar del juego, estas contienen las historias que el jugador puede desarrollar durante una partida, así como también las instrucciones y recomendaciones que se deben tener en cuenta a la hora de jugar. Cabe mencionar que estos manuales solo son manipulados por el maestro de juego, quien dirige toda la partida.

3.3.1. Artefacto

En el primer prototipo los manuales tienen un formato de 20cm por 20cm, que permite un manejo y lectura adecuada del contenido, empleando una retícula basada en tres columnas.

- Primero, la historia “un día en el museo”, donde se utilizó el amarillo como color predominante, en alto contraste con morado y azul; también se utilizó una ilustración de autoría propia, basada en la Gioconda de Leonardo da Vinci.
- Segundo, en la historia “Un día en el restaurante” se utiliza un contraste de rojo y verde para la portada, además de una serie de pictogramas de elementos alusivo a la cocina.



Figura 20. portadas y contraportada, manuales de juego primer prototipo

. Autoría: Propia

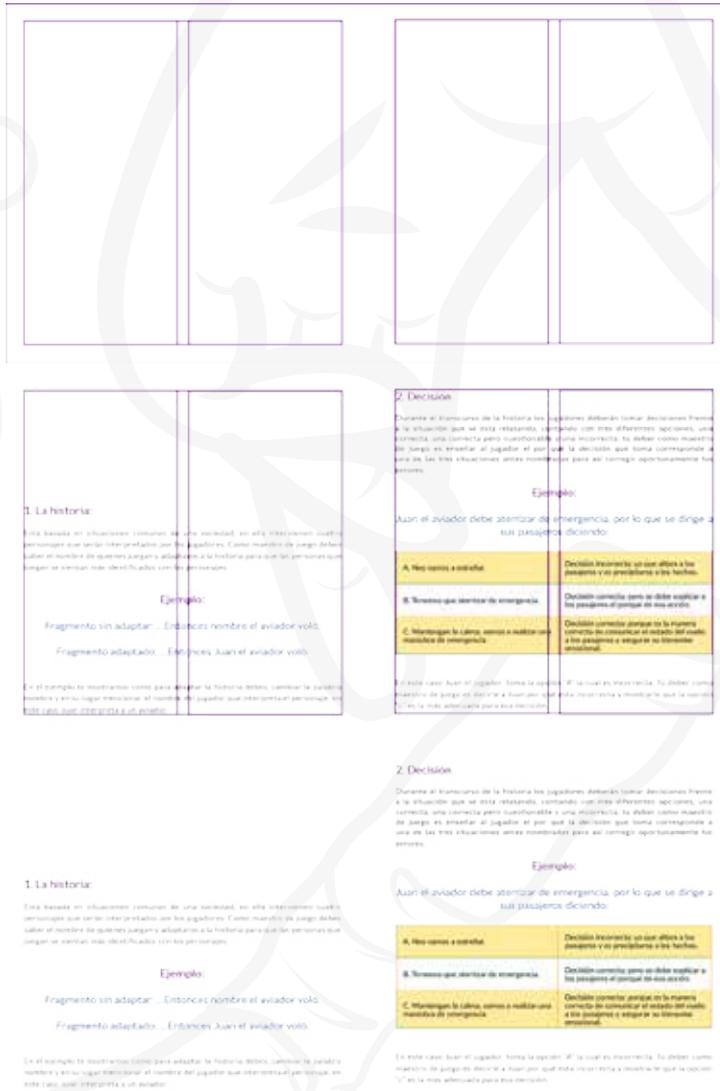


Figura 21. Reticula y paginas internas, manuales primer prototipo. Autoria: Propia

Para el Segundo prototipo, se hace el cambio a un formato de 20cm x 25cm con el objetivo de mejorar la disposición de textos al interior de las piezas. Además de cambiar a una retícula basada en 4 columnas.



Figura 22. portadas y contraportadas, manuales segundo prototipo. Autoria: Propia

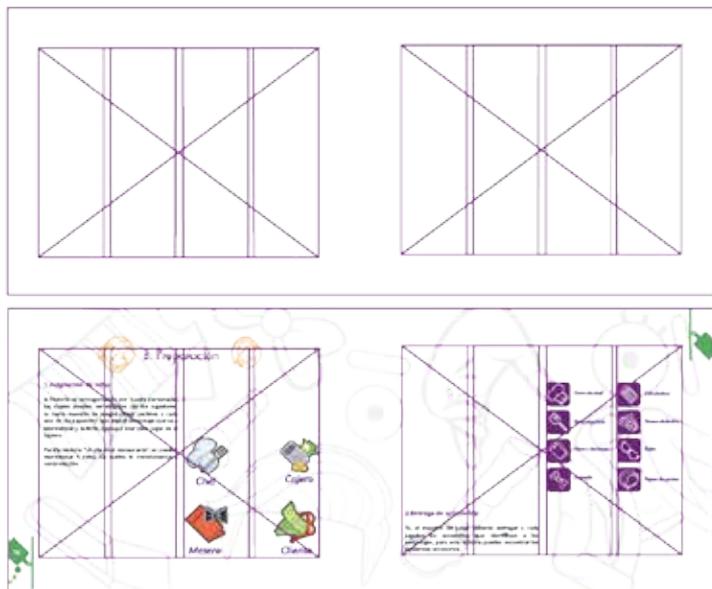


Figura 23. Reticula y páginas internas manuales tercer prototipo. Autoría: Propia



Figura 24. Portadas manuales tercer prototipo. Autoría: Propia

Introducción

"Sociedad", pretende que sus jugadores aprendan, manejen y desarrollen habilidades que contribuyan a la generación de procesos de interacción a nivel social. Esto a través del uso del juego de rol, donde los jugadores interpretarán diversos personajes a lo largo de una historia.

Este juego es un proyecto que surge a causa de la discriminación social, sobreprotección y falta de enseñanza que afectan a las personas con discapacidad cognitiva, impidiéndoles tener un desarrollo adecuado de su vida a nivel social, generando en ellos problemas de comunicación y aislamiento.

A continuación, te guiaremos para preparar lo necesario y así desarrollar una sesión de juego agradable, educativa, pero sobre todo divertida para aquellos que quieran tener una aventura en sociedad.

Sociedad

Un día en el museo



3.3.2. Historia

Al igual que los personajes, se tienen en cuenta las matrices de contexto que se desarrollaron antes de iniciar el proceso, basados en esta información se desarrollaron dos historias llamadas: “un día en el restaurante” y “un día en el museo”, son resultado de un proceso de observación y experiencia por parte de los investigadores. Las historias contenidas en los manuales son fundamentales para desarrollar las partidas de rol donde las personas con discapacidad cognitiva actúan de manera improvisada para representar lo narrado por el maestro de juego, se dividen en seis escenas cada una ubicadas en páginas encontradas al interior de los manuales.

Es preciso, tener en cuenta la conexión entre el jugador y la historia narrada, por esto, se pensó en una manera de adaptar las historias para incluir los nombres de los jugadores sin importar quien juegue o como se llame.

A continuación, se muestra la manera para adaptar los nombres de los jugadores a la historia. Esto lo hace mentalmente el maestro de juego sustituyendo la palabra nombre (en rojo) por el nombre del jugador, en este caso Juan (en verde).



Figura 25. diagramas para adaptación de historia. Autoria: Propia

3.3.3. Decisiones y tablas.

La decisión son la principal herramienta del juego para contribuir al cumplimiento del objetivo general de la investigación, porque con la repetición constante de estas se llegan a generar hábitos y habilidades de interacción social en los jugadores. Para el juego se han desarrollado tres categorías de decisión, correcta, aceptable e incorrecta; cada una identificada con un icono y color como se muestra a continuación.



Figura 26. Iconos para las categorías de decisión. Autoria: Propia

Por otra parte, las tablas son un apoyo para el maestro de juego, porque poseen la función de mostrar las opciones que tienen los jugadores al momento de tomar una decisión. Además, evidencian la categoría de decisión a la que pertenece cada opción.



Figura 27. estructura para tablas de decisión. Autoria: Propia

Otro aspecto importante es la explicación a cada categoría de decisión, esto permite al maestro de juego dar recomendaciones o felicitar al jugador dependiendo de la decisión que tome, a continuación, se muestra la estructura de las tablas al interior de los manuales de juego.

Es trabajo del maestro de juego guiar a los jugadores para que tomen una decisión correcta, sin olvidar que no siempre será así; por lo tanto, el maestro debe explicar al jugador la razón de su decisión y el porqué de su categoría. A continuación, se muestra un ejemplo de cómo se ven las tablas de decisión al interior del los manuales.

Opciones Jugador		Explicación	
	Nos vamos a estrellar, salvense quien pueda.		Alterará a los pasajeros y agrabará más la situación.
	Tenemos que aterrizar de emergencia.		Se debe explicar a los pasajeros el por que de la acción.
	Mantengan la calma, debemos realizar una maniobra de emergencia.		Es la mejor manera de asegurar el bienestar de los pasajeros.

Figura 28. tabla de decisión . Autoria: Propia

3.3.4. Escenarios

En el juego, es importante que los jugadores sepan en qué contexto se desarrollan las historias, por eso se han desarrollado tarjetas de escenario. Estas permiten al jugador imaginar los lugares donde transcurren las historias, facilitando la representación de las historias.

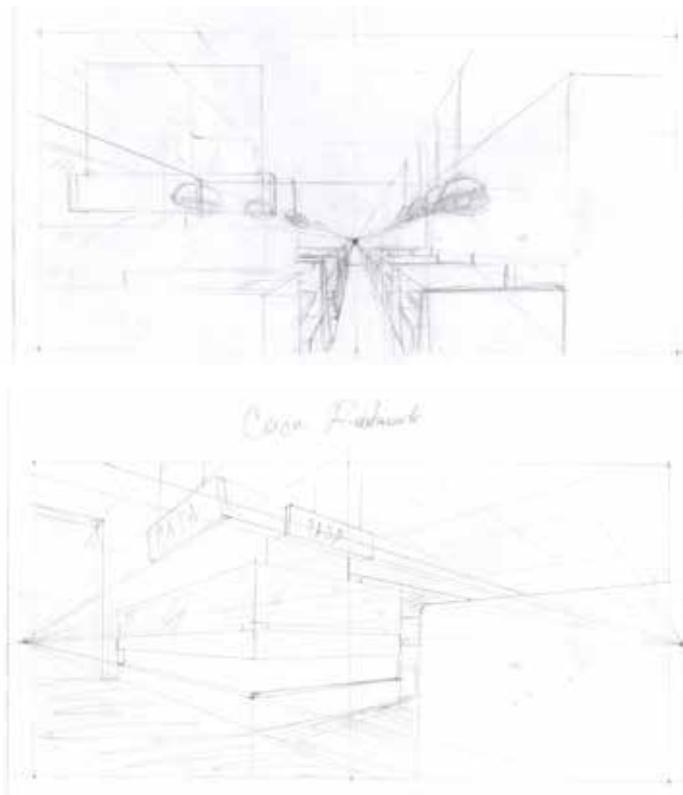


Figura 29. Bocetos para escenarios . Autoria: Propia

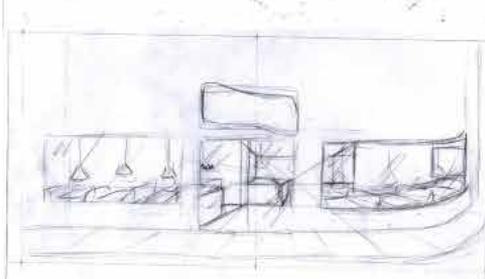
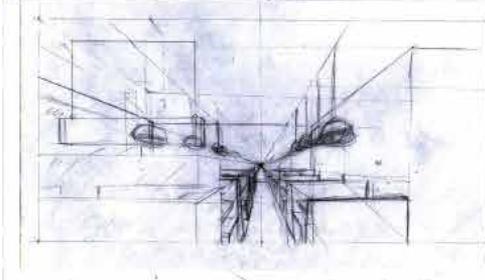
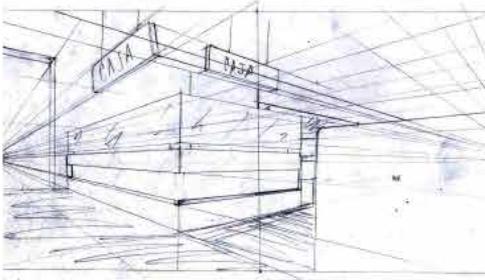
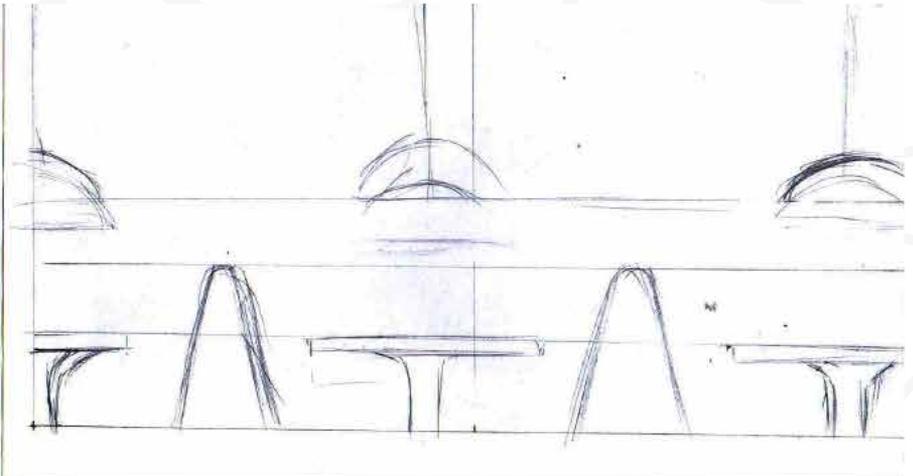
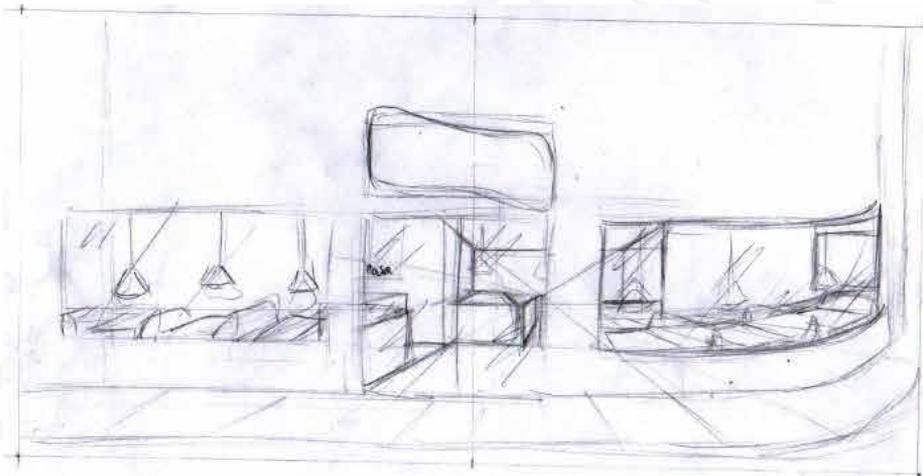


Figura 30. Proceso de ilustración de escenarios . Autoria: Propia



Figura 31. Estructura, tarjeta de escenario . Autoria: Propia

A continuación, se muestra el proceso de bocetación para otros escenarios, así como también las tarjetas impresas.



Sociedad

Un día en el Restaurante

Sociedad

Un día en el museo

Entrada al
Museo

Mesa

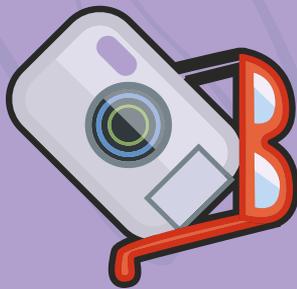
Entrada del

Caja
Escena 5

3.4. Elementos de juego

3.4.1. Roles.

La historia es protagonizada por cuatro personajes, los cuales pueden ser elegidos por los jugadores, el maestro de juegos debe pedirle a cada uno de los jugadores que elija el personaje que va a representar. Se han desarrollado pictogramas para identificar a cada personaje en las historias.



Visitante 1



Guía



Vigilante

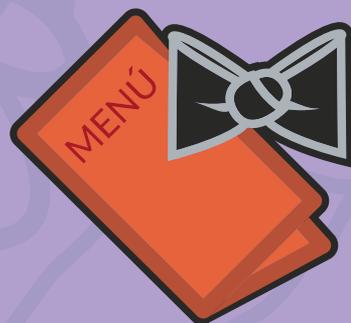


Visitante 2

Figura 32. Iconos roles "Un día en el museo". Autoría: Propia



Chef



Mesero



Cajero



Cliente

Figura 33. Iconos roles "Un día en el restaurante". Autoría: Propia

El icono del visitante 2 del museo, también identifica al cliente del restaurante.

3.4.2 Accesorios.

El maestro de juego deberá entregar a cada jugador los accesorios que identifican a los personajes que eligieron, con la finalidad de generar una mayor apropiación de los personajes por parte de los jugadores. A continuación, se muestra una lista de los accesorios que se pueden encontrar en el juego.



Figura 34. Iconos accesorios "Sociedad". Autoría: Propia

Para el primer prototipo, se realizan accesorios básicos en un material económico. Para el segundo, se hizo evidente la necesidad de tener mayor conexión con los personajes por parte de los jugadores, por eso se generaron nuevos accesorios con mayor capacidad de representación.

Para el tercer prototipo, se definieron los accesorios que contiene el juego, enfocándose en su organización dentro de la caja. A continuación, se muestra el proceso para la realización de estas piezas del juego.



Figura 35. Accesorios primer prototipo. Autoria: Propia



Figura 36. Accesorios segundo prototipo. Autoria: Propia





Menü

Sociedad

Sociedad

de el par

umana

setas

Sociedad

Sociedad

Sociedad

Sociedad

3.4.3. Tablero.

El tablero de juego se desarrolla bajo el mismo concepto de integración que se ha venido trabajando durante todo el desarrollo gráfico. Esta pieza esta creada para un máximo de cuatro jugadores y tiene un formato de 50cm por 50cm.

Se diseña, haciendo uso de un movimiento centrípeto para reforzar el concepto de integración, se usa el morado como color predominante que se contrasta con amarillo, naranja y rojo, realizando ajustes ante posibilidad de usuarios con daltonismo.

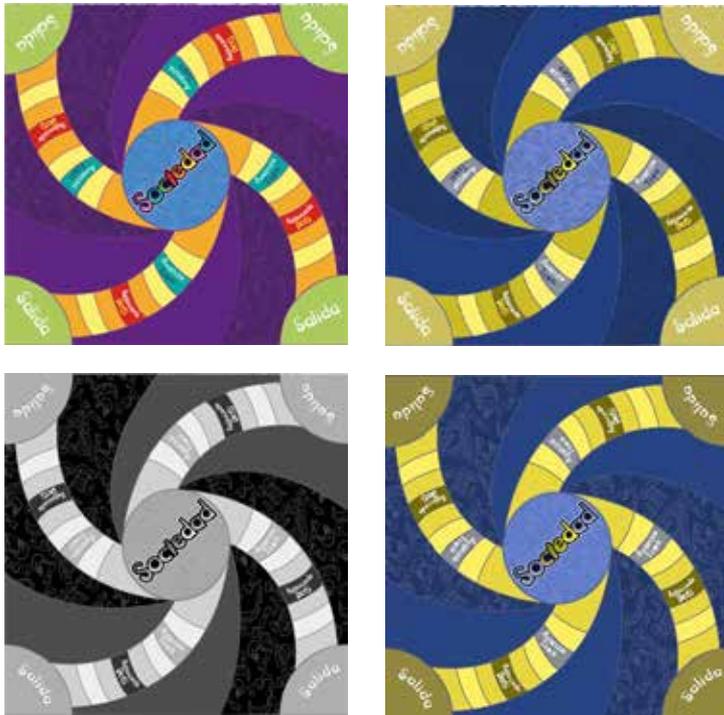


Figura 37. Ajuste de color para usuarios con Daltonismo. Autoria: Propia

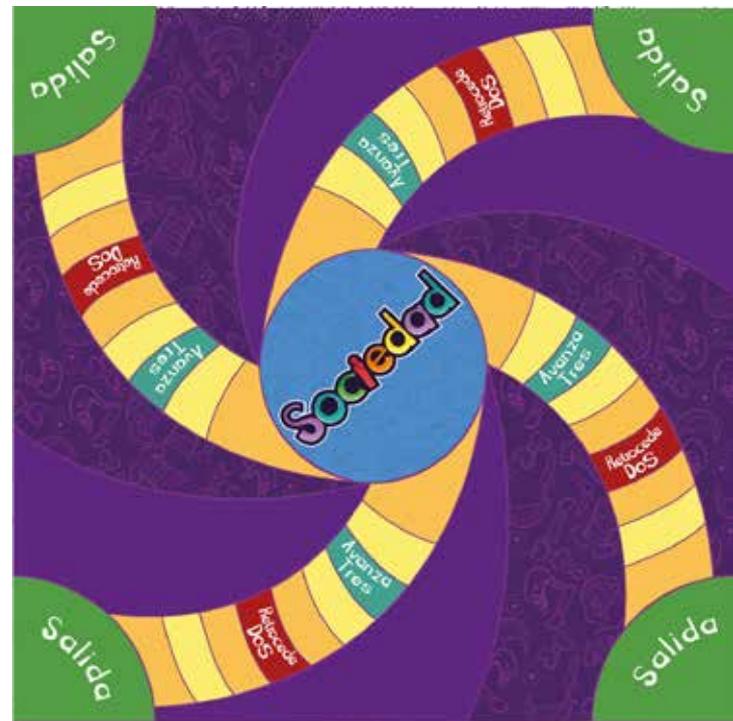


Figura 38. Tablero final de 'Sociedad'. Autoria: Propia

Cada camino tiene un recorrido de diez casillas, a continuación se explican las celdas que tienen una característica especial, de una manera detallada.



Casilla de salida, el jugador debe ubicar su ficha para iniciar el juego.



Casilla de avance, El jugador debe avanzar tres casillas en su camino, lo cual lo llevará a la meta.



Casilla de castigo, el jugador debe retroceder dos casillas en su camino a la meta.



Meta, es el objetivo de los jugadores. El primero en llegar gana, pero si antes de eso acaba la historia, el jugador que esté más cerca ganará.

En la realización del segundo prototipo se introdujo una característica al tablero, fue la posibilidad de armarlo a manera de rompecabezas, con la finalidad de dar a los sujetos de comunicación, mayor interacción con el juego. Esto se hizo mediante la división de la pieza en módulos, como se muestra a continuación.



Figura 22. Tablero segundo prototipo, división en módulos. Autoría: Propia

A continuación, se muestra el proceso que se siguió para conseguir el tablero final del juego.



Figura 39. Boceto y primer tablero. Autoría: Propia

3.4.4 Fichas.

Para generar más conexión entre el jugador y el rol que representa, se hace uso de los personajes a manera de avatares, los cuales son usados como fichas para recorrer el tablero de juego.

Para el primer prototipo, las fichas están compuestas del rostro del personaje y un cuerpo plástico que sirve de soporte.

Para el segundo prototipo, se usó a los personajes completos sobre un fondo texturado.

Por último, se hizo las fichas, siluteando a los personajes y montándolos sobre un sustrato rígido y una base para su estabilidad.



Figura 41. fichas primer prototipo. Autoría: Propia



Figura 42. fichas segundo prototipo. Autoría: Propia



Figura 43. fichas finales. Autoría: Propia

CoCiedad



de resp la integra hum

3.4.5. Dados.

Para el juego, se ha optado por el sistema de dados tradicional de seis caras. Se han realizado dos dados especiales, que se describen a continuación.

Para el primer prototipo, un dado es de color morado contrastado con amarillo y maneja cifras correspondientes al número 3 o 4. Este dado se emplea cuando el jugador realiza una decisión correcta, lo que le otorga el derecho de avanzar en el tablero del juego para llegar a la meta.

El segundo dado es de color verde contrastado con rojo, maneja cifras correspondientes al número 1 o 2. Este dado se emplea en dos casos: primero, cuando el jugador responde correctamente a una pregunta realizada por el maestro de juego después de tomar una decisión correcta; segundo, cuando el jugador toma una decisión incorrecta. A continuación, se describe el proceso para realizar esta pieza.

- Para el primer prototipo, se realizó unos dados de papel. Se usarón colores de alto contraste.
- En el segundo prototipo, se realizaron dados con resina y pintados con vitrazeta, se cambió el color para facilitar su lectura.
- En el tercer prototipo, se volvió a utilizar la resina y pintura de esmalte.

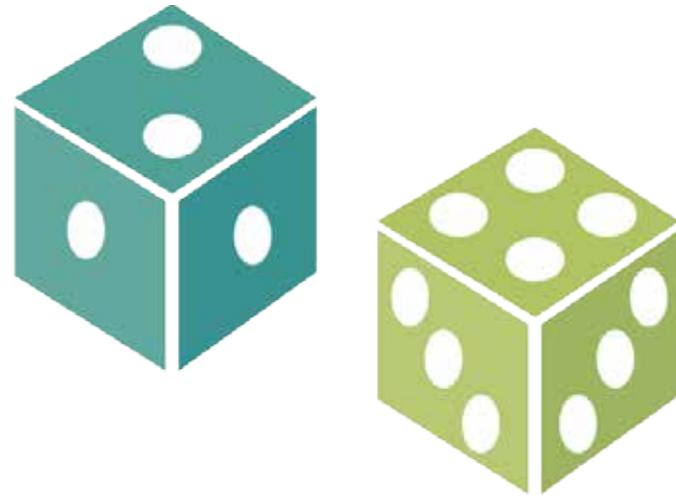


Figura 44. Vectores, dados . Autoria: Propia

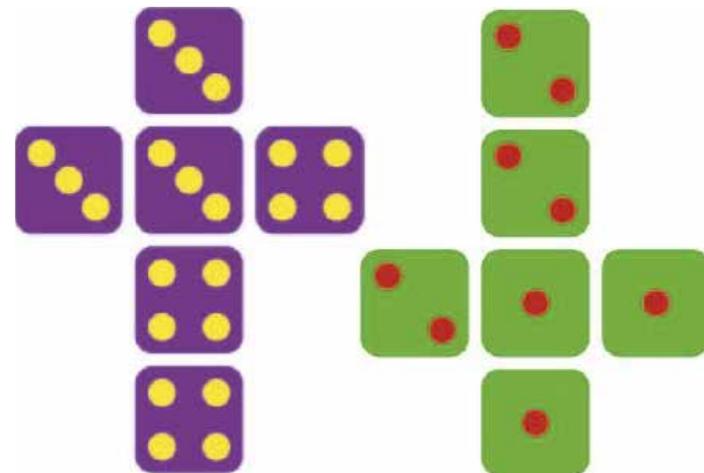


Figura 45. Vectores, dados primer prototipo. Autoria: Propia



3.4.6. Tarjetas de acertijo.

En estas tarjetas están consignadas preguntas relacionadas a las historias y sus personajes. Estas preguntas serán de ayuda para el maestro de juego y un reto para los jugadores que tomen una decisión correcta en el juego, ya que deberán contestar la pregunta correctamente con el objetivo de avanzar más en el tablero de juego.

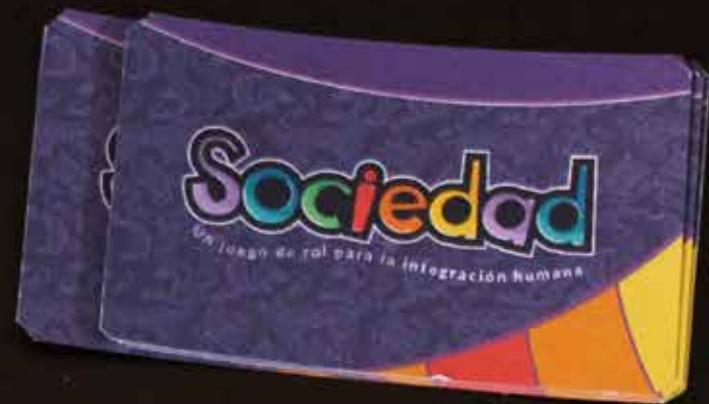
- En el primer prototipo, las tarjetas tienen en la parte posterior la marca del juego, la cual se ubica sobre una composición orgánica de tonos morados contrastados con naranja, amarillo y rojo para darle unidad visual con el tablero. En la parte frontal, se encuentra la pregunta y su respuesta, ubicada sobre un fondo de color correspondiente al manual de la historia que se está jugando.
- Para el segundo prototipo, se mantienen el diseño en la parte posterior, pero se actualiza la marca. Pero, en la parte frontal se elimina el isotipo y se usan detalles de la línea de los personajes.
- Para el tercer prototipo, las tarjetas mantienen su diseño en la parte frontal, pero su diseño portero recibe ajustes respecto a la marca y textura. Adicional es esto, se añade una caja para proteger las tarjetas.



Figura 46. Versión digital tarjetas de acertijo tercer prototipo. Autoría: Propia



Figura 47. Versión digital tarjetas de acertijo segundo prototipo. Autoría: Propia



3.4.7. Escarapelas.

Son un elemento pensado como una ayuda para el maestro de juego, las cuales cumplen el objetivo de identificar al jugador y el rol que interpreta para facilitar la adaptación de las historias, además de identificar la ficha que utiliza el jugador en el tablero de juego.

- Para el primer prototipo, la escarapela utiliza el fondo al reverso de las tarjetas de preguntas, añadiendo espacios para el nombre del jugador, el rol que interpreta en la historia y la imagen del avatar. Se usó un formato horizontal de 5cm por 9cm, como se muestra a continuación.
- Para el segundo prototipo, se cambia a un formato por vertical de 9cm por 5cm, además de resaltar más la presencia de los personajes. A continuación, se muestra la escarapela utilizada en el segundo prototipo.
- Para el tercer prototipo se actualizó la marca. además se cambia su tamaño para la impresión final de 12cm x 8cm.



Figura 48. Escarapela primer prototipo. Autoría: Propia



Figura 49. Escarapela segundo y tercer prototipo. Autoría: Propia



Figura 50. Escarapela final. Autoría: Propia

Sociedad
UNIVERSIDAD DE LOS RIOS



Nombre: _____

Cargo: _____

Sociedad
UNIVERSIDAD DE LOS RIOS



Nombre: _____

Cargo: _____

Sociedad
UNIVERSIDAD DE LOS RIOS



Nombre: _____

Cargo: _____

Sociedad
UNIVERSIDAD DE LOS RIOS



Nombre: _____

Cargo: _____

3.4.8. Caja.

La caja es el contenedor de todos los elementos que componen el juego, en la parte posterior encontramos una descripción breve del juego y su objetivo; mientras que en la parte frontal encontramos la marca y una ilustración que representa las dos historias que contiene el juego.

La tapa es la parte que está en contacto visual con los usuarios, y tiene una ilustración de los personajes recorriendo los caminos del tablero.

Al interior tiene dos compartimientos, en uno se almacenan los accesorios que utilizan los jugadores y el segundo guarda los tableros y demás componentes del juego.

A continuación, se evidencia el proceso para la elaboración de la primera caja del juego.



Figura 51. Proceso portada, caja primer prototipo: Propia



Figura 52. Caja primer prototipo: Propia



Figura 53. Caja impresa, primer prototipo: Propia

Para la segunda caja, se ilustra a los personajes realizando distintas acciones, con el objetivo de mostrar diversión al usuario. Se ubicó a los personajes a lo largo de una camino que hace referencia al recorrido que hacen los jugadores con sus fichas en el tablero de juego.



Figura 54. Cebollín chef, proceso de creación. Autoría: Propia

Para la tercera caja, se realizan ajustes de color. Se añade otro camino, para agregar dinamismo a la portada.

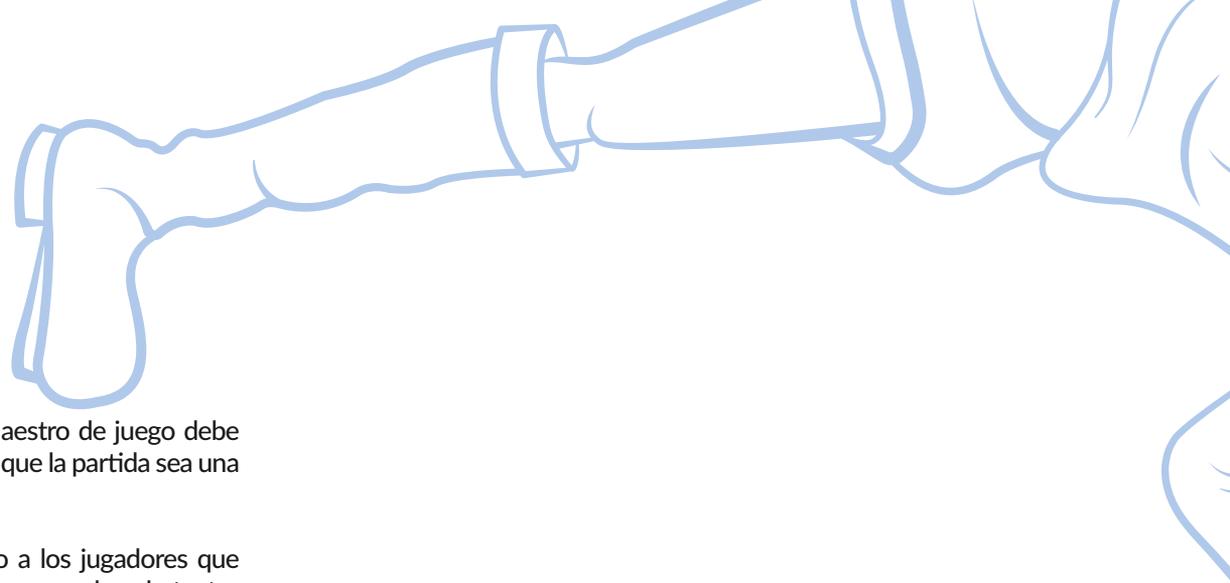
Se actualiza la marca del juego y se agregan iconos informativos; por último, se realizan las divisiones internas para organizar el contenido



Figura 57. Caja tercer prototipo impresa: Propia



Figura 58. Caja tercer prototipo: Propia

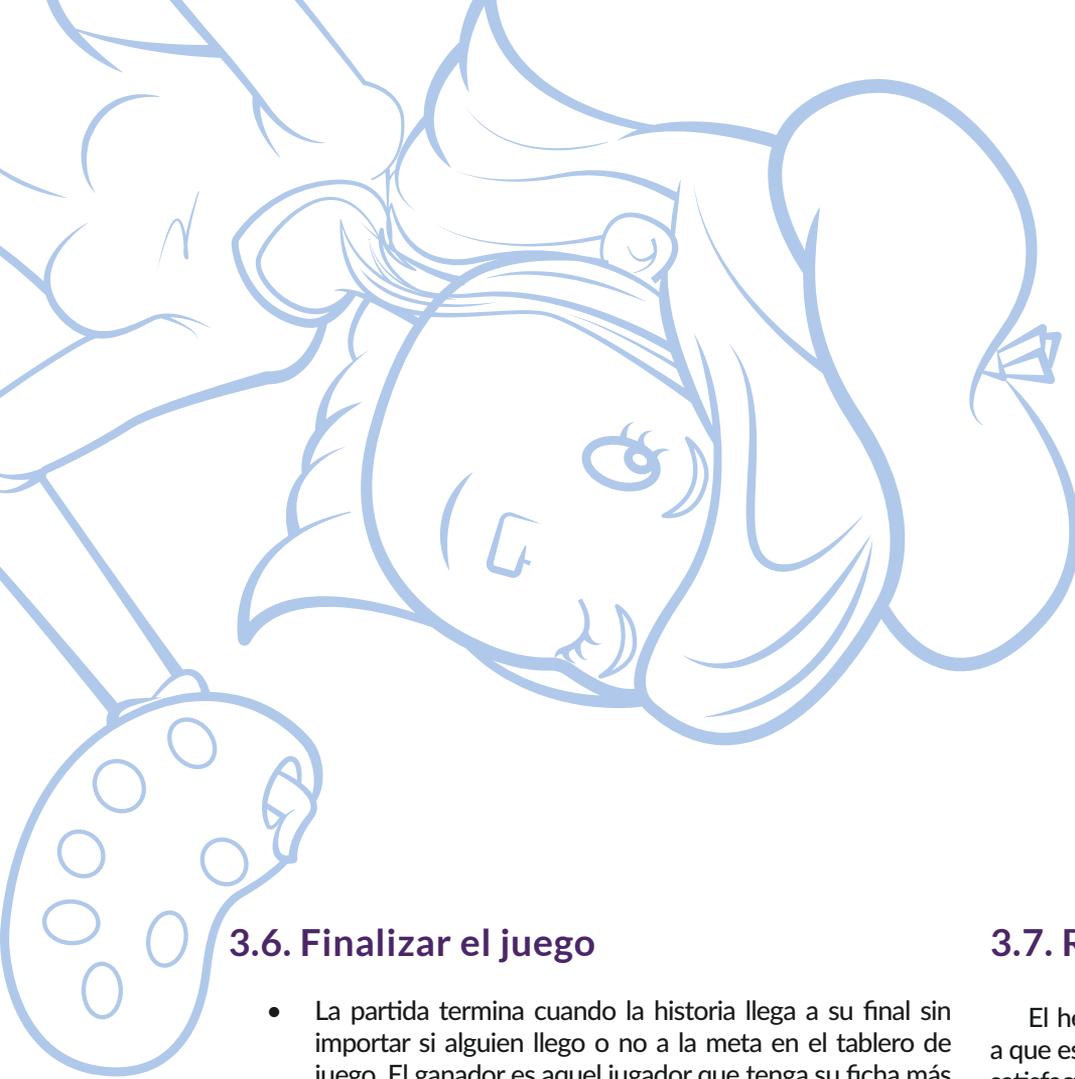


3.5. ¿Cómo jugar?

Una vez realizado los preparativos, el maestro de juego debe tener en cuenta los siguientes consejos para que la partida sea una buena experiencia.

Se inicia contando la historia y pidiendo a los jugadores que vayan representando lo narrado, como si fuese una obra de teatro improvisada. Además, se debe mostrar con cada escena la tarjeta de escenario correspondiente.

- Al llegar a una decisión el maestro de juego debe dirigirse al jugador al que le corresponde, mencionando las opciones y preguntando por la decisión que tomará. Si la decisión es correcta o aceptable el jugador lanzará el dado con las cifras 3 o 4, por el contrario, si la decisión es incorrecta el jugador lanzará el dado con las cifras 1 o 2 para avanzar en el tablero.
- Si el jugador toma una decisión correcta debes tomar una tarjeta de acertijo y formular la pregunta contenida en ella. Si la respuesta del jugador coincide con la escrita en la tarjeta, el jugador usará el dado con las cifras 1 y 2 para avanzar más en el tablero.
- Si el jugador no responde a la pregunta o su respuesta es incorrecta, el juego debe continuar con normalidad.
- En el tablero hay celdas de castigo, si un jugador cae en ellas deberá retroceder dos casillas.



3.6. Finalizar el juego

- La partida termina cuando la historia llega a su final sin importar si alguien llegó o no a la meta en el tablero de juego. El ganador es aquel jugador que tenga su ficha más cerca al centro del tablero.
- En el caso de que un jugador lleve su ficha de personaje al centro del tablero será el ganador, pero la historia debe seguir hasta su final con sus decisiones y los movimientos que esto implica.

3.7. Recompensas

El hecho de ofrecer una recompensa a los jugadores ayudará a que estos se comprometen a desarrollar el juego de una manera satisfactoria y poniendo todas sus ganas para completar las historias. Sin embargo, las recompensas no son necesarias.

Si se quiere proponer una recompensa al ganador, se debe contemplar que al finalizar todos los jugadores habrán ganado experiencia. Si se mantienen la idea de un incentivo, se deja esta opción a la imaginación del maestro de juego.

IV. Etapa cuatro, testeo

4.1. Testeo de personajes.

Desde lo mencionado por Sampieri, 2010, el Focus Group o grupo de enfoque es una reunión de grupos pequeños o medianos de no más de 10 personas en el cual los participantes realizan un proceso conversacional respecto a uno o varios temas bajo la conducción de una persona conocedora de dinámicas grupales. Esta técnica se utiliza en investigaciones de tipo cualitativo y por lo tanto se incluye en esta investigación.

La técnica del focus Grups permite aplicar la experiencia de usuario como metodología de diseño que permite el desarrollo gráfico y testeo de la herramienta didáctica, mediante la interacción de nuestro grupo objetivo con personajes ilustrados que formaran parte del juego de rol.

4.1.1 Aplicación del testeo.

A continuación, se presenta la organización y los tópicos que se tuvieron en cuenta a la hora de aplicar el focus group.

Focus group	
Objetivo	Descripción del grupo
Validar la estética y la identificación de los personajes que formaran parte del juego por parte del grupo objetivo, teniendo en cuenta la experiencia de usuario.	Grupo de 20 personas (5 hombres y 5 mujeres) con discapacidad cognitiva, cuyas edades oscilan entre los 20 y 35 años, y puedan desarrollar procesos de comunicación e interacción social e una manera más orgánica.
Agenda	
Fecha: 24-03-17 Horario: 11:00 a 12:00	N.º de sesión: 1 Facilitador: Christian David López Nasmuta Apoyo: Andrea Mora.
Hora	Actividades.
11:00	Ingreso de los participantes
11:10	Inicio de sesión: Christian López
12:00	Cierre de la sesión: Christian López
Tópicos	
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Con que personaje te identificas? • ¿Cuál personaje te gustaría ser? • ¿Qué parte de los rostros te gusta más? • ¿Qué rostro le gusta más? • ¿Qué agregarías o cambiarías al rostro? • ¿Cuál personaje te gusta más? • ¿Qué parte del personaje cambiarías? • ¿Qué representa la posición en que se encuentra el personaje? • ¿con que personaje te identificarías más? 	

Tabla 1. Testeo de personajes. Autoría: Propia

4.1.2. Análisis del testeo.

En esta sesión los participantes dieron su opinión sobre los personajes identificando las partes que más les gustaban, cosas que les cambiarían, entre muchos otros factores los cuales se nombraron en la tabla anterior como tópicos.

4.1.3. Interpretación de resultados.

El testeo de personajes permitió identificar dos estéticas preferidas por los usuarios para el desarrollo de los personajes, además de una paleta cromática basada en el uso de los colores que los usuarios presentaron.





4.2 Testeo del juego.

4.2.1 Testeo primer prototipo.

Se imprimen los componentes del juego en materiales económicos que permiten dar una idea al usuario de lo que será el juego terminado, se realiza su armado y se programa dos sesiones durante el mismo día, las cuales corresponden a cada historia que contiene el juego.

4.2.1.1. Aplicación del testeo.

Testeo del juego	
Objetivo	Descripción del grupo
Comprobar la jugabilidad y el funcionamiento de todos los componentes desarrollados en el juego.	Grupo de 4 personas (2 hombres y 2 mujeres) con discapacidad cognitiva, cuyas edades oscilan entre los 20 y 35 años, y puedan desarrollar procesos de comunicación e interacción social de una manera más orgánica.
Agenda	
Fechas: 19-05-17 22-05-17 Horario: 10:30 a 12:00	N.º de sesiones: 2 Facilitador: Christian David López Nasmuta Apoyo: Andrea Mora
Hora	Actividades.
10:30	Ingreso de los participantes
10:40	Inicio de sesión: Christian López
12:00	Cierre de la sesión: Christian López
Tópicos	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de una partida. • Funcionamiento y entendimiento de las historias. • Funcionamiento del mecanismo de decisión. • Usabilidad de los accesorios. • Funcionalidad del tablero y sus componentes. • Opinión de los usuarios. 	

Tabla 2. Testeo primer prototipo. Autoría: Propia

4.2.1.2. Análisis del testeo.

Estas sesiones desarrolladas permitieron identificar debilidades que presenta el juego a nivel de jugabilidad, las cuales se pueden mencionar en las siguientes conclusiones:

- En primer lugar, se concluye que las historias deben ser contadas de una manera tal, que los jugadores puedan actuar de manera más libre dándoles más cercanía con el juego.
- En segundo lugar, se encontró que las tarjetas de preguntas deben presentar cuestiones de conocimiento general y no sobre cuestiones de la historia, ya que se encontró cierto desorden a la hora de buscar la pregunta en el grupo de tarjetas durante la partida.
- En tercer lugar, se evidencia la importancia de los accesorios que identifiquen a los personajes, ya que los presentados fueron insuficientes y no lograron conectar al jugador con el personaje.
- Por último, se evidencia problemas en la organización de los manuales que dificultan su lectura y por ende la partida.



4.2.2. Testeo Segundo Prototipo

Para este testeo, se imprime el prototipo en materiales económicos que facilitan su impresión de manera casera, se tienen en cuenta los resultados del análisis para el testeo anterior. De esto último se agregan nuevas características al prototipo con la finalidad de mejorar la parte gráfica y su jugabilidad.

El testeo se realiza en dos sesiones durante un mismo día, con la finalidad de jugar con las dos historias.

4.2.2.1. Aplicación del testeo

Testeo del juego	
Objetivo	Descripción del grupo
Comprobar la jugabilidad y el funcionamiento de todos los componentes desarrollados en el juego.	Grupo de 4 personas (2 hombres y 2 mujeres) con discapacidad cognitiva, cuyas edades oscilan entre los 20 y 35 años, y puedan desarrollar procesos de comunicación e interacción social de una manera más orgánica.
Agenda	
Fechas: 02-10-17 Horario: 9:00am a 12:00m	N.º de sesiones: 2 Facilitador: Christian David López Nasmuta Apoyo: Andrea Mora
Hora	Actividades.
9:00	Ingreso de los participantes
9:30	Inicio primera sesión: Christian López
10:30	Receso
11:00	Inicio segunda sesión: Christian López
12:00	Finalización
Tópicos	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de una partida. • Funcionamiento y entendimiento de las historias. • Funcionamiento del mecanismo de decisión. • Usabilidad de los accesorios. • Funcionalidad del tablero y sus componentes. • Opinión de los usuarios. 	

Tabla 3. Testeo segundo prototipo. Autoría: Propia

4.2.2.2. Análisis del testeo

La aplicación del testeo para el segundo prototipo del juego permitió identificar algunos puntos que se deben ajustar para el desarrollo de un prototipo tres aún en desarrollo. Lo que se detectó en este análisis es:

- Primero, se ha mejorado la jugabilidad y la comprensión del juego con respecto al usuario.
- Segundo, los acertijos fueron una buena manera de desarrollar la lúdica en el juego.
- Tercero, se mejoró en un alto porcentaje la calidad gráfica del juego; pero se debe hacer un cambio de la marca identificadora del juego.
- Cuarto, la implementación de nuevos accesorios y material en los mismos hizo que los usuarios se conectaran más con el personaje y rol que interpretaron.
- Cuarto, se debe reducir el tamaño de las fichas de personaje para que se puedan usar en el tablero.
- Quinto, por último, se hace evidente la necesidad de organizar el contenido al interior de la caja.



4.2.3. Testeo tercer Prototipo

Para este testeo, se imprime nuevamente en materiales económicos teniendo en cuenta los resultados del análisis para el testeo anterior. De esto último se agregan nuevas características al prototipo con la finalidad de mejorar la parte gráfica y su jugabilidad.

El testeo se realiza en una sesión donde se alcanzarán a jugar las dos historias.

4.2.3.1. Aplicación del testeo

Tabla 11. Aplicación del testeo, testeo del juego. Autoría: propia.

Testeo del juego	
Objetivo	Descripción del grupo
Comprobar la jugabilidad y el funcionamiento de todos los componentes desarrollados en el juego.	Grupo de 4 personas (2 hombres y 2 mujeres) con discapacidad cognitiva, cuyas edades oscilan entre los 20 y 35 años, y puedan desarrollar procesos de comunicación e interacción social de una manera más orgánica.
Agenda	
Fechas: 17-05-17 Horario: 8:30 a 10:30	N° de sesiones: 1 Facilitador: Christian David López Nasmuta Apoyo: Andrea Mora
Hora	Actividades.
8:30	Ingreso de los participantes
9:00	Inicio de sesión: Christian López
10:30	Cierre de la sesión: Christian López
Tópicos	
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de una partida. • Funcionamiento y entendimiento de las historias. • Funcionamiento del mecanismo de decisión. • Usabilidad de los accesorios. • Funcionalidad del tablero y sus componentes. • Opinión de los usuarios. 	

Tabla 4. Testeo tercer prototipo. Autoría: Propia

4.2.3.2. Análisis del testeo

La aplicación del testeo para el tercer prototipo del juego, permitió identificar algunos puntos que se deben ajustar para el desarrollo del artefacto final. Lo que se detectó en este análisis fue:

- Se mejoró la jugabilidad y comprensión del juego respecto al usuario.
- El uso de accesorios, evidenció el acercamiento de los jugadores hacia los roles que representan.
- La organización de los elementos al interior de la caja, demostró un aumento en la curiosidad de los usuarios hacia el juego.
- Las fichas silueteadas y de un tamaño más reducido, permitió a los usuarios apreciar más a los personajes.
- La implementación de la casilla de avance incentivó a los jugadores durante la partida.



V. Fase cinco, refinamiento

5.1. Primer prototipo.

Durante el testeo del primer prototipo se identificaron debilidades, la cuales se tuvieron en cuenta en el desarrollo del segundo prototipo. En la fase de refinamiento para el segundo prototipo se tomaron las siguientes decisiones:

- Primero, se estructuraron las historias de tal manera que se facilite la adaptación de la misma por parte del maestro de juego.
- Segundo, se estructuraron las preguntas de acertijo, de tal manera que traten generalidades de los personajes al interior de la historia.
- Tercero, se invierte en nuevos materiales para los accesorios, con el objetivo de integrar a los jugadores con sus personajes.
- Por último, se mejora la diagramación de los manuales y la distribución de su contenido para facilitar su lectura y comprensión.

5.2. Segundo prototipo

Se identificaron debilidades, que contribuyeron al desarrollo del tercer prototipo. En esta fase se determinó lo siguiente:

- Se evidencia la frustración en los jugadores con las casillas del penalización en el tablero .
- La marca se debe consolidar como identificador del juego.
- La falta de organización en las piezas del juego, resta interés a este último.
- Se detectan falencias en la organización de las tarjetas de acertijo.

5.3. Tercer prototipo

Con el testeo de este artefacto, se identificaron los siguientes items:

- Se deben hacer ajustes respecto al color en algunas piezas del juego, con respecto a las personas con daltonismo.
- Se deben hacer retoques en algunos accesorios para mejorar la estética del juego.
- Los materiales utilizados, son de gran resistencia.

MATERIALES

I. Primer prototipo.

Se utilizaron materiales económicos para la producción de un primer prototipo, a continuación se realiza una lista de los materiales empleados.

- Cartón Craft de 1 milímetro de espesor, se empleó como base rígida para la caja, accesorios y escarapelas.
- Bond adhesivo, se utilizó para imprimir la caja, las escarapelas, los accesorios, dados y las caras para las fichas; ofreció facilidad para montaje de las piezas sobre una base rígida.
- Opalina, se utilizó en la producción de las portadas para los manuales, los accesorios para el restaurante, las tarjetas de acertijo y el tablero de juego.
- Bond 115gr, se usó en la producción de los manuales de juego.

II. Segundo prototipo.

En la elaboración del segundo prototipo se emplearon nuevos materiales, con la finalidad de brindar mayor resistencia a las piezas y durabilidad de las mismas a la hora de jugar.

- Cartón craft, se empleó como base rígida para la caja, las tarjetas de escenario y escarapelas del juego.
- Bond adhesivo, fue utilizado para imprimir la caja, las tarjetas de escenario, las escarapelas, las fichas de personajes, algunos accesorios y el tablero de juego.
- Multi celular 4mm, se empleó como base rígida para algunos accesorios, fichas de personajes y tablero de juego.
- Opalina, se usó en la producción de las tarjetas de acertijo, algunos accesorios y las portadas para los manuales de juego.
- Tela de tipo lino, para la elaboración de gorro de chef, gorra de vigilante y corbatines.
- Plástico en la elaboración de platos, vasos, cubiertos y gafas.
- Resina epoxi para la fabricación de dados.

III. Tercer prototipo.

Para la elaboración de este artefacto, se retomaron los materiales utilizados para la elaboración del segundo prototipo.

CONCLUSIONES

- En primer lugar, se puede asegurar que las personas con discapacidad cognitiva son perfectamente capaces de desarrollar procesos de comunicación e interacción social totalmente normales si se les brinda la instrucción adecuada.
- En segundo lugar, cabe mencionar que el aprendizaje de habilidades sociales que muestra el juego se desarrolla de una manera satisfactoria por parte de las personas con discapacidad cognitiva.
- En tercer lugar, se puede decir que el juego se convirtió en una herramienta apreciada por los usuarios por su carácter lúdico, que se sale de lo común siendo así un artefacto innovador.
- En cuarto lugar, cabe mencionar que el juego aumenta los conocimientos de los jugadores sobre como desenvolverse en diversos ámbitos sociales.
- En quinto lugar, se puede decir que para los expertos en el tratamiento de personas con discapacidad cognitiva, el juego contribuye al desarrollo de estos individuos y su desenvolvimiento a nivel social.
- Por último, se hace evidente el cumplimiento del objetivo general a través del desarrollo de “Sociedad” que es un juego de rol que permite a los usuarios de la fundación Luna Crearte enseñar, aprender y desarrollar habilidades que les permiten generar procesos de comunicación e interacción a nivel social en la ciudad de San Juan de Pasto.

OPINIÓN PROFESIONAL

En este punto, dos profesionales en la atención a personas con discapacidad, hicieron su apreciación del juego después de haber presenciado su funcionamiento con estas personas. Estos profesionales son:

Mariela Sanzón , directora de la fundación Luna Create.x

Mg. Alvaro Erazo. Coordinador de la oficina de inclusión de la I. U CESMAG de San Juan de Pasto.

Licenciada en educación inclusiva. Adriana Bastidas López.
.Coordinadora de la I. E. San Juan de Ipiales.

*Fundación sin ánimo de lucro,
que habilita socialmente a personas
con capacidades diferentes*

Luna Create, a través del arte, es una fundación sin ánimo de lucro, con un proceso artístico de 24 años en la habilitación social de personas con capacidades diversas o con discapacidad a través del arte, la cultura y la comunicación para la visibilidad e inclusión social con sentido diferencial y por el disfrute de la vida dignamente.

Con el pasar del tiempo, en los años de lazos con la Universidad de Nariño, nos hemos sentido muy satisfechos del trabajo realizado por sus estudiantes, durante sus prácticas y trabajos de grado. Estos procesos han servido para el sostén de nuestra Fundación y el continuo aprendizaje de nuevas experiencias para nuestros beneficiarios que les abren nuevas ventanas al mundo.

Con la presente, queremos expresar sentimientos de gratitud y alegría a la señorita **ANDREA ESTEFANÍA MORA PAZ** y el joven **CRISTIAN DAVID LÓPEZ NASMUTA**, que son parte del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes. Quienes han mostrado interés por la labor que realiza la fundación y por las personas que hacen parte de ella, mediante el desarrollo de su proyecto investigativo "**SOCIEDAD, UN JUEGO DE ROL PARA LA INTEGRACIÓN HUMANA**".

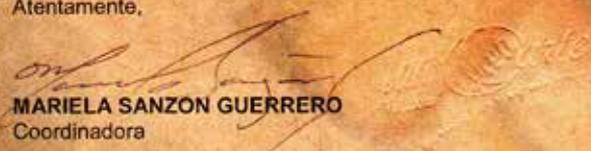
Por lo anterior, la fundación Luna Create quiere resaltar las siguientes apreciaciones para este proyecto:

1. Durante los años que la fundación ha desarrollado su labor, se ha evidenciado la falta de habilidades de interacción social en nuestros beneficiarios, y es justamente, lo que el juego creado por estos estudiantes soluciona.
2. Resaltamos la amistad de ellos con nuestros beneficiarios, porque la calidez humana es fundamental en la labor de la fundación.

Agradecemos por el tiempo brindado y esperamos seguir contando con su compañía y su amistad. Tengan por seguro que disfrutaremos del resultado de su investigación.

La presente se firma en San Juan de Pasto a los 16 días del mes de noviembre del año 2017.

Atentamente,


MARIELA SANZON GUERRERO
Coordinadora

San Juan de Pasto, 05/10/2017

Estimados

ANDREA ESTEFANÍA MORA

CHRISTIAN D. LOPEZ

Estudiantes Diseño Gráfico

I.U CESMAG

Asunto: Apreciación del instrumento denominado "**SOCIEDAD: El juego del rol para la Integración social**"

Cordial saludo de paz y bien,

Acorde a lo observado el día jueves 05 de octubre de 2017 referente al instrumento "SOCIEDAD: El juego del rol para la integración social" como juego didáctico para usuarios con discapacidad cognitiva de la Fundación Luna Create, se consideran las siguientes apreciaciones:

- El juego presenta contenido apropiado y pertinente a las necesidades de los usuarios, muestra una gama de colores y elementos importantes y llamativos para la población con la que se trabaja.
- El contenido del material y sus componentes son bastante accesibles y maneja un lenguaje apropiado y sencillo, dominable para personas con discapacidad cognitiva.
- Permite integrar a los usuarios, y determinarles un rol importante en el juego, comulgando muy bien con el objetivo del proyecto.
- Referente a esta segunda entrega o prototipo se puede identificar mejoría en sus contenidos, como en el diseño del instrumento, siendo este más atractivo para los usuarios.

"Con calidad hacia el reconocimiento como Universidad"

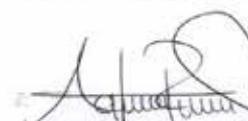
A continuación se relaciona ciertas recomendaciones que sin lugar a duda optimizará el instrumento, en bien de que este sea lo más accesible a las condiciones particulares de sus usuarios, en este caso los integrantes con discapacidad cognitiva de la Fundación Luna Create:

- ✓ Es importante que dentro de la dinámica del contexto y las situaciones que los usuarios experimentarán en el desarrollo del juego, se pueda involucrar a las personas con otro tipo de discapacidad, en bien de fortalecer el cómo abordar a este tipo de población en situaciones cotidianas de la vida.
- ✓ Se recomienda definir tiempos determinados, tanto en el límite de las repeticiones diarias que los usuarios puede jugar, como el tiempo estimado para que los usuarios mejoren su capacidad de interacción social y hayan tenido un aprendizaje significativo, en bien de determinar que otras dinámicas se pueden implementar para darle seguimiento a los aprendizajes obtenidos.
- ✓ Es importante que dentro del tablero del juego y en el manual de funcionamiento no únicamente se reconozcan los castigos o repercusiones, sino también los premios, ventajas, incentivos y demás, logrando con ello que los usuarios se motiven más por seguir jugando y experimenten las dos posibilidades, la tolerancia a la frustración por experimentar castigo, pero también el manejo adecuado de las emociones positivas cuando ellos experimenten ventajas o premios.

Finalmente se puede concluir con este primer encuentro que el instrumento tiene una buena representación en contenido y manejo del juego para personas con discapacidad cognitiva, su lenguaje es fluido, sencillo y comprensible para esta población, de igual manera la organización, dinámica, y elementos contemplados son pertinentes para su desarrollo, apropiado y pertinente para su implementación y aplicación.

Se solicita material de evidencia a través de fotos y video con la implementación del instrumento en contexto, con el fin de valorar en la experticia el desarrollo del instrumento.

Fraternalmente,



Mg. ÁLVARO DAVID ERASO INSUASTY
Coordinador de Inclusión y Diversidad

"Con calidad hacia el reconocimiento como Universidad"

Concepto del juego "Sociedad"

Teniendo en cuenta que el juego aplicado en la I. E. San Juan, se identifica que el objeto tiene un rol y una función primordial en el desarrollo evolutivo del niño y en su crecimiento como ser humano.

El juego tomado como una actividad de aprendizaje permite que el niño interactúe, se integre y fortalezca su desempeño frente a sus semejantes. En el ámbito cognitivo, con respecto a los niños y jóvenes que presentan necesidades educativas especiales, el juego aporta al desarrollo social, educativo y familiar de las personas que lo usan; además de permitir la independencia frente al entorno en el que se desenvuelve.

El juego fue presentado y aplicado a los estudiantes pertenecientes al programa de Inclusión educativa de la I.E. San Juan, por parte de los estudiantes Andrea Mora y Christian López, pertenecientes al programa de diseño gráfico de la Universidad de Nariño. En base a esta actividad, me permito realizar las siguientes apreciaciones:

1. El material presentado, tienen una buena organización y es llamativo. Lo anterior se ve reflejado en la motivación de los niños que participaron de la actividad.
2. Se evidencia claridad y sencillez al momento de explicar el juego ante los niños.
3. Se percibe el interés que genera el juego en los estudiantes.
4. El juego, desde un punto de vista competitivo, permite a los niños motivarse para actuar de una manera natural y agradable.
5. Respecto al entorno de los niños, es una propuesta favorable, ya que permite a los jugadores conocer y actuar a través del juego. Esto permite identificar los compromisos que tienen los diferentes roles al interior de una sociedad.

Además de mis apreciaciones, cabe mencionar que el juego no cumple con su objetivo frente a los niños con hiperactividad. Se evidencia la dificultad para canalizar la energía de estas personas, lo que concluye en la falta de atención y respuesta al objeto por parte de los niños con este diagnóstico.

Con lo anteriormente analizado, puedo concluir, que el juego "Sociedad" favorece el desarrollo y desempeño de los niños diagnosticados con trastorno de las habilidades esenciales (T. H. E).

Porque, estimula los procesos superiores del cerebro para generar un nivel compromiso acorde a su desempeño dentro del juego. Además, a través de la lúdica este juego muestra la manera de comportarse en un lugar determinado de una manera muy sencilla, permite identificar los roles que se encuentran en se lugar y sus funciones, permitiendo a los niños manifestar un aprendizaje óptimo para un desempeño social.

Por último, felicito a los creadores por su responsabilidad y creatividad, aplicados en el desarrollo del material y el objeto propuesto.

Atentamente:



Adriana Bastidas López

Licenciada en Educación Especial

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar. (2011). La comunicación. En: <http://www.monografias.com/trabajos/lacomunica/lacomunica.shtml>. (Recuperado: 2016).

Aguiló, A. (2008). Personalidad. Independencia personal. En: <https://apli.info/2008/01/21/personalidad-independencia-personal/>. (Recuperado: 2017).

Aharonov, J. (2011). Psicotipo: psicología tipografía. Venezuela: editorial independiente.

Alteraciones de la conducta en la discapacidad intelectual (1999. Pg.102). [base de datos]. Madrid: Plena inclusión. En: http://www.feaps.org/biblioteca/salud_mental/capitulo04.pdf. (Recuperado: 2015).

Álvarez, F. (1973). Perspectiva etológica del comportamiento animal. [En línea]. En: <http://fernando-alvarez.com/pub/K.pdf>. (Recuperado: 2016).

American Association on Intellectual and Developmental disabilities. (2002). Frequently Asked Questions on Intellectual Disability. Washington. [En línea]. En: <https://aaidd.org/intellectual-disability/definition/faqs-on-intellectual-disability#.WNvZoPk1-00>. (Recuperado: 2015).

Aprendizaje (2015). [En línea]. En: <https://psicologiageneralcbn.wikispaces.com/file/view/Aprendizaje.pdf>. (Recuperado: 2016).

Asociación Mundial de Educadores Infantiles – AMEI. (2015). ¿Qué es el juego de roles? [En línea]. En: www.waece.org. (Recuperado: 2016).

Cepeda, E. (2012). Origen y definición de la discriminación. En <http://discriminacionproblema.blogspot.com.co/>. (Recuperado:

2017).

Cirtheru. (2006). Juegos de rol. En: http://dreamers.com/biblioteca/rol_2.html. (Recuperado: 2015).

Comportamiento humano, (2016). [En línea]. En: <https://amcohorte1.files.wordpress.com/2016/02/1-comportamiento-humano.pdf>. (Recuperado: 2017).

Departamento administrativo nacional de estadísticas – DANE. (2007). Resultados preliminares de la implementación del registro para la localización y caracterización de las personas con discapacidad Departamento de Nariño. [En línea]. Bogotá. Disponible en: https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/discapacidad/informe_narino.pdf. (Recuperado: 2016).

Dihan, (2009). Enfermedades asociadas a la discapacidad mental. En: <http://dihan-ila.blogspot.com.co/2009/04/enfermedades-asociadas-la-discapacidad.html>. (Recuperado: 2016).

Gómez, P. (2014). Psicología del color en niños. En: <http://percepcionesdelcolor.blogspot.com.co/2014/01/psicologia-del-color-en-ninos.html>. (Recuperado: 2016).

Guillaume, M. (1936). La formación de Hábitos. París. [En línea]. En: http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/98367/Monitor_10916.pdf?sequence=1. (Recuperado: 2017).

Hassan, Y. (2015). Experiencia de usuarios: principios y métodos. [En línea]. En: http://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf. (Recuperado: 2017).

Huisa, M. Hualpa, L y Godínez, A. (2009). Identidad cultural. [En línea.] En : http://identidadculturalfacem.blogspot.com.co/2009/10/definicion-de-identidad-cultural_08.html. (Recuperado: 2017).

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar – ICBF, (2010). Discapacidad Cognitiva. Bogotá. [En línea]. En: <http://www.bestbuddies.com.co/images/Biblioteca/Cartilla-Discapacidad-Cognitiva-ICBF.pdf>. (Recuperado: 2016).

Instituto Colombiano de bienestar familiar- ICBF, (2013). Ley 1618 del 2013. [En línea]. En: http://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1618_2013.htm. (Recuperado: 2015).

Ilustración editorial y publicitaria (2012). Géneros de la ilustración. En: <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com.co/p/ilustradores-importantes.html>. (Recuperado: 2016).

López, E. (2016). La ilustración en el diseño gráfico. En: <http://www.roastbrief.com.mx/2016/04/la-ilustracion-en-el-diseno-grafico/>. (Recuperado: 2016).

Luna, J. (2015). Identidad cultural: que es y para que sirve. [En línea]. En: <http://www.redaccionpopular.com/articulo/identidad-cultural-que-es-y-para-que-sirve>. (Recuperado: 2017).

Marrero, E. (2016). Historia de la Psicología: James Catell, William James & G. Stanley Hall. [En línea]. En: http://academic.uprm.edu/~eddiem/psic3046/HTMLobj-115/cap9-catell-james-_hall.pdf. (Recuperado: 2017).

Martínez, G. (2015). Por un diseño incluyente, el papel del diseño ante las necesidades de una persona con discapacidad. [En línea]. En: <https://encuadre.org/por-un-diseno-incluyente-el-papel-del-diseno-ante-las-necesidades-de-las-personas-con-discapacidad/>. (Recuperado: 2017).

Mérida, I. (2011). El proceso de la comunicación y sus componentes. En: <http://argos.portalveterinaria.com/noticia/6581/articulos-archivo/el-proceso-de-la-comunicacion-y-sus-componentes.html>. (Recuperado: 2016).

Miller, G. (1974). Lenguaje y comunicación. Buenos aires: Amorrortu editores.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). Orientaciones pedagógicas para la atención educativa a estudiantes con discapacidad cognitiva. Bogotá. [En línea]. En: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articulos-320691_archivo_5.pdf. (Recuperado: 2016).

Ministerio de Salud de Colombia. (2016). ABECÉ de la discapacidad. Bogotá. [En línea]. En: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PS/abece-de-la-discapacidad.pdf>. (Recuperado: 2016).

Muriel, J. por Fernanda (2017). Autonomía y ética. En: <http://alcion.cl/autonoma-y-tica/>. (Recuperado: 2017).

Nacional Down Syndrome society – NDSS, (2012). [Base de datos]. New York. En: <http://www.ndss.org/Resources/NDSS-en-Espanol/Educacion/Que-es-la-Inclusion/>. (Recuperado: 2017).

Noveel, R., Rueda, P. Y Salvador, L. (2004). Salud mental y alteraciones de la conducta en las personas con discapacidad intelectual – Guía práctica para técnicos y Cuidadores. [En línea]. Madrid. En: http://www.plenainclusion.org/sites/default/files/libro_saludmental.pdf (Recuperado: 2017).

Organización de Naciones Unidas – ONU, (2007). Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. En: <http://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-s.pdf>. (Recuperado: 2015).

Perez, J, y Gardey, A, (2008). Definición de normal. En: <http://definicion.de/normal/>. (Recuperado: 2017).

Pérez, J y Merino, M. (2008). Definición de lenguaje. En: <http://>

definicion.de/lenguaje/. (Recuperado: 2016).

Prevert, A, Navarro, O y Bogalska-Martin, E, (2011). La discriminación social desde una perspectiva psicosociológica. En: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-48922012000100002. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2016). Sociedad. En: <http://dle.rae.es/?id=YCB6UHV>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2016). Sociedad. En: <http://dle.rae.es/?id=4TsdIBo>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Aprendizaje. En: <http://dle.rae.es/?id=3IacRHm>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Comunicación. En: <http://dle.rae.es/?id=A58xn3c>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Discapacidad. En: <http://dle.rae.es/?id=DrrD8s5>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Discapacidad. En: <http://dle.rae.es/?id=DrrD8s5>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Hábito. En: <http://dle.rae.es/?id=Jvcxrlo>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Integración. En: <http://dle.rae.es/?id=Lq0xqZt>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Independencia. En: <http://dle.rae.es/?id=LMuGi4L>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Interacción. En: <http://dle.rae.es/?id=LsCpk2t>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Juego. En: <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Lúdica. En: <http://dle.rae.es/?id=NfI8j1I>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Rol. En: <http://dle.rae.es/?id=WcgmTVE|WchhwHP>. (Recuperado: 2017).

Real academia de la lengua española, (2017). Rol. En: <http://dle.rae.es/?id=YCB6UHV>. (Recuperado: 2017).

Ronda, L. (2013). Diseño de experiencia de usuario: etapas, actividades, técnicas y herramientas. En: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/uxd.htm>. (Recuperado: 2017).

Saussure, F. (2008). Curso de lingüística general. España: Editorial Losada.

Scafati, L. (2003). Sociedad. En: <http://www.cricyt.edu.ar/enciclopedia/terminos/Sociedad.htm>. (Recuperado: 2017).

Sierra, O, (2015). Discapacidad e Inclusión. En: <http://omarlds1518.blogspot.com.co/>. (Recuperado: 2017).

Universia. (2005). Independencia para los discapacitados. En: <http://noticias.universia.es/vida-universitaria/noticia/2005/07/19/606663/independencia-discapacitados.html>. (Recuperado: 2017).

Universia (2016). Diseño de experiencia de usuario: Qué es y porqué es tan importante para el éxito de un negocio digital. En: <http://noticias.universia.net.co/educacion/noticia/2016/07/15/1141866/disenio-experiencia-usuario-tan-importante-exito-negocio-digital.html>. (Recuperado: 2017).

Vásquez, J, (2014). Sobreprotección en personas con discapacidad. En: <https://jvasquezvillalta.wordpress.com/2014/10/19/sobreproteccion-en-personas-con-discapacidad/>.(Recuperado: 2016)

Verdugo, M., (2003). Análisis de la definición de la discapacidad intelectual. Donostia-San Sebastián. [En línea]. En: <http://sid.usal.es/idocs/F8/FDO6569/verdugo.pdf>. (Recuperado: 2015).

Villalpando, E. (2010). El teatro como herramienta didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje en primaria y secundaria. Costa Rica. [En línea]. En: http://www.mep.go.cr/sites/default/files/recursos/archivo/antologia_teatro_herramienta_didactica.pdf. (Recuperado: 2016).

Vygotsky, S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. [En línea]. En: <http://bibliopsi.org/docs/materias/obligatorias/CFG/genetica/zalazar/Vygotski%20-%20El%20desarrollo%20de%20los%20procesos%20psicologicos%20superiores%20-%20Cap%20IV.pdf>. (Recuperado: 2017).

Sociedad

memorias de un juego de rol, para la **integración humana**