

# HUMANISMOS DIGITAL

18° FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN  
Manizales, Colombia



Canada  
PAÍS INVITADO

10 - 14 de junio 2019  
[www.festivaldelaimagen.com](http://www.festivaldelaimagen.com)





**Diseño y Creación**

18 Festival Internacional de la Imagen. Diseño y Creación / Adriana Gómez Alzate... [et.al]. – Manizales: Universidad de Caldas, 2019.

XX p. il

ISBN: 978-958-759-201-6

Diseño gráfico / Gráficas por computador / Imágenes empíricas / I Tít. Gómez Alzate, Adriana, editora / Grisales Vargas, Adolfo León, editor / Tamayo, Óscar Eugenio, editor / Sierra Monsalve, Sergio, editor / Londoño, Felipe César, director / Tít. / **CDD 741.6/F418**

**Título:** Diseño y Creación

**Director:** Felipe César Londoño

**Primera Edición:** Manizales, junio de 2019

ISBN: 978-958-759-201-6

Copyright © 2019. Todos los derechos reservados por los autores individuales, el Departamento de Diseño Visual, la Facultad de Artes y Humanidades la Universidad de Caldas y el Festival Internacional de la Imagen

**Editores:** Adriana Gómez, Adolfo León Grisales, Oscar Eugenio Tamayo, Sergio Hernán Sierra

**Coordinación Editorial:** Lina Molina, Laura García, Luis Miguel Gallego

**Diseño de Portada:** Luis Osorio

**Diagramación:** Sara Arango, Luis Osorio

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, sin previa autorización por escrito de los autores individuales y el Festival Internacional de la Imagen.

Los autores individuales de ponencias y presentaciones son los únicos responsables de todos los materiales enviados para la publicación. Los editores no garantizan ni asumen ninguna responsabilidad legal por el contenido de la publicación. Todas las opiniones expresadas en el libro son de los autores y no reflejan las de la editorial y los editores.  
Universidad de Caldas.

Departamento de Diseño Visual  
Universidad de Caldas  
Calle 65 No 26-10  
Manizales-Colombia



FACULTAD DE  
ARTES Y  
HUMANIDADES



maestría en  
**diseño**  
+ creación interactiva

## **18° Festival Internacional de la Imagen**

Director

**Dr. Felipe C. Londoño López**, Universidad de Caldas

Comité Científico

**Dra. Adriana Gómez**

**Dr. Adolfo León Grisales**

**Dr. Óscar Eugenio Tamayo**

**Dr. Sergio Hernán Sierra**

Comité Artístico

**Dr. Felipe C. Londoño**, Universidad de Caldas

**Dr. Ricardo Dal Farra**, Concordia University

**Dr. Asher Remy–Toledo**, Hyphen Hub

**Dominique Moulon**, Independiente

Curaduría

**Dr. Walter J. Castañeda**, Universidad de Caldas

Comité Interacciones

**Carlos A. Jaramillo**, Gerente Centro Cultural Banco de la República Manizales

**Víctor Jurado**, Agente Cultural Centro Cultural Banco de la República Manizales

Coordinador de Seminario Internacional

**Carlos A. Escobar**, Universidad de Caldas

Equipo de Producción

**Estefanía Sánchez**

**Manuela Álvarez**

**Santiago Rubio**

**Daniel Castillo**

## **Comité Evaluador Foro Académico Internacional**

### **Comité RAD**

José David Cuartas Correa  
Javier Aguirre Ramos  
Leonardo Parra Agudelo  
Carlos Córdoba Cely  
Javier Ramos  
Daniel Gómez  
Silvana Navarro Hoyos  
Elsie María Arbeláez Ochoa  
Carlos Jiménez Romera  
Melissa Ballesteros Mejía  
Marisabella de Castro Abello  
Sara Ibarra Vargas  
Ángela Liliana Dotor Robayo  
Coppelia Herran  
Luis Henry Vanegas Orozco  
María del Rosario Arbeláez de Moya  
Héctor Eduardo Córdoba Salamanca  
Gustavo Adolfo Mora Castañeda  
Natalia Marín Ruiz  
Daniela García Lara  
Santiago Barriga Amaya  
Ángela Cañón Piñeros  
Sebastián López Ospina  
Ana Elena Builes Vélez  
Armando Chicangana López

### **Comité Posgrados en Diseño y Creación Universidad de Caldas**

Adriana Gómez Alzate  
Felipe César Londoño López  
Walter Castañeda Marulanda  
Adolfo León Grisales Vargas  
Héctor Fabio Torres Cardona  
Sergio Hernán Sierra Monsalve  
Óscar Eugenio Tamayo Alzate  
Juan Diego Gallego Gómez  
Jaime Pardo Gibson  
Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz  
Daniel Ariza Gómez  
Mario Humberto Valencia García  
Diego Aníbal Restrepo Quevedo  
Roberto Cuervo Pulido  
Valentina Mejía Amézquita  
Beatriz del Carmen Peralta Duque  
Paula Andrea Escandón Suárez  
Andrés Felipe Roldán García  
Carolina Salguero Mejía  
Juanita González Tobón  
Carmenza Gallego Giraldo  
Juan Pablo Velásquez Salazar  
Juliana Castaño Zapata  
Félix Augusto Cardona Olaya  
Gustavo Peña Marín  
Liliana María Villescás Guzmán  
Carlos Adolfo Escobar Holguín  
Yolima Sánchez Royo  
Viviana Grisales Pascuaza  
Laura García Betancur

El **Festival Internacional de la Imagen 2019**, cuya temática central es el *Humanismo Digital*, realiza el **Foro Académico Internacional “Diseño y Creación”** que este año nuevamente convoca a académicos y profesionales, quienes reflexionan sobre la actualidad de la investigación desde el diseño, la comunicación y la creación para el debate sobre el avance de la ciencia, la tecnología y la innovación desde el pensamiento crítico en perspectiva humanista y el impacto de la era digital en los contextos sociales.

El **Foro Académico Internacional** se constituye en referente para la difusión e intercambio de carácter científico internacional y fortalece un espacio de diálogo de conocimientos sobre cultura digital, artes electrónicas, pensamiento del diseño, comunicación estratégica y creación interactiva, lo cual es de gran interés académico e investigativo para las universidades y los grupos de investigación que participan y ofrecen sus importantes aportes para cualificar cada vez más este encuentro.

El **16 Foro Académico Internacional** en cifras ofrece el siguiente balance:

Número de postulantes:

**110 propuestas**, entre las modalidades de ponencias, posters y paneles.

Número de seleccionados:

**63 ponencias** que participan en el concurso a mejor ponencia

**18 posters y 6 paneles**

**31 instituciones colombianas participantes:**

Universidad de Caldas, Universidad Nacional sede Bogotá, Universidad de Antioquia, Universidad Jorge Tadeo Lozano, Pontificia Universidad Javeriana, Universidad de los Andes, Universidad de Nariño, Corporación Universitaria Autónoma de Nariño, Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad Instituto Tecnológico Metropolitano, Universidad de Ibagué, Universidad del Tolima, Universidad EAFIT, Universidad de Manizales, Universidad del Valle, Universidad Católica de Manizales, Universidad Católica de Pereira, Universidad de Investigación y Desarrollo UDI Bucaramanga, Universidad Autónoma de Bucaramanga, Universidad Manuela Beltrán, Uniminuto, Instituto Tecnológico Metropolitano, Institución Universitaria Pascual Bravo, Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, Universidad del Área Andina, Universidad de la Salle, Centro de Pensamiento y Paz Buen Vivir, Instituto Departamental de Bellas Artes, Universidad Nacional sede Palmira, Fundación Universitaria los Libertadores, Centro de Estudios Artísticos Gimnasio Campestre.

**7 instituciones extranjeras participantes:** **Ecuador:** Universidad de las Artes, Universidad de Cuenca; **Canadá:** York University; **Estados Unidos:** University Illinois; **Francia:** College of Arts; **Argentina:** Universidad Nacional de Lanús; **México:** Centro de Investigaciones en Ciencias Cognitivas UAEM.

En total participan en el Foro **128 ponentes**, de los cuales 12 de ellos son internacionales.

El **Foro Académico Internacional** es también una oportunidad para el intercambio y la presentación a un público especializado, de los procesos investigativos que se llevan

a cabo en los programas de posgrado del Departamento de Diseño, de la Universidad de Caldas, como también de sus Grupos de Investigación. En el marco del Foro se lleva a cabo el **Coloquio Doctoral**, para este año, se presentan los avances de las tesis de 6 estudiantes del **Doctorado en Diseño y Creación**, de los cuales 3 son Exámenes de Candidatura. Además, los paneles presentan los trabajos desarrollados de cada una de las 4 líneas de investigación del Doctorado en conjunto con la **Maestría en Diseño y Creación Interactiva**. En el Foro también participan egresados y estudiantes de los diferentes programas de la Facultad de Artes y Humanidades, quienes dialogan con pares nacionales e internacionales y con el público en general, construyendo una red académica internacional que posibilita este intercambio anual.

El Comité Científico que cocada un de las mesas temáticas y conforman el jurado del concurso a mejor ponencia, es el siguiente:

Mesa 1. Gestión y Transmisión de Conocimientos

Dr. Óscar Eugenio Tamayo Alzate

Mesa 2. Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología

Dr. Adolfo León Grisales Vargas

Mesa 3. Diseño y Desarrollo de Productos Interactivos

Dr. Sergio Hernán Sierra Monsalve

Mesa 4. Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio Ambiente

Dr. Adriana Gómez Alzate

**El Comité Evaluador**, conformado por **57 revisores académicos**, docentes, estudiantes de doctorado e investigadores quienes colaboraron en la selección de las ponencias para su participación y posterior premiación, realizaron un trabajo esencial para la cualificación de la presente publicación. La adaptación del modelo doble ciego de evaluación constituye en sí mismo una contribución a la calidad académica de los trabajos publicados. Este ha sido un gran esfuerzo no solamente del equipo organizador del Foro sino también del Comité Evaluador.

Gracias al Comité Científico y al Comité Evaluador y en especial a los **26 miembros de la RAD**, Red Académica de Diseño en Colombia, quienes con su vinculación y su participación con el Equipo Directivo en el Festival 2019, posibilitaron una amplia difusión y respaldo al evento. Gracias también a las cerca de **38 universidades e instituciones** nacionales y extranjeras, participantes a quienes felicitamos por la calidad de sus trabajos investigativos. Queremos agradecerles a todos e invitarlos de nuevo para que nos acompañen en el XIX Festival Internacional de la Imagen, cuya temática será el Diseño Participativo en asocio con la organización “Participatory Design Conference”. El Foro Académico Internacional 2020, será la oportunidad de consolidar esta red de conocimiento en el diseño y la creación, esperamos una amplia vinculación para un nuevo encuentro.

**Adriana Gómez Alzate**

Coordinadora Foro Académico Internacional

Diseño y Creación

10 de Junio de 2019

# Contenido

## Coloquio Internacional en

### Diseño y Creación.....13

Procesos de codiseño en la adaptabilidad tecnológica para personas con movilidad reducida . . . . . 15

Aportes del razonamiento mediado por herramientas de representación gráfica al razonamiento del diseñador . . . . . 17

El discurso del diseño y su contribución a la transformación social en busca del discurso del diseño . . . . . 19

Experiencias artísticas transmedia para la restitución de la memoria colectiva a través de la investigación creación . . . 23

Ecoestética del paisaje. De la estetización de la naturaleza a las prácticas artísticas de resistencia ecológica . . . . . 23

Las reflexiones como recurso en el diseño para la transformación social . . . . . 24

### Paneles ..... 25

Interculturalidad Co-creadora . . . . . 26

Humanidades digitales desde la línea Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología . . . . . 27

Humanidades digitales en la academia Colombia: Balance del primer ciclo formativo del magister de los Andes . . 28

Las Tecnologías de apoyo un aporte para la responsabilidad social . . . . . 29

Nuevas corporalidades, reflexiones entre el cuerpo y la tecnología . . . . . 30

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) desde la perspectiva cultural, el diseño y la co-creación . . . . . 31

Las Tecnologías de apoyo un aporte para la responsabilidad social . . . . . 32

### Gestión y Transmisión del Conocimiento ... 33

Los elementos narrativos de Batman como insumos potenciadores de la novela gráfica de ciencia ficción . . . . 34

Gobierno abierto y ciencia ciudadana, nuevas ecologías de las disciplinas creativas . . . . . 43

Narrativas corpóreas Ciborg, ciencia ficción y realidades . . . . . 50

El cuerpo en movimiento como herramienta para aprehender y pensar el espacio. . . . . 55

La postfotografía como modelo para pensar la libertad en la sociedad postindustrial . . . . . 65

Currículo participativo: experiencia de investigación en Programas de Diseño Gráfico . . . . . 69

Creación de DataVis para eventos deportivos: comparación entre medios de comunicación y fanáticos . . . . . 74

Pensamiento creativo del diseñador y comunicador publicitario. . . . . 79

Reparar el diseño: cuestionar lo digital . 86

Epifanías: análisis de las relaciones entre el cuerpo anómalo y el fast fashion. . . 93

Expandiendo el texto: dos casos de exploración de artefactos visuales en la pedagogía en artes y diseño bajo el marco de la investigación creación . . . . .	101	Co-diseño, videojuegos, y acoso sexual. Poder Violeta, un estudio de caso . . . . .	201
Relaciones intersemióticas en la bitácora de diseño como estrategia didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje: aproximación conceptual. . . . .	113	Codificación y gramática visual: aproximación a la visualización de información desde el diseño visual . . . . .	207
Preferencias motivacionales en el aprendizaje del diseño gráfico: una revisión cronológica del proceso de formación. . . . .	118	Comprensiones temporales del mundo contemporáneo. Cut-up, disonancias y ciudades . . . . .	217
Relaciones intersemióticas en la literatura infantil y su conexión con la bitácora de diseño: influencias entre recursos modales internos y externos . . . . .	123	De la Catedral al Pan Am: el edificio como legado ideológico de Walter Gropius y la Bauhaus . . . . .	225
Simulación cognitivo-afectiva en el diseño de robots sociales. . . . .	140	Estrategias MOOC (Massive Open Online Courses) para la innovación en la educación superior: un enfoque desde el desarrollo rural, cultural y étnico . . . . .	235
<b>Interrelación, Diseño, Ciencia, Arte y Tecnología . . . . .</b>	<b>151</b>	El wearable en el esquema de la interactividad . . . . .	241
Políticas ocultas de internet y tensiones en la producción de contenidos . . . . .	152	Espacio y humanismo.. . . . .	250
Sobre lo tecnológico y lo político en la visión de mundo de Dziga Vertov . . . . .	161	Hacia una exploración poética del espacio arquitectónico en el cine. . . . .	250
Ciberfeminismo y diseño en Colombia: prácticas postdigitales en perspectiva de género . . . . .	171	Del sonido al “Lugar” San Juan de Pasto, Parque de Santiago: ¿Lugar o no-Lugar? 260	
Audiovisión e Inteligencia Artificial . . . . .	177	Cíborg. El híbrido cibernético . . . . .	268
Cyborgs, estética y discurso para alfabetización visual en materia de género desde la fotografía artística en la comunidad LGBTI de Bogotá. . . . .	182	RED PROJECT: Archivo y Memoria en el Ciberespacio . . . . .	278
La Ciber-democracia: una virtualización en virtud de nuevas realidades. . . . .	196	Estrategias MOOC (Massive Open Online Courses) para la innovación en la educación superior: un enfoque desde el desarrollo rural, cultural y étnico . . . . .	288
Análisis crítico sobre las nuevas democracias en el contexto de lo virtual, con base en el texto Pulgarcita de Michel Serres . . . . .	196	Referencias . . . . .	294

## **Diseño y Desarrollo de Productos**

### **Interactivos . . . . . 295**

La naturalización del Homo Videns en la realidad virtual: experiencia de creación de “Entre Luces y Sombras” . . . . . 296

Corporalidad en la interacción e interactividad comunicativa: estudio de caso en la sala Mente, el mundo adentro del Parque Explora . . . . . 306

Diseño e implementación de notaciones alternativas para la informática musical . 316

Par-Bo: fomentando la participación ciudadana a través de la realidad aumentada en dispositivos móviles . . . . . 327

Interface máquinas de Turing y Kinect: interacción en el ACC center. Asia Corea del Sur . . . . . 334

Procesos de creación documental mediante el uso de nuevas tecnologías y técnicas de animación experimental . . . . . 339

INVISIBLES, Contenido visual Inclusivo – Especies endémicas de Colombia . . . . 345

Prototipos por el diseño non-humano . . 350

Entornos relacionales, una configuración tecnológica para el reconocimiento del cuerpo, dirigido a personas con Síndrome de Down . . . . . 358

Embodiment, DIY and moving image production in Haptic/Visual Identities project . . . . . 366

Arqueología de remediaciones: . . . . 374

en Aspen Movie Map, Hole in Space y View-Master . . . . . 374

Por una pedagogía de la Hila: . . . . . 382

El arte de archivo, memoria e identidad, como potenciador de experiencias en educación artística. . . . . 382

El espacio especular: un estudio de la obra Entrelazamiento . . . . . 390

de Rafael Lozano-Hemmer . . . . . 390

La máquina de pensamiento visual . . . 402

El incesante desarrollo del transhumanismo para una necesaria postbiología: trascendencia humana . . . . . 403

## **Sostenibilidad, Arte, Sociedad y Medio**

### **Ambiente . . . . . 405**

La fotografía digital como oportunidad de reconocimiento a la mujer . . . . . 406

Planta sobre pavimento: una tensión entre naturaleza y cultura . . . . . 416

El videojuego como medio de construcción social de la ciudad contemporánea . . . 424

Insurgencia 2.0: construcción de paz a través de memes . . . . . 430

Plan señalético para San Basilio de Palenque . . . . . 442

Diseño de experiencia multimedia: re+conociendo el ecobarrio San Antonio 452

Una herramienta para apropiar el territorio . . . . . 452

4 Ríos, una visión de la memoria histórica del conflicto armado en Colombia desde las humanidades digitales . . . . . 459

Memoria visual y poéticas de reconciliación en el habitar de los jóvenes del Río Cauca: elementos para la creación fotográfica en el contexto social de la vereda Colombia Km 41 . . . . . 468

Diseño del comportamiento en la Política Pública . . . . .	476	Color y sociedad; de los cuentos clásicos a la realidad . . . . .	541
Usos y prácticas de la investigación en la Red de Huerteros Medellín (RHM): de los bits a las semillas . . . . .	484	Proyectos Culturales como Mecanismo de Cohesión Social . . . . .	543
Experiencias de co-creación en Programas de Diseño Gráfico en San Juan de Pasto .	491	Mapeo de métodos para la investigación – Creación: . . . . .	545
Aguacero: plataforma de arte, educación y curaduría sobre la problemática ambiental de la cuenca del río Teusacá (Cundinamarca) . . . . .	495	Cuando la narrativa visual tipográfica proyecta futuros posibles. . . . .	545
Marcas, puntos y traza2 en el Mar Caribe	509	Contramemoria: Reflexiones sobre el olvido histórico venezolano. . . . .	547
Arte ciudadano: la individualidad como fuerza, el colectivismo como razón de supervivencia . . . . .	519	El paisaje de los sabores . . . . .	549
APROPIACIÓN DIGITAL DE SONIDOS DE FLAUTAS ARQUEOLÓGICAS EN LA PRODUCCIÓN CERÁMICA TUZA . .	520	Narrativas interactivas aplicadas a juegos de realidad alternativa . . . . .	551
<b>Posters . . . . .</b>	<b>529</b>	Traditional food design TFD . . . . .	553
CaliFicción: Primer Salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción & Fantasía .	530	TAKI - Jardines Interactivos para la regeneración socio-ecológica . . . . .	556
Metaterritorio San José, un proceso de transmedialidad desde lo digital hacia la comunidad . . . . .	533	Fortalecimiento de la cadena de valor de la industria de la Animación desde el diseño y la creación en el contexto regional . .	558
Diseño de herramientas generativas para el desarrollo de sesiones de co-creación con personas con discapacidad perceptiva, motriz y sin discapacidad enfocado a sistemas de transporte público. . . . .	534	La Ruina como concepto para una narrativa visual en un mundo transmedia. Miradas de inmigrantes Venezolanos en la ciudad de Manizales . . . . .	560
Manizales en Si. Pensar, comunicar y actuar desde la ciudadanía . . . . .	537	Bullerengue Tangible: Sonidos, sensaciones y colores del post conflicto en Colombia . . . . .	563
Juegos de mesa para la paz: conciencia ciudadana y formación de cultura en contexto lúdico y cooperativo . . . . .	539	Estrategias de Diseño para la Reducción del Ego. . . . .	565
		<b>Comité de Programa . . . . .</b>	<b>566</b>

# Juegos de mesa para la paz: conciencia ciudadana y formación de cultura en contexto lúdico y cooperativo

**Hugo Plazas**

Universidad de Nariño

Pasto, Colombia

hugoalonsoplazas@udenar.edu.co

## Introducción

Este poster presenta los resultados del proyecto de creación de juegos de mesa para la paz desarrollados en el Programa de diseño gráfico de la Universidad de Nariño. En dicho proyecto se estableció un proceso integral de investigación, análisis y creación gráfica sobre la base del principio opuesto al que tradicionalmente anima la creación de juegos en el campo comercial: la paz. La paz como eje para la creación de juegos reivindica las posibilidades de la lúdica en la construcción de conciencia ciudadana y en la formación cultural.



**Imagen 1.** Juego de mesa *Armony*, diseñado por Jheison Ramírez y Luis Oviedo. Foto del autor.

## Proceso

En este proyecto se convocó a los participantes para que desarrollaran un análisis de las piezas lúdicas tradicionales y un reconocimiento de los mecanismos constitutivos de los juegos de mesa desde una perspectiva constructiva. Luego, se desarrolló un taller creativo por medio de varios pasos iterativos para la construcción de propuestas de juego y en las que primaron las formas asociadas al diálogo, la interacción y la cooperación como elementos relevantes en la definición de los prototipos.

## Resultado

Los juegos producidos evidenciaron una serie de resultados positivos, no solo desde el aspecto visual (valor estético), sino además desde las pruebas de evaluación con grupos de juego (valor funcional). Se logró que la apropiación de mecánicas de juego, así como las temáticas sugeridas por estos, fueran de fácil aprendizaje y apropiación para los jugadores que interactuaban con ellos por primera vez.



**Imagen 2.** Juego de mesa *Peace Chronicles*, diseñador por Carolina Montenegro y Alejandra Rosas. Foto del autor.

En este sentido, los jugadores alcanzaron un estado de empatía que permitió la comprensión de los mensajes de paz que a través de atributos y mecánicas lúdicas se pretendía transmitir.

**Peace Chronicles:** Juego cooperativo en medio de mundo fantástico donde un grupo de personajes (mensajeros) pertenecientes a reinos diferentes deben unirse para alcanzar un diálogo productivo con los espíritus del bosque y de esta manera restablecer el equilibrio perdido en las guerras anteriores.

**Armony:** Juego de estrategia en la que un grupo de abejas debe recomponer el mundo natural y defenderse del ataque de los humanos a su entorno.

**Age of Gandhi:** Juego de azar y creatividad que busca que cada jugador traslade un templo de un lugar a otro mientras aprende sobre las enseñanzas de Mahatma Gandhi en el proceso.

**Armonium:** Juego cooperativo en el que se unen cuatro dioses antiguos (Bachue, Quetzacoatl, Inti y Chabtan) para defenderse de una invasión de la torre. Con este propósito deben recorrer el tablero en busca de armas y poderes que les permita alcanzar el poder de la armonía.

**El Tigre:** Basado en la canción homónima del grupo Velandia y la Tigra, el juego busca que unos civiles salgan al rescate de un grupo de secuestrados retenidos por el delincuente conocido como “el tigre”. Los jugadores deben reunir instrumentos de evasión y rescate para completar la misión.

### Conclusiones

De este proyecto se desprenden varias conclusiones acerca de la implementación de componentes lúdicos como una opción para el desarrollo de interacciones con los diferentes actores del conflicto colombiano. En este sentido, la búsqueda de públicos adolescentes de diferentes condiciones sociales, culturales y educativas se alcanza gracias a las propiedades de las mecánicas de interacción de la lúdica y en especial de los juegos de mesa de última generación, los cuales permiten crear situaciones de inmersión sensorial donde la inserción de conceptos elaborados adquiere un fácil comprensión y apropiación por parte de los interactuantes.



**Imagen 3.** Juego de mesa *Age of Gandhi*, diseñado por Juan José Bolaños y Sebastián López. Foto del autor.