

FÀNTASO

Creatividad Infantil

Trabajo de fin de grado

Jennifer Rivero Perdomo

FÁNTASO

Trabajo de Fin de Grado

Facultad de Bellas Artes
Grado en Diseño
Curso 2021/2022
Universidad de La Laguna

© Fántaso, 2022

FÁNTASO

Creatividad Infantil

Trabajo de fin de grado

Autora: Jennifer Rivero Perdomo

Tutora: María Luisa Hodgson Torres

Grado en Diseño

Universidad de La Laguna

Resumen

Este proyecto nace de la necesidad de fomentar el desarrollo de actividades creativas en la etapa infantil. Tras la investigación realizada, se propone el desarrollo creativo a través del juego y los cuentos, dos conceptos directamente relacionados con la creatividad y la infancia.

A partir de esta idea, el tema se aborda desde el punto de vista del diseño con el fin de proporcionar material didáctico que permita llevar a cabo actividades creativas.

De esta forma, surge la idea de crear un juego de mesa narrativo que ofrece las herramientas necesarias para inventar un cuento. Como resultado, se obtiene un recurso tanto lúdico como didáctico, que permite al niño desarrollar su creatividad, y que motiva la realización de distintas actividades relacionadas con la creatividad narrativa.

Palabras Clave

Diseño gráfico, Creatividad, Infancia, Educación, Material didáctico, Juego de mesa, Narrativa, Cuentos.

Abstrac

This project was born of the need to promote the development of creative activities during the childhood.

After the research was completed, it is proposed to develop creativity through playing and storytelling, two concepts directly related to childhood and creativity.

Based on this idea, the topic is approached from the point of view of design, in order of providing instructional material that allows creative activities to take place.

This gave rise to the idea of creating a narrative board game that would provide the tools to make up a story. As a result, we obtain a resource, both playful and instructional, which allows children to develop his creativity, and motivates them to carry out different activities related to narrative creativity.

Key words

Graphic design, Creativity, Childhood, Education, Instructional material, Board game, Narrative, Storytelling

Índice

• Introducción	12
• Descripción del proyecto	14
• Objetivos	16
• Planteamiento	18
• Investigación inicial	20
• Creatividad	22
• Personalidad creativa	24
• Obstáculos para la creatividad	24
• Desarrollo infantil	28
• Desarrollo cognitivo	29
• Desarrollo emocional	30
• Desarrollo social	31
• Creatividad y Educación	34
• Sistema educativo	36
• Didáctica y recursos educativos	37
• Conclusión	40

• Investigación secundaria	44	• Elementos y estructura	76
• El juego	46	• Elementos narrativos	77
• Juego y desarrollo infantil	48	• Estructura narrativa	78
• El juego como recurso educativo	49	• Vladimir Propp	78
• Gamificación y ABJ	50	• Gianni Rodari	80
• Juegos de mesa	52	• Joseph Campbell	81
• Juegos de mesa como recurso didáctico	53	• Christopher Vogler	81
• Elementos de un juego de mesa	54	• Robert McKee	83
• Juegos de mesa y creatividad	58	• Ken Adams	84
• Monster Kit	59	• Brian McDonald	85
• Imagine	61	• Conclusión	88
• Kibo Factory	62	• Idea	90
• Juegos de mesa narrativos	66	• Desarrollo de la idea	92
• Story Cubes	67	• Mecánica del juego	94
• Faraway	68	• Recursos narrativos	98
• Érase una vez	69	• Estructura narrativa	99
• Dixit	70	• Elementos narrativos	102
• Narrativa	72	• Personajes	104
• El cuento	73		

• Diseño de los componentes	106	• Símbolo	149
• Diseño preliminar	108	• Conjunto	151
• Diseño final	112	• Colores corporativos	152
• Tablero	113	• Packaging	154
• Colores	113	• Estructura	156
• Tipografía	115	• Diseño	160
• Composición	116	• Manual de instrucciones	164
• Resultado	117	• Reglas del juego	166
• Cartas	118	• Diseño del manual	168
• Ilustraciones	118	• Fabricación y materiales	178
• Composición	121	• Resultado final	180
• Colores	123	• Conclusión	192
• Tipografía	124	• Referencias bibliográficas	197
• Resultado	124	• Referencia de imágenes	201
• Fichas	136		
• Diseño de la marca	138		
• Naming	140		
• Identidad visual	144		
• Logotipo	145		
• Logotipo con tagline	148		

Introducción

Este proyecto pretende dar respuesta a la necesidad de promover actividades creativas en la infancia a través del diseño.

La memoria del proyecto describe un proceso que evoluciona desde el planteamiento del problema hasta el diseño y creación de un juego de mesa. Se trata de un proceso que requiere poner en práctica los conocimientos adquiridos en el grado de diseño, así como distintas disciplinas dentro del diseño, como la ilustración, la creación de marca, el packaging o el diseño editorial.

Para comenzar, se realiza una investigación inicial que pretende conocer los factores que influyen en el desarrollo creativo infantil, así como concretar las actividades y recursos educativos adecuados para el proceso de aprendizaje.

Luego, la investigación secundaria se centra en el juego y los cuentos, y su aplicación como recurso lúdico y didáctico.

Tras la investigación secundaria, se propone el diseño de un juego de mesa que ofrece el material necesario para la realización de actividades creativas. Este juego se centra en la creatividad narrativa como punto de partida para desarrollar diferentes aspectos de la creatividad infantil.

A partir de aquí, comienza el proceso de diseño. Primero, es necesario concretar la mecánica y los elementos que intervienen en el juego.

Luego, se procede al diseño de los componentes que permitan llevar las acciones requeridas en el juego. Para ello, es necesario realizar ilustraciones y definir el estilo y la estructura de los distintos elementos.

A continuación, se realiza el diseño de la marca, que conlleva la elección del nombre y creación de todos los elementos que componen la identidad visual.

Tras establecer la marca, se diseña el packaging teniendo en cuenta las dimensiones de los componentes. Por último, se diseña el manual de instrucciones en cuanto a su contenido y su estructura editorial.

Una vez se han definido todos los aspectos del diseño, se concretan los materiales y las técnicas de fabricación.

Por último, podemos ver el resultado final del juego, así como las conclusiones a las que se han llegado tras la realización de este proyecto.

Junto esta memoria, se entrega un manual de identidad corporativa que recoge todos los aspectos técnicos relacionados con la marca, así como distintas aplicaciones.

Descripción del proyecto

El resultado de este proyecto es un juego de mesa que sirve como inspiración para contar cuentos en grupo.

Contiene una serie de cartas y un tablero que proporciona tanto la estructura como los elementos narrativos que permitirán al niño construir cualquier relato.

El objetivo es que su uso sea tanto lúdico como didáctico. Por ello, el juego propone una mecánica principal, pero, además, propone distintas formas de jugar y se podrá adaptar a distintas actividades relacionadas con la creatividad narrativa, de forma que también pueda ser utilizado como una herramienta educativa.

Objetivos

Objetivo General

- Fomentar el desarrollo de actividades creativas en la infancia.

Objetivos Específicos

- Conocer los factores que influyen en el desarrollo del niño.
- Identificar cómo motivar al niño a ser creativo.
- Concretar actividades óptimas para el desarrollo creativo.
- Diseñar material didáctico que permita desarrollar la creatividad.

Planteamiento

La Infancia es una etapa decisiva en el desarrollo del ser humano. El aprendizaje que se produce en esta etapa tiene una gran repercusión en el futuro del niño ya que durante este periodo se adquieren conocimientos y capacidades esenciales que servirán para afrontar la etapa adulta.

La educación del niño debe proporcionar las bases para un desarrollo integral que cubra sus necesidades y que le permita desarrollar todas sus capacidades. En la educación impartida en la infancia, tanto en la escuela como en la familia, el desarrollo creativo suele quedar en un segundo plano frente a otras materias que se consideran más importantes. Aunque la creatividad está cada vez más presente en muchos modelos educativos, se sigue observando cierta infravaloración del desarrollo creativo.

La creatividad es una capacidad que está presente desde la infancia de forma natural y es necesaria para el desarrollo de la vida. El desarrollo creativo fomenta una forma de pensar más independiente y permite afrontar nuevas situaciones. Sin embargo, podemos encontrar numerosos obstáculos que perjudican el desarrollo de la personalidad creativa. En la infancia, la mente del niño está más abierta al pensamiento creativo, pero a medida de su crecimiento esta capacidad se va perdiendo debido a factores sociales y educativos. Se podría

decir, que no se nos educa para ser creativos, sino para repetir patrones establecidos. La sociedad impone normas y se generan emociones, como la vergüenza y el miedo a equivocarse, que influyen de forma negativa en el desarrollo creativo.

La escuela y la familia, principales referentes en la etapa infantil, tienen la responsabilidad de proporcionar al niño las herramientas y conocimientos necesarios para fomentar la capacidad creativa y así conseguir su desarrollo personal completo. De esta forma, surge la necesidad de disponer de recursos que ayuden a cumplir este objetivo, como puede ser material didáctico o actividades que motiven la implicación creativa en la infancia.

A partir de esta reflexión, podemos plantear una pregunta: ¿cómo podemos motivar la creatividad infantil a través del diseño?

Investigación Inicial

La creatividad infantil es un tema complejo en el que influyen múltiples factores. Es necesario realizar una investigación desde distintas perspectivas, teniendo en cuenta todos los aspectos que influyen en el desarrollo del niño y su creatividad.

Como punto de partida, es necesario profundizar en el concepto de creatividad. De esta forma, se pretende definir y entender este concepto tan amplio, concretar las características de la personalidad creativa y conocer que los aspectos pueden favorecer o perjudicar su desarrollo.

Luego, la investigación se centra en el niño y su desarrollo personal. De este modo será posible concretar los factores internos y externos que afectan en su desarrollo, así como la evolución de las distintas capacidades y el conocimiento que tiene del mundo que le rodea. Para ello, se estudia su desarrollo cognitivo y emocional, así como los referentes externos del entorno social.

Por último, se analiza el concepto de educación y su relación con la creatividad, así como la implicación del sistema educativo en el desarrollo creativo. En este sentido, también es necesario entender el proceso de enseñanza y aprendizaje, analizando los elementos que intervienen en la educación y los principales recursos que se utilizan.

Con la investigación inicial se pretende conocer el entorno del niño con el fin de identificar los factores que motivan la creatividad infantil y concretar las actividades adecuadas para el desarrollo creativo.

Creatividad

Según la Rae, la creatividad es la facultad de crear o la capacidad de creación. Sin embargo, se trata de un concepto que tiene un significado mucho más amplio y que se puede aplicar a múltiples contextos y disciplinas.

Existen numerosos autores, como educadores o psicólogos entre otros, que han analizado el concepto de la creatividad. Estos estudios ofrecen distintos puntos de vista desde diferentes campos que tratan de definir el concepto, concretar las características de la personalidad creativa, así como establecer los factores que pueden favorecer o perjudicar el desarrollo creativo. Podemos ver algunos ejemplos a continuación.

Desde el punto de vista de la psicología, Manuela Romo define la creatividad como «una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tienen, a la vez, novedad y valor» (2019, p.15). El escritor y pedagogo Ken Robinson la describe de forma similar. Según expone, la creatividad es «el proceso de tener ideas originales que son de utilidad» (Robinson, 2015, p.167). Estos autores se centran en la originalidad y la innovación como características principales de la creatividad.

Una creencia generalizada sobre la creatividad es que es algo sencillo e inmediato, sin embargo, la creatividad, es fruto del trabajo. Como expone Guilera (2011) «podemos hallar soluciones nuevas y valiosas recurriendo

únicamente al trabajo racional, ordenado y persistente» (p.44). Otro punto de vista similar que también señala importancia del proceso creativo lo proponen Bernabeu y Goldstein (2016). En su obra *Creatividad y aprendizaje* plantean que «el proceso creativo es un proceso cognitivo largo que requiere preparación, trabajo y sucesivas pruebas antes de llegar a producir algo original» (p.51).

A partir de todos estos ejemplos podemos entender la creatividad como la capacidad para crear algo nuevo mediante un proceso que implica tener conocimientos previos. Se trata de una capacidad del ser humano que le permite enfrentarse a nuevas situaciones y plantear una idea innovadora a partir de lo que ya conoce.

Todo el mundo es creativo por naturaleza y es algo que se puede aprender y ejercitar. Para ello, es necesario motivar la actitud creativa, fomentar una serie de aptitudes y evitar aquellos aspectos que perjudiquen su desarrollo.

Al contrario de lo que se suele pensar, la creatividad normalmente no es algo espontáneo, sino que, para llegar a una idea creativa que tenga valor, es necesario desarrollar un pensamiento crítico basado en unos conocimientos previos y un razonamiento lógico. Podríamos decir que «ser creativo significa combinar el conocimiento y la imaginación» (Ruggiero, 2009, p.98).

Personalidad creativa

Llorenç Guilera, doctor en Psicología especializado en la docencia e investigación de la creatividad, analiza la personalidad creativa en su obra *Anatomía de la Creatividad*. Según este autor, «la creatividad de una persona radica en la conjunción de una actitud, un conjunto de aptitudes y una manera de trabajar siguiendo un conjunto de reglas, técnicas y métodos» (Guilera, 2011, p.31).

Una actitud creativa, como añade Guilera (2011), supone tener curiosidad, ser inconformista y estar motivado. Además, se ha de disponer de iniciativa, perseverancia y autoestima. La curiosidad es un instinto que motiva la búsqueda de respuestas y la relación con el entorno. Ser curioso lleva a explorar nuevos contextos y permite estar abierto a nuevas experiencias. Durante la infancia la curiosidad es natural en el niño, pero debido a influencias educativas y sociales comienza a disminuir gradualmente a partir de los 6 o 7 años. La motivación también es fundamental, ya que conlleva una predisposición a buscar nuevas ideas y permite tener una mente más abierta a distintas posibilidades. Existen diferentes factores, tantos externos como internos, que pueden llevar a la desmotivación, como el rechazo social o el fracaso. Ser curioso y estar motivado es el comienzo, sin embargo, para que el proceso creativo sea productivo, es necesario tener iniciativa y ser perseverante. La

iniciativa promueve la acción y la perseverancia consigue resultados. Una persona creativa debe estar predispuesta a comenzar un proyecto y llevarlo a cabo hasta el final, aunque sea necesario insistir hasta conseguirlo. En este sentido, la autoestima es clave para continuar con la búsqueda de resultados. La opinión que tenemos de nosotros mismos influye directamente en el desarrollo creativo, por ello es necesario creer en el valor trabajo realizado y confiar en las propias capacidades.

Además de la actitud creativa, también son necesarias una serie de aptitudes, como son la sensibilidad perceptiva en la forma de observar y entender el mundo que nos rodea, la facilidad para la detección y análisis de problemas, así como para la planificación de soluciones. Además, se requiere capacidad de elaboración que permita llevar a cabo la idea. Estas habilidades y capacidades son accesibles a todo el mundo, ya que se pueden aprender y entrenar (Guilera, 2011).

Obstáculos para la creatividad

Existen determinados factores que influyen de forma negativa en la capacidad creativa del ser humano. Durante la infancia, los niños tienen una mente abierta a infinidad de posibilidades y formas de pensar, pero, según crecen, esta habilidad se va perdiendo, como co-

menta Ken Robinson (2006) en su conferencia *Las escuelas matan la creatividad*. Los niños no temen equivocarse ni ser juzgados por los demás, lo que les permite ser más imaginativos. Sin embargo, debido a factores sociales y educativos se va desarrollando el miedo al error y la vergüenza, cortando en gran medida la creatividad, ya que es necesario equivocarse para dar con una solución o idea original.

Podemos clasificar los obstáculos que interfieren en la creatividad según su tipología. Guilera (2011) plantea distintos tipos de lo que denomina *barreras a la creatividad* que podemos reunir en dos grupos. Por un lado, las barreras externas, como las ambientales y socio-culturales, y por otro, las barreras internas, provenientes del propio individuo, como las barreras perceptivas, emocionales y cognitivas o los bloqueos mentales y expresivos. Según comenta, es posible superar dichas barreras, o al menos tratar de controlarlas en cierta medida.

El entorno influye en el desarrollo creativo tanto a nivel físico como cultural y social, y puede favorecer o perjudicar su desarrollo. El entorno de trabajo debe ofrecer comodidad y las herramientas adecuadas. Según comenta Guilera, la falta de recursos materiales supone una barrera difícil de superar. Otro punto que destaca este autor, es el contexto social y cultural. La sociedad establece normas que, aunque por un lado son necesarias

para la convivencia, por otro influyen de forma negativa en el desarrollo de la creatividad. Si un entorno es muy restrictivo o tradicional, o limita la expresión y la comunicación, resultará más complicado plantear ideas innovadoras.

Los entornos creativos promueven la confianza y la libertad de acción. «El contexto desempeña un papel de primer orden en el hecho de determinar si las personas hacen o no uso de su potencial creativo» (Bernabeu y Goldstein, 2016, p.55)

Entre las barreras internas podemos destacar las emocionales. Los propios pensamientos y sentimientos son en muchas ocasiones los que impiden la creatividad. La falta de motivación, poca confianza en las propias capacidades, las excesivas exigencias o plantear un objetivo que parece inalcanzable, pueden ser la causa de ver frustrado el proceso creativo. Una de las causas más comunes es el miedo, tanto a las críticas como al fracaso. A lo largo del crecimiento se van desarrollando emociones como la vergüenza y se da más importancia a la opinión que los demás tienen de nosotros, lo que impide plantear ideas nuevas que podamos pensar que no serán aceptadas. Muchas de las ideas que en un principio parecen absurdas o inútiles, pueden inspirar otras que ofrezcan la solución adecuada. Para poder ser creativo es necesario tener confianza en las propias

ideas. Además, hay que perder el miedo a equivocarse y considerar el error como un aprendizaje, no como un fracaso (Guilera, 2011).

Por su parte, Bernabeu y Goldstein (2016) también enumeran algunas de las actitudes que matan la creatividad. Podemos destacar la falta de libertad, crear entornos que impidan la expresión de ideas y emociones, seguir los estereotipos, o el exceso de crítica fomentando el miedo al ridículo y al error.

Como vemos, los obstáculos para la creatividad están determinados tanto por factores internos como externos. La evolución personal del propio individuo, así como el contexto en el que vive, son determinantes para motivar o entorpecer el desarrollo creativo. El desarrollo de las actitudes y aptitudes creativas sólo es posible si se superan las barreras. Para ello es necesario proporcionar el entorno y las herramientas adecuadas, así como fomentar la confianza en uno mismo.

Desarrollo Infantil

Desde que nacemos estamos en continuo desarrollo. «El término desarrollo hace referencia a los cambios de comportamiento provocados por el entorno y, a su vez, determinados por una sociedad o cultura» (Cantero, Pérez y Navarro, 2012, p.14).

La infancia supone la primera etapa de la vida, seguida de la adolescencia, la madurez, y por último la vejez. Generalmente se establece que la etapa de la infancia comprende desde el nacimiento hasta los 12 años. Las experiencias vividas en la infancia son decisivas en el desarrollo personal, ya que en este periodo se adquieren una serie de conocimientos y capacidades fundamentales para afrontar la vida adulta.

Según la psicología evolutiva, el desarrollo humano se divide en distintas etapas en las que se producen cambios significativos a nivel físico, cognitivo, emocional y social. Durante la infancia, estos cambios se producen principalmente en tres etapas: la primera infancia, hasta los tres años, en el periodo preescolar, de tres a seis años, y durante la etapa de la educación primaria, de seis a doce años (Cantero, Pérez y Navarro, 2012).

Para conocer las características del desarrollo infantil, se analizan algunos ámbitos específicos en los que se producen los cambios más significativos. Este estudio se centra en el desarrollo cognitivo, emocional, y social.

De esta forma se pretende concretar las capacidades del niño, así como conocer el entorno que influye en su desarrollo personal.

Desarrollo cognitivo

Durante los primeros meses el niño experimenta su primer contacto con el mundo a través de los sentidos. La atención y la percepción son las herramientas que le proporcionan información de su entorno, así como una base para otros aspectos del desarrollo.

En la primera infancia se empiezan a desarrollar distintas capacidades cognitivas, como son la atención, la memoria y el razonamiento. La atención más temprana atiende a determinados estímulos y va evolucionando desde la *atención cautiva* a la *atención voluntaria*, es decir, pasa de prestar atención a estímulos que llaman su atención a seleccionar el objeto de su propio interés (Palacios, 2014).

La capacidad de atención irá mejorando según avance la etapa infantil. De los 3 a los 4 años, un niño puede prestar atención a la misma actividad durante media hora o 50 minutos como máximo. A partir de los 5 o 6 años pueden mantener la atención hasta una hora y media. Esta estimación se ve influida por el tipo de ac-

tividad, ya que resulta más complicado que los niños se concentren en una actividad monótona que en otra más atractiva o lúdica. Con la memoria ocurre algo similar, los primeros años la memoria es involuntaria y a lo largo de la infancia se va desarrollando la capacidad de almacenar la información de forma voluntaria para su posterior recuperación. El razonamiento también avanza de forma progresiva. Es una capacidad que se va adquiriendo por medio de las experiencias vividas y que no se desarrollará por completo hasta la educación secundaria (Pérez, Navarro y Martínez, 2012).

A partir de los 6 años se produce un cambio significativo en los procesos cognitivos. Este periodo coincide con el comienzo de la educación primaria, lo que supone un gran punto de inflexión para el niño. En este momento se produce un aumento de las exigencias cognitivas, así como de influencias externas, lo que se traduce en un gran progreso de sus capacidades mentales

En esta nueva etapa son capaces de aplicar un razonamiento lógico más avanzado, tienen una atención más selectiva, su memoria es más eficaz y poseen un conocimiento más amplio del mundo que les rodea. Mientras que a los niños más pequeños les resulta complicado enfrentarse a situaciones muy complejas, después de los 6 años tienen la capacidad de manejar distintos tipos de información o ideas a la vez. (Martí, 2014).

Desarrollo emocional

«Durante mucho tiempo ensombrecidas por el valor otorgado a la cognición, las emociones constituyen uno de los elementos centrales de todas las actividades humanas y, desde luego, son esenciales de cara a la comprensión del funcionamiento de la personalidad.» (Hidalgo y Palacios, 2014, p.267).

Desde el nacimiento se puede observar la expresión de emociones en el bebé de forma natural. Estas emociones se dan principalmente en el contexto familiar y mediante la interacción con los padres.

Al cumplir un año, el niño ya expresa emociones básicas como alegría, angustia, interés, miedo o rabia. Al final del segundo año, el niño comienza a experimentar emociones más complejas, como la vergüenza, el orgullo, la culpa o la pena, que son emociones que aparecen en el contexto social (Cantero, Pérez, González, y Navarro, 2012).

Vemos como el desarrollo emocional va evolucionando progresivamente, y de emociones básicas pasamos a otras que están determinadas por el entorno. Las emociones más complejas como la vergüenza, son fruto de la interacción social y dependen de las costumbres y normas del contexto cultural.

Otro avance importante en relación al desarrollo emocional es el control de las emociones. Aunque los niños más pequeños pueden expresar emociones básicas como la alegría o el enfado, no son capaces de entender su significado ni gestionarlas. Al final de la primera infancia, a partir de los cuatro o cinco años, el niño comienza a comprender y controlar sus emociones. Es durante esta etapa donde se pueden observar las primeras señales de control emocional. Sin embargo, este aprendizaje seguirá el resto de la infancia, y sobre todo en la adolescencia (Hidalgo y Palacios, 2014).

Entre los 6 y los 12 años se produce un gran avance en el desarrollo emocional que se ve influido por distintos factores. Por un lado, el desarrollo cognitivo. La evolución de las capacidades cognitivas permite un mayor control y conocimiento emocional. Por otro lado, el crecimiento del contexto social. La relación con el entorno permite al niño experimentar las emociones y aprender a interpretar los distintos estados emocionales propios y los de los demás (Hidalgo y Palacios, 2014).

El desarrollo de la empatía es progresivo, pero a partir de los 6 años experimenta un gran progreso. A esta edad se observa empatía en situaciones concretas. La empatía no solo proporciona al niño la capacidad de ponerse en el lugar del otro y comprender las emociones ajenas, sino que, además, le permite conocer un amplio

rango de emociones que favorecen su propio desarrollo emocional. Al final de la infancia, la empatía adquiere un sentido más amplio, y el niño comienza a experimentar esta emoción, no sólo en situaciones concretas, sino también en otros casos con un mayor alcance o abstracción (Palacios, González y Padilla, 2014).

Comprender y controlar las emociones es un proceso largo y complicado que puede durar toda la vida. En este sentido, el entorno y las relaciones sociales son determinantes. El aprendizaje emocional que se produce en la infancia afecta directamente en la forma de gestionar las emociones en el futuro. Teniendo en cuenta la complejidad emocional que caracteriza la siguiente etapa, la adolescencia, es necesario guiar el desarrollo emocional desde la infancia. Son los adultos, como los padres o profesores, los que deben ayudar al niño a conseguir un desarrollo emocional completo.

Desarrollo social

Los seres humanos son seres sociales por naturaleza. Desde el nacimiento se observa una predisposición para la interacción social que comienza con los padres. Los primeros años, la familia supone el principal contexto social del niño. Poco a poco su entorno social va aumentando y aparecen nuevas fuentes de influencia.

Las relaciones sociales, tanto en el entorno familiar como fuera de él, son determinantes para el desarrollo personal y social en la infancia y pueden favorecerlo o perjudicarlo (Hidalgo y Palacios, 2014).

El contexto familiar es el primer referente que tiene el niño para conocer y entender el mundo que le rodea. Las experiencias de la vida cotidiana ofrecen un aprendizaje fundamental y proporcionan las bases de socialización. Estas interacciones en el entorno familiar influyen directamente en las relaciones sociales que tendrá el niño en otros contextos.

Junto con la familia, la escuela supone un contexto de gran influencia en el desarrollo infantil. Al cumplir los 6 años comienza un periodo que está marcado por la etapa escolar. Esta transición supone un cambio importante que proporciona un entorno social más amplio afectando en todos los aspectos de su desarrollo. Durante esta etapa los profesores y compañeros se convierten en un punto de referencia importante (Hidalgo y Palacios, 2014).

Como hemos visto, durante la infancia se producen grandes cambios. Este análisis del desarrollo infantil ofrece una visión general de la evolución del niño en las diferentes etapas y reúne algunas de las características más relevantes de su desarrollo. A medida de su

crecimiento, el niño va evolucionando en su forma de pensar, sentir y relacionarse con los demás. A través de las experiencias, sus capacidades progresan y consigue una mayor comprensión del mundo que le rodea.

El niño es capaz manejar situaciones complejas con cierta habilidad, sobre todo después de los 6 años. Vemos como a partir de esta edad sus capacidades mejoran considerablemente y es posible plantearle retos más complejos que requieren un razonamiento más avanzado y una mayor concentración.

El desarrollo de las capacidades cognitivas, emocionales y sociales depende en gran medida del entorno y las influencias externas. Aunque los aspectos internos y biológicos juegan un papel importante en la evolución del niño, son los factores externos los que determinan si el desarrollo personal avanza de forma adecuada.

Tanto en la familia como en la escuela, los adultos deben ser un referente adecuado y proporcionar un ambiente que permita al niño desarrollar todo su potencial. Para ello, deben atender a todos los aspectos de su desarrollo. Por un lado, deben ayudar al niño a comprender y expresar sus emociones, así como promover la empatía y la autoestima. Por otro lado, tienen que estimular el desarrollo de las capacidades cognitivas mediante actividades motivadoras y que consigan captar su atención.

Creatividad y Educación

Según la *Convención de los derechos del niño*, «todo niño tiene derecho a la educación». Además, añade como uno de los objetivos de la educación que «debe ser orientada a desarrollar la personalidad y las capacidades del niño, a fin de prepararlo para una vida adulta», es decir, «desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades» (UNICEF, 2015, p.19-20).

En la educación del niño influyen numerosos factores. El aprendizaje que experimenta durante su infancia se produce principalmente en el entorno familiar y en la escuela. La educación debe contemplar todos los aspectos del desarrollo del niño. No sólo ha de proporcionarle conocimientos y desarrollar su razonamiento lógico, sino que también debe atender otros aspectos como la intuición, la fantasía o la creatividad. Para ello, la educación debe utilizar tanto la vía racional como la emocional para transmitir los conocimientos. Además, debe fomentar las relaciones sociales a través de la autoestima, la empatía y el trabajo en equipo (Bernabeu y Goldstein, 2016).

O como expone Robinson (2015), «es fundamental que las escuelas ofrezcan a todos los alumnos las herramientas adecuadas para explorar la amplitud de sus capacidades y sensibilidades, más allá del trabajo académico convencional» (p.80).

Ken Robinson (2015), en su obra *Escuelas Creativas*, realiza una dura crítica al sistema educativo que considera obsoleto. Como comenta, la estructura educativa impartida en las escuelas se basa en un modelo industrial que surgió a mediados del siglo XIX para satisfacer la mano de obra necesaria tras la Revolución industrial. Sin embargo, este modelo no cubre las necesidades del siglo XXI. Según Robinson, la educación actual deja en un segundo plano el desarrollo emocional, centrándose en otros aspectos como la adquisición de conocimientos, lo que puede producir aburrimiento y desinterés. La educación en la escuela debe estar orientada a comprender el entorno y a conocer las propias capacidades para un desarrollo personal completo.

Como añaden Bernabeu y Goldstein (2016), es necesario incorporar nuevos métodos de enseñanza que motiven el desarrollo creativo. Para ello se debe fomentar el pensamiento crítico, la intuición y la imaginación con actividades variadas y dinámicas. Así mismo, promover el uso creativo del lenguaje y una actitud lúdica.

La escuela ejerce una gran influencia en el desarrollo personal del niño, por lo que debe atender todas sus necesidades y desarrollar todas sus capacidades. El desarrollo de la creatividad es fundamental para la adaptación del niño y su progreso cognitivo y personal, por lo que debe ser un elemento primordial en el método

de enseñanza. Por esta razón, fomentar la creatividad en la infancia es de vital importancia, ya que, como expone Guilera (2016), «se ha demostrado que al nacer todos los humanos tenemos capacidades creativas bastante elevadas y que el entorno y la educación recibida pueden favorecerlas o, por el contrario, inhibirlas hasta hacerlas desaparecer» (p.26).

Sistema educativo

Aunque podemos decir que la estructura del sistema educativo no favorece la creatividad, existe una preocupación por este tema por parte de los docentes e investigadores expertos. Un claro ejemplo es la implantación de la asignatura *Educación Emocional y para la Creatividad* en las escuelas, también conocida como *Emocrea*. Canarias es pionera en incluir esta asignatura el currículo académico. Según el *Decreto 89/2014 por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias*, esta asignatura es obligatoria desde 2014 de 1º a 4º de Primaria, para niños de 6 a 10 años. Se trata de una asignatura de libre configuración autonómica, es decir, que está regulada por la comunidad autónoma correspondiente. En este caso, es el Gobierno de Canarias el que establece los contenidos que se imparten, así como los objetivos y el tiempo que se dedica.

La enseñanza emocional es la protagonista en esta asignatura y está presente en todo el curso en el que se trata de ayudar a los niños a reconocer y manejar las emociones. Uno de los objetivos en relación a la creatividad, es identificar las emociones que perjudican al niño a la hora de ser creativo. Además, se realizan diferentes actividades relacionadas con diversas técnicas creativas con el fin de familiarizar al niño con este tipo de procesos.

Es fundamental incorporar actividades y contenidos relacionados con las emociones y la creatividad en las escuelas, aun así, todavía existe una tendencia a infravalorar este tipo de conocimientos frente a otros que son considerados más importantes en el sistema educativo. A pesar de la necesidad de impartir este tipo de asignaturas, en muchos casos los conocimientos sobre el tema son limitados o faltan recursos para llevar a cabo las actividades.

La inclusión de esta asignatura en el currículo académico de primaria, pone de manifiesto la importancia de la creatividad en la infancia. El desarrollo del pensamiento creativo es esencial para afrontar todos los aspectos de la vida, desde lo personal a lo académico o profesional. Por ello, es necesario dar un mayor valor a la creatividad a nivel educativo y estimular el pensamiento creativo desde edades tempranas.

Didáctica y recursos educativos

Para comprender y conocer los recursos y elementos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la infancia, se analizan algunos conceptos desde un punto de vista pedagógico.

Según Medina (2009), la didáctica es una disciplina pedagógica que estudia el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de ofrecer estrategias educativas adecuadas para conseguir los objetivos de la educación. La didáctica propone modelos prácticos concretos. Establece una serie de objetivos, que van dirigidos a conseguir unas competencias básicas, es decir, los conocimientos y capacidades que se deben alcanzar en cada etapa. Para ello se seleccionan los contenidos y las metodologías adecuadas para llegar a dichos objetivos.

Otro aspecto a tener en cuenta son los recursos que se utilizan para transmitir los conocimientos y llevar a cabo la metodología, así como para realizar las actividades y tareas. Para realizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, es necesario emplear materiales y recursos didácticos que permitan una educación eficaz.

Como establecen Blázquez y Lucero (2009), podemos diferenciar tres tipos de recursos. Los recursos o medios reales, es decir, los objetos que se utilizan para

comprender los contenidos o ponerlos en práctica mediante la manipulación directa. Los medios escolares, referidos a las instalaciones del propio centro, como las aulas, gimnasios, biblioteca, etc. Y los recursos o medios simbólicos, que muestran la realidad a través de imágenes o símbolos. Incluyen, por un lado, los materiales impresos, como libros o mapas, y por otro, los medios que usan las nuevas tecnologías.

El libro de texto supone uno de los recursos más utilizados en la educación y suele ser el referente principal del profesor. Este recurso ha recibido numerosas críticas por no representar la realidad del contexto escolar y ser en ocasiones la única fuente de información, así como por el uso que se le da en muchos casos que tiende a fomentar la memorización. Además, si se toma el libro de texto como único referente de contenido, no se abordarán otras cuestiones que pudiera aportar el profesor desde su propio criterio. Los libros en la educación son necesarios, pero deben usarse como un apoyo en el proceso educativo, no como único referente.

El uso adecuado de los libros de texto no sólo supone la adquisición de conocimientos, sino que implica motivar el aprendizaje y la investigación más allá de los textos. Por ello, es aconsejable combinar el uso del libro de texto con otras actividades, como los juegos didácticos, que complementen y consoliden el proceso de aprendizaje.

El juego en el contexto escolar ofrece un ambiente motivador que atrae el interés del niño fácilmente, por lo que supone un recurso significativo en la educación.

Otros recursos que han tomado gran relevancia las últimas décadas son los que se basan en las nuevas tecnologías. Como comentan Bernabeu y Goldstein (2016), desde el último tercio del siglo XX, las nuevas tecnologías han supuesto un gran cambio en todos los contextos de la vida. Se han convertido en uno de los principales medios de información y de comunicación, influyendo de manera significativa en las relaciones sociales y en la forma de comprender el mundo. Las nuevas tecnologías suelen ofrecer Información inmediata y fragmentada que se presenta ante un receptor pasivo. La escuela debe, más que aportar simples conocimientos, enseñar a seleccionar la información adecuada y estimular un pensamiento crítico.

Como exponen Blasco y Lucero (2009), la tecnología debe formar parte de la escuela, pero debe plantearse el uso que se hace de ella para integrarlas de forma adecuada en el proceso educativo.

Uno de los recursos tecnológicos que más influyen en la educación es el acceso a internet, que se ha convertido en uno de los principales referentes. Aunque internet y las nuevas tecnologías suponen un medio indispensa-

ble que los alumnos deben conocer y dominar, no deben utilizarse en todos los contextos educativos. Esta herramienta puede ofrecer beneficios, pero también presenta desventajas. La cantidad de información disponible y la dificultad para seleccionarla pueden provocar efectos negativos en el desarrollo infantil.

La inclusión de las nuevas tecnologías en la educación es necesaria y puede aportar muchos beneficios. Sin embargo, al igual que comentábamos del libro, es importante combinar estos recursos con otro tipo de actividades que fomenten las relaciones sociales y el desarrollo de capacidades como la creatividad o el pensamiento crítico.

Las tecnologías están cada más vez presentes en todos los aspectos de la vida cotidiana y las nuevas generaciones son cada vez más dependientes de su uso. Por esta razón, es fundamental proporcionar otros puntos de vista y fomentar actividades al margen de los recursos tecnológicos. En este sentido, las actividades lúdicas pueden suponer un gran apoyo en la educación y el desarrollo personal del niño.

El uso de los recursos adecuados permite llevar a cabo actividades motivadoras para los alumnos y que despierten su interés. De esta forma, el proceso de enseñanza y aprendizaje resulta más efectivo.

Conclusión

La investigación preliminar ha permitido aclarar distintos conceptos básicos relacionados con la infancia y la creatividad.

Como hemos visto, se considera que la etapa infantil comprende desde el nacimiento hasta los 12 años. Durante este periodo se produce una evolución progresiva en el desarrollo que afecta a las capacidades cognitivas, emocionales y sociales. Los aprendizajes y las experiencias que se producen en la infancia son determinantes para el desarrollo de la personalidad futura.

Aunque el desarrollo infantil evoluciona progresivamente, se observan momentos determinados del crecimiento en los que se producen cambios significativos, principalmente a los tres y a los seis años. La transición a la etapa de escolarización obligatoria supone un gran cambio. En este periodo se observa un progreso en las distintas capacidades del niño, debido tanto a factores internos de su propio desarrollo, como al aumento de referentes y exigencias de su entorno.

Capacidades cognitivas como la atención o el razonamiento van evolucionando y se hacen cada vez más selectivas y eficaces. También el desarrollo emocional sufre un gran avance, en esta etapa los niños empiezan a controlar y comprender sus propias emociones y las de los demás.

Los referentes y las relaciones sociales determinan el progreso del desarrollo personal. El comienzo de la etapa escolar supone un crecimiento del entorno social considerable. La familia ya no es su único referente, siendo la escuela una gran influencia en su aprendizaje.

La capacidad creativa es fundamental en la infancia y es imprescindible para un desarrollo personal completo. Hemos definido la creatividad como una capacidad que permite afrontar nuevas situaciones y llegar a ideas innovadoras mediante la aplicación de conocimientos previos. Por su carácter multidisciplinar afecta a todos los aspectos del desarrollo.

El desarrollo de la personalidad creativa supone superar distintos obstáculos que se interponen. Actitudes como la motivación o la perseverancia no son posibles sin autoestima o un entorno adecuado. El desarrollo creativo requiere un ambiente que fomente una mentalidad curiosa, la libertad de expresión y la comunicación. De esta forma, es posible desarrollar una serie de aptitudes que faciliten la percepción del entorno y la superación de nuevos desafíos.

Las emociones negativas generadas por el entorno, como el miedo al fracaso o al ridículo, suponen un gran obstáculo para la creatividad. El contexto social y cultural impone una forma de ser y de actuar que dificulta

salirse de la norma establecida. Las críticas negativas pueden presentarse como un impedimento para continuar el trabajo y provocar desmotivación. En muchas ocasiones, las ideas que en un principio parecen no tener valor o sentido, llevan a otras que sí lo tienen. Se debe superar la vergüenza y tratar de interpretar las críticas de forma constructiva. El fracaso tampoco debe considerarse un obstáculo, sino una forma de aprender y de acercarse más a la solución.

La educación juega un papel primordial en el desarrollo creativo. Tiene como objetivo proporcionar los conocimientos y herramientas necesarias para un desarrollo personal completo. Aunque la creatividad está cada vez más presente en la escuela, sigue siendo poco valorada a nivel académico frente la adquisición de conocimientos. Sin embargo, se observa una evolución progresiva en la inclusión de asignaturas y actividades que se preocupan por el desarrollo emocional y creativo del niño.

Como hemos visto, el proceso de enseñanza conlleva plantear una serie de objetivos que requieren seleccionar los contenidos y las metodologías adecuadas. Debemos señalar la importancia de los recursos que se utilizan para llevar a cabo este proceso, ya que, son determinantes para asimilar los contenidos y alcanzar los objetivos establecidos. Como hemos comentado, los recursos más utilizados en la escuela son los libros y las

nuevas tecnologías. Estos recursos deben aplicarse de forma adecuada y en los contextos indicados. Es responsabilidad del profesor seleccionar y adaptar estos recursos para que el proceso educativo sea eficaz.

Este estudio inicial pone de manifiesto la importancia de la capacidad creativa en la etapa infantil y la necesidad de fomentar su desarrollo desde edades tempranas, así como la necesidad de ofrecer recursos adecuados que fomenten las actividades creativas.

En este sentido, podemos destacar el juego como una actividad que se relaciona directamente con el aprendizaje infantil y el desarrollo creativo. Con el fin de comprender mejor este recurso, es necesario ampliar la investigación en relación a las actividades lúdicas y estudiar el concepto de juego.

Investigación Secundaria

En la investigación secundaria se profundiza en el juego y las implicaciones que tiene en el desarrollo infantil.

Para empezar, se pretende concretar el concepto desde la visión de distintos autores.

Luego, se analiza su relación con el desarrollo personal y su importancia como recurso educativo. De esta forma se pretende concretar las características y el tipo de juego adecuado para fomentar las actividades creativas.

El Juego

La Convención sobre los Derechos del Niño incluye el juego como un derecho fundamental. En este tratado internacional de las Naciones Unidas se reconoce «el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.» (UNICEF, 2015, p.21).

Según la RAE un juego es la «acción y efecto de jugar por entretenimiento». Además, lo describe como «un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde».

Podemos encontrar multitud de autores que han tratado definir este concepto y concretar las características que debe reunir una actividad para ser considerada un juego. Vemos algunos ejemplos.

El filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga analiza este tema en su libro *Homo Ludens* publicado originalmente en 1938. En esta obra expone: «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente» (2010. p.45-46).

El escritor y sociólogo Roger Caillois (1986) analiza este concepto en su obra de 1967 *Los juegos y los hombres*. Establece seis características principales que definen el juego como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.

Para la profesora brasileña Ethel Bauzer (1975), como explica en su obra *Juegos de recreación*, «los juegos son formas de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón, formado y compartido por varios individuos». Describe el juego como una actividad social en la que los participantes «intentan por habilidad y por suerte, alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego». Además, añade que, «en la mayoría de ellos, los participantes tienen adversarios que, al perseguir la meta, procuran, simultáneamente, impedir que los demás la alcancen» (p. 28).

Según el diseñador de juegos Jesse Schell (2008), «un juego es una actividad de resolución de problemas que se afronta con actitud lúdica» (p.37).

A partir de estas definiciones podemos deducir algunas características que aportan una visión más concreta sobre el concepto de juego. Se trata de una actividad orientada por reglas que se realiza de forma libre y voluntaria, y que proporciona diversión y alegría. Un juego plantea un objetivo o desafío que los jugadores deben

conseguir por medio de la habilidad o el azar. Podemos decir que es una actividad incierta, ya que, aunque está basado en reglas, no es posible conocer con exactitud como será su desarrollo ni su final.

Se trata de una actividad social que está limitada en el espacio y en el tiempo. Jugar proporciona un entorno separado de la realidad, ya que, durante su transcurso, los participantes se introducen en el mundo que plantea el juego.

Estas características ofrecen una descripción concreta de la actividad lúdica, sin embargo, no muestran las implicaciones que tiene el juego en el desarrollo infantil y en el proceso de aprendizaje. El juego tiene un papel fundamental en la formación de la personalidad y el desarrollo de distintas capacidades, por lo que es necesario analizarlo desde diferentes perspectivas.

Juego y desarrollo infantil

El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo humano. Todos los estudios destacan la importancia del juego como medio de aprendizaje y desarrollo personal, sobre todo en la infancia. El juego permite la relación con el entorno, así como un mayor autoconocimiento. Se trata de una actividad que afecta a todos los aspectos

del desarrollo: físico, cognitivo, social y emocional. Respecto al desarrollo físico, el juego aporta coordinación motriz. Contribuye a un mayor control del cuerpo, favorece la percepción y proporciona fuerza y confianza en los movimientos. También tiene efectos positivos en el desarrollo cognitivo. Mediante el juego, los niños se enfrentan a nuevas experiencias y aplican sus conocimientos, desarrollando el pensamiento y la creatividad. Además, facilita el aprendizaje de nuevos conocimientos y capacidades. Otro aspecto primordial del juego, es su función social. Se trata de la base de la socialización infantil ya que favorece su capacidad de comunicación. Jugar es la forma de relacionarse tanto con sus iguales, como con los adultos, así como de conocer normas y valores sociales. En definitiva, ayuda al niño a formar parte de la sociedad. El juego también favorece el desarrollo emocional. A través del juego es posible aprender a expresar y controlar las propias emociones, así como a comprender la de los demás. Fomenta el desarrollo de emociones positivas como la autoestima o la empatía (Garaigordobil, 2008).

La forma de jugar y de comprender el juego están relacionados con el desarrollo evolutivo del niño. Hasta los 5 años, los niños participan en actividades lúdicas de forma espontánea y simplemente por placer, sin llegar a comprender realmente las normas. A partir de los 6 años, los niños comienzan a entender las reglas del

juego que consideran incuestionables. A partir de los 8 años, comprenden mejor el significado de las reglas, y son capaces de plantearse su validez (Pérez, Navarro, Valero y Delgado, 2012).

El juego como recurso educativo

«Favorecer desde la escuela una actitud lúdica ayuda a los individuos a seguir siendo durante toda su vida personas más creativas, más tolerantes y más libres; y por lo tanto, también más felices» (Bernabeu y Goldstein, 2012, p.49)

Como ya se comentó anteriormente, el juego facilita el proceso de aprendizaje y el desarrollo cognitivo y creativo. Por esta razón, resulta indudable que incluir actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, tanto en el contexto familiar como en el entorno escolar, puede aportar múltiples beneficios.

Incluir el juego en el proceso de aprendizaje hace que la enseñanza sea más dinámica y fomenta las relaciones con los compañeros. Proporciona autoestima y enseña valores. Además, favorece el desarrollo de la inteligencia y la creatividad. Es una forma de poner en práctica los aprendizajes previos y de aplicarlos para enfrentarse nuevos retos. (Bernabeu y Goldstein, 2012)

Como expone Garaigordobil (2008), el juego cumple una función esencial en el desarrollo personal completo del alumno. Por un lado, como una metodología educativa de gran valor. Y por otro, como un medio fundamental de socialización y comunicación con otros niños y con los adultos, tanto en la escuela como fuera de ella. Los adultos tienen la responsabilidad de fomentar actividades lúdicas de diferentes tipos que beneficien todos los aspectos del desarrollo infantil, es decir, distintas actividades que incluyan actividad física, desarrollo intelectual, desarrollo de la comunicación o la expresión de emociones. Deben fomentar el juego positivo, constructivo y creativo.

El juego es una herramienta didáctica que permite alcanzar las metas de la educación de forma eficaz. Según Pedraz (2019), la clave está en la motivación. El juego es una actividad divertida, por lo tanto, motiva al niño a participar y concentrarse en ella. Aunque la diversión no suele relacionarse con la productividad o el trabajo, se trata de un medio que facilita el proceso de enseñanza. El juego estimula la motivación de forma que el aprendizaje supone un menor esfuerzo. Los propios elementos del juego, como las reglas, los objetivos o las mecánicas, permiten desarrollar distintas capacidades del niño como la memoria, la analítica o la expresión oral. Mientras juega, se divierte y aprende.

Gamificación y ABJ

En educación existe una tendencia hacia la innovación didáctica como alternativa a las metodologías tradicionales. Como explica Gil (2019), consiste en crear nuevos métodos que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje, adaptados a las necesidades educativas actuales. En este sentido, aparecen metodologías innovadoras relacionadas con el juego, como son la *gamificación* y el *aprendizaje basado en juegos*.

Como explica Manuel Sánchez (2019), maestro en educación primaria y creador de juegos de mesa como el *Monster Kit* (un juego muy usado en las aulas y del que hablaremos más adelante), son dos conceptos que suelen confundirse. Sin embargo, suponen dos formas distintas de incorporar los juegos en la enseñanza, por lo que es necesario aclarar las diferencias.

La *gamificación* (o *ludificación*) consiste en aplicar elementos propios de los juegos en el proceso de enseñanza. No se utiliza un juego completo en sí, sino que se incluyen ciertas mecánicas de los juegos en las actividades escolares.

El *Aprendizaje basado en juegos* (ABJ) o *Game-based learning* en inglés (GBL), consiste en utilizar juegos como medio de aprendizaje. En este caso, a diferencia del an-

terior, se crean juegos o se utilizan juegos ya existentes con un fin didáctico, como por ejemplo un juego de mesa. Existen numerosos juegos de mesa educativos, y otros muchos que, aunque tengan un carácter principalmente lúdico, es posible adaptarlos para incluirlos en el proceso educativo.

Ambas metodologías son formas apropiadas de incluir los juegos en la enseñanza y fomentar las actividades lúdicas en la escuela, ya sea introduciendo los elementos de los juegos en el proceso educativo o utilizando un juego determinado como un juego de mesa.

Juegos de mesa

Los juegos de mesa o de tablero son aquellos que, como su propio nombre indica, se juegan sobre una mesa o una superficie similar. En este tipo de juegos se utilizan diferentes objetos, como pueden ser fichas, dados, cartas o un tablero, que permiten llevar a cabo las acciones que requiere el juego.

Existe una gran variedad de juegos de mesa en el mercado. Podemos encontrar diferentes tipos en cuanto a su temática, objetivo, dificultad, etc. Resulta muy complicado clasificar todos los juegos de mesa existentes. Para hacernos una idea, la web *boardgamegeek.com* (una base de datos especializada en juegos de mesa y uno de los principales referentes en este tema) tiene unos 130.000 juegos registrados y distingue entre más de 80 categorías. Cada vez podemos encontrar una mayor diversidad, ya que se trata de una industria que se ha ido expandiendo sobre todo en las últimas décadas.

A parte de su aspecto lúdico, los juegos de mesa cuentan además con un factor didáctico. Todos los juegos de mesa ayudan a desarrollar ciertas capacidades en mayor o menor medida. Como lo define Blasco (2014), un juego de mesa es «un entretenimiento que nos permite relacionarnos con otras personas cara a cara, y en la mayoría de las ocasiones permite que nuestro cerebro trabaje tanto para comprender el reglamento del juego como para desarrollarlo» (p.19).

Juegos de mesa como recurso didáctico

Podemos encontrar numerosos docentes que defienden la inclusión de los juegos de mesa en el proceso educativo, como es el caso de Marc Fresquet, profesor y creador de diversos juegos de mesa. Según Fresquet (2019), el uso de los juegos de mesa como herramienta didáctica puede aportar múltiples ventajas.

Los juegos de mesa requieren el uso de distintas habilidades y ejercitan la mente. Favorecen capacidades como el razonamiento o la memoria. Promueven el desarrollo de las capacidades sociales y emocionales fomentando la comunicación y la empatía. Enseñan valores y pautas de convivencia. Además, los juegos de mesa fomentan el desarrollo de la imaginación y la creatividad.

Los juegos de mesa pueden favorecer muchos aspectos del desarrollo, tanto a nivel cognitivo, emocional o social. Proporcionan un entorno donde los niños pueden relacionarse y expresarse, fomentando la autoestima y la libertad de expresión, aspectos necesarios para el desarrollo creativo. Además, suponen un recurso material que los niños pueden manipular y con el que pueden experimentar directamente, de forma que capta su atención y motiva su participación en las actividades.

Elementos de un juego de mesa

Para conocer los elementos que componen un juego de mesa tomamos como referencia el análisis que realiza Tracy Fullerton (2014), diseñadora de juegos, educadora y escritora, en su obra *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*.

Aunque su trabajo como diseñadora se centra sobre todo en el mundo de los videojuegos, en esta obra realiza un análisis que se basa en la experiencia lúdica y que es aplicable a cualquier tipo de juego. Como comenta, si comparamos un videojuego con una partida de cartas, a primera vista no tienen mucho en común y podemos decir que son actividades muy distintas. Sin embargo, comparten una serie de características que hacen que reconozcamos ambas experiencias como un juego.

Fullerton (2014), describe el juego como un sistema compuesto por *elementos formales* y *elementos dramáticos*. Un juego, sea del tipo que sea, ofrece una experiencia que provoca una sensación particular. Esto es posible gracias a los distintos elementos que lo componen y a la forma de integrarlos en el juego.

Los elementos formales son comunes a todos los juegos. Son aquellos que constituyen su estructura, sin los cuales no estaría completo.

En este sentido, Fullerton distingue entre los siguientes elementos formales:

Jugadores. El jugador es el elemento principal en esta actividad. Sin jugadores, no hay juego. Son protagonistas activos, que participan en el juego y aceptan las normas de forma voluntaria.

Objetivo. A diferencia de otras actividades de entretenimiento, los juegos plantean un objetivo específico que los jugadores deben conseguir. Este elemento guía y motiva al jugador a terminar el juego. Si no existe una meta el jugador pierde el interés y se implica menos en el juego.

Procedimiento o Mecánica. Son las acciones que los jugadores deben llevar a cabo para conseguir los objetivos, es decir, las instrucciones básicas para avanzar en el juego. El procedimiento guía el comportamiento del jugador durante la partida, como por ejemplo lo que debe hacer en cada turno.

Reglas. Descripción detallada de las normas del juego y de los objetos o elementos que lo componen. Las reglas explican específicamente lo que se puede o no se puede hacer para llegar al objetivo, así como la preparación del juego o la forma de actuar en distintas situaciones que puedan surgir.

Recursos. Son objetos u otros elementos de valor que el jugador debe manejar y gestionar para avanzar en el juego. Estos elementos son los que permiten conseguir el objetivo y son valorados por su utilidad y escasez.

Conflicto. Son los obstáculos que hacen más difícil lograr el objetivo. Los procedimientos y las reglas guían y limitan las acciones de los jugadores para impedir que el jugador consiga el objetivo directamente. De esta forma, el jugador tiene que buscar la forma de superar las dificultades.

Límites. Separan y delimitan el entorno del juego, es decir, el espacio donde las reglas y los procedimientos son aplicables. Son los que determinan el espacio donde se desarrolla el juego. Estos límites pueden ser reales, como por ejemplo el tablero en un juego de mesa o un campo de juego. También pueden ser establecidos de forma conceptual, como un acuerdo social. Por ejemplo, una persona que no ha accedido a jugar estaría fuera de los límites del juego, aunque se encuentre en la misma habitación.

Resultado. Se refiere al desenlace del juego, como por ejemplo que alguien gane o pierda. Este resultado debe ser incierto, es decir, no debe conocerse hasta el final. Si los jugadores pueden anticipar el resultado del juego, perderán interés y dejarán de jugar. Por ejemplo, si se

da el caso que un jugador va tan avanzado en el juego que resulta imposible superarle, los demás no tienen la motivación de seguir jugando ya que hagan lo que hagan no ganarán. Que un juego sea interesante, depende en gran medida de la incertidumbre que produce no conocer cuál será el resultado.

Los elementos formales proporcionan la base para el diseño de cualquier juego. Suponen el punto de partida y la manera de integrarlos en el sistema de juego puede determinar que se desarrolle de forma adecuada.

Sin embargo, para que un juego capte la atención de los jugadores, es necesario tener en cuenta otros aspectos que Fullerton denomina elementos dramáticos. Estos elementos son capaces de involucrar al jugador y le permiten conectar emocionalmente con el juego. Algunos de estos elementos son:

Reto. Un juego plantea un reto que supone, como ya comentamos, superar una serie de obstáculos para conseguir el objetivo. La dificultad de este reto puede determinar que la experiencia de juego sea motivadora, o por el contrario, resulte frustrante. La complejidad del desafío planteado debe ser equilibrado y acorde con las posibilidades de los jugadores, es decir, que sea posible conseguirlo, pero que tenga cierta dificultad para motivar al jugador a participar.

Jugabilidad. Un juego sigue un procedimiento y unas reglas, sin embargo, debe permitir cierta libertad. Es decir, el juego debe ofrecer múltiples posibilidades dentro de su estructura. De este modo, se mantiene la atención del jugador durante la partida ya que puede tomar decisiones que afectan al transcurso del juego.

Premisa. Una forma de captar la atención de los jugadores es plantear una premisa que proporcione el contexto del juego. Este elemento favorece la interacción con los elementos formales e introduce al jugador en el mundo del juego.

Historia. Algunos juegos recurren a una historia para que el jugador se involucre aún más en su desarrollo. La premisa ofrece el punto de partida, la historia se va desarrollando con el juego. Puede incluir personajes, ser una historia de trasfondo, o evolucionar dependiendo de las acciones que se realicen en el juego.

Entre los elementos dramáticos, el reto y la jugabilidad son elementos básicos, imprescindibles en el juego. Sin embargo, la premisa y la historia son elementos más complejos que no se incluyen en todos los juegos. Estos últimos no son totalmente necesarios, de hecho, podemos encontrar juegos muy populares que no plantean una historia, pero si se incluye de forma adecuada en el juego, puede ser una motivación extra para el jugador.

Según Fullerton, la combinación de los elementos formales y dramáticos genera las dinámicas de juego, es decir, la forma en que se desarrolla e interactúan los jugadores. Al contrario que los procedimientos y las reglas, la dinámica del juego no es algo fijo, sino que se desarrolla de forma distinta dependiendo de las decisiones que toman los jugadores en cada partida.

Como hemos visto, los juegos comparten una serie de características en relación a la experiencia lúdica que proporcionan. El análisis que realiza Fullerton nos permite conocer mejor la estructura de un juego y los elementos que se deben tener en cuenta a la hora de diseñarlo. Sin embargo, como ella misma comenta, esta forma de estructurar un juego no debe plantarse como una norma fija, sino que hay que considerarla una base para experimentar y llegar a una idea innovadora.

Juegos de mesa y creatividad

Todos los juegos, sean del tipo que sean, fomentan la creatividad en cierta medida. Sin embargo, existen juegos de mesa que están específicamente diseñados para fomentar el desarrollo creativo del jugador. Estos juegos no sólo se utilizan con un fin lúdico, sino que muchos de ellos se han introducido en las aulas como herramienta didáctica. A continuación podemos ver algunos ejemplos.

Monster Kit

Se trata de un juego creado por Manuel Sánchez Montero, profesor de primaria, autor de literatura infantil y diseñador de diversos juegos de mesa educativos. Como ya se comentó, es un gran defensor de la introducción de los juegos en el proceso educativo y en sus clases aplica tanto la gamificación como el aprendizaje basado en juegos.

Como comenta Sánchez (2020) en una entrevista, la idea de Monster Kit se le ocurrió mientras impartía una clase en la que explicaba las figuras geométricas. Con el fin de motivar a sus alumnos, creó personajes a partir de estas formas, consiguiendo que mostraran un mayor interés en la clase. Mediante este recurso, añade un componente emocional que conecta a los alumnos con los contenidos.



Fig. 1. Monster Kit

A partir de esta idea inicial, se plantea diseñar un juego añadiendo otros elementos como las partes del cuerpo, colores, números o letras. De este modo, surge una herramienta educativa con múltiples posibilidades de juego y que permite trabajar distintas capacidades.

Monster kit se compone de 50 cartas divididas en cinco colores donde cada uno representa una parte de un monstruo (forma del cuerpo, ojos, boca, nariz y accesorios). En la modalidad principal el jugador debe dibujar un monstruo que cree a partir de las cartas.

Aunque es un juego pensado para los más pequeños, a partir de los tres años, propone otros modos de juego más complejos que se adaptan a distintas edades. La modalidad básica se puede complementar con otras actividades, como añadir una descripción del personaje. Las cartas también incluyen una sílaba y una puntuación. Estos elementos se utilizan en modalidades más avanzadas, y permiten otras acciones como poner nombre al monstruo o contar los puntos.

Este juego incluye diferentes formas de jugar que permiten trabajar distintas disciplinas. Ofrece la posibilidad de inventar reglas gracias a su versatilidad, y además incluye cinco cartas en blanco para que los jugadores puedan añadir elementos de elección y proponer nuevos retos.

El juego también incluye recursos online (muchos en la página web del autor, <http://elmaestromanu.com/>) que se actualizan periódicamente y que aumentan las posibilidades como nuevos modos de juego o plantillas para dibujar los monstruos entre otros.

Según comenta el autor en su página web, este juego permite trabajar capacidades como la identificación de formas y colores, el razonamiento lógico y espacial o la socialización y adquisición de normas, así como el desarrollo emocional. Fomenta la lectura y la escritura y

la comprensión matemática. Además, fomenta el desarrollo creativo mediante la invención de un personaje, aplicando habilidades artísticas, narrativas y expresivas.

Como lo define Sánchez (2020), Monster Kit es «una caja de creatividad».

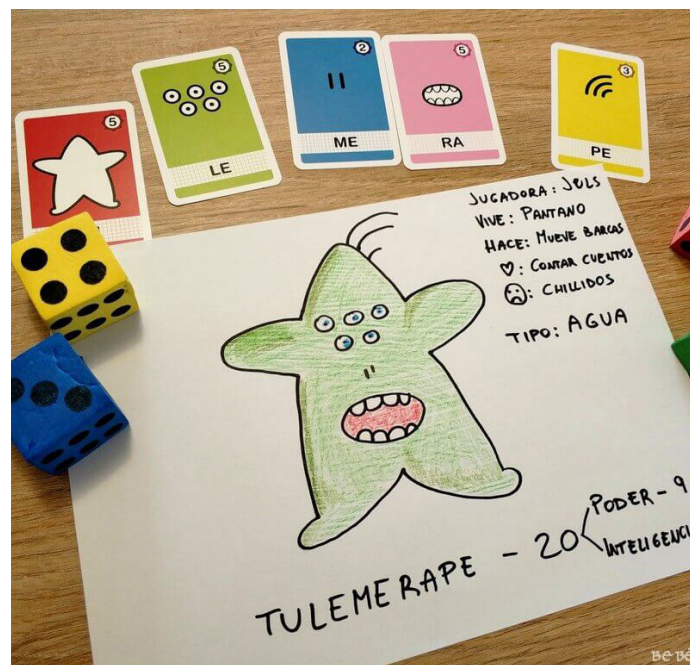


Fig. 2. Monster Kit

Imagine

Se trata de un juego muy popular que se usa tanto a nivel educativo como para jugar en familia. Se compone de 60 cartas transparentes que contienen distintas imágenes, como símbolos, figuras geométricas, figuras humanas, o distintos objetos entre otros. También incluye 65 tarjetas con 16 conceptos cada una. Por turnos, cada jugador coge una carta de enigma y elige uno de los conceptos, que debe explicar manipulando las cartas transparentes. Debe escoger las cartas que crea necesarias y superponerlas o moverlas para dar pistas al resto, que deben adivinar el concepto. Las cartas transparentes y la variedad y sencillez de las imágenes, permiten infinitas posibilidades. Los jugadores deben hacer uso de su creatividad y su capacidad para la asociación de conceptos para generar otros.

Como explica la psicóloga educativa María Jesús Campos (2019), este tipo de juegos tienen una gran versatilidad ya que es posible adaptarlos a distintas situaciones y utilizarlos como herramienta didáctica en diferentes áreas. En su caso, utiliza juegos de mesa como Imagine en sus talleres, como recurso para trabajar la gestión emocional de menores con dificultades de aprendizaje. Considera que los juegos de mesa proporcionan un entorno de confianza y seguridad que le permite conectar con los niños de forma más cercana.



Fig. 3. Imagine

Campos propone algunos usos de este juego para trabajar distintas habilidades, como introducir los temas que se crean oportunos dependiendo de los aspectos que se quiera trabajar. Por ejemplo, incluir temáticas emocionales, introducir un elemento narrativo para trabajar la expresión oral y escrita, o incluir contenido de cualquier materia que se quiera repasar.

Este juego aporta múltiples beneficios. Para empezar, supone un gran incentivo que capta el interés de los niños y los predispone a participar. Debido a su diseño, es un juego muy llamativo tanto para niños y como para adultos. Por otro lado, la mecánica del juego permite



Fig. 4. Imagine

ejercitar capacidades cognitivas como la agilidad mental y el razonamiento. El jugador debe seleccionar las imágenes y combinar distintos conceptos en un tiempo determinado, por lo que debe pensar y actuar con rapidez. Además, supone un gran recurso para desarrollar la creatividad. El jugador debe asociar conceptos básicos para generar otros más complejos, lo que requiere aplicar el pensamiento creativo y la imaginación.

Kibo Factory

Kibo Factory es una editorial de juegos de mesa para niños de 6 a 12 años que se centran en el desarrollo de la creatividad. Actualmente, han publicado seis juegos que proponen diversas actividades creativas.

Inventa Kit es el primer juego que sacaron al mercado. Este juego propone la creación de inventos a partir de una serie de retos. El juego proporciona 15 tarjetas con retos y otras 15 tarjetas con ilustraciones de distintas escenas que sirven de inspiración. Combinando una tarjeta de cada tipo, el niño debe crear el invento que se propone en el reto partiendo de los elementos que aparecen en las ilustraciones.



Fig. 5. Inventa Kit

A partir de este juego, Kibo publica otros tres con una mecánica similar basada en la creación de inventos: *Superpowers*, *Robot* y *Space*. En este caso, los juegos plantean 40 retos diferentes cada uno, pero con una premisa distinta que sitúan al jugador en diferentes contextos.

Space es un juego que propone como punto de partida un viaje espacial que protagonizan un astronauta y una marciana. Plantea diferentes retos que el jugador deberá resolver con inventos para ayudarles a completar su viaje.

Superpowers pretende fomentar el cuidado del medioambiente además de la creatividad. Los niños deben crear inventos a partir de los retos para crear un mundo más ecológico.



Fig. 6. *Space, Superpowers y Robot*



Fig. 7. *Robot*

Robot propone como objetivo ayudar a un robot a superar los obstáculos de su vida cotidiana mediante los inventos. A parte de la creatividad, este juego pretende fomentar la tolerancia y la diversidad, ya que presenta un personaje diferente que intenta encajar en un mundo normal. Ayudando al robot a superar las barreras que se plantean, el niño aprende a aceptar a todos, aunque sean diferentes.

Además de estos juegos, Kibo propone otros dos que utilizan técnicas distintas a los anteriores para fomentar la creatividad: *Thinko* y *Nubes*.

Thinko propone dar usos alternativos a objetos cotidianos. Consta de diversas cartas que ilustran localizaciones o contextos y de una serie de fichas que representan objetos. En cada turno, se selecciona un lugar y un objeto al azar y los jugadores deben dar usos alternativos a que le pueden dar al objeto en dicho lugar. Gana el jugador que escriba cinco aplicaciones de ese objeto distintas de la original.



Fig. 8. Thinko

Nubes se basa en el fenómeno psicológico de la pareidolia, es decir, la tendencia a ver figuras reconocibles a partir de formas abstractas. El juego proporciona fichas que representan nubes con diferentes formas, a partir de las cuales el jugador debe construir distintos objetos para que el resto lo adivine.



Fig. 9. Nubes

Como podemos ver en su web www.kibofactory.com, además de poder adquirir los juegos, esta editorial plantea un proyecto que va más allá del aspecto lúdico. Beatriz Sigüenza, creadora de lo que denomina el método Kibo y principal diseñadora de los juegos, propone su uso como herramienta didáctica tanto en el ámbito familiar como escolar. De hecho, muchas escuelas han implementado estos juegos como recurso educativo. Según la diseñadora, el método propuesto prepara al niño para la vida adulta. Proporciona los medios y la inspiración necesaria para desarrollar su creatividad mediante procesos creativos reales. Además, le permite explorar sus habilidades para descubrir su talento.

Juegos de mesa narrativos

Entre los juegos que fomentan la creatividad, podemos encontrar un tipo específico que desarrollan la creatividad a través de los cuentos o la narración de historias: los juegos narrativos, también llamados juegos *storytelling*. Estos juegos implican que el jugador desarrolle su creatividad narrativa mediante la creación de un relato u otro tipo de narración. Además, benefician otros aspectos de la capacidad creativa y contribuyen al desarrollo de distintas capacidades y habilidades. Vemos algunos ejemplos:



Fig. 10. Story Cubes

Rory's Story Cubes

Como se explica en su web www.storycubes.com, las imágenes más simples potencian la imaginación, por lo que, su diseñador Rory O'connor, tuvo la idea de utilizarlas como base para contar una historia. De esta forma nace el juego Story Cubes, uno de los juegos narrativos más conocidos y utilizados en educación.

Se compone de varios dados con dibujos y símbolos en sus caras. Tras tirar los dados, el jugador debe inventar una historia que conecte los dibujos que muestra la tirada. Cuenta con numerosas expansiones que ayudan a completar la experiencia narrativa. Es un juego muy sencillo, pero que tiene mucho éxito tanto a nivel lúdico como educativo, y se aplica para fomentar la creatividad narrativa, o incluso como herramienta para practicar otros idiomas.



Fig. 11. Story Cubes

Faraway

En Faraway los jugadores deben inventar una historia de forma colectiva combinando fantasía y realidad. Como punto de partida propone diversos personajes y una serie de cartas que representan dos tipos de situaciones, hechos fantásticos y situaciones cotidianas. El desarrollo del juego se divide en 6 capítulos que guían la historia y plantean distintas preguntas para que el relato avance.

Como comenta Diego Tomé (2019), psicólogo y creador del juego este juego de mesa, Faraway supone una herramienta muy útil para trabajar la escritura creativa y la narración, fomentando así el desarrollo del lenguaje, la adquisición de vocabulario o el interés por la literatura. También puede tomarse como punto de partida para la resolución de conflictos y aportar distintas visiones de una situación. Además, permite trabajar habilidades socioemocionales como la empatía, la cohesión de grupo o la inclusión.

Se trata de un juego con gran potencial creativo que puede adaptarse a distintos objetivos. En su página web www.diegotome.com, Tomé además propone algunas aplicaciones didácticas de Faraway así como otras actividades creativas.



Fig. 12. Faraway



Fig. 13. Faraway

Érase una vez

Es un juego de cartas inspirado en los cuentos de hadas. Propone contar una historia combinando diferentes elementos relacionados con los cuentos clásicos (princesas, hadas, castillos, reinos...).

Consta de dos tipos de cartas. Por un lado, una serie de elementos narrativos como personajes, lugares y objetos. Por otro lado, las cartas de desenlace que describen distintos finales para el cuento. Cada jugador comienza con varias cartas de elementos, y una de desenlace.

La historia se va formando entre todos los jugadores. En cada turno, cada jugador va usando sus cartas como inspiración para contar el relato hasta que otro jugador lo interrumpa por medio de una serie de cartas y acciones especiales. Gana el jugador que se descarte y consiga conducir el relato hacia el final que describe su carta de desenlace.

Al igual que el juego anterior, fomenta la creatividad narrativa y la colaboración, y es posible adaptarlo fácilmente a distintos fines didácticos.



Fig. 14. Érase una vez

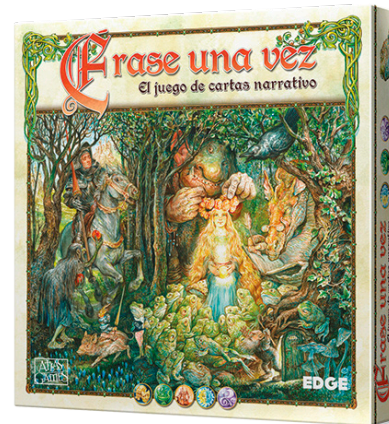


Fig. 15. Érase una vez

Dixit

Dixit es un juego que ha ganado diversos premios y que destaca por unas ilustraciones muy elaboradas. El juego principal consta de 84 cartas ilustradas con una estética surrealista y que evocan mundos fantásticos, permitiendo así múltiples interpretaciones. El juego cuenta con distintas versiones y expansiones, sumando en total más de 500 cartas realizadas por distintos ilustradores en cada edición.

La mecánica de juego es muy sencilla y permite desarrollar la capacidad creativa y narrativa de los jugadores. Para empezar, se reparten seis cartas por jugador. El narrador, que es un jugador diferente en cada ronda, describe una de sus cartas con una palabra, frase o narración breve, sin mostrarla. El resto de jugadores escoge de su mano una carta que pueda encajar con esta descripción y se mezclan. Luego deben averiguar cuál es la carta del narrador mediante votaciones.

El desafío del juego consiste en realizar una descripción creativa, ya que el narrador solamente puntúa si algunos, pero no todos los jugadores descubren su carta. Es decir, si la pista es muy evidente, todos acertarán, y si es muy complicada no acertará ninguno, por lo que debe describir la carta de tal modo que sólo algunos averigüen cuál es su carta.

Aunque no suponga contar una historia, Dixit también puede considerarse un juego narrativo, ya que es necesario aplicar la creatividad narrativa para describir las ilustraciones. Como el resto de juegos narrativos, Dixit también puede ser una gran herramienta educativa para fomentar la creatividad, las relaciones sociales o la expresión oral entre otros.



Fig. 16. Dixit

En los ejemplos que hemos visto encontramos juegos muy diversos pero que tienen algo en común, son herramientas educativas idóneas para el desarrollo de capacidades muy variadas, entre las que podemos destacar la creatividad. Los juegos de mesa en general desarrollan capacidades cognitivas, emocionales y sociales. Estos juegos además aplican técnicas creativas que permiten ejercitar aspectos específicos de la creatividad, como la creatividad artística, la asociación de conceptos o la resolución de problemas.

Este tipo de juegos se pueden adaptar fácilmente a diferentes usos y a los objetivos educativos en distintas áreas. La mayoría de juegos que hemos analizado están basados en elementos básicos e imágenes sencillas e interpretables, lo que permite potenciar el desarrollo creativo. Como comenta el profesor Pepe Pedraz (2019), «los juegos que basan su mecánica principal en la iconografía tienen un potencial enorme» (p.205).

Esto se debe a varias razones. Sus reglas tienden a ser sencillas y pueden adaptarse a distintas situaciones. Permiten realizar actividades creativas mediante la asociación de ideas, la narración o la improvisación. Suelen permitir un gran número de jugadores, lo que favorece las relaciones sociales. Además, fomentan la integración al utilizar imágenes e iconos universales, entendibles por todos.

Podemos destacar los juegos narrativos como una herramienta que permite trabajar la creatividad narrativa y expresiva. Los cuentos se relacionan directamente con la infancia. Este recurso proporciona un referente de fantasía e imaginación y contribuye al desarrollo creativo en la infancia. Por sus características, el cuento supone un recurso didáctico óptimo para motivar al niño y desarrollar su creatividad. De esta forma, es necesario abrir otra línea de investigación que permita conocer más a fondo las características y aplicaciones didácticas del género narrativo y el cuento.

Narrativa

La narrativa es un género literario que se compone de tres elementos básicos: el narrador, la historia y el discurso. Es decir, quién lo cuenta, qué cuenta y cómo lo cuenta. Como lo define Valles (2008) «el relato de una historia por un narrador» (p.28). Dentro del género narrativo podemos encontrar la novela, el relato corto, o el cuento entre otros.

El cuento

Según la RAE, un cuento es una «narración breve de ficción». Toledo (2005) propone otra definición más amplia en su obra *El valor educativo del cuento*:

El cuento es un relato breve, oral o escrito, de algo ficticio o real que a lo largo del tiempo se ha ido adaptado al momento histórico donde se ha contado, y que ha tenido un valor formativo utilizando para ello las emociones que provocan en el que lo escucha. (p.9)

A lo largo de la historia, el cuento va evolucionando y pasa de la oralidad a la escritura, del anonimato a la autoría y de la cultura popular a la literatura. De esta forma, podemos diferenciar entre dos tipos de cuento, popular y literario.

El cuento popular, como explica Vallés (2008), es una forma narrativa breve de ficción, que se caracteriza por ser anónimo y transmitirse de forma oral. Su origen está relacionado con los mitos y las leyendas. Ha estado siempre presente en todas las culturas, siendo una expresión de las creencias populares que depende del contexto histórico y social en el que se cuente.

El cuento literario tiene su origen en el popular. En este caso su transmisión no es oral, sino escrita, y se conoce su autor.

Existen muchos tipos de cuentos con temáticas y objetivos muy diversos. Podemos encontrar cuentos fantásticos, educativos, fábulas etc. Pero, como comenta Vallés, sea del tipo que sea, el cuento tiene unas características que lo definen.

A parte de su brevedad, suele tener una única temática y está limitado en el espacio y en el tiempo. Es decir, es una narración simple que suele girar en torno a una única idea. De esta forma, el cuento recurre a la síntesis, la abreviación y linealidad temporal, así como al uso de un número reducido de personajes, para resaltar el mensaje principal.

Como explica Toledo (2005), los cuentos son unos de los principales puntos de referencia durante la infancia. El cuento supone una herramienta de socialización básica en la infancia y un medio de comunicación esencial entre el niño y el adulto.

A lo largo de la historia, el cuento ha tenido vital importancia como herramienta pedagógica, tanto en el ámbito cultural y familiar como a nivel escolar, favoreciendo la expresión oral y escrita.

Según Trigo (como se citó en Toledo 2005), el cuento contribuye al desarrollo de múltiples capacidades. Favorece el desarrollo intelectual, la atención y la memoria. Estimula el desarrollo emocional. Ayudan al niño a comprender el mundo que le rodea. Fomentan el desarrollo de la fantasía y la creatividad. Satisface la necesidad de juego. Fomenta la lectura, y, además, promueve la comunicación y asimilación de valores.

Elementos y estructura

Un texto narrativo sigue una estructura y se compone de una serie de elementos. Aunque las historias pueden ser contadas de muchas formas, normalmente comparan unos elementos básicos y un patrón estructural.

Elementos Narrativos

Podemos analizar los elementos básicos que componen un texto narrativo, siguiendo la clasificación que propone Valles (2008).

Este autor diferencia entre los elementos diegéticos, relativos al argumento de la historia: acciones, personajes, espacio y tiempo; y los elementos extradiegéticos, relacionados con el acto narrativo: narrador, visión, y el lector o espectador.

Acontecimientos: Son los sucesos y acciones que experimentan los personajes. Se ordenan de forma cronológica y causal, marcando el transcurso del relato.

Personajes: Son los actores de la historia. Podemos definir el personaje desde dos puntos de vista o dimensiones, categórica y funcional. Por un lado, sus características internas y externas, es decir, su personalidad y su físico. Por otro lado, la función que tiene en el relato o las acciones que lleva a cabo.

Espacio: Podemos definirlo como el entorno donde transcurre la historia. La visión de Valles (2008) profundiza más en este concepto y distingue entre tres planos espaciales: situacional, referido a la localización, actuacional o el ámbito de actuación de los personajes, y representativo, o la forma de configurar el espacio.

Tiempo: El tiempo de una historia permite ordenar la cronología del relato, ya sea lineal o no. Además, determina el momento de la acción, así como duración de los acontecimientos. Este elemento es fundamental para situar al lector o espectador en una época y un momento determinado y, además, le permite entender el transcurso del relato.

Narrador: Es la persona o la voz que cuenta el relato. Dependiendo de su relación con la historia podemos distinguir entre dos tipos de narradores: heterodiegético, si el narrador es ajeno al relato, y homodiegético, si el narrador es un personaje que forma parte de la historia. Dentro de este último caso podemos diferenciar el autodiegético, en el que el narrador es el propio protagonista.

Visión: Está relacionado con el narrador y hace referencia al punto de vista de un relato, es decir, desde qué perspectiva se cuenta la historia. Como por ejemplo si se cuenta en primera o tercera persona.

Espectador/Lector: Es el destinatario de la comunicación narrativa. Podemos distinguir entre dos tipos. Por un lado, el espectador empírico, la persona real que escucha o lee el relato. Y por otro, el espectador o lector implícito, es decir, el tipo de persona para la que se crea el relato.

Estructura Narrativa

Toda narración tiene una estructura, es decir, la forma en que se presenta la historia y se ordenan los acontecimientos. Esta estructura tiene como función ofrecer la información de la manera más clara posible para que sea entendida por el receptor, así como captar y mantener su atención durante el transcurso del relato.

Según su estructura básica, los textos narrativos se pueden dividir en tres partes que marcan el transcurso de la historia: planteamiento, nudo y desenlace. La primera parte corresponde a la introducción, en la que se presentan los personajes principales y el contexto en el que se desarrolla. Aquí se sientan las bases para que la historia sea asimilada. La función de este primer acto es ofrecer la información necesaria para comprender el resto de la historia. La siguiente etapa, el nudo, se inicia normalmente con un detonante, es decir algún acontecimiento que genera un conflicto. Esto provoca

una serie de acciones que comprenden el desarrollo del relato, en el que transcurre la acción de la historia. Por último, el desenlace muestra cómo se resuelve la historia, es decir la resolución del conflicto.

Existen numerosos estudios que profundizan en el análisis de la estructura narrativa y tratan de establecer los elementos y la estructura que comparten la mayoría de discursos narrativos. De esta forma, podemos encontrar distintos autores, que, desde diferentes puntos de vista y disciplinas, establecen patrones similares para definir la estructura narrativa. Vemos algunos ejemplos.

Vladimir Propp

En 1928, el antropólogo y lingüista ruso Vladimir Propp analizó la estructura narrativa de los cuentos fantásticos de la cultura rusa en su obra *Morfología del cuento*. En su estudio observó coincidencias en la estructura y los elementos de todos estos relatos. Según Propp (2000), existen 31 etapas que componen la mayoría de los cuentos a las que llamó funciones. No tienen por qué aparecer todas, pero suelen tener el mismo orden en el transcurso del relato. Estas funciones están basadas en cuentos fantásticos, por lo que, en algunos puntos describen acciones muy concretas de este tipo de cuentos, pero igualmente aplicables a otros contextos.

Funciones de Propp:

1. Alejamiento (un miembro de la familia se aleja).
2. Prohibición (recae sobre el protagonista).
3. Infracción (se transgrede la prohibición).
4. Investigación (el agresor intenta obtener noticias).
5. Información (el agresor recibe informaciones sobre su víctima).
6. Engaño (el agresor intenta engañar a su víctima).
7. Complicidad (la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar).
8. Fechoría o Carencia (el agresor daña a uno de los miembros de la familia o le falta algo a uno de ellos).
9. Mediación o momento de transición (se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, que llega al héroe y le hace partir).
10. Acción contraria (el héroe acepta o decide actuar).
11. Partida (el héroe se va de su casa).
12. Función del donante (el héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico).
13. Reacción del héroe (ante las acciones del donante).
14. Recepción del objeto mágico (por parte del héroe).
15. Viaje (el héroe es conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda).
16. Combate (el héroe y su agresor se enfrentan).
17. Marca (el héroe recibe una marca).
18. Victoria (el agresor es vencido).
19. Reparación (la fechoría inicial es reparada o la carencia colmada).
20. La vuelta (el héroe regresa).
21. Persecución (el héroe es perseguido).
22. Socorro (el héroe es auxiliado).
23. Llegada de incógnito (el héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca).
24. Pretensiones engañosas (un falso héroe reivindica algo que no le corresponde).
25. Tarea difícil (que se propone al héroe).
26. Tarea cumplida (la tarea es realizada).
27. Reconocimiento (el héroe es reconocido).
28. Descubrimiento (el falso héroe o agresor, queda desenmascarado).
29. Transfiguración (el héroe recibe una nueva apariencia).
30. Castigo (el falso héroe o el agresor es castigado).
31. Matrimonio (el héroe se casa y asciende al trono).

(Propp, 2000, pp. 38-72)

Además, Propp define los tipos de personajes en relación a la función que tienen en el cuento, lo que denomina las *esferas de acción*, es decir, el reparto de las funciones entre los personajes. El agresor, el donante, el auxiliar, la princesa y el padre, el mandatario, el héroe, el antagonista o falso héroe (Propp, 2000, pp. 91-92).

Gianni Rodari

En relación al trabajo de Propp podemos hablar del escritor y pedagogo italiano Gianni Rodari. En 1973 publica la obra *Gramática de la Fantasía*, un libro dirigido a los docentes en el que describe distintas estrategias y actividades para fomentar la creatividad narrativa en los alumnos. Este estudio se basa en su propia experiencia como pedagogo y en las actividades realizadas con alumnos.

Rodari (2005), dedica un capítulo a la teoría de Propp y su aplicación para el desarrollo de la capacidad narrativa. De esta forma, pone en práctica esta teoría utilizando lo que denomina las cartas de Propp con un grupo de alumnos a modo de juego. Para ello, construye una baraja con ilustraciones a partir de 20 de las funciones que proponía Propp. A partir de estas cartas los niños son capaces de construir historias con una diversidad de temáticas muy amplia. Como explica Rodari, las fun-

ciones de Propp permiten construir un número infinito de historias ya que las interpretaciones pueden ser ilimitadas.

La lista reducida de Rodari quedaría así:

1. Prohibición
2. Infracción
3. Daño
4. Partida del héroe
5. Misión encomendada
6. Encuentro con el donante del talismán mágico
7. Talismán
8. Aparece el antagonista
9. Poderes diabólicos del antagonista
10. Duelo
11. Victoria
12. Regreso
13. Llegada a casa
14. El falso héroe
15. Reconocimiento del héroe
16. Desenmascaramiento del falso héroe
17. Pruebas difíciles
18. Reparación del daño
19. Castigo del antagonista
20. Boda

(Rodari, 2005, p. 74)

Joseph Campbell

Uno de los principales referentes en el estudio de la estructura narrativa es el mitólogo y escritor estadounidense Joseph Campbell. En este caso, realiza un análisis desde el punto de vista mitológico. En su investigación encontró un patrón básico que se repetía en muchos relatos de la mitología clásica que denominó *monomito* o *viaje del héroe*, como describe en su obra *El héroe de las mil caras* publicada originalmente en 1949.

Campbell, divide la estructura narrativa en 17 etapas repartidas en 3 actos.

La Partida:

1. La llamada de la aventura
2. El rechazo de la llamada
3. La ayuda sobrenatural
4. El cruce del primer umbral
5. El vientre de la ballena

La Iniciación:

6. El camino de las pruebas
7. El encuentro con la felicidad
8. La tentación

9. La reconciliación con el padre
10. La apoteosis
11. El don final o gracia última

El Regreso:

12. La negativa a regresar
13. La huida mágica
14. El rescate del exterior
15. El cruce del umbral de regreso
16. La posesión de los dos mundos
17. La libertad para vivir

(Campbell, 1959, pp. 53-218)

Christopher Vogler

Siguiendo el trabajo de Campbell, el guionista de Hollywood Christopher Vogler adaptó el viaje del héroe para su uso en guiones de cine. Su obra *El viaje del escritor* es un referente para muchos escritores ya que se trata de una guía en la que propone su versión de la estructura narrativa planteada por Campbell.

En este caso, la reduce a 12 etapas de viaje, divididas también en tres actos.

Primer acto:

1. El mundo ordinario
2. La llamada de la aventura
3. El rechazo de llamada
4. El encuentro con el mentor
5. La travesía del primer umbral

Segundo acto:

6. Las pruebas aliados y enemigos
7. La aproximación a la caverna
8. La odisea
9. La recompensa

Tercer acto:

10. El camino de regreso
11. La resurrección
12. El retorno con el elixir

(Vogler, 2002, p. 44)



Fig. 17. El viaje del héroe

Vogler (2002) explica el camino que recorre el héroe de la siguiente forma:

1. Los héroes se nos presentan en el mundo ordinario, donde
2. Reciben la llamada de la aventura.
3. Inicialmente se muestran reticentes o bien rechazan la llamada, pero
4. Un mentor los anima a
5. Cruzar el primer umbral e internarse en el mundo especial, donde
6. Encontrarán pruebas, aliados y enemigos.
7. Se aproximan a la caverna más profunda, atravesando un segundo umbral
8. Donde empezará su odisea o calvario.
9. Se apoderarán de su recompensa y
10. Serán perseguidos en el camino de regreso al mundo ordinario.
11. Cruzan un tercer umbral, experimentan una resurrección y esta vivencia los transforma.
12. Retornan con el elixir, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario. (p. 58)

Además de esta estructura, también define 8 arquetipos de personajes: el héroe, el mentor, el guardián, el heraldo, la figura cambiante, la sombra, el embaucador (Vogler, 2002, p. 63).

Al igual que ocurre con las esferas de acción que plantea Propp, el tipo de personaje depende de la función que tiene en el relato.

Robert McKee

Analizando otro tipo de secuencias narrativas encontramos la que propone Robert McKee. Se trata de una estructura sencilla, basada en su experiencia como guionista de cine y que se puede aplicar a la creación de cualquier relato.

En su obra *El guion*, un estudio detallado de la estructura y los elementos que componen una obra narrativa como puede ser un guion cinematográfico. Según McKee (2009), la estructura narrativa es «una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo.» (p.53).

Plantea que toda historia se compone de cinco partes o momentos clave:

Incidente incitador. Es el primer acontecimiento importante de la historia, el que pone en marcha su desarrollo. A partir de este incidente se generan las siguientes etapas del relato. Como explica McKee (2009) «debe cambiar radicalmente el equilibrio de fuerzas que exista en la vida del protagonista.» (p.233). Es decir, este acontecimiento obliga al protagonista a dejar su entorno cotidiano y adentrarse en una aventura desconocida.

Complicaciones progresivas. En esta etapa, el protagonista intenta conseguir su objetivo, pero se debe enfrentar a diversos obstáculos que se van complicando de forma progresiva. Es decir, se le presentan cada vez más conflictos que debe superar. Los conflictos son fundamentales para crear una historia, o como expone McKee «en una historia nada avanza si no es a través de conflictos.» (p.257).

La crisis. Supone un momento que pone al protagonista frente un dilema trascendental. Tras pasar por las complicaciones durante el transcurso de la historia, llega al último conflicto que le obliga a tomar una decisión determinante para conseguir su objetivo, ya que, dependiendo de su actuación puede salir ganando o perdiendo. Este momento muestra la auténtica naturaleza del protagonista.

El clímax. La crisis da paso al clímax, el momento de mayor intensidad y tensión de la historia. Tras superar el dilema y tomar una decisión, el protagonista pasa a la acción y debe enfrentarse a las fuerzas antagonistas. Este momento supone un cambio irreversible para el protagonista y su entorno. Como explica McKee, el clímax debe estar cargado de significado, es decir, debe dar sentido a la historia así como provocar emociones en el espectador.

La resolución. Esta etapa muestra el desenlace de la historia y sus consecuencias. En este momento se conoce la resolución del conflicto, así como el efecto que produce en el protagonista y su entorno. Además, supone un momento de calma tras la tensión provocada por el clímax, necesario para que el espectador asimile el final.

Ken Adams

Teniendo en cuenta el objetivo de esta investigación y el público al que va dirigido, encontramos otro ejemplo de una estructura muy simplificada y relacionada directamente con los cuentos, la que propone el director, actor y profesor Ken Adams (2007), especializado en el arte de la improvisación teatral.

En su libro *How to improvise a full-length play*, explica las técnicas que aplica para poder llevar a cabo sus obras improvisadas.

En esta obra plantea un ejercicio para practicar la improvisación en el teatro que denomina *Había una vez o La columna vertebral de una historia (Story Spine* en su versión original). Se trata de una técnica que permite improvisar una escena partiendo de una estructura narrativa simple.

Este ejercicio se basa en la siguiente estructura:

1. Había una vez
2. Cada día
3. Pero un día
4. Y por eso
5. Y por eso
6. Y por eso
7. Hasta que al final
8. Y desde entonces

Brian McDonald

La estructura de Adams ha sido muy utilizada en el campo de la creación narrativa, como es el caso del guionista Brian McDonald, que la aplica para crear todo tipo de historias. En su obra *Invisible Ink*, propone los pasos de Adams como base para la creatividad narrativa, y profundiza en cada una de estas etapas que denomina *siete pasos fáciles para una historia mejor*.

McDonald (2005) las describe de la siguiente forma:

Había una vez. La expresión había una vez supone una de las fórmulas más conocidas para comenzar un cuento. Permite plantear el contexto, y presentar al protagonista y los personajes principales.

Cada día. En este punto se añade la información de lo que ocurre normalmente en ese contexto, de forma que se refuerza la información inicial. Mostrar la rutina de los personajes principales establece un patrón que será interrumpido por el detonante de la historia.

Hasta que un día. Este paso corresponde con el detonante de la historia, es decir, un acontecimiento que irrumpe en el mundo ordinario del protagonista interrumpiendo su rutina. Puede ser de tipologías variadas: un conflicto que debe resolver o una oportunidad que se le presenta...

Y por eso. El cuarto y quinto paso representan el desarrollo de la historia, es decir, una sucesión de acontecimientos que ocurren como consecuencia del detonante y que lleva a cabo el protagonista para conseguir su objetivo. Pueden ser varios pasos, pero normalmente se divide en dos partes, por eso ocupa dos puestos en esta estructura. (Por ejemplo: tras presentarse el conflicto, el protagonista primero recopila información y prepara un plan para resolverlo, luego lleva a cabo dicho plan.)

Hasta que el final. El sexto paso representa la resolución del problema, sea favorable o desfavorable. Tras el desarrollo de la historia, el protagonista llega al final de su camino, momento en el que se resuelve si consigue o no su objetivo.

Y desde entonces. El último punto no siempre se incluye en las historias, pero según McDonald, supone una parte fundamental que ayuda a conseguir un final completo. En este punto de la historia se muestran los efectos que se producen en los personajes y su entorno como consecuencia de los acontecimientos ocurridos en el transcurso del relato. por ejemplo, el cambio que han sufrido, o la lección aprendida.

Como hemos visto, estos estudios ofrecen una visión detallada de los elementos que componen una historia y la manera que se organizan para transmitir la información. Podemos comprobar que tienen puntos en común y describen personajes y estructuras similares.

Los tipos de personajes que presentan los distintos estudios se basan en la función que tienen en la historia. Por un lado, encontramos los personajes principales, el protagonista (el personaje que tiene más importancia en la historia y que tiene un objetivo), y el antagonista (que se opone al objetivo del protagonista). Por otro lado, están los personajes secundarios, que podemos agrupar en aliados y enemigos.

Las distintas estructuras planteadas siguen un patrón similar que podemos sintetizar de la siguiente forma:

Primero, se presenta al protagonista en un contexto cotidiano o mundo ordinario. Luego, ocurre algún suceso o se presenta un conflicto que rompe la rutina que le obliga a partir hacia una aventura. En este nuevo contexto o mundo extraordinario, tendrá que superar pruebas hasta que se enfrenta a un gran reto para conseguir su objetivo. Finalmente, se presenta la resolución del conflicto que puede ser positiva o negativa. Además, el transcurso de la aventura y el desenlace tienen consecuencias en el protagonista y su mundo ordinario.

Este planteamiento se puede adaptar a diferentes tipos de obras narrativas, ya sea un cuento, una novela, una obra de teatro o un guion cinematográfico. Partiendo de esta sencilla estructura y teniendo en cuenta los elementos básicos que componen un texto narrativo y la función de los distintos personajes, es posible crear infinitud de historias de cualquier temática.

Conclusión

Esta investigación ha permitido profundizar en dos conceptos que están muy relacionados con la infancia: el juego y los cuentos.

Como se ha comprobado, el juego tiene gran importancia tanto en el desarrollo como en el aprendizaje infantil. El juego permite el desarrollo de distintas capacidades a nivel físico, cognitivo, emocional y social, que serán fundamentales para la vida adulta. Como recurso educativo, proporciona multitud de beneficios, ya sea incluyendo las mecánicas de los juegos en el proceso educativo, o utilizando juegos concretos como material de apoyo. El juego en el entorno escolar facilita el aprendizaje y la relación con los demás.

Los juegos de mesa pueden ser utilizados como una herramienta didáctica muy eficaz. Además de motivar el aprendizaje del niño, proporcionan los recursos y el material didáctico necesario para llevar a cabo actividades que fomentan la comunicación y la interacción social.

Los juegos en general, y los juegos de mesa en particular, se componen de una serie de elementos que permiten que la experiencia sea completa. Podemos encontrar elementos básicos como el objetivo, las reglas o los recursos, y otros elementos más complejos que proporcionan un componente emocional, como la jugabilidad o la historia.

Muchos juegos se basan en historias o las incluyen de alguna forma. Pueden ser utilizadas como trasfondo del juego, para situar al jugador en el contexto, para guiarlo a través del juego o para motivar su implicación en la partida. Además, como hemos visto, muchos juegos utilizan el relato o el cuento como un elemento activo del juego, ya que son los jugadores los encargados de dar forma a la historia según avanza la partida.

Se han analizado diferentes juegos que promueven la creatividad. Existen muchos juegos de mesa que, aunque no están diseñados específicamente con un objetivo educativo, pueden ser herramientas idóneas para la educación. Entre estos juegos, destacamos los juegos de mesa narrativos, que proporcionan las bases para inventar cuentos o historias.

Los cuentos se relacionan directamente con la infancia y tienen una función esencial en el desarrollo del niño. Favorecen el desarrollo cognitivo, emocional y social. Entre otros aspectos, desarrollan la comunicación, así como la adquisición de conocimientos y valores. Además, son una gran fuente de imaginación y creatividad.

A partir de las conclusiones, se establece que el juego de mesa supone una actividad adecuada para fomentar la creatividad infantil. La temática de los cuentos permite concretar y centrar el juego en la creatividad narrativa.

Idea

Este proyecto plantea fomentar el desarrollo de actividades creativas en la infancia a través del juego y los cuentos. En base a la investigación realizada, nace la idea de diseñar un juego de mesa que sirva de guía y de inspiración para contar un cuento partiendo de su estructura básica y los elementos que lo componen.

Como hemos comentado anteriormente, los textos narrativos se basan de una serie de elementos básicos y siguen una estructura. Partiendo de estos componentes es posible crear todo tipo de historias, por lo que suponen un punto de partida idóneo para el desarrollo de la creatividad narrativa.

Por esta razón, el juego de mesa que propone este proyecto, proporciona las herramientas necesarias que permitirán al niño construir cualquier relato. Es decir, plantea una estructura narrativa que los jugadores deberán ir completando con distintos elementos narrativos, y así, entre todos inventar un cuento.

El objetivo es que su uso sea tanto lúdico como didáctico. Para ello, el juego propone una mecánica principal, es decir, las reglas propias del juego de mesa. Pero, además, su diseño permite que el juego pueda adaptarse a distintas actividades relacionadas con la creatividad narrativa y ser utilizado como material educativo.

De esta forma, se obtiene, por un lado, un recurso muy versátil que permite múltiples usos y adaptaciones, y, por otro lado, un juego que motiva al niño a participar.

Desarrollo de la idea

Para comenzar el diseño de un juego de mesa es fundamental tener claro el objetivo que deben conseguir los jugadores. En este caso, partiendo de la idea inicial se establece que el objetivo del juego es inventar un cuento. Por esta razón, el juego debe proporcionar las herramientas necesarias que sirvan de guía e inspiración para que los jugadores creen una historia colectiva.

Una vez se ha concretado el objetivo es necesario establecer la mecánica y los aspectos esenciales del procedimiento de juego, es decir, la forma de jugar.

Luego, se deben seleccionar los recursos narrativos específicos que intervienen en el juego, es decir, los elementos de los que dispondrá el niño para crear el cuento.

Teniendo en cuenta estos aspectos, será posible diseñar los componentes físicos de forma que cubran las necesidades que requiere el juego.



Fig. 18. Proceso de Diseño

Mecánica del juego

Partimos de la idea de crear un juego que tenga un diseño sencillo y adaptable, Es decir, que sea posible adaptarlo a diferentes contextos o actividades relacionadas con la creatividad narrativa o incluso que los jugadores inventen sus propias reglas. Pero como se comentó anteriormente, este juego propone una mecánica principal que pretende sacar el máximo partido a la experiencia narrativa.

Según la idea planteada, el juego pretende servir de inspiración para la invención de un cuento, a partir de la estructura narrativa y los elementos que la componen. Para representar esta idea se propone un juego que incluya un tablero y una serie de cartas.

El tablero representa la estructura narrativa. Estará dividido en casillas que corresponden con las etapas del cuento y que servirán de hilo conductor para la invención del relato.

Las cartas representan los elementos narrativos. Estas cartas muestran distintas situaciones, acciones o personajes, que servirán de inspiración para inventar cada etapa del cuento.

De esta forma, los jugadores disponen de una serie de cartas que deben colocar por turnos sobre cada casilla del tablero para completar cada etapa del cuento.

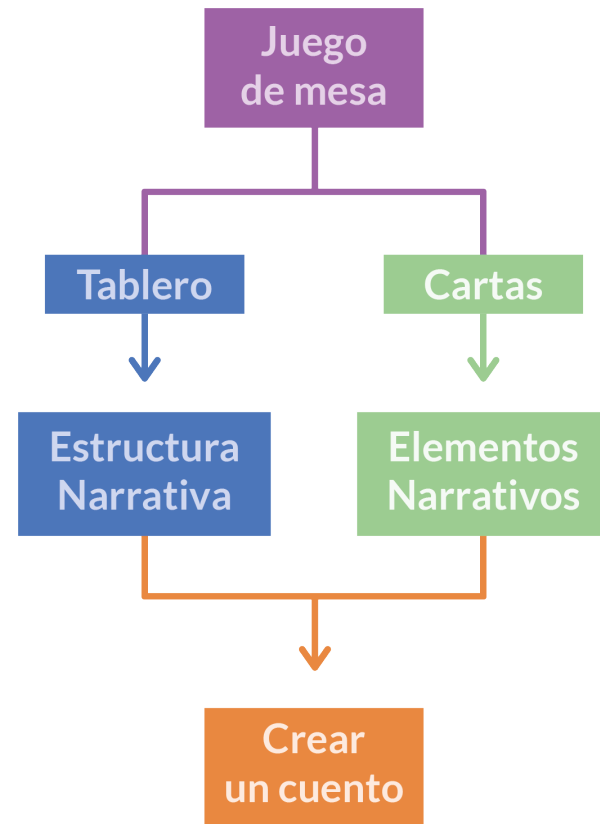


Fig. 19. Mecánica del juego

Cada vez que un jugador coloca una carta sobre el tablero, debe inventar esa parte del cuento usando la estructura narrativa del tablero como guía y los elementos de las cartas como inspiración. Así hasta crear un cuento entre todos los jugadores.

La forma principal de juego es competitiva. Por esta razón se añade otro elemento en el juego, la puntuación. Se establece una puntuación que se reflejará en cada carta, que variará de uno a tres puntos dependiendo de la complejidad del concepto. De esta forma, al final de la partida se pueden contabilizar los puntos obtenidos para determinar el ganador.

Con el fin de facilitar el proceso narrativo, se asignan elementos específicos a cada etapa, y se establece un código de colores que relaciona cada elemento narrativo con su etapa correspondiente. Es decir, por un lado, tenemos un tablero dividido en casillas de distintos colores que representan las distintas etapas de la estructura narrativa. Por otro lado, tenemos las cartas que también estarán separadas por colores para relacionarlas con la etapa a la que pertenecen. Esto proporciona una mecánica intuitiva que facilita el desarrollo del juego.

Además, de la mecánica principal, se proponen otras actividades. Las reglas específicas del juego, así como otras actividades y formas de jugar, se detallan más adelante.

Recursos Narrativos

Tras concretar la mecánica del juego, es necesario seleccionar los conceptos narrativos que intervienen en el juego, es decir, los recursos específicos que tendrá el niño para crear el cuento.

Para ello se toman como referencia los distintos estudios sobre estructura narrativa analizados en la investigación. Estos conceptos se seleccionan y se simplifican de modo que sean comprendidos por los niños y se adapten a los objetivos del juego.

Estructura Narrativa

Para concretar la estructura narrativa en la que se basa el juego debemos tener en cuenta las partes fundamentales que componen un relato. Como hemos visto, las estructuras narrativas que se analizan en la investigación comparten una pauta común. Existen elementos imprescindibles para la narración, como son el protagonista, el contexto y el conflicto.

Para comenzar una historia, primero es necesario establecer quién es el personaje principal y cómo es su entorno.

Luego, es fundamental incluir un conflicto, como lo llama Campbell (1959), *la llamada a la aventura*, o en palabras de McKee (2009), *el incidente incitador*.

El conflicto supone un elemento indispensable para la creación de cualquier relato, ya que es el desencadenante de la historia. A partir de aquí, se desarrolla el resto de la historia hasta llegar al desenlace.

Teniendo en cuenta este análisis, se observa que la propuesta de Kenn Adams (2007) resume este recorrido de forma clara y sencilla, por lo que resulta adecuada como base para realizar actividades que fomenten la creatividad narrativa infantil.

Como se muestra en el esquema de la página siguiente (fig. 20), se utiliza la propuesta de Adams como referencia. Esta estructura se adapta con el fin de facilitar el desarrollo del juego.

Vemos que la estructura consta de siete etapas, que podemos agrupar en planteamiento, conflicto, desarrollo y desenlace.

El planteamiento se compone de tres partes: *Había una vez*, *Que era* y *Cada día*. La primera permite concretar quién será el personaje principal. En el caso de la segunda se añade un elemento que no aparece en la estructura original, la descripción del protagonista. De esta forma es posible añadir datos descriptivos sobre este personaje. La tercera establece el contexto, el mundo ordinario del protagonista.

La cuarta etapa, *Pero un día*, corresponde al conflicto, que, como ya comentamos, es un evento que rompe la rutina del protagonista y desencadena la aventura.

El desarrollo es la parte más extensa del relato, por esta razón se divide en dos etapas: *Y por eso*, *Y entonces*. Así el jugador podrá extenderse más en esta fase.

La última etapa, *Al final*, corresponde al desenlace. Esta etapa, como ya dijimos, es la que concluye el cuento.

Esta secuencia resulta muy versátil y permite crear un relato coherente ya que reúne las etapas esenciales que componen un cuento. De esta forma el niño dispone de una base sencilla que facilita la creación narrativa.



Fig. 20. Estructura narrativa

Elementos Narrativos

Para poder completar el cuento, es necesario añadir los elementos narrativos que permitan concretar las distintas etapas.

Tomando como referencia los conceptos narrativos que hemos visto, se seleccionan y se adaptan de forma que permitan completar la historia. Se pretende que el jugador disponga de múltiples elementos para cada fase que le permitan tener opciones variadas a la hora de contar el cuento.

En el esquema que vemos a continuación (fig.21) se muestran los elementos narrativos que se incluirán en el juego. Cada etapa cuenta con diversos elementos específicos relacionados por colores con su etapa correspondiente. Estos elementos servirán de inspiración para poder inventar cada etapa del cuento.

En el planteamiento del cuento se incluyen elementos narrativos básicos que permiten concretar el protagonista y sus características, y cómo es su entorno. Para definir el protagonista se recurre a diferentes tipos de personaje según su naturaleza. Se seleccionan los siguientes tipos de personaje: persona, animal, objeto y ser imaginario.

La descripción del protagonista contempla diversos aspectos, como rasgos físicos o de personalidad, así como habilidades o poderes.

El contexto incluye elementos narrativos básicos, como tiempo y lugar. También se añaden aquí otros aspectos como la rutina diaria o su ocupación.

El conflicto reúne diferentes situaciones que sirven como desencadenante de la historia, es decir, que motivan al protagonista a actuar y comenzar la aventura.

Para el desarrollo y el desenlace se toman como referencia los conceptos que proponen Propp y Rodari. A partir de las funciones que plantean estos autores, se establecen diferentes acciones y situaciones. Además, se añaden algunas otras con el fin de tener una variedad más amplia y facilitar la creación narrativa.

El desenlace también se inspira en los conceptos de los autores estudiados en la investigación. Se incluyen situaciones que cierran la historia como son el regreso, el éxito o el fracaso entre otros.

Además de estos elementos específicos, en cada etapa se añaden comodines que permiten al niño narrar cualquier cosa que se le ocurra y así poder incluir en la historia elementos que no aparecen en el juego.



Fig. 21. Elementos narrativos.

Personajes

Para completar el relato es necesario incluir otro recurso narrativo, los personajes secundarios. Además del protagonista, el juego incluye ocho personajes que participan en el desarrollo de la historia.

Se toma como referencia los arquetipos propuestos por Propp (2000), así como los que plantean Campbell (1959) y Vogler (2002). Como vemos en la imagen (fig.22), se han seleccionado los principales roles propuestos por estos autores y se han adaptado para que resulten más adecuados para este juego.



Fig. 22. Personajes

Diseño de los componentes

Una vez conocemos los conceptos narrativos y la mecánica, es posible comenzar el diseño de los componentes del juego: el tablero y las cartas.

El diseño de estos componentes debe cumplir una serie de requisitos. Debe facilitar su manipulación y reflejar de forma clara el objetivo y la mecánica del juego para que su uso sea intuitivo. También debe ser sencillo y permitir que los conceptos representados sean comprendidos fácilmente y sea posible adaptarlo a distintas actividades. Y, además, tiene que ser atractivo para los niños de manera que llame su atención y les motive a jugar.

Para comenzar este proceso se realiza un diseño preliminar para determinar características básicas como la forma y el tamaño. Es necesario concretar estos aspectos de forma conjunta, teniendo en cuenta que el tablero y las cartas deben ajustarse entre sí. Una vez tenemos el diseño inicial será posible determinar otros aspectos más específicos en cuanto a las ilustraciones, tipografías o estilo gráfico.

Diseño Preliminar

Como punto de partida para el diseño del tablero se consideran distintas opciones para su forma. Se proponen distintas ideas que se puedan adaptar a los requisitos del juego. Se busca un diseño sencillo teniendo en cuenta la manejabilidad y el concepto que representa. Como vemos en los bocetos iniciales, partimos de diferentes alternativas: forma cuadrada, circular, hexagonal o de camino.

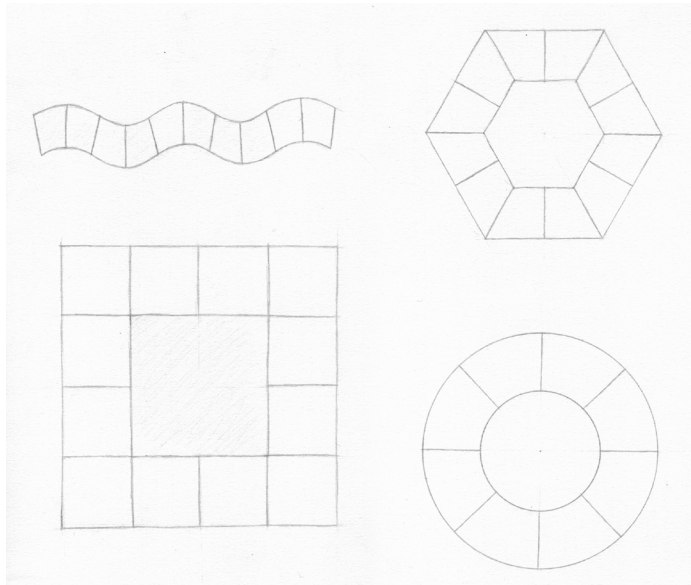


Fig. 23. Bocetos tablero

Finalmente se opta por la forma circular por diversas razones. Buscamos un diseño sencillo basado en una forma simple y estable. En este sentido el círculo se adapta perfectamente.

El círculo representa el concepto de estructura narrativa de forma visual. Es decir, muestra una estructura circular que recupera el equilibrio al final de la historia, el regreso al mundo ordinario del que habla Campbell (1959).

Además, resulta más cómodo para el desarrollo de la partida, ya que permite que los jugadores se sitúen alrededor de forma equidistante al tablero lo que facilita el seguimiento el juego y la manipulación de los componentes.

Para concretar otros aspectos como el tamaño o el número de casillas hay que tener en cuenta otros factores, como las necesidades de cada etapa o el formato de las cartas.

En cuanto a las dimensiones del tablero, se establece no superar los 40 cm de diámetro ya que sería muy grande para colocarlo sobre una mesa. Para concretar exactamente su tamaño y el número de casillas es necesario determinar primero las dimensiones de las cartas, ya que tienen que funcionar como un conjunto.

Se busca el equilibrio entre la manejabilidad y el ajuste de los componentes entre sí. Por un lado, las cartas deben tener un tamaño que permita manipularlas fácilmente y que encaje con las medidas del tablero. Por otro lado, el tablero no puede ser muy grande, pero lo suficiente para poder colocar las cartas sobre su superficie, y a su vez contener las casillas necesarias según los requisitos de cada etapa.

Las cartas representan los elementos narrativos. Se pretende que su diseño sea sencillo y que contenga los elementos imprescindibles. Cada carta debe incluir el concepto narrativo, una ilustración que lo represente, el nombre de la etapa a la que pertenece y la puntuación.

A partir de esto, se concreta el tamaño y la forma de las cartas. En cuanto a la forma, aunque se barajan algunas opciones, como cuadrada, se parte con la idea inicial de diseñar una carta con forma rectangular ya que es la forma más manejable.

Las dimensiones de las cartas dependen de distintos factores. Por un lado, las dimensiones del tablero. Por otro, la manejabilidad y legibilidad de las cartas. Es decir, no pueden ser muy grandes para que el tablero no supere el tamaño establecido, pero no muy pequeñas para que se puedan manipular con facilidad y contener toda la información necesaria de forma legible.

Otro aspecto que también se considera son los formatos existentes en el mercado, ya que supone una mayor accesibilidad a distintos accesorios como las fundas protectoras, y facilita su impresión a gran escala.

Partiendo de esto, se opta por una carta rectangular de 55 x 75 mm como se muestra en la imagen (fig.24). Este formato se utiliza en algunos juegos y resulta adecuado ya que permite fácil manipulación y no requiere de un tablero excesivamente grande. Teniendo en cuenta esto, podemos concretar las dimensiones del tablero, que tendrá 38 cm de diámetro exterior y 21 cm de diámetro en el hueco central.

Como vemos, también se establece que el tablero tendrá 12 casillas. Teniendo en cuenta la forma circular, supone una división equilibrada y que se ajusta a las dimensiones de las cartas y a las necesidades de las etapas del cuento.

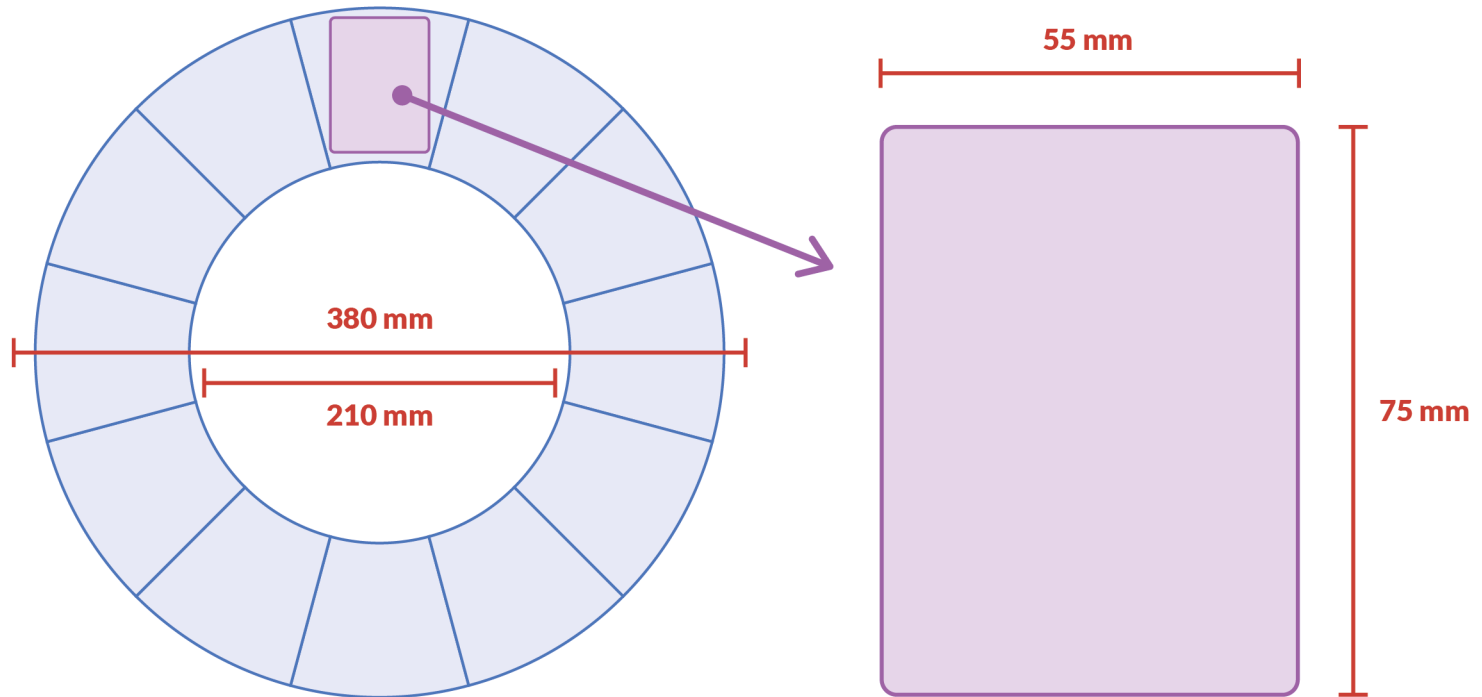


Fig. 24. Dimensiones del tablero y las cartas

**Diseño
Final**

Tras concretar la forma y las dimensiones de los componentes es posible definir su diseño definitivo en cuanto colores, ilustraciones y tipografías.

Tablero

El diseño del tablero sólo debe incluir la división por colores y el nombre de la etapa en la casilla correspondiente. Se busca un diseño sencillo que muestre claramente su función.

Colores

Como ya comentamos anteriormente, las etapas siguen un código de colores que las relaciona con los elementos narrativos con el fin de facilitar el desarrollo del juego. Cada etapa está representada por un color. Estos colores irán colocados de forma secuencial dependiendo de su tono.

En este sentido, la forma circular se adapta perfectamente, haciendo alusión al círculo cromático similar al que proponía Johannes Itten en su libro *El Arte del color* publicado en 1961. En esta obra, Itten (1975) propone un círculo cromático dividido en doce zonas partiendo de los colores primarios, amarillo, rojo y azul (fig. 25).



Fig. 25. Círculo cromático de Itten

En el caso del juego de mesa, los colores no seguirán exactamente el patrón del círculo cromático, sino que se ajustan a las necesidades de cada etapa. Como vemos en el esquema de la siguiente página (fig.26), cada etapa se relaciona con un color y, dependiendo de su extensión, se asignarán una o varias casillas.

Los colores se asignan de forma que sea posible diferenciar las etapas con facilidad, pero sin perder la continuidad del círculo cromático. Esto permite seguir la evolución del cuento. Además, se distribuyen de forma que quedan agrupadas según sus partes principales: planteamiento, conflicto, desarrollo y desenlace.

Las tres primeras casillas, que forman el planteamiento (protagonista, descripción y entorno), van del amarillo al naranja. El conflicto se representa con el color rojo, de esta forma se muestra que se trata del detonante de la historia o el punto de inflexión.

Las dos etapas siguientes, que forman el desarrollo, son violeta y azul respectivamente. Estos colores permiten diferenciar las dos partes, y, a la vez, relacionarlas como un conjunto. La última etapa, el desenlace, es de color verde, que representa la resolución del conflicto.

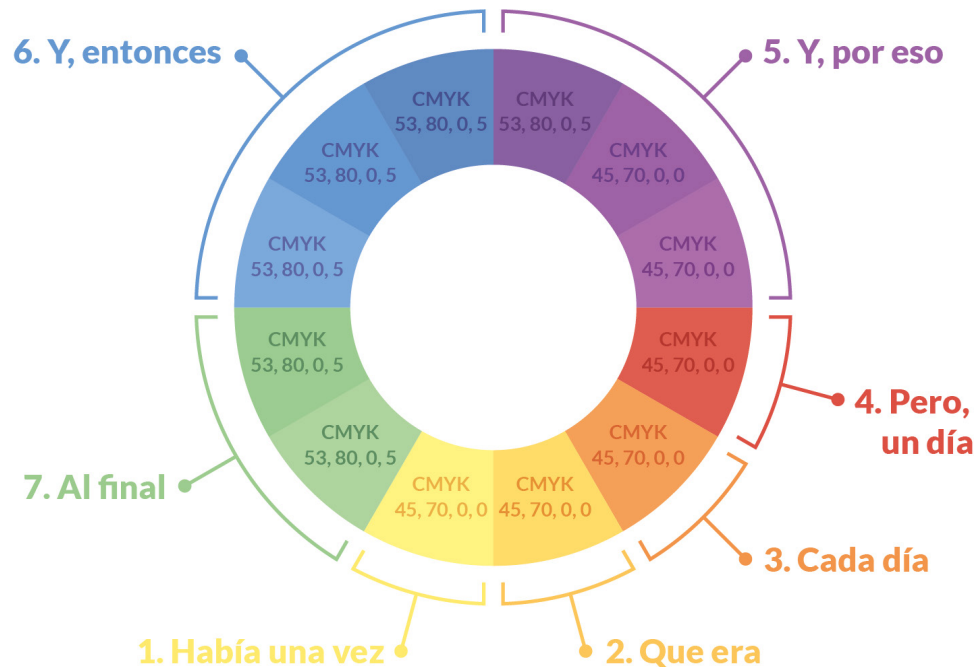


Fig. 26. Distribución de colores

Tipografía

Para la tipografía se busca un estilo informal acorde con la temática infantil. La opción seleccionada es la Rosehip Regular, una tipografía de tipo script que imita la escritura con rotulador.

Debido a que tendrá un tamaño relativamente grande dentro del tablero, se modifica para conseguir un trazo más limpio. Vemos en la imagen (fig.27) el resultado tras modificarla.

En la imagen también se muestran los colores asignados para la tipografía. Para cada título se escoge un color que coincide en tono con la etapa correspondiente, pero que contraste con el fondo para que sean legibles.

HABÍA UNA VEZ

CMYK 8, 34, 80, 0

QUE ERA

CMYK 7, 50, 85, 0

CADA DÍA

CMYK 12, 70, 85, 0

PERO, UN DÍA

CMYK 20, 88, 82, 12

Y, POR ESO

CMYK 56, 76, 0, 25

Y, ENTONCES

CMYK 78, 65, 0, 20

AL FINAL

CMYK 65, 20, 68, 15

Fig. 27. Tipografía del tablero

Composición

Los títulos de las etapas se sitúan sobre las casillas siguiendo la forma circular del tablero como se muestra en los esquemas (fig.28, 29), con un tamaño de 40pt.



Fig. 28. Composición ficha

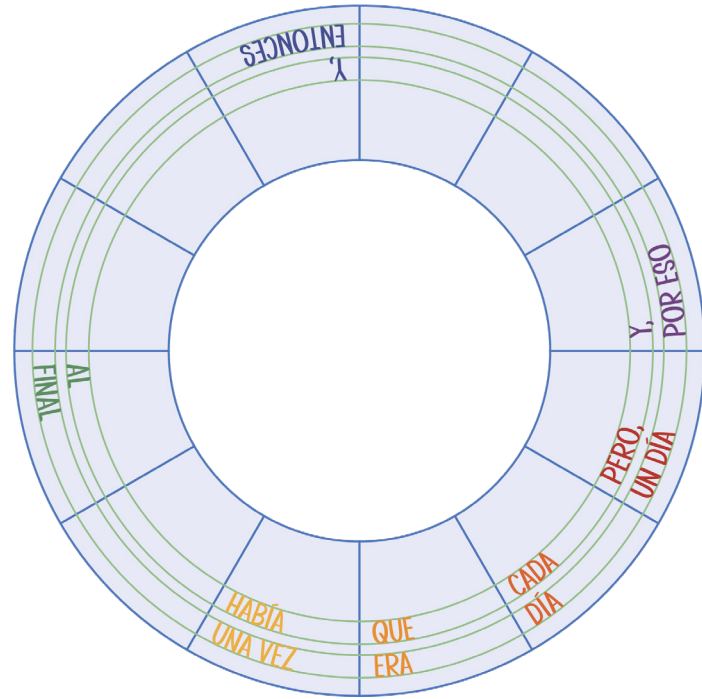


Fig. 29. Composición tablero

Resultado

Con el fin de optimizar el espacio y poder guardarlo fácilmente, se propone la idea de que el tablero sea un puzle. Es decir, cada casilla será una pieza, quedando un puzle circular de doce piezas que se puede ensamblar fácilmente siguiendo los colores.

Como vemos, el resultado presenta un diseño sencillo que facilita su interpretación y manipulación. El código de colores, no sólo ayuda a comprender y seguir el juego, sino que resulta un aspecto atractivo para el niño. Además, por su forma y la manera de aplicar el color, el tablero representa de forma clara el concepto de estructura narrativa.

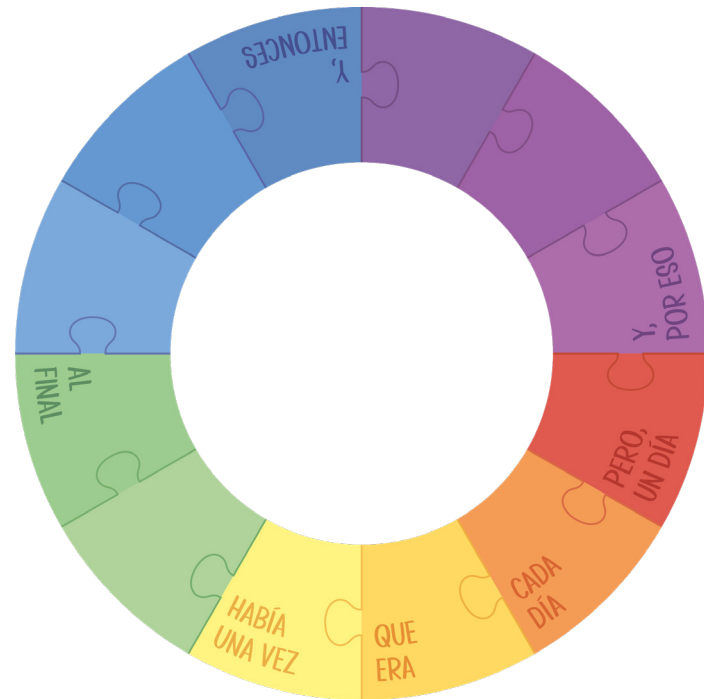


Fig. 30. Diseño final del tablero

Cartas

Como dijimos, las cartas deben incluir el concepto narrativo, una ilustración, el nombre de la etapa a la que pertenece y la puntuación.

El proceso de diseño de las cartas comienza realizando bocetos para las ilustraciones. A partir de estos bocetos se decidirá el estilo y la composición, así como los colores y tipografías. De esta forma, será posible concretar el diseño definitivo.

Ilustraciones

En primer lugar, es necesario realizar las ilustraciones que representen los conceptos seleccionados. Estas ilustraciones deben ser sencillas e interpretables. Es decir, basadas en elementos simples que ofrezcan la información justa para inspirar la creación del cuento.

Además, estos dibujos deben ser atractivos para los niños, por lo que se busca un estilo acorde con la infancia. En las imágenes (fig. 31, 32, 33) vemos algunos de los bocetos que se han realizado como referencia para crear las ilustraciones definitivas.

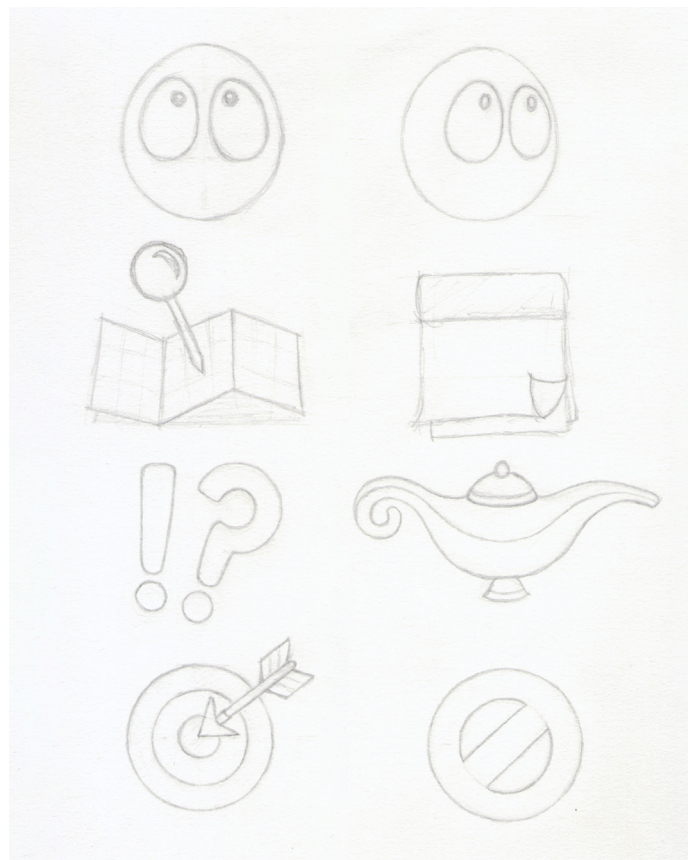


Fig. 31. Bocetos

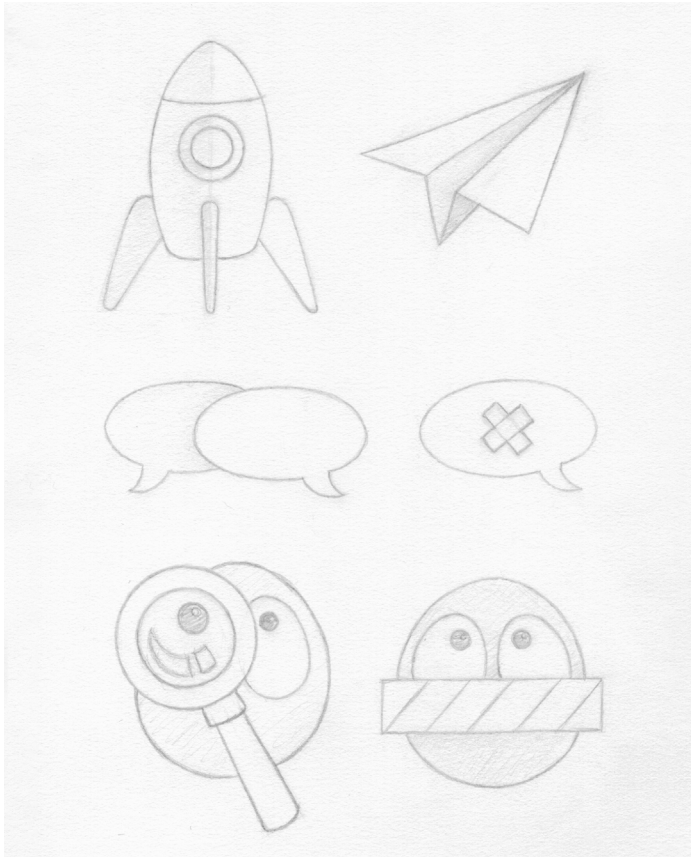


Fig. 32. Bocetos

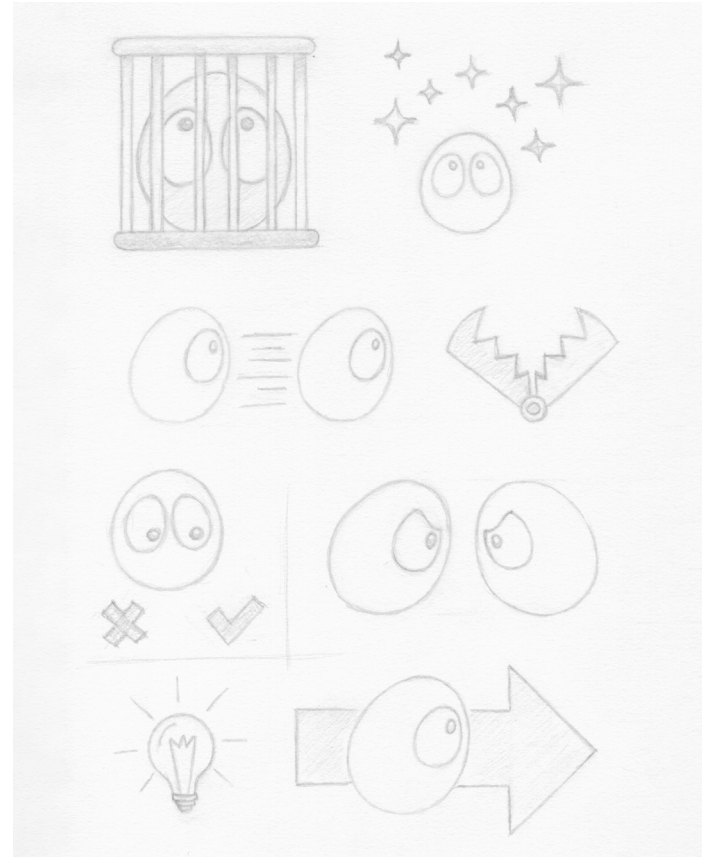


Fig. 33. Bocetos

Como vemos, se incluye un personaje que lleva a cabo las distintas acciones y situaciones. De esta forma, se incluye un elemento que facilita la interpretación de las ilustraciones y hace que sean más llamativas para los niños. Se trata de un personaje sin identidad definida y que está abierto a cualquier interpretación, lo que permite representar cualquier tipo de personaje

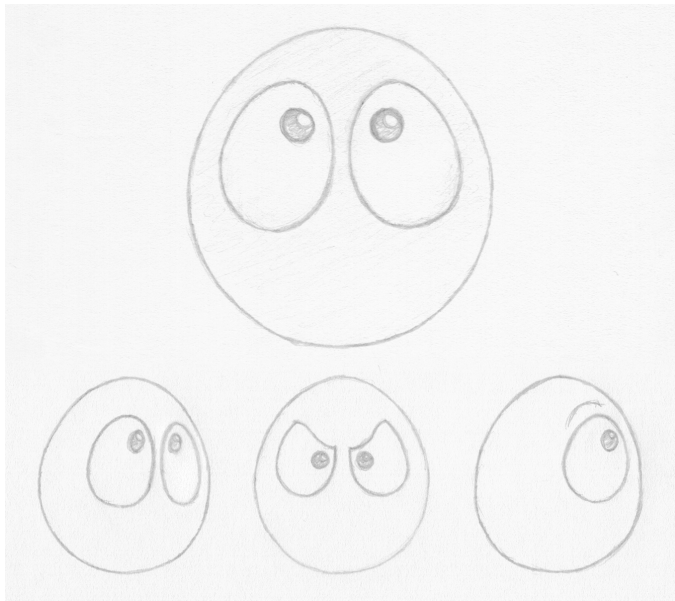


Fig. 34. Bocetos personaje

Para concretar el diseño de este personaje, primero se realizan algunos bocetos (fig. 34). Luego se realiza la ilustración definitiva, que, como vemos en la imagen (fig. 35), queda representada en distintas posiciones.

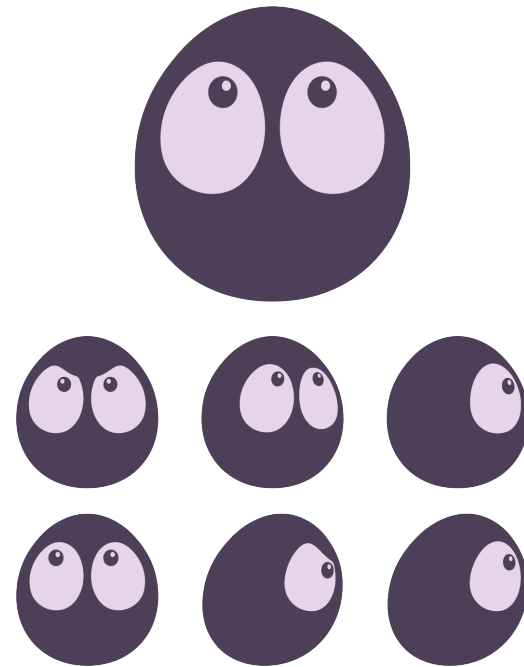


Fig. 35. Ilustración definitiva del personaje

Composición

En cuanto a la composición de la carta se busca el equilibrio visual mediante un diseño sencillo que muestre de forma clara el concepto representado.

Se realizan algunos bocetos para concretar cómo estarán organizados los distintos elementos que componen la carta. Partiendo del boceto final, se realiza una cuadrícula que será la base del diseño.



Fig. 36. Bocetos Cartas

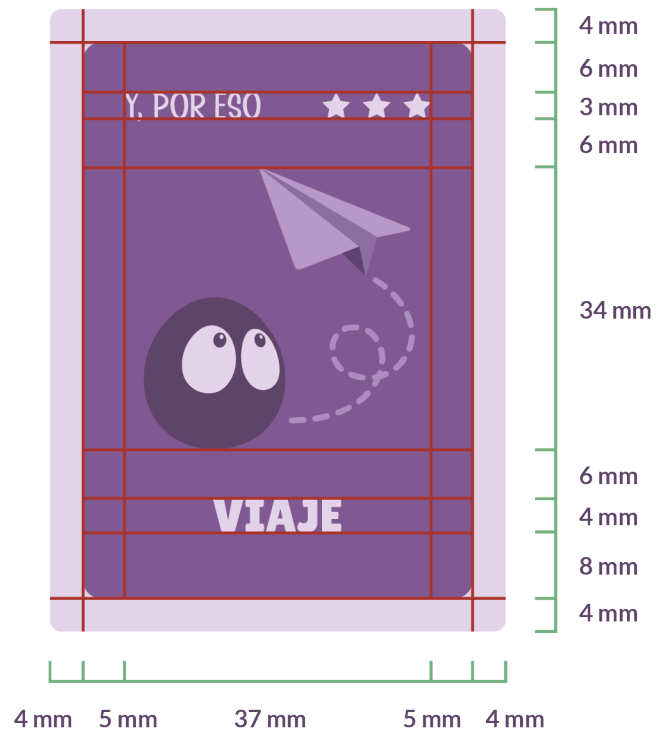
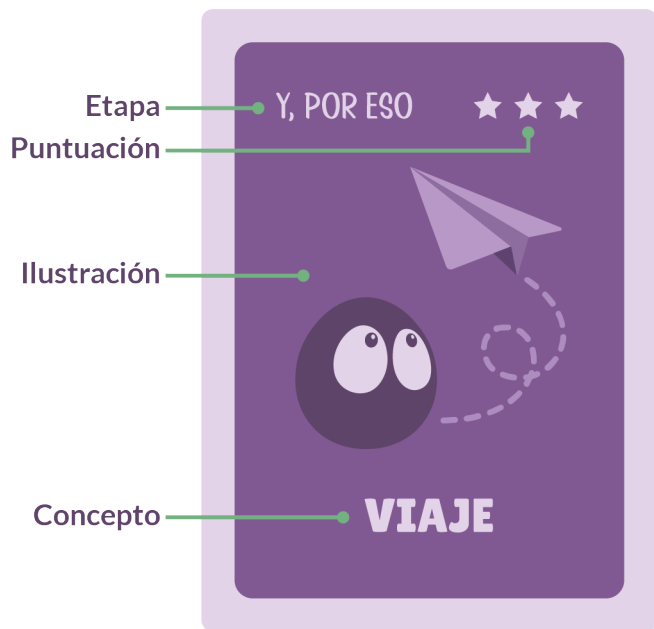


Fig. 37. Elementos de la carta

Fig. 38. Composición de la carta

Colores

Los colores de las cartas siguen el patrón del tablero de forma que se identifique la etapa fácilmente. Para el personaje también se utiliza un color específico para cada etapa, relacionado con el color de la carta.

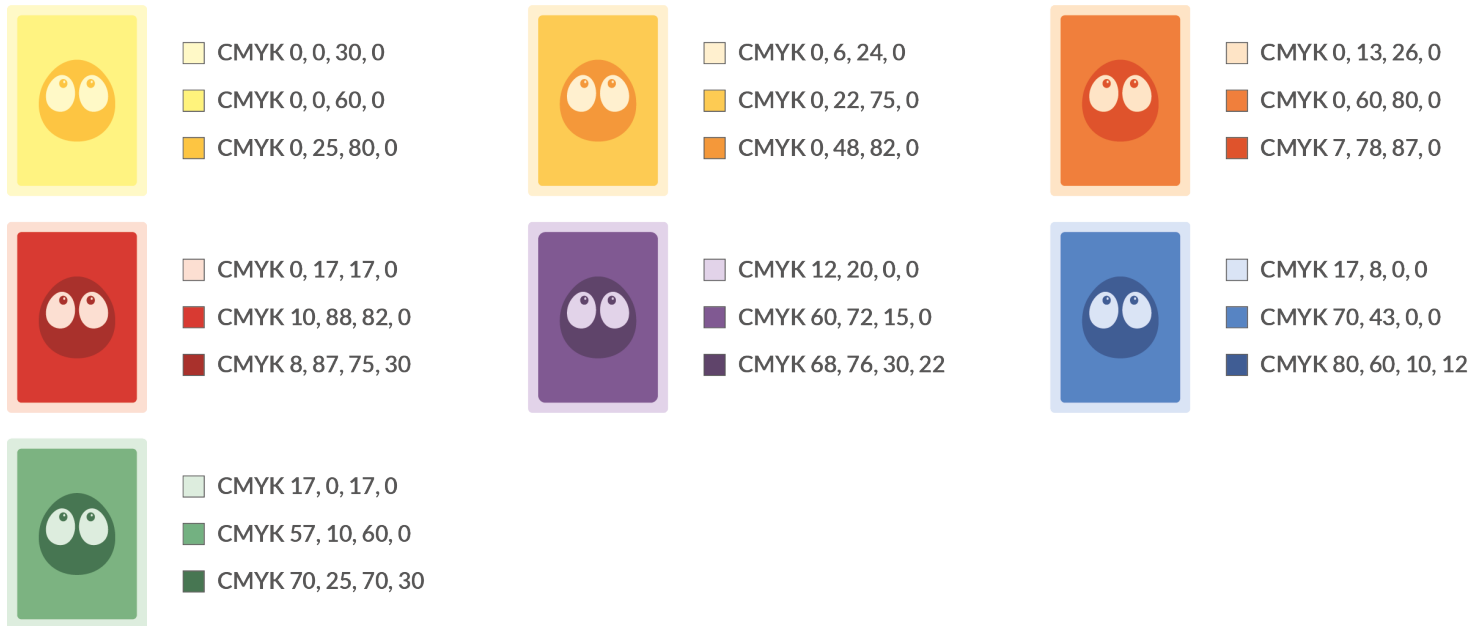


Fig. 39. Colores de las cartas

Tipografía

Para el nombre de la etapa se utiliza la *Rosehip Regular* modificada al igual que en el tablero, de forma que facilite identificar la etapa a la que pertenece.

Para el concepto se elige *Lilita One*, una tipografía que destaca por su gran peso visual y que tiene un estilo ligeramente redondeado.

De esta forma se consigue el contraste entre las tipografías, dándole protagonismo al concepto, pero se mantiene el estilo informal adecuado para el juego de mesa infantil.

Resultado

Como vemos a partir de la página siguiente (fig. 41-50), el juego se compone de 80 cartas distribuidas por colores (56 cartas de conceptos, 17 cartas de personajes y 7 comodines).



Fig. 40. Tipografía de las Cartas



Fig. 41. Cartas 1-8



Fig. 42. Cartas 9-16

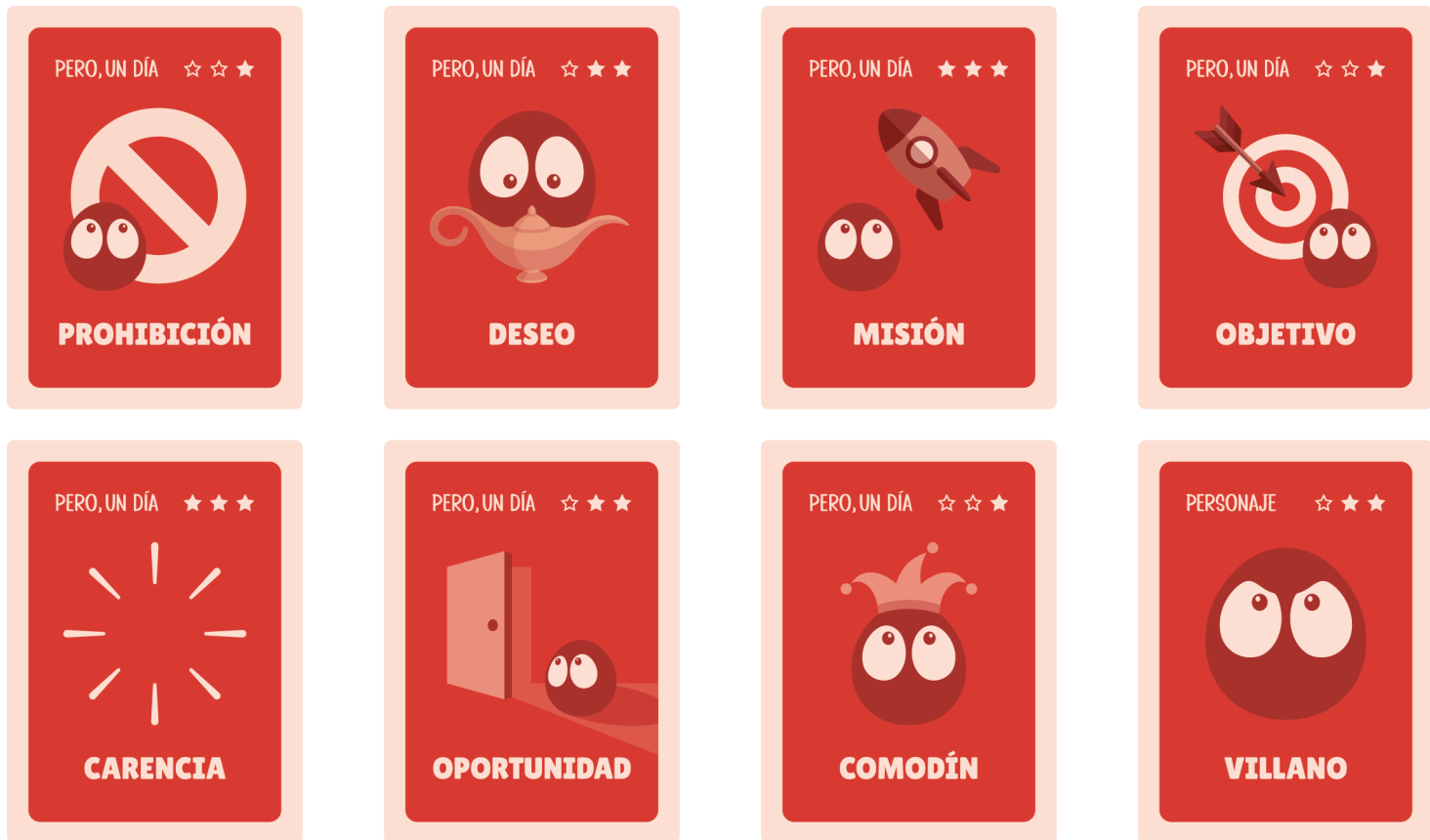


Fig. 43. Cartas 17-24



Fig. 44. Cartas 25-32

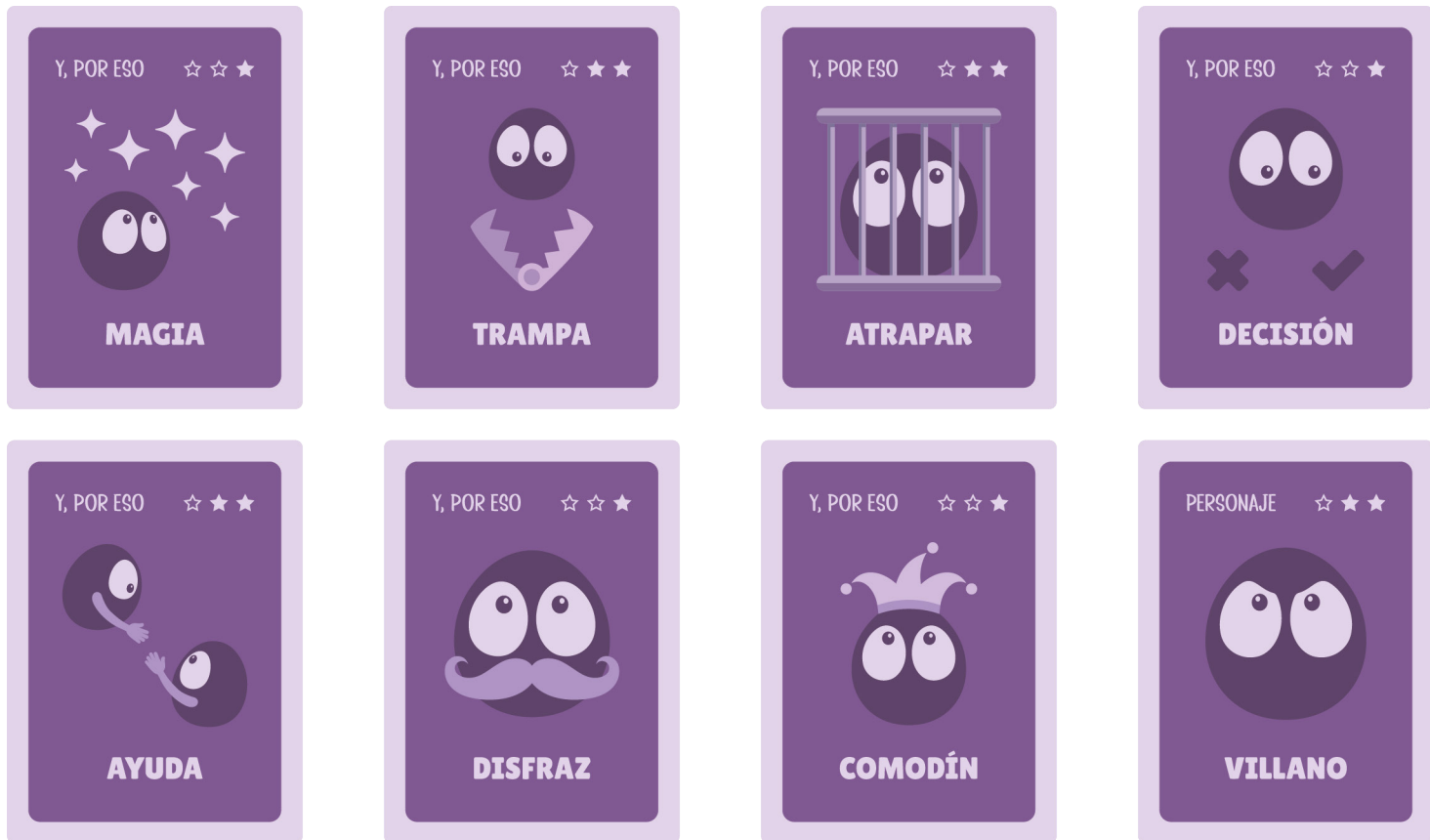


Fig. 45. Cartas 33-40



Fig. 46. Cartas 41-48



Fig. 47. Cartas 49-56



Fig. 48. Cartas 57-64



Fig. 49. Cartas 65-72



Fig. 50. Cartas 73-80



Fig. 51. Tablero con cartas

Fichas

El juego incluye otro componente que permite llevar la cuenta de los puntos. Durante el transcurso del juego, las cartas se irán colocando sobre el tablero donde permanecen hasta el final de la partida. Por esta razón se incluyen 49 contadores, unas piezas circulares de 12 mm (fig. 52) que se utilizarán a modo de monedas. Cada vez que un jugador coloque una carta sobre el tablero, cogerá la cantidad de puntos que indica la carta. Al final, el que tenga más contadores será el ganador.

El diseño de estas pequeñas piezas será acorde con el símbolo utilizado en las cartas para indicar la puntuación, una estrella. Los colores coinciden con las cartas (fig.53). Aunque en la mecánica principal del juego esta división por colores no es relevante, ofrece mayor posibilidad para realizar otras actividades.

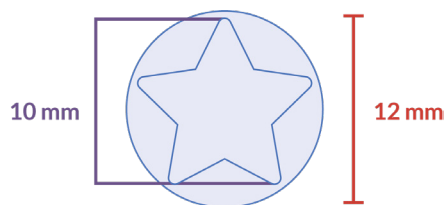


Fig. 52. Dimensiones de las fichas



Fig. 53. Colores de las fichas

Diseño de la marca

Una vez tenemos claro el diseño de los componentes se procede a diseñar la marca.

La marca debe representar de forma clara el tema del juego, así como seguir el estilo y la estética de los componentes. Como ya hemos visto, los aspectos más relevantes del juego son la creatividad y los cuentos, por lo que el diseño de la marca debe girar en torno a la creatividad narrativa.

Este proceso de diseño comienza con la elección del nombre del juego. Luego, se diseñará la identidad visual en cuanto al logotipo y el símbolo.

Naming

A la hora de elegir el nombre hay que tener en cuenta distintos factores. Primero, debe transmitir claramente la idea principal del juego. Debe ser fácil de entender y pronunciar, así como fácil de recordar. Además, debe llamar la atención del espectador.

Para concretar el nombre, se realiza un mapa mental partiendo de dos conceptos que representan la idea básica del juego de mesa: la creatividad y los cuentos. De esta forma, se buscan palabras relacionadas con estos conceptos con el fin de encontrar el término adecuado.

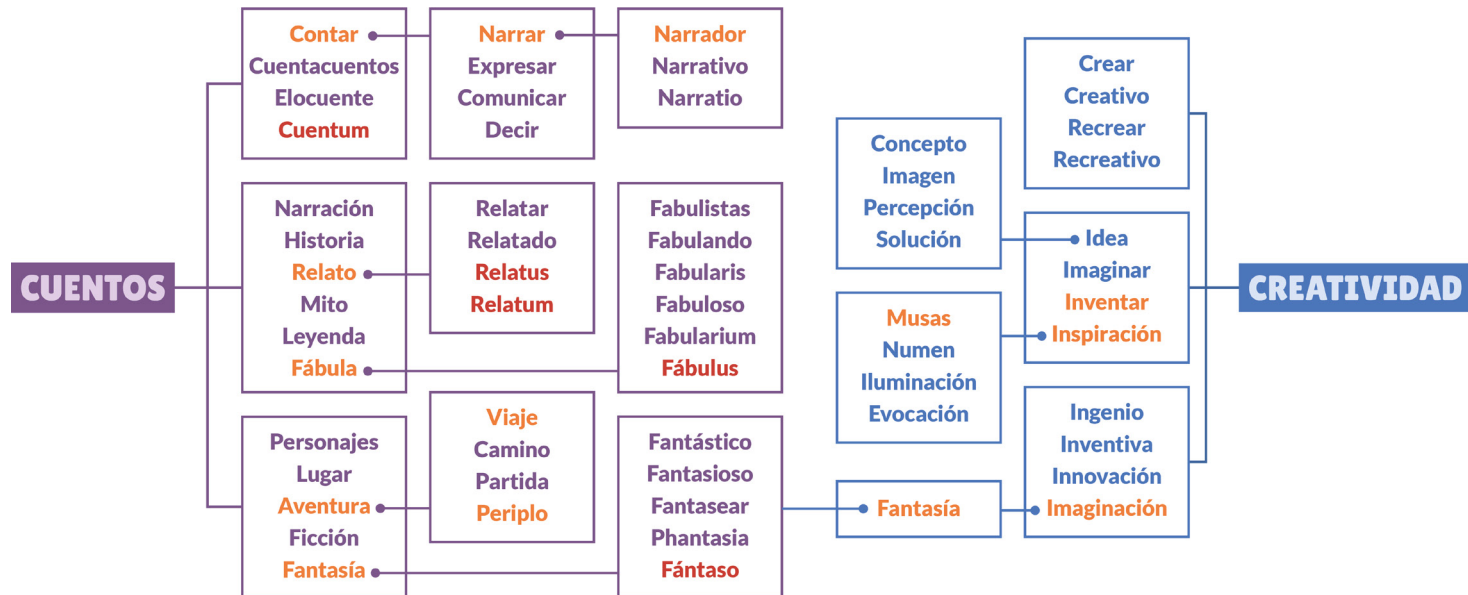


Fig. 54. Mapa mental naming

Partiendo de los conceptos resultantes del mapa mental, se seleccionan los que son más adecuados entre los que destacamos aquellos relacionados con la imaginación y la fantasía, así como los que aluden directamente al cuento.

El nombre elegido finalmente es **Fántaso**.

Se trata de un nombre que a primera vista se relaciona directamente con la fantasía. Debido a esta razón, es un nombre fácil de recordar y que tiene una sonoridad agradable y familiar. Además, es un concepto que podemos relacionar tanto con los cuentos como con la creatividad.

En este sentido, podemos decir que se trata de una denominación descriptiva, ya que hace alusión a la actividad que se puede realizar, es decir, un juego relacionado con la fantasía y la imaginación.

Teniendo en cuenta su significado, también encontramos relación con la imaginación y la creatividad.

Fántaso es un personaje de la mitología griega. Como cuenta Ovidio (8 d.C./2019) en el poema mitológico *La Metamorfosis*, *Hipnos*, el dios del sueño, tuvo miles de hijos, denominados *oniros*. Estos seres mitológicos se encargan de los sueños de los mortales.

Los tres más conocidos son *Morfeo*, *Fobétor* y *Fántaso*. Este último es el que se encarga de los sueños relacionados con la fantasía, principalmente de aquellos que incluyen seres inanimados que cobran vida.

Tanto por la primera impresión como por su significado, el nombre Fántaso representa la idea de creatividad narrativa que el juego pretende transmitir.

Identidad Visual

Logotipo

Respecto al diseño del logotipo, se busca una tipografía de palo seco y con bastante peso visual. Que sea sencilla, pero que cuente con algún elemento distintivo.

Debido a que los estilos de letra encontrados no cumplen totalmente con los requisitos del diseño, se decide crear una tipografía exclusiva para esta identidad visual.

A la hora de diseñar esta tipografía, se busca un estilo que llame la atención y que sea acorde con la estética general del juego, pero que se distinga del resto de tipografías utilizadas.

Uno de los aspectos que se tienen en cuenta es la inclusión de la tilde en el logotipo de forma que se integre adecuadamente en el diseño. El uso de la tilde en el logotipo resulta necesario para que no haya confusión a la hora de pronunciar el nombre del juego.

Para llevar a cabo este proceso de diseño, primero se realizan algunos bocetos (fig. 55). Luego, se realiza el diseño final a partir del boceto definitivo (fig. 56).



Fig. 55. Bocetos iniciales



Fig. 56. Boceto definitivo

Para diseñar esta tipografía se toma como base una cuadrícula y se utilizan formas circulares para definir las partes curvas.

En la imagen (fig. 57) podemos ver las proporciones del logotipo, y en la imagen de la siguiente página (fig. 58) vemos su construcción. Como podemos comprobar, las letras con terminaciones rectas (F, N y T) se forman directamente sobre la cuadrícula. Para el resto de letras, que presentan curvas (A, S y O), se realizan con ayuda de formas circulares adaptadas también a la cuadrícula.

El resultado es una tipografía de palo seco, con gran peso visual y con detalles distintivos, como la curvatura de la letra A o la tilde integrada en el logotipo. Se añade otro elemento en la O que da equilibrio visual al conjunto, compensando la tilde en el lado opuesto.

El logotipo resultante muestra una tipografía sencilla y legible que a la vez hace referencia a la fantasía y la creatividad.

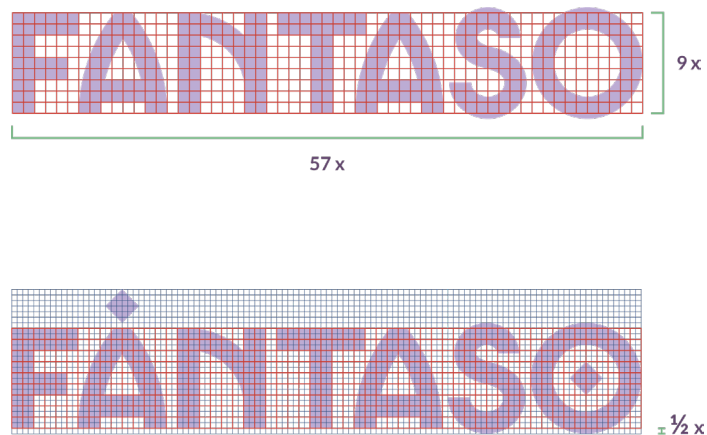


Fig. 57. Proporciones del logotipo



Fig. 58. Construcción del logotipo

Logotipo con tagline

Para la versión del logotipo con tagline se busca una tipografía que contraste con la principal y que siga el estilo infantil del juego.

Se utiliza la tipografía *The Cats Whiskers*, un tipo de letra que imita la escritura manual infantil.

El tagline describe la temática del juego, haciendo alusión a los infinitos cuentos que se pueden inventar jugando con él. La frase *Cuentos infinitos* describe esta idea de forma breve y clara.

La versión con tagline también se ajusta a una cuadrícula tal y como se muestra en la imagen (fig. 59).

FÀNTASO
cuentos infinitos

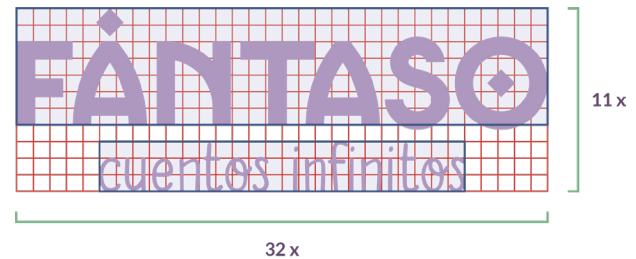


Fig. 59. Construcción del logotipo con tagline

Símbolo

El diseño del símbolo debe ser adecuado para representar el tema y acorde al estilo infantil del juego. Para ello, se buscan símbolos relacionados con el mundo de los cuentos y la creatividad.

Se realizan diversos bocetos con algunas ideas preliminares que sirven de ayuda para plantear distintas opciones. En la imagen (fig. 60) podemos ver algunos símbolos relacionados con estos conceptos.

Tras valorar las distintas opciones, se opta por el símbolo del bocadillo de cómic. Los globos o bocadillos en los cómics se utilizan para representar diálogos o pensamientos. En este caso, el símbolo elegido es el bocadillo que se utiliza para representar el pensamiento.

Se trata de un símbolo acorde a la idea del juego ya que hace referencia a la imaginación y la fantasía, así como a la creatividad. Mediante el pensamiento somos capaces de imaginar, inventar y llegar a ideas innovadoras y creativas.



Fig. 60. Bocetos símbolos

Tras decidir el símbolo, se realizan diversos bocetos para concretar el diseño definitivo. En la imagen (fig. 61) podemos ver distintas versiones del símbolo.



Fig. 61. Bocetos del símbolo definitivo

Una vez se tiene claro el diseño, se formaliza utilizando una cuadrícula. Como vemos en la imagen (fig. 62), se incluyen subdivisiones en la cuadrícula para poder ajustar los elementos de forma adecuada.

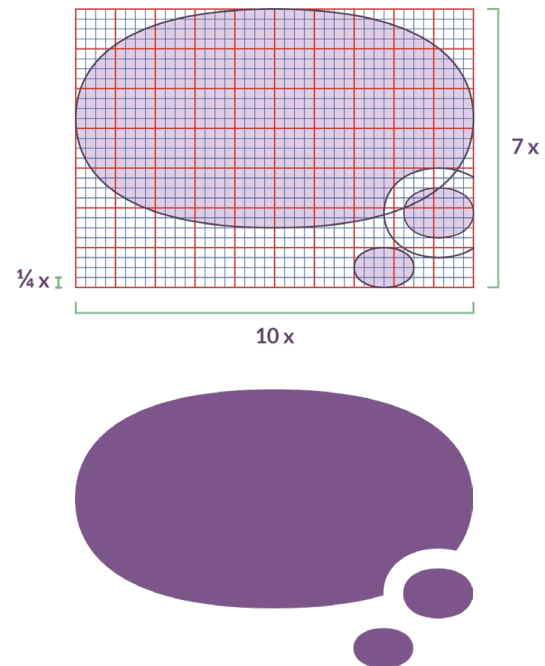


Fig. 62. Construcción y proporciones del símbolo

Conjunto

Aunque tanto el logotipo como el símbolo pueden usarse de forma independiente, el conjunto funciona como una unidad, por lo que se trata de un logo- símbolo.

El conjunto se compone partiendo de la cuadrícula utilizada en la construcción del símbolo. Se realizan dos versiones, con y sin tagline.

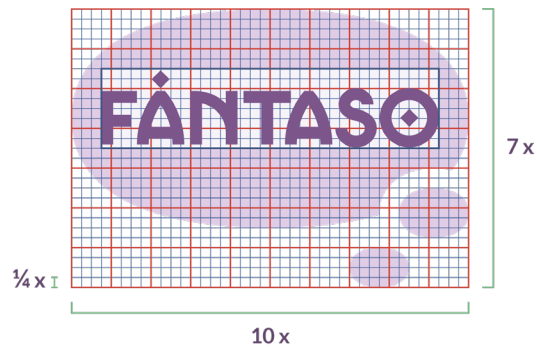


Fig. 63. Conjunto



Fig. 64. Conjunto con tagline

Colores corporativos

Para los colores corporativos principales, se escogen dos tonos de violeta (fig. 65). La paleta de color secundaria (fig. 66) combina tonos de azul, verde y naranja.

Para la elección del color corporativo principal se recurre al significado psicológico del color y su asociación con distintas emociones.

El color violeta se obtiene mediante la mezcla del rojo y el azul, por lo que presenta algunas características propias de estos colores. Combina la serenidad del azul con la energía del rojo.

Además, el violeta se relaciona con la fantasía, el misterio y la magia. También con la inteligencia y la imaginación. Por todas estas cualidades, se considera que el color violeta se ajusta perfectamente a la idea que quiere transmitir el juego.

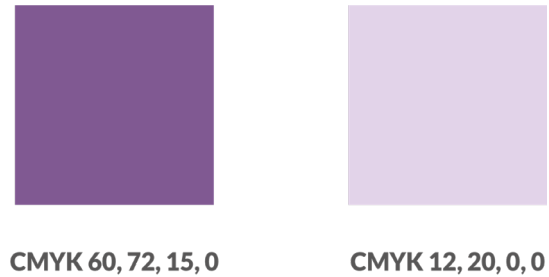


Fig. 65. Paleta de color principal

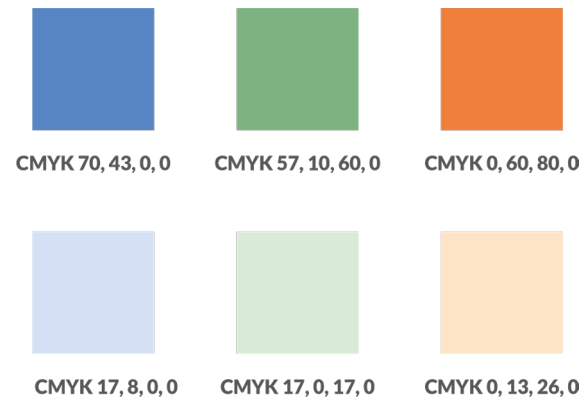


Fig. 66. Paleta de color secundaria

Packaging

El packaging es un elemento que tiene gran importancia a la hora de diseñar un producto. Por un lado, debe ser adecuado para el transporte y la conservación del producto en buen estado. Por otro lado, debe llamar la atención del público y ofrecer la información necesaria. Además, debe utilizar sólo los recursos imprescindibles.

En el caso del juego de mesa, el packaging más adecuado es una caja de cartón. Esta caja debe contener todos los componentes del juego: el tablero, las cartas, las fichas y las instrucciones. Además, su diseño exterior debe ser acorde al estilo del juego y captar la atención de los niños.

El proceso de diseño del packaging comienza con la elección del tipo de caja adecuada para el juego. Luego, se diseña el exterior en cuanto a la composición y la información que debe incluir.

Estructura

Para el diseño de la caja se busca una estructura sencilla y práctica, de forma que sea posible manipularla fácilmente y que se ajuste a las dimensiones de los componentes del juego.

Como vemos en las imágenes (fig. 67-71), el diseño escogido se compone de tres partes: la base de la caja, una cubierta deslizante, y una pieza interior para separar y ajustar los componentes del juego.

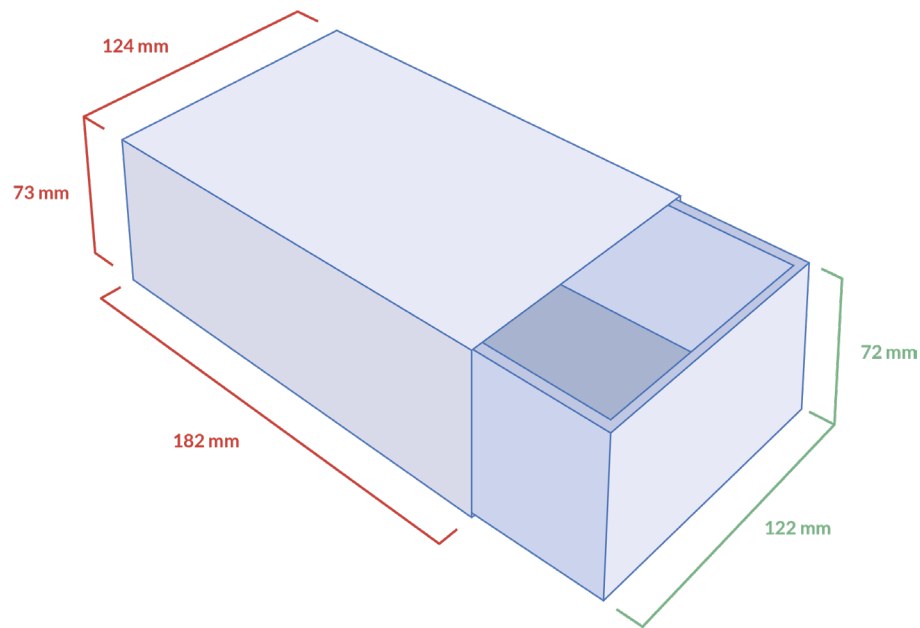


Fig. 67. Estructura exterior

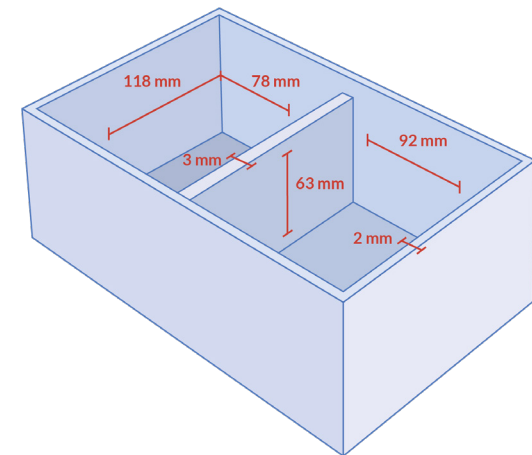


Fig. 68. Estructura interior

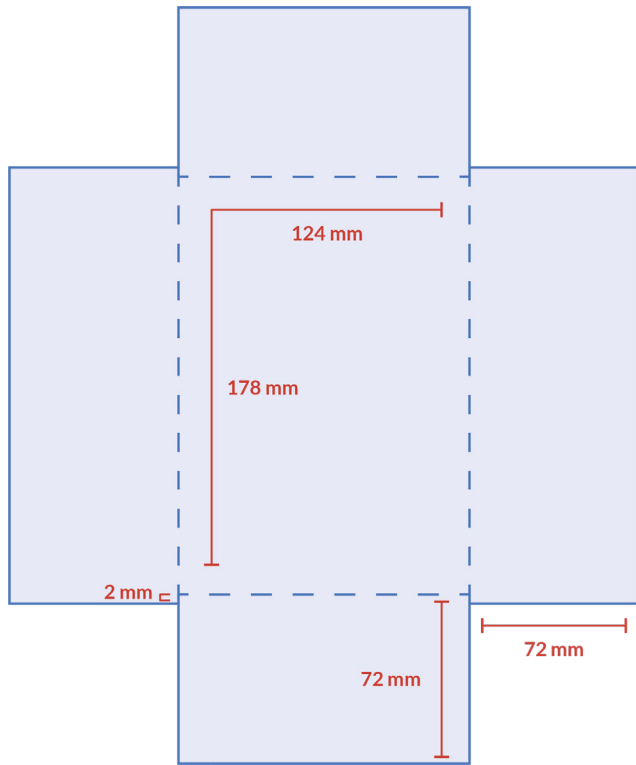


Fig. 69. Plano de la base

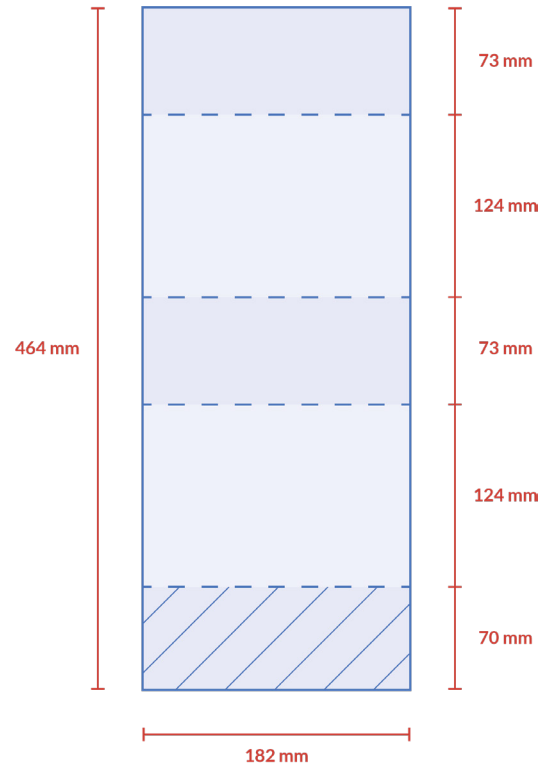


Fig. 70. Plano de la cubierta

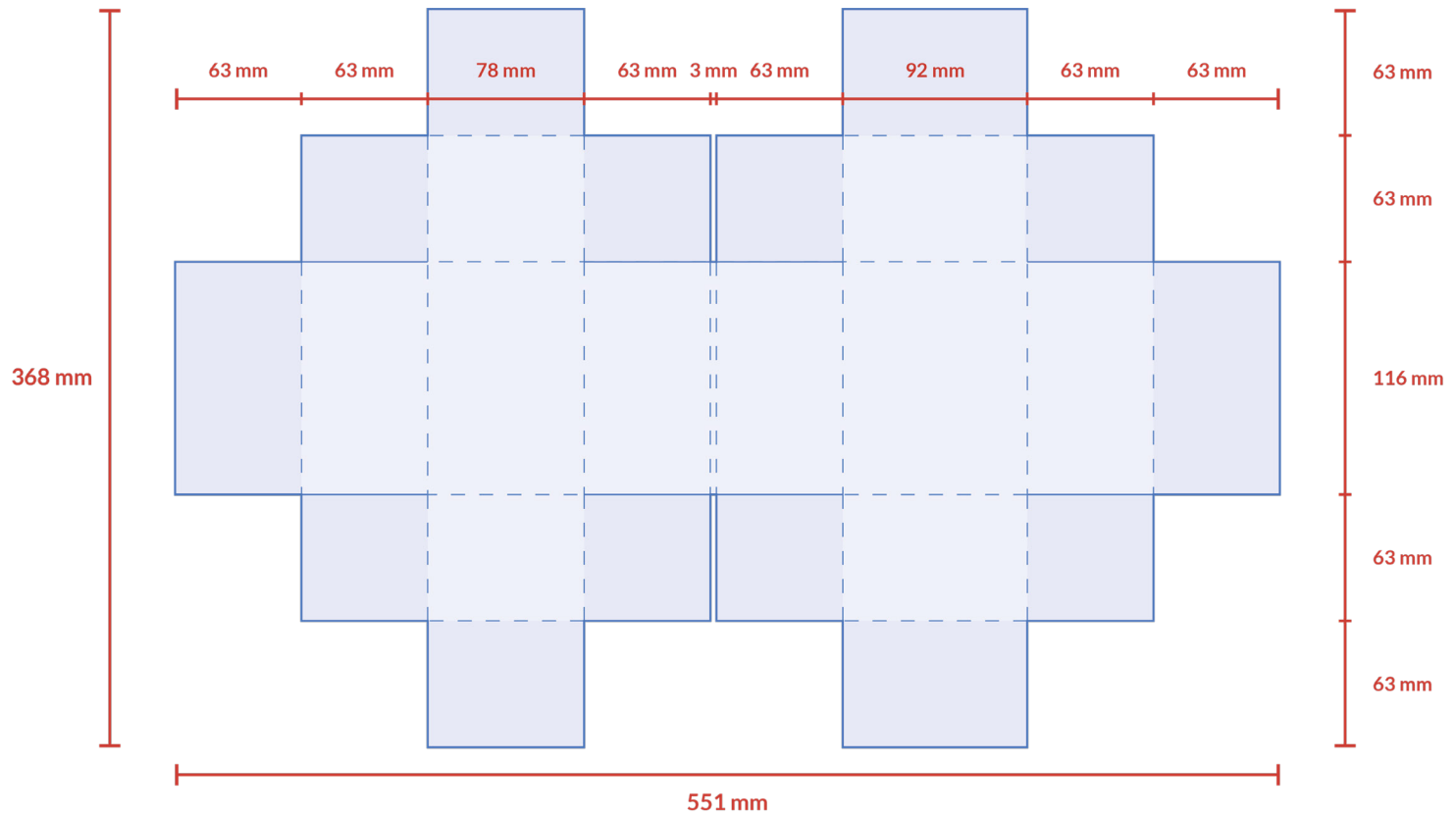


Fig. 71. Plano de la pieza interior

Diseño

El diseño de la cubierta se basa en el diseño de las cartas. Combina el elemento principal de las cartas, el personaje, con el logotipo. Además, se aplican los colores corporativos. En el frente de la caja se aplica el color principal, el violeta. Los colores secundarios, azul, verde y naranja, se aplican en los laterales y en la parte trasera.

El frente de la caja además muestra la frase *Inventa cuentos jugando*, como un primer acercamiento al tema del juego. El dorso de la caja incluye más información sobre el juego, como la edad recomendada, el número de jugadores o el tiempo estimado de juego. Además, se ofrece una breve explicación sobre el juego que permite el público saber de qué va.

En las imágenes (fig. 72-76) podemos ver el diseño de la cubierta y cómo se aplica en la caja. El resultado combina la sencillez de la estructura con la aplicación de los colores. Se utiliza el color como un elemento para captar la atención del espectador, y, además, hace referencia a los colores del juego. Además, el estilo y la información que incluye, permite conocer el tema del juego.



Fig. 72. Diseño del frente



Fig. 73. Diseño del dorso



Fig. 74. Diseño de los laterales



Fig. 75. Diseño final de la caja



Fig. 76. Diseño final de la caja

Manual de instrucciones

El manual de instrucciones supone un elemento fundamental del juego de mesa. Este manual debe incluir la mecánica y las reglas del juego, así como toda la información necesaria para su desarrollo.

El proceso de diseño de las instrucciones consta de dos fases. Primero, es necesario seleccionar la información que debe ofrecer el manual y redactar el contenido de forma que el lector comprenda la idea del juego y la forma de jugar. Luego, se realiza todo lo relacionado con el diseño editorial, en cuanto a formato y estilo.

Como ya se comentó anteriormente, Fántaso es un juego adaptable, es decir, que permite diferentes formas de jugar. Por eso el manual de instrucciones propone un modo principal de juego, y, además, incluye un apartado con otras formas de jugar y distintas actividades que se pueden realizar con este juego de mesa.

El manual de instrucciones incluye: Una breve descripción del juego, el contenido en cuanto a los componentes, las reglas principales, una explicación más detallada sobre el tablero y las cartas, y, por último, otras formas de jugar.

Reglas del juego

Como ya dijimos, partimos de un tablero que muestra las etapas narrativas y una serie de cartas. El objetivo es que cada jugador vaya colocando por turnos una carta sobre cada casilla siguiendo el orden de las etapas, empezando por la casilla *Había una vez*, hasta llegar a la casilla *Al final*. Cada vez que un jugador sitúe una carta sobre el tablero deberá inventar una parte del cuento teniendo en cuenta la etapa en la que se encuentra y el concepto de la carta. Tras colocar la carta y contar su parte de la historia, coge los contadores que le corresponde según la puntuación de la carta jugada.

Para colocar las cartas se debe seguir el orden de la estructura y el código de colores. Es decir, en cada casilla sólo se pueden colocar aquellas cartas que pertenezcan a la etapa correspondiente y que coincidan en el color.

Para empezar el juego, se deben repartir tres cartas a cada jugador y colocar el resto en un montón boca abajo en el centro.

Cada jugador debe tener siempre tres cartas en la mano. Por lo tanto, cada vez que juegue una, debe coger otra del montón central. En caso de que no disponga de ninguna carta que coincida con el color de la etapa que toca en el momento de su turno, debe deshacerse de una de sus cartas y coger otra del montón central, pasando el turno al siguiente jugador.

El juego termina cuando se completa el tablero, es decir, cuando se han colocado cartas sobre todas las casillas y la historia llega a su final.

Para establecer el número de jugadores debemos tener en cuenta la cantidad de cartas y el número de casillas del tablero.

Según los elementos propuestos contamos con 80 cartas y 12 casillas, lo que permite hasta unos 10 jugadores. Según el número de cartas y la mecánica podríamos incluir más jugadores, pero debido al número de casillas se establece un máximo de 10 para que todos tengan oportunidad de participar en la creación del cuento. Lo ideal sería entre 4 y 6 jugadores.

Por otro lado, el número de jugadores puede variar dependiendo de la actividad realizada. Si tenemos en cuenta que el juego tiene un diseño que permite adaptarlo a distintas formas de juego y que se propondrán otras actividades, será posible incluir un número mayor de jugadores o incluso se podrá utilizar el juego de forma individual.

La duración de la partida según la mecánica principal será de unos 20 o 30 minutos. Esto supone una duración aceptable para un juego infantil, y que permite jugar varias rondas sin aburrirse.

Diseño del manual

Tras establecer las reglas específicas del juego, se procede a diseñar el manual de instrucciones. Para ello, es necesario concretar las características en cuanto al formato y el estilo.

El formato está relacionado con las dimensiones del packaging. Se diseña de forma que se ajusta a la caja, de manera que queda situado encima del resto de componentes del juego. Como vemos en la imagen (fig. 77), tiene unas dimensiones de 115 x 172 mm.

El estilo sigue la línea de resto del diseño. En la cubierta y la contracubierta se utiliza el mismo diseño que en la caja. El contenido del interior combina el texto con ilustraciones que ayudan a comprender el desarrollo del juego.

También vemos en la imagen (fig. 77), que se basa en una composición a dos columnas. Aunque mayormente se utiliza el diseño a una columna, en algunos casos es necesaria esta división para poder incluir las imágenes.

En las páginas siguientes podemos ver el diseño final y el contenido del manual (fig. 78-85).

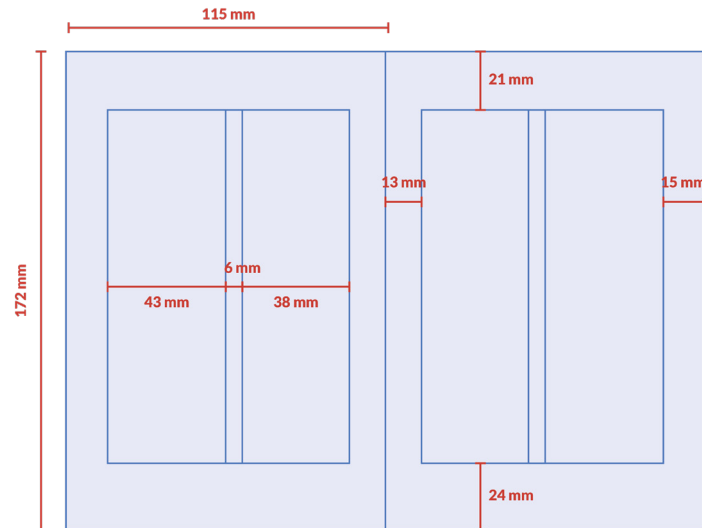


Fig. 77. Maqueta instrucciones

Índice

- ◆ ¿Qué es Fántaso? 3
- ◆ Contenido 3
- ◆ ¿Cómo se juega? 4
- ◆ Preparación 5
- ◆ Reglas 5
- ◆ Puntuación 7
- ◆ Fin de la partida 7
- ◆ Tablero 8
- ◆ Cartas 11
- ◆ Personajes 12
- ◆ Otras formas de jugar 13

¿Qué es Fántaso?

Fántaso es un juego de mesa para hacer volar tu imaginación. Con ayuda de las cartas y el tablero, podrás inventar cuentos en grupo mientras te diviertes jugando.

Contenido

- ◆ 80 cartas
- ◆ Tablero (12 piezas)
- ◆ 49 fichas



Fig. 78. Instrucciones pags. 2-3



<p>¿Cómo se juega?</p> <p>El objetivo del juego es completar el cuento entre todos y conseguir más puntos al final de la partida.</p> <p>Para completar el cuento, debes seguir el camino que marca el tablero, empezando en la casilla <i>Habia una vez</i> y terminando en la etapa <i>Al final</i>.</p> <p>Por turnos, cada jugador va colocando una carta sobre cada casilla, siguiendo el orden y los colores del tablero.</p>  <p>4</p>	<p>FANTASO</p> <p>En tu turno, te conviertes en narrador. Debes colocar una carta sobre el tablero y continuar el cuento con una o varias frases, usando las ilustraciones y los conceptos de las cartas como inspiración.</p> <p>Puedes interpretar las cartas de la forma que quieras. Las posibilidades son infinitas, todo depende de tu imaginación.</p> <p>Preparación</p> <p>Primero, tienes que unir las piezas para formar tablero. Es un puzle circular de 12 piezas que puedes montar fácilmente siguiendo los colores.</p> <p>Luego, reparte 3 cartas para cada jugador. Coloca el resto de cartas en un montón boca abajo en el centro.</p> <p>Reglas</p> <p>Durante toda la partida, debes tener siempre tres cartas en la mano.</p> <p>Es decir, cada vez que juegues una, debes coger otra del montón central, para volver a tener tres cartas.</p>  <p>5</p>
---	--

Fig. 79. Instrucciones pags. 4-5

Primero, hay que decidir quién empieza. Te proponemos que empiece el jugador de mayor edad, aunque pueden decidirlo entre todos.



El primer jugador debe empezar en la casilla *Había una vez*, de color amarillo. Debe colocar una carta de ese color sobre esta casilla y comenzar el cuento.

Luego, debe coger otra carta del montón central para volver a tener tres en la mano, y el turno pasa al siguiente jugador. Además, ganará los puntos que indica la carta que ha jugado (ver puntuación pag.7).



El segundo jugador coloca una carta en la siguiente casilla, que coincida en el color. Luego, continúa el cuento, suma puntos y coge otra carta. Así con todas las casillas.

Si en tu turno no tienes ninguna carta del color que toca, debes deshacerte de una de tus cartas y coger otra del montón central.

En este caso no puedes colocar ninguna carta sobre el tablero y el turno pasa al siguiente jugador.

6

FANTASO

Es decir, en tu turno tienes dos opciones. Si tienes una carta del color que toca, la colocas sobre el tablero y continúas el cuento. Si no tienes carta de ese color, cambia una de tus cartas por otra del montón central y pasa el turno.

Puntuación

Cada carta muestra una puntuación que va de uno a tres puntos. Cada vez que coloques una carta sobre el tablero, debes coger tantas fichas como indique la carta. Así, vas acumulando fichas durante la partida.



Fin de la partida

La partida termina cuando se ha completado todo el tablero, es decir, cuando se han colocado cartas sobre las doce casillas y el cuento ha llegado a su final.



Después se cuentan las fichas que tiene cada jugador. El que tenga más puntos será el ganador.

7

Fig. 80. Instrucciones pags. 6-7


<p>Tablero</p> <p>El tablero muestra las etapas del cuento. Cada etapa tiene un color diferente:</p>  <p>El tablero marca el camino que debes seguir durante la partida para inventar el cuento. Así, tiene el siguiente orden:</p> <p>Primero, se decide quién es el protagonista, es decir el personaje principal de la historia. Luego, se describe este personaje y su entorno. Después, sucede algo inesperado que hace que comience la aventura. A continuación, el protagonista tiene que actuar para resolver el problema. Por último, decidimos cómo acaba la historia.</p> <p>8</p>	<p style="text-align: right;">FANTASO</p> <p>1. Había una vez</p> <p>Aquí empieza el cuento. En esta etapa debes decidir quién es el protagonista. Tienes varias opciones dependiendo de la carta que juegues: una persona, un animal, un objeto o un ser imaginario.</p> <p>2. Que era</p> <p>Esta casilla es para la descripción del protagonista. Puedes describir su físico, su personalidad o si tiene algún poder o una habilidad especial.</p> <p>3. Cada día</p> <p>Es el entorno del protagonista. Dependiendo de la carta, puedes contar lo que hace diariamente, cuándo sucede la historia o el lugar dónde ocurre.</p> <p>4. Pero, un día</p> <p>De repente, ocurre algo inesperado. En esta etapa pasa algo que hace que empiece la aventura. Aquí debes explicar qué le ocurre al protagonista. Por ejemplo, surge un problema, le encargan una misión, pierde algo...</p> <p>9</p>
--	---

Fig. 81. Instrucciones pags. 8-9


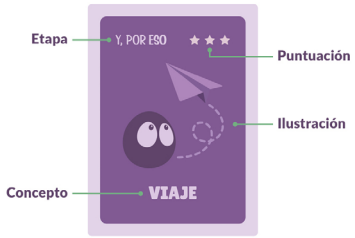
<p>5. Y, por eso</p> <p>En este momento comienza la aventura. ¿Qué hace el protagonista después del suceso inesperado? ¿Cómo planea resolver el problema? En esta etapa y en la siguiente debes explicar todo lo que hace el protagonista para conseguir su objetivo. Por ejemplo, se va de viaje, prepara un plan, pide ayuda a un amigo...</p> <p>6. Y, entonces</p> <p>La aventura continúa. ¿Cómo sigue el cuento? ¿Qué más tiene que hacer el protagonista para conseguir su misión? En esta etapa continuamos con el desarrollo del cuento.</p> <p>Las etapas 5 y 6 forman el desarrollo del cuento. Por eso, cada una ocupa tres casillas. Así podrás extenderte más en esta parte.</p> <p>7. Al final</p> <p>¿Qué pasa al final del cuento? ¿El protagonista consigue su objetivo, o, por el contrario, fracasa en su misión? ¿Aprende algo de su viaje? ¿la aventura le ha cambiado?... En esta etapa debes contar el desenlace, es decir, cómo termina la historia.</p> <p>Para que puedas explicar mejor esta parte, la etapa final ocupa dos casillas.</p> <p>10</p>	<p style="text-align: right;">FÁNTASO</p> <p>Cartas</p> <p>Fántaso incluye 80 cartas: 56 cartas de conceptos, 17 cartas de personajes y 7 comodines.</p> <p>Las cartas sirven de inspiración para inventar el cuento. Muestran distintos conceptos y personajes que permiten completar cada parte de la historia. Hay siete colores distintos, igual que el número de etapas del tablero. Así puedes relacionar cada carta con su etapa.</p>   <p>11</p>
---	---

Fig. 82. Instrucciones pags. 10-11



<p style="text-align: right;">FÁNTASO</p> <h3>Personajes</h3> <p>Además del protagonista, hay otros personajes que participan en el cuento. Las cartas de personaje se utilizan igual que el resto de cartas. Cuando juegues una carta de personaje debes continuar el cuento incluyendo a este personaje.</p> <p>Villano. Es el antagonista, es decir, un personaje que quiere impedir que el protagonista consiga su objetivo.</p> <p>Sabio. Comparte su conocimiento con el protagonista o le enseña alguna habilidad que le ayuda a completar su misión.</p> <p>Mensajero. Trae un mensaje importante al protagonista.</p> <p>Guardián. Propone una prueba al protagonista que debe superar para continuar su camino.</p> <p>Generoso. Regala algo al protagonista, que le ayuda en su cometido.</p> <p>Amigo. Ayuda al protagonista.</p> <p>Enemigo. Se opone al protagonista.</p> <p>Traidor. Traiciona al protagonista.</p>  <p style="text-align: center;">12</p>	<h3>Otras formas de jugar</h3> <p>Con Fántaso puedes jugar de muchas formas diferentes. Te proponemos distintas variantes del juego y otras actividades que puedes realizar con este juego de mesa.</p> <h3>Cuento corto</h3> <p>Utilizando solamente las cartas, puedes crear un cuento corto de forma sencilla. Esta actividad puede ser individual o en grupo.</p> <p>Primero, separa las cartas por colores. Haz siete montones y colócalos boca abajo en el orden del cuento, uno al lado del otro.</p> <p>Luego, saca una carta de cada montón y colócalas en fila boca arriba en el mismo orden. Finalmente, inventa un cuento a partir de las cartas.</p>  <p style="text-align: center;">13</p>
---	--

Fig. 83. Instrucciones pags. 12-13

<p style="text-align: right;">FÁNTASO</p> <p>Cuento largo</p> <p>Es una variante del juego principal. En este modo, debes colocar dos cartas en cada casilla de lugar de una. En cada turno, debes jugar dos cartas del mismo color sobre cada casilla y relacionar los dos conceptos para continuar el cuento.</p> <p>Cuento temático</p> <p>Es una variante del juego principal. Antes de empezar, un jugador al azar propone un tema para el contar cuento. El resto de jugadores debe seguir ese tema cuando inventen su parte.</p> <p>Dibuja el cuento</p> <p>Se trata de una actividad que puedes realizar después de terminar la partida. Cada jugador dibuja su visión del cuento. Puedes dibujar los personajes, las escenas... todo lo que se te ocurra. También puedes crear un cómic.</p> <p>Escritura creativa</p> <p>Otra actividad para realizar tras la partida. Cada jugador escribe el cuento intentando recordar lo que han contado los otros jugadores. Puedes explicar cada etapa de forma más detallada o cambiar algo y crear tu versión del cuento. Luego, comparte el resultado con el del resto de jugadores.</p> <p>14</p>	<p>Muchos jugadores</p> <p>Esta forma de juego es perfecta para jugar con muchos jugadores, como puede ser en el aula con los compañeros de clase.</p> <p>Primero, nos dividimos por equipos. Pueden ser hasta cinco equipos. Repartimos las cartas entre los distintos grupos, de modo que cada equipo tenga cartas de todos los colores. Cada equipo debe inventar un cuento con las cartas que les ha tocado. Luego, cada grupo comparte su cuento con el resto. En esta parte pueden utilizar el tablero como ayuda para contar el cuento. Al final, pueden hacer una votación para elegir el cuento más creativo.</p> <p>Personajes</p> <p>En este modo, cada jugador tendrá una carta extra. Antes de comenzar la partida, reparte al azar un personaje a cada jugador. Luego reparte 3 cartas a cada jugador igual que en la forma de juego principal. En tu turno, puedes jugar una carta de personaje junto la carta de concepto. Es decir, puedes colocar dos cartas en una casilla, si una de ellas es un personaje.</p> <p>Inventa tus propias reglas</p> <p>También puedes inventar tus propias reglas. Te animamos a que inventes diferentes modos de jugar y que busques nuevas formas de divertirse con Fántaso.</p> <p>15</p>
--	---

Fig. 84. Instrucciones pags. 14-15



Fig. 85. Instrucciones

Fabricación y materiales

Tablero y Fichas

Estructura

- Chapa marina de 5mm
- Corte CNC láser

Adhesivo

- Impresión en vinilo
- Acabado mate.
- N° de tintas 4/0

Cartas

- Papel Estucado laminado mate 300g
- Impresión digital. N° de tintas 4/4

Instrucciones

- Papel Estucado acabado mate 135g
- Impresión digital. N° de tintas 4/4

Packaging

Base

- Cartón compacto 2mm

Cubierta

- Papel Estucado mate 300g
- Impresión digital
- N° de tintas 4/4

Interior

- Cartulina LR (Liso-Rugoso) 200g

**Resultado
Final**



















Conclusión

Llevar a cabo este proyecto ha supuesto un reto tanto a nivel personal como profesional. Ha sido un proceso largo que ha ido evolucionando en cada paso, y que, poco a poco, ha ido avanzando hasta la resolución final.

Podemos comparar este proceso con el viaje del héroe que hemos analizado durante la investigación. El proyecto supone la llamada a la aventura y nos plantea un objetivo o problema que debemos resolver. Esto nos obliga a dejar atrás el mundo ordinario y comenzar un largo viaje para afrontar el reto. Por el camino se presentan obstáculos y dificultades que debemos superar. Como en la mayoría de historias, hay momentos de incertidumbre en los que parece que no hay salida. Pero, al final, con esfuerzo y perseverancia es posible encontrar una solución y regresar con la recompensa.

La investigación supone un elemento fundamental, ya que proporciona la información necesaria para emprender el viaje. En este caso, ha ayudado a comprender un tema tan complejo como es la creatividad infantil.

Este proyecto comenzó con un objetivo, fomentar las actividades creativas en la infancia a través del diseño. Fántaso es una herramienta lúdica y educativa que proporciona el material y el entorno adecuado para el desarrollo creativo, por lo que podemos decir que este objetivo se ha cumplido.

Aunque este juego de mesa se centra en la creatividad narrativa, también permite desarrollar la creatividad desde distintas perspectivas, así como otras capacidades y habilidades del niño.

Mediante la narración de historias, el niño desarrolla su imaginación y su capacidad inventiva. Contar cuentos también permite ejercitar la expresión oral y la improvisación. Esto ayuda a superar la vergüenza y el miedo a equivocarse, que, como ya comentamos en la investigación, es uno de los principales obstáculos para el desarrollo creativo. Hablar en público en un entorno agradable y poder expresarse libremente, resulta un ejercicio que favorece la autoestima y la confianza en uno mismo.

La narración colectiva también fomenta las relaciones sociales y la empatía. Además, supone un acercamiento a la literatura y los elementos narrativos, ya que, partiendo de la estructura sencilla que propone el juego, los niños pueden comprender la organización de un relato y la forma de crear historias.

El diseño del juego, en cuanto al estilo de las ilustraciones y las tipografías utilizadas, es acorde con la etapa infantil. Podemos destacar la forma de aplicar el color que, además de facilitar el desarrollo del juego, llama la atención del niño y le motiva a participar.

Por todas estas razones, podemos decir que Fántaso cumple con su propósito, tanto por sus características funcionales como de diseño.

La ideación y creación de un juego de mesa conlleva asumir distintos roles dentro del proceso de diseño. Para llevar a cabo todos los elementos que componen el juego se han realizado trabajos de ilustración, packaging, creación de marca o diseño editorial entre otros.

La variedad y complejidad de los trabajos realizados ha puesto a prueba los conocimientos adquiridos durante el curso, así como las propias capacidades creativas, pero también ha supuesto un proceso de aprendizaje y autoconocimiento.

Referencias bibliográficas

- Adams, K. (2007). *How to improvise a full-length play*. Allworth Press: Nueva York.
- Bauzer, E. (1975). *Juegos de recreación (Vol.1)*. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Blasco, S. (2014). *Una vida en juegos*. Zaragoza: Nexo Ediciones.
- Blázquez, F., y Lucero, M. (2009). *Los medios o recursos en el proceso didáctico*. En A. Medina, y F. Salvador. (Coords.), *Didáctica General* (pp. 197-239). Madrid: Pearson Educación.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Campos, M. J. (2019). *Imagine y su potencial educativo*. En S. Blasco. (Ed.), *Educación jugando: un reto para el siglo xxi*. (pp. 92-97). Nexo ediciones. [versión electrónica]. Recuperado de [https://lektu.com//](https://lektu.com//nexo-ediciones/educar-jugando-un-reto-para-el-siglo-xxi-tercera-edicion/9239)
- Cantero, M. P., Pérez, N., y Navarro, I. (2012). Historia y conceptos de la psicología del desarrollo. En N. Pérez, y I. Navarro. (Coords.), *Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez* (pp. 11-35). Madrid: Editorial Club Universitario.
- Cantero, M. P., Pérez, N., González, C., y Navarro, I. (2012). El comienzo de la vida y la primera infancia (0-2 años). En N. Pérez, y I. Navarro. (Coords.), *Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez* (pp. 37-63). Madrid: Editorial Club Universitario.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicología del mito*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Decreto 89/2014, de 1 de agosto, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias. *Boletín Oficial de Canarias*, núm. 156, 13 de agosto de 2014, pp. 21911-22582. Recuperado de <http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2014/156/001.html>
- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Boca Raton, FL: CRC Press.

-
- Fresquet, M. (2019). Cómo hacer un proyecto lúdico para el colegio. En S. Blasco. (Ed.), *Educación jugando: un reto para el siglo xxi*. (pp. 105-112). Nexo ediciones. [versión electrónica]. Recuperado de <https://lektu.com/l/nexo-ediciones/educar-jugando-un-reto-para-el-siglo-xxi-tercera-edicion/9239>
- Garaigordobil, M. (2008). Importancia del juego infantil en el desarrollo humano. En D. Bañeres. (Coord.), *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.
- Gil, E. (2019). Gamifica y acertarás: Innovación, motivación y aprendizaje. En S. Blasco. (Ed.), *Educación jugando: un reto para el siglo xxi*. (pp. 311-319). Nexo ediciones. [versión electrónica]. Recuperado de <https://lektu.com/l/nexo-ediciones/educar-jugando-un-reto-para-el-siglo-xxi-tercera-edicion/9239>
- Guilera Agüera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Sabadell: FUNDIT-Escuela Superior de Disseny ESDi.
- Hidalgo, V., y Palacios, J. (2014). Desarrollo de la personalidad entre los 2 y los 6 años. En J. Palacios, A. Marchesi, y C. Col. (Coords.). *Desarrollo psicológico y educación 1. Psicología evolutiva*. (pp. 257-282). Madrid: Alianza Editorial.
- Hidalgo, V., y Palacios, J. (2014). Desarrollo de la personalidad desde los 6 años hasta la adolescencia. En J. Palacios, A. Marchesi, y C. Col. (Coords.). *Desarrollo psicológico y educación 1. Psicología evolutiva*. (pp. 355-376). Madrid: Alianza Editorial.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Itten, J. (1975). *El Arte del color*. París: Editorial Bouret.
- Martí, E. (2014). Procesos cognitivos básicos y desarrollo intelectual entre los 6 años y la adolescencia. En J. Palacios, A. Marchesi, y C. Col. (Coords.). *Desarrollo psicológico y educación 1. Psicología evolutiva*. (pp. 329-354). Madrid: Alianza Editorial.
- McKee, R. (2009). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Minus.
- Medina, A. (2009). La Didáctica: disciplina pedagógica aplicada. En A. Medina, y F. Salvador. (Coords.), *Didáctica General* (pp. 3-37). Madrid: Pearson Educación.
- Ovidio Nasón, P. (2019). *Metamorfosis. Vol. III, Libros XI-XV* (4ª ed. 1ª reimp. A. Ruiz de Elvira Prieto Trad.). Colección Alma Mater. Madrid: Consejo Superior de

- Investigaciones Científicas. (Documento original publicado 8 d.C).
- Palacios, J. (2014). Desarrollo cognitivo durante los dos primeros años. En J. Palacios, A. Marchesi, y C. Col. (Coords.). *Desarrollo psicológico y educación 1. Psicología evolutiva*. (pp. 103-132). Madrid: Alianza Editorial.
- Palacios, J., González, M. M., y Padilla, M. L. (2014) Conocimiento social y desarrollo de normas y valores entre los 6 años y la adolescencia. En J. Palacios, A. Marchesi, y C. Col. (Coords.). *Desarrollo psicológico y educación 1. Psicología evolutiva*. (pp. 378-403). Madrid: Alianza Editorial.
- Pedraz, P. (2019). La motivación. En S. Blasco. (Ed.), *Educación jugando: un reto para el siglo xxi*. (pp. 11-21). Nexo ediciones. [versión electrónica]. Recuperado de <https://lektu.com//nexo-ediciones/educar-jugando-un-reto-para-el-siglo-xxi-tercera-edicion/9239>
- Pedraz, P. (2019). Imagine, El Juego. En S. Blasco. (Ed.), *Educación jugando: un reto para el siglo xxi*. (pp. 205-207). Nexo ediciones. [versión electrónica]. Recuperado de <https://lektu.com//nexo-ediciones/educar-jugando-un-reto-para-el-siglo-xxi-tercera-edicion/9239>
- Pérez, N., Navarro, I., y Martínez, A. B. (2012). El desarrollo del niño en la infancia (2-6 años). En N. Pérez, y I. Navarro. (Coords.), *Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez* (pp. 65-101). Madrid: Editorial Club Universitario.
- Pérez, N., Navarro, I., Valero, J., y Delgado, B. (2012). Desarrollo de la personalidad de los 6 años hasta la adolescencia. En N. Pérez, y I. Navarro. (Coords.), *Psicología del desarrollo humano: del nacimiento a la vejez* (pp. 129-159). Madrid: Editorial Club Universitario.
- Propp, V. (2000). *Morfología del cuento*. (10 ed.). Madrid: Editorial Fundamentos.
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. *En el Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/juego>
- Real Academia Española. (s.f.). Creatividad. *En el Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/creatividad>
- Real Academia Española. (s.f.). Creatividad. *En el Diccionario de la lengua española*. Recuperado de <https://dle.rae.es/cuento>

-
- Rodari, G. (2005). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Buenos aires: Ediciones Colihue
- Romo, M. (2019). *Psicología de la Creatividad. Perspectivas contemporáneas*. Barcelona: Paidós.
- Robinson, K. (2006, febrero). Ken Robinson: *Las escuelas matan la creatividad* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity?language=es#t-1134501
- Robinson, K., Aronica, L. (2015). *Escuelas creativas: la revolución que está transformando la educación*. Barcelona: Grijalbo.
- Ruggiero, V. R. (2009). *The Creative Process. The art of thinking: a guide to critical and creative thought (9ª ed.)*. Nueva York. EEUU: Pearson/Longman.
- Sánchez, M. (2019). Aprender jugando. La metodología que funciona. En S. Blasco. (Ed.), *Educación jugando: un reto para el siglo xxi*. (pp. 23-26). Nexo ediciones. [versión electrónica]. Recuperado de <https://lektu.com/l/nexo-ediciones/educar-jugando-un-reto-para-el-siglo-xxi-tercera-edicion/9239>
- Sanchez, M. (29 de abril de 2020). *En 10 preguntas para Manu Sánchez (autor de Monster Kit)*. Trajanis Games. <https://tranjisgames.com/entrevista-manu-sanchez-autor-monster-kit/>
- Schell, J (2008). *The art of game design: a book of lenses*. E.E.U.U: Morgan Kaufmann / Elsevier.
- Toledo, P. (2005). *El valor educativo del cuento: didáctica y evolución histórica*. Aprende-Iea.
- Tomé, D. (2019). Mi experiencia educativa con los juegos de rol y de mesa. En S. Blasco. (Ed.), *Educación jugando: un reto para el siglo xxi*. (pp. 23-26). Nexo ediciones. [versión electrónica]. Recuperado de <https://lektu.com/l/nexo-ediciones/educar-jugando-un-reto-para-el-siglo-xxi-tercera-edicion/9239>
- UNICEF COMITÉ ESPAÑOL (2015) *Convención sobre los Derechos del Niño*. UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.es/publicacion/convencion-sobre-los-derechos-del-nino>
- Vallés, J. R. (2008). *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana.
- Vallés, J. R., y Álamo, F. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada: Editorial Alhulia.

Referencias de imágenes

Fig. 1. *Monster Kit*. Recuperado de <https://tranjisgames.com/tienda/monster-kit/>

Fig. 2. *Monster Kit*. Recuperado de https://be-beamordor.com/juego-de-mesa-monster-kit/img_20181218_132320/

Fig. 3. *Imagine*. Recuperado de <https://www.rayuelainfancia.com/juegos-de-mesa/3290-imagine.html>

Fig. 4. *Imagine*. Recuperado de <https://www.weplay.cl/imaginer-espaa-ol.html>

Fig. 5. *Imagine*. Recuperado de <https://personaswip.com/outlet-juguetes/inventakit-6291-.html>

Fig.6. *Space, Superpowers y Robot*. Recuperado de <https://www.kibofactory.com/>

Fig. 7. *Robot*. Recuperado de <http://creantieducant.blogspot.com/2018/11/nubes-i-robot-de-kibo-factory.html>

Fig. 8. *Thinko*. Recuperado de <https://www.kibofactory.com/product/thinko/>

Fig. 9. *Nubes*. Recuperado de <https://www.amazon.es/Nubes-juego-familiar-r%C3%A1pido-divertido/dp/B077LX3DZ3>

Fig. 10. *Story Cubes*. Recuperado de <https://www.story-cubes.com/es/>

Fig. 11. *Story Cubes*. Recuperado de <https://www.story-cubes.com/es/los-juegos/rorys-story-cubes-clasico/>

Fig. 12. *Faraway*. Recuperado de <https://consolaytable-ro.com/2016/05/05/plano-detalle-faraway/>

Fig. 13. *Faraway*. Recuperado de <https://consolaytable-ro.com/2016/05/05/plano-detalle-faraway/>

Fig. 14. *Érase una vez*. Recuperado de <https://zacatrus.es/erase-una-vez.html>

Fig. 15. *Érase una vez*. Recuperado de <https://www.atlanticajuegos.com/es/erase-una-vez/21465-erase-una-vez-8435407604735.html>

Fig. 16. *Dixit*. Recuperado de <https://www.idealoes/precios/1782463/libellud-dixit.html>

Fig. 25. Círculo cromático de doce zonas de Itten. Recuperado de https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Farbkreis_Itten_1961.svg

Fig. 17-24, 26-85. Creación propia.

FÀNTASO

Manual Corporativo

Trabajo de fin de grado

Jennifer Rivero Perdomo

FÁNTASO

Trabajo de Fin de Grado

Facultad de Bellas Artes
Grado en Diseño
Curso 2021/2022
Universidad de La Laguna

© Fántaso, 2022

FÀNTASO

Manual Corporativo

Trabajo de fin de grado

Autora: Jennifer Rivero Perdomo

Tutora: María Luisa Hodgson Torres

Grado en Diseño

Universidad de La Laguna

Índice

• Introducción	10
• Proporciones y construcción	12
• Proporciones del logotipo	13
• Construcción del logotipo	14
• Proporciones del logotipo con tagline	16
• Proporciones y construcción del símbolo	17
• Proporciones y construcción del conjunto	18
• Área de protección	19
• Tamaño mínimo	19
• Colores corporativos	20
• Paleta de color principal	21
• Paleta de color secundaria	21
• Versiones	22
• Versiones del logotipo	23
• Versiones del conjunto (principal)	24
• Versiones del conjunto (secundarias)	25
• Versiones monocromáticas	27
• Tipografías	28
• Tipografía del logotipo	29
• Tipografía complementaria	29

- **Marca sobre fondos 30**
- **Aplicaciones de la marca 32**
 - Packaging 33
 - Dorso de las cartas 35
 - Libretas 36
 - Pegatinas 39
 - Tazas 40
 - Sudaderas 41

Introducción

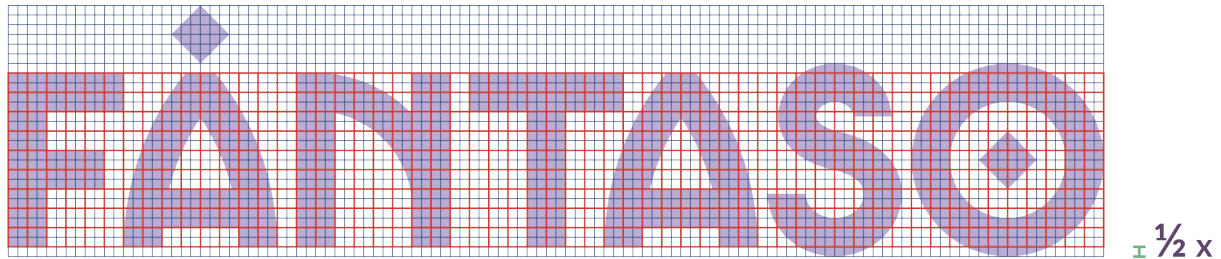
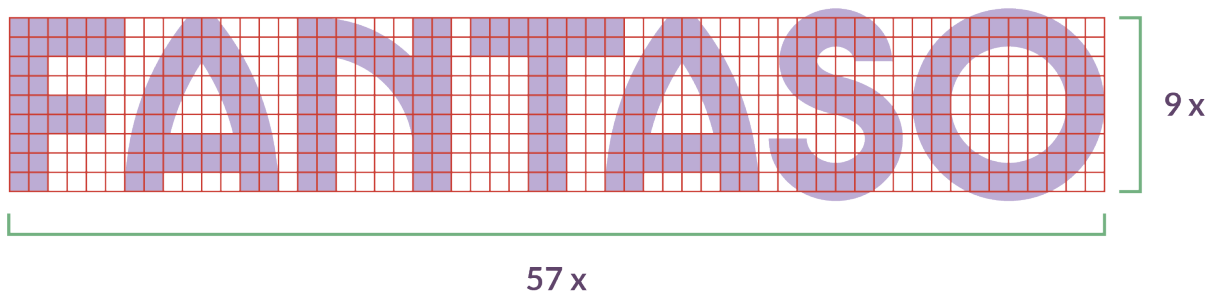


El objetivo de Fántaso es servir de inspiración para la creación narrativa. Por esta razón, la marca representa la idea de imaginación y creatividad. Se trata de una imagen sencilla con elementos distintivos que le dan una personalidad propia. Como indica su nombre, Fántaso es sinónimo de fantasía.

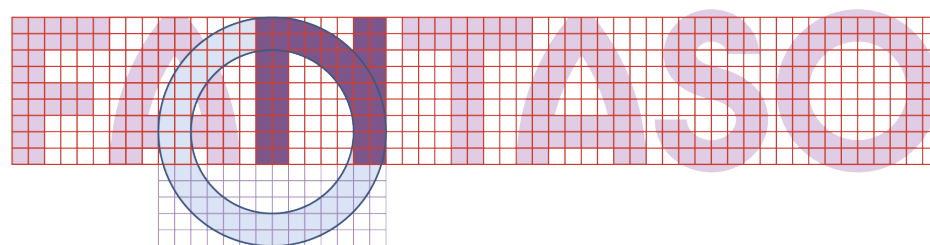
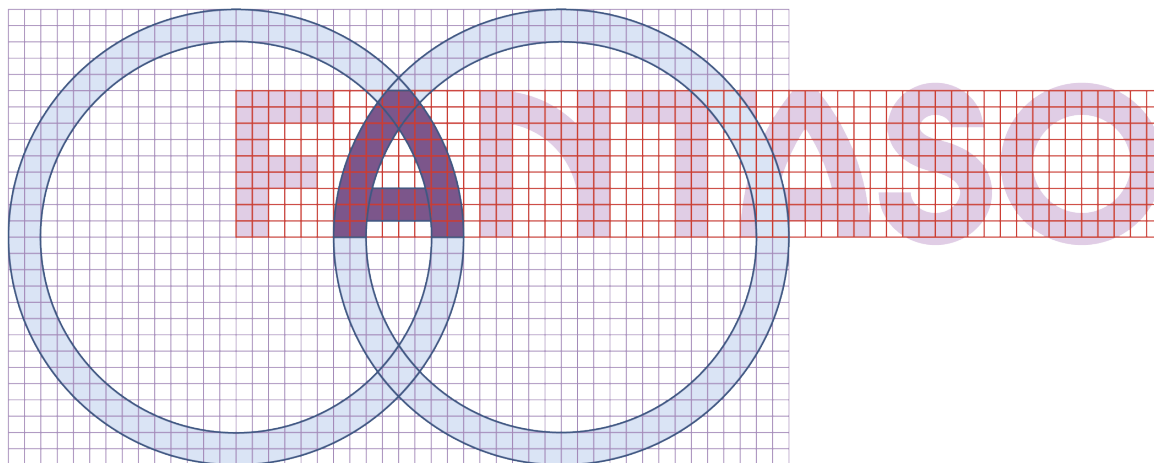
Esta manual recopila todos los aspectos relacionados con la identidad visual. Contiene las proporciones y la construcción de los elementos que forman la marca, los colores corporativos, así como la forma adecuada de usar la marca. Además, incluye distintas aplicaciones de la marca.

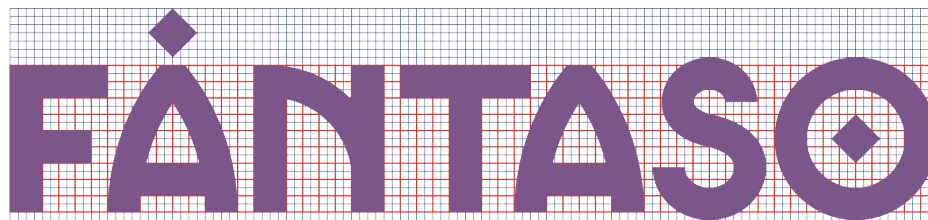
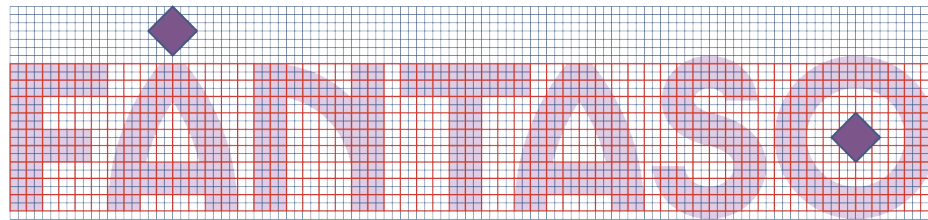
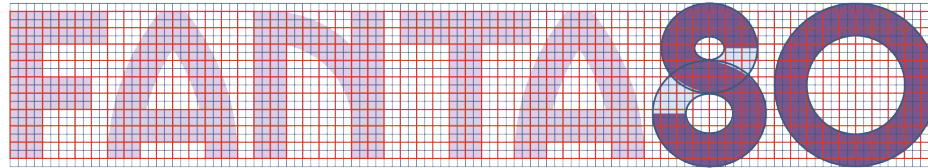
Proporciones y Construcción

Proporciones del logotipo

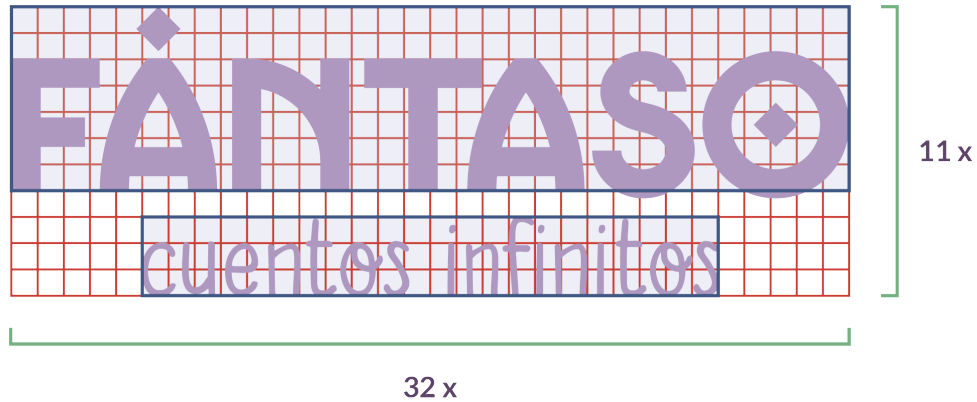


Construcción del logotipo

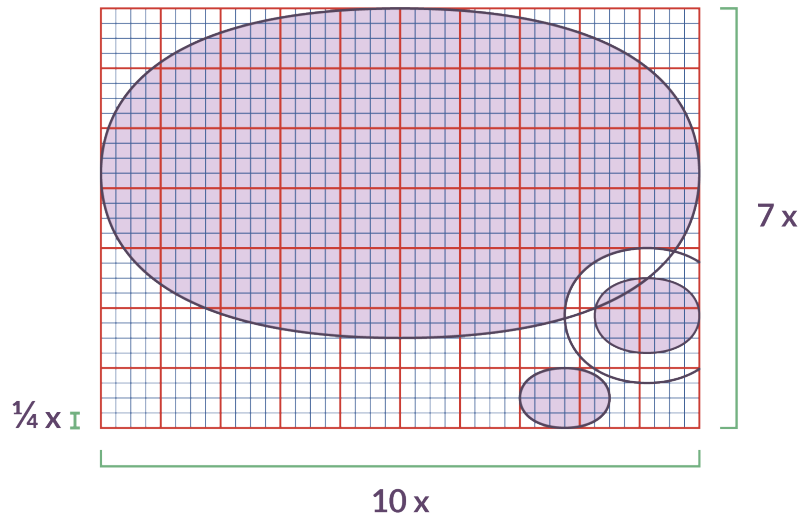




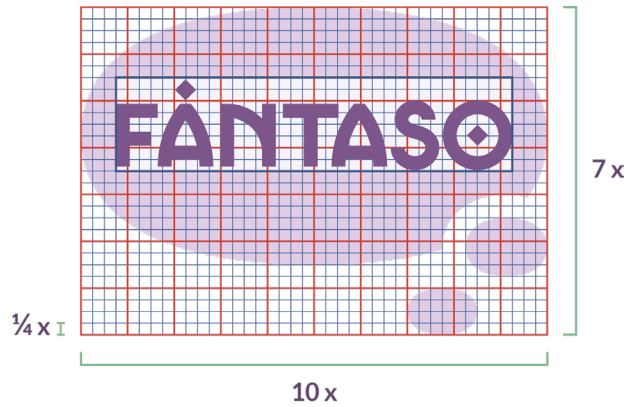
Proporciones del logotipo con tagline



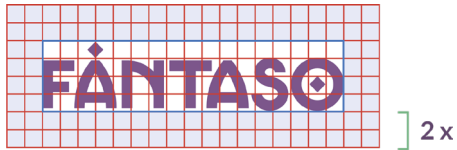
Proporciones y construcción del símbolo



Proporciones y construcción del conjunto



Área de protección



Tamaño mínimo



Colores Corporativos

Paleta de color principal



CMYK 60, 72, 17, 5



CMYK 15, 25, 0, 0

Paleta de color secundaria



CMYK
75, 50, 0, 0



CMYK
17, 8, 0, 0



CMYK
60, 10, 60, 0



CMYK
17, 0, 17, 0



CMYK
0, 30, 80, 0



CMYK
0, 0, 60, 0



CMYK
5, 58, 80, 0



CMYK
0, 13, 26, 0



CMYK
18, 87, 82, 0



CMYK
0, 24, 24, 0

Versiones

Versiones del logotipo

El logotipo de Fántaso, al igual que el conjunto de la marca, tiene distintas versiones. La versión principal utiliza los colores corporativos. Para las otras versiones se aplica la paleta de color secundaria.

De esta forma será posible el uso de la marca de un modo más amplio y adecuado dependiendo del contexto. Además, el color es un elemento que tiene gran relevancia en el juego, por lo que el uso de distintos colores destaca su importancia.

The logo consists of the word 'FÀNTASO' in a bold, sans-serif font. The letter 'À' has a small diamond-shaped accent above it. The final letter 'O' is replaced by a circle containing a diamond shape. The entire logo is rendered in a solid purple color.

Principal

The logo is identical in structure to the principal version, but rendered in a solid blue color.The logo is identical in structure to the principal version, but rendered in a solid green color.The logo is identical in structure to the principal version, but rendered in a solid yellow color.The logo is identical in structure to the principal version, but rendered in a solid orange color.The logo is identical in structure to the principal version, but rendered in a solid red color.

Secundarios

Versiones del conjunto (principales)



Versiones del conjunto (secundarios)



Versiones del conjunto (secundarios)



Versiones monocromáticas

FÀNTASO



Positivo



Negativo

Tipografías

Tipografía del logotipo

Como hemos visto en la construcción del logotipo, la tipografía principal esta creada desde cero a partir de una cuadrícula. En el tagline se utiliza la tipografía Cat Whiskers, que imita la escritura a mano infantil, y que contrasta con el peso visual de la tipografía principal, dándole equilibrio al conjunto.



Creación original



The Cats Whiskers

Tipografía complementaria

La tipografía complementaria es la Lato y sus distintas variantes. Esta tipografía se utiliza en el en el manual instrucciones y en la caja, así como en el resto de aplicaciones que requieran incluir texto.

Lato Regular

Lato Bold

Lato Black

Lato italic

Lato bold italic

Lato black italic

**Marca sobre
fondos**

Preferiblemente, se utilizarán los colores corporativos como fondo de la marca. La versión de la marca que se utilice depende de si el fondo es oscuro o claro.

De esta forma, se asegura que la marca tenga el contraste adecuado y sea posible diferenciarlo claramente. Vemos las combinaciones que se usarán principalmente.



Aplicaciones de la marca

Packaging





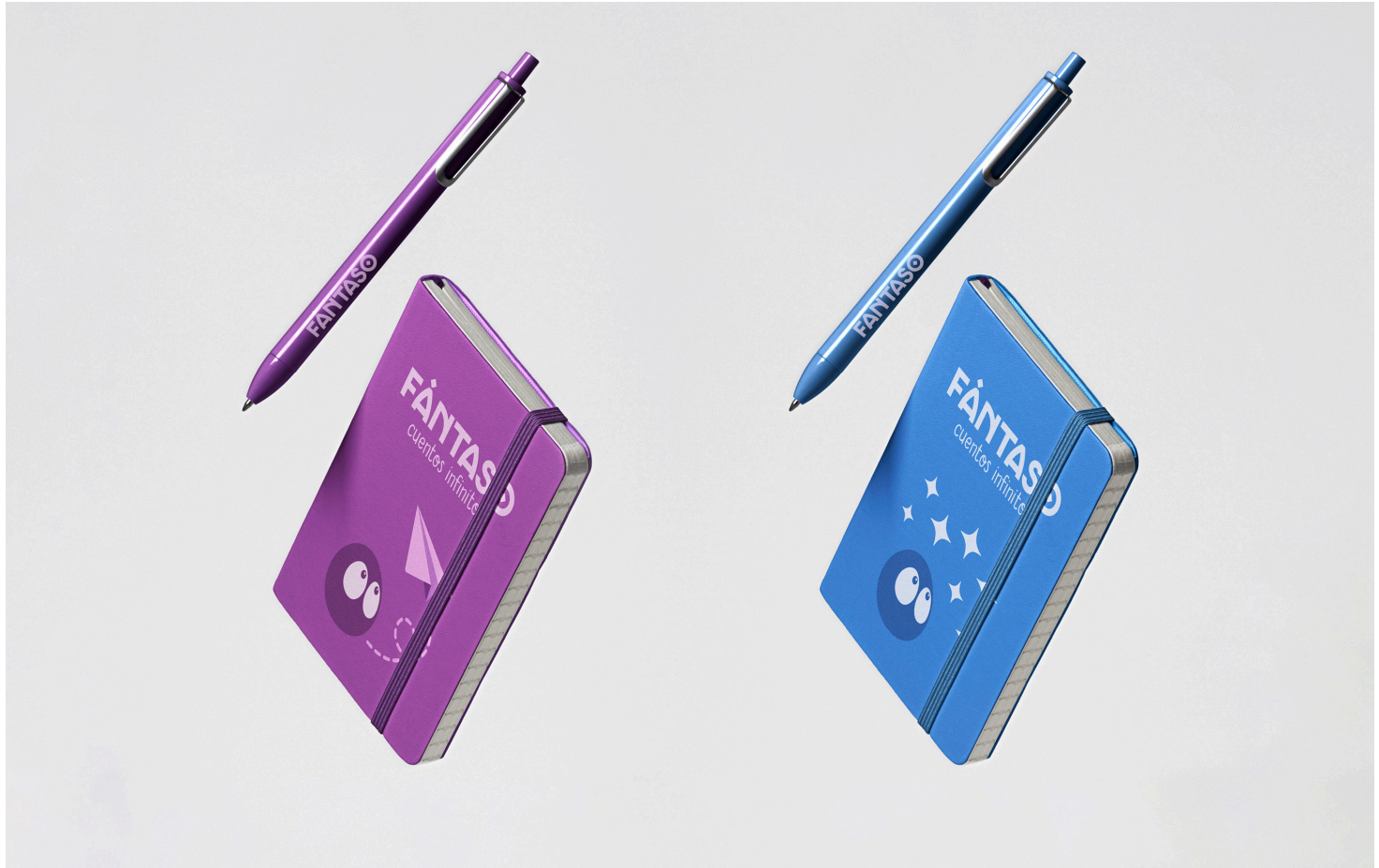
Dorso de las cartas



Libretas







Pegatinas



Tazas



Sudaderas



Sudaderas



Sudaderas



