



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

TRAS. CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA QUE POTENCIE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE LA LECTURA DE IMÁGENES.

Autor/a: Tania Ramírez Izquierdo

Tutor/a: Sara Blancas Álvarez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Ilustración

Departamento de Dibujo

Convocatoria: septiembre

Año: 2020

TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

TRAS. CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA QUE POTENCIE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DE LA LECTURA DE IMÁGENES.

Autor/a: Tania Ramírez Izquierdo

Tutor/a: Sara Blancas Álvarez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Ilustración

Departamento de Dibujo

Convocatoria: septiembre

Año: 2020

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña Tania Ramírez Izquierdo con DNI14277009 N, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: Tras. Creación de un juego de mesa que potencie la creatividad a través de la lectura de imágenes. declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 4 de septiembre de 2020.

La autora: Tania Ramírez Izquierdo.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Tania', written in a cursive style with a long horizontal stroke at the end.

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	10
2. PALABRAS CLAVE.....	10
3. INTRODUCCIÓN.....	13
4. JUSTIFICACIÓN.....	14
5. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	15
6. OBJETIVOS.....	20
6.1. OBJETIVOS GENERALES.....	20
6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
7. METODOLOGÍA.....	21
8. CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA: TRAS!.....	28
8.1. HISTORIA INICIAL.....	28
8.2. LOS REINOS.....	29
8.2.1. LOS MURCHS.....	29
8.2.2. LOS ALCATRACES.....	30
8.2.3. LOS AURATUS.....	31
8.2.4. LOS ABSENTES.....	32
8.3. OBJETIVO DEL JUEGO.....	33
8.4. ELEMENTOS DE LOS QUE CONSTA EL JUEGO.....	33
8.4.1. TABLERO.....	34
8.4.2. CARTAS.....	37
8.4.2.1. Cartas personaje.....	37
8.4.2.2. Cartas de lugar.....	40
8.4.2.3. Cartas de símbolo.....	54
8.4.3. FIGURAS.....	56
8.4.4. DADO.....	58
8.4.5. INSTRUCCIONES.....	58
8.4.6. CAJA.....	59

8.5. DINÁMICA DEL JUEGO.....	61
8.6. EN TU TURNO.....	62
8.7. FIN DE LA PARTIDA.....	63
9.CONCLUSIONES.....	64
10.REFERENCIAS.....	66
8.1.BIBLIOGRAFÍA.....	66
8.2. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	69
11.ANEXOS.....	75
12.CURRÍCULUM VITAE.....	83

1. RESUMEN

En el presente proyecto se pretende crear un acercamiento entre el niño, la lectura y el juego. Se explora la implicación y la creatividad del niño a través de un juego de mesa, así como la influencia del azar en el mismo.

Se reflexiona sobre el poder de generar y estimular el lenguaje a partir de la observación de ilustraciones, la lectura dialógica y la conversación. El uso de la ilustración con fines pedagógicos y didácticos favorece el aprendizaje que sentará las bases para una lectura significativa y el desarrollo de un pensamiento crítico.

Las imágenes son una fuente de motivación que alienta a la participación, requiriendo un papel activo a través de la propia experiencia, que determinará su interpretación y la capacidad para expresarse verbalmente. El análisis y la síntesis de cada una de las partes de las imágenes del juego permite llegar a una conclusión concreta, creando conceptos, desarrollando la capacidad de resolver obstáculos o problemas, indagando sobre la propia autonomía, adquiriendo habilidades y herramientas con las que construirán el conocimiento y las competencias útiles para el futuro.

2. PALABRAS CLAVE

Juego, juego de mesa, lectura de imágenes, dibujo, ilustración, creatividad, interacción, aprendizaje visual, participación.

1. ABSTRACT

This project aims to approach children to readings and games. It analyses children's involvement in board games of chance taking advantage of their creativity.

This essay analyses the power of language stimulation based on conversation, dialogic readings and the reflection on drawings. The bases for multiple reading and critical thinking are settled through the use of drawings with didactic and pedagogical purposes.

The illustrations will play an active role that encourages the children's participation and will determine its ability to interpret and express themselves verbally. The analysis and synthesis will lead children to particular outcomes developing as a corollary the ability to solve and/or overcome problems. Besides, it will promote self-determination through the use of tools that allow to build up knowledge and ability fruitfull for the future.

2. KEY TERMS

Game, board games, reading pictures, drawing, illustration, creativity, interaction, visual learning, participation.

3. INTRODUCCIÓN

Este TFM aborda la posibilidad de aprender a leer las imágenes experimentando a través del juego, y éste a su vez se ejecuta no solo por el mero placer, sino que se convierte en una herramienta que permite adquirir aprendizajes útiles. Para ello se confecciona un juego de mesa, como forma lúdica y participativa, a través del cual los participantes no solo se entretienen, sino que adquieren habilidades para el desarrollo integral, la formación expresiva, emocional e intelectual en sus distintas manifestaciones, fomentando el pensamiento crítico y reflexivo; adoptando una postura abierta, mediante una participación activa en la ejecución de los proyectos, tanto de forma individual como colectiva.

El juego entendido como entretenimiento que propicia el conocimiento y produce satisfacción o placer, es un medio a través del cual exploramos, potenciando el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo emocional. Genera cualidades tales como la creatividad, el deseo o el interés por participar, el respeto, la autoestima y la seguridad en uno mismo, mejora la forma de comunicarse y expresarse, o estimula la competitividad como parte del aprendizaje significativo.

El factor azar es un componente del juego que no podemos controlar, y que permite mantener el suspense, el interés y la competencia, haciendo que cada partida sea diferente.

Leer una imagen implica descifrar y comprender, mediante el empleo de habilidades y procesos cognitivos que permiten percibir el mensaje visual, facilitando y mejorando el proceso de enseñanza, de modo que pasemos de una mirada rápida y distraída a una mirada detenida y crítica, que permitirá una mejor concepción de la realidad, sobre todo teniendo en cuenta que la imagen cobra una gran importancia en la sociedad actual.

“El arte estimula la imaginación, facilitando la madurez emocional y el desarrollo de otros métodos de pensamiento, lo que ayuda al proceso de enseñanza - aprendizaje” (Sellers Albaladejo, 2015, p. 9).

4. JUSTIFICACIÓN

Estamos inmersos en una Sociedad de la información y la imagen, formando parte de nuestra vida diaria. Muestra de ello es el tiempo que invertimos en la televisión, los juegos electrónicos, navegar por Internet, la publicidad, etc. Todo ello condiciona nuestro modo de mirar y entender el mundo. La imagen es elemento comunicativo y forma primitiva de perpetuar la historia, al igual que forma parte de nuestras vidas tanto como individuos, como sociedad, influyendo en nuestras experiencias, crecimiento, relaciones sociales, etc.

La comunicación contemporánea emplea los elementos gráficos como forma más frecuente. Sin embargo, la alfabetización visual es una asignatura pendiente en todos los niveles educativos, que nos permite una adecuada interpretación de toda la vorágine de imágenes que a diario nos bombardean.

“Los sistemas educativos ignoran el potencial de las imágenes para desarrollar las habilidades de alfabetización visual y las oportunidades que ofrecen para el aprendizaje del lenguaje y la alfabetización” (Kiefer, 1995).

En este sentido las ilustraciones constituyen una herramienta muy útil, cuya aplicación va a permitir crear una actitud crítica que surge de la necesidad de adaptarnos a la sociedad. Despierta la curiosidad y el interés, constituyendo una experiencia única para la creación de significados. También son un recurso para tratar temas de actualidad o históricos, creando una conciencia cultural. Fomentan el desarrollo intelectual de los niños.

A través de la exploración del lenguaje visual y las sensaciones que acompañan, las ilustraciones nos proporcionan experiencias, ideas y emociones, herramientas que permiten trabajar la estimulación del lenguaje, la imaginación, la competencia comunicativo- lingüística y la animación lectora. Si a ello se le añade el componente “juego”, lejos de las formas tradicionales de aprendizaje, conseguiremos que la experiencia sea placentera, con una participación voluntaria y con mayor éxito en la consecución de los objetivos perseguidos.

5. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Algunos pioneros en el estudio de las ilustraciones son los trabajos de Hurlimann (1968), Ardenson (1973), MacCann y Richard (1973) o Bader (1976).

Partiendo de la diversidad de individuos, algunos autores en sus investigaciones establecen cómo los niños y las niñas perciben las ilustraciones.

Arizpe y Styles (2004) establecen que los niños y las niñas son capaces de leer más allá de la propia imagen y el texto, de traspasar el mensaje literal, descifrando el lenguaje corporal de los personajes y sus actitudes con respecto a la historia, interpretando chistes y metáforas visuales, entre otros aspectos. Igualmente establece que en una ilustración primero vemos el conjunto, luego los detalles y finalmente se regresa a la imagen completa y el proceso comienza de nuevo. Señala que los niños pequeños llevan una ventaja significativa sobre lectores experimentados en la percepción de detalles.

La investigación de Arizpe y Styles (2002) se basó en la búsqueda de la interacción entre texto e imagen y la construcción de los significados, y en el hecho de cómo contribuye una imagen en la escritura. Basado en una metodología cualitativa consistente en la lectura en voz alta de cuentos en siete escuelas de primaria británicas en diferentes niveles socioeconómicos y mediante entrevistas guiadas. Partiendo de la hipótesis de que los niños ven, interpretan y disfrutan de los libros ilustrados más de lo que creemos, llegan a la conclusión de que las imágenes abren procesos mentales y proporcionan respuestas más allá de la empatía, analogía y apreciación.

La lectura de un álbum sin texto consiste en identificar los signos particulares descifrando las conexiones con los objetos que representan, reconstruir las secuencias de los diferentes significados a partir de las relaciones espaciales y temporales de los signos presentados en un espacio y orden determinados, y comprobar o refutar las hipótesis de lectura que se van generando continuamente a la espera de que se cumpla esa expectativa de coherencia global que por convención narrativa conlleva un álbum. (Bosh & Durán, 2009, p. 40).

De este modo la lectura se realiza con un ritmo más lento, obligando a la observación atenta y demorada de imágenes, y sus variaciones, así como sucesivos avances y retrocesos a fin de confirmar o cancelar las hipótesis interpretativas; por lo que requiere una participación activa.

Para Nodelman (1998) los libros álbum son artefactos de nuestra propia cultura que ayudan a construir lectores y espectadores. Las imágenes son el resultado de contextos sociales, históricos e ideológicos y del lugar que ocupa en ellos. Las respuestas del lector a la obra artística están mediadas por sus experiencias previas. (Pomares-Puig, 2016, p.8)

La vista llega antes que las palabras. El niño mira y ve antes de hablar. La vista es la que establece nuestro lugar en el mundo circundante; explicamos el mundo con palabras, pero las palabras nunca pueden anular el hecho de que estamos rodeados por él (Berger, 2000, p. 20).

Según Barvo (2015) en el Seminario sobre Derechos de Autor, realizado en el marco de la XXII Feria Internacional del libro de Bogotá en agosto de 2009, se analiza el libro ilustrado y su importancia en el fomento de la lectura tomando como ejemplo la experiencia de Fundalectura con programas para la primera infancia, con el objeto de hacer partícipes a padres.

Entre los artistas referentes en la creación de álbumes ilustrados cabe destacar Shaun Tan, con obras como “El árbol rojo”, “Emigrantes”, “La cosa perdida”, etc. Aborda temas sociales, políticos e históricos mediante imágenes oníricas. Parte de sus ideas proceden del azar y la intuición. Sus ilustraciones, sin significado aparente, plantea preguntas abiertas al lector, en lugar de dar respuestas. Este hecho hace que puedan ser interpretadas desde diferentes puntos de vista, niveles de experiencia y de creatividad, obligando a imaginar y a encontrar nuevas soluciones visuales. Todos estos aspectos son de especial interés en mi propuesta.

Por otra parte, Suzy Lee, en su Trilogía del Límite (“Espejo”, “La ola” y “Sombras”) nos invita al juego mediante el empleo de imágenes sencillas y expresivas. A través de la línea y sin palabras nos cuenta historias de momentos cotidianos de los personajes, transmitiéndonos sus emociones y experiencias.

Partimos de estas investigaciones sobre el álbum ilustrado, premisa para comprender el significado, importancia y utilidad de las ilustraciones. A continuación, se exponen ideas sobre el juego y su fin pedagógico.

El artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, (1989) establece que: “1. Los Estados Partes reconocen 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. 2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento” (p. 14).

“El comienzo del estudio de la teoría del juego suele asociarse con los nombres de F. Schiller, H. Spencer y W. Wundt. Estos pensadores del siglo XIX trataron de pasada el juego como uno de los fenómenos más extendidos de la vida, ligando su origen al del arte.” (Elkonin, 1980, p. 14)

El juego es un gran factor del crecimiento infantil. Friedrich Froebel promovió el establecimiento de jardines de infancia como espacios de desarrollo a través del juego. Más tarde a finales del S. XIX y primeras décadas del S. XX, los pedagogos de la Escuela Nueva siguieron esta línea lúdica. En este sentido el juego es elemento de identidad individual y colectiva, nos descubre a los otros y nos descubre a nosotros mismos. Son transmisores y creadores de cultura. Proporciona: esfuerzo, inventiva, imaginación, ensayo y estrategia (Jover & Payá Rico, 2013).

Para Harris, Hughes y Scripture el juego aparece como un medio formativo fundamental en el desarrollo individual y social de los niños y de las niñas (Bruno-Jofré & Jover, 2013).

Autores como Freud, Piaget o Vigostky defienden que jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico.

Si nos centramos en los juegos de mesa, base para el desarrollo del proyecto que visualizaremos más adelante, podemos establecer que estos pueden usarse como herramienta pedagógica permitiendo el desarrollo de habilidades necesarias para su ejecución, al tiempo que estimulan el ejercicio mental, las relaciones personales, así como el respeto, la tolerancia y la convivencia. Sin olvidar el placer que comporta el juego en sí, reforzando su carácter pedagógico.

“Las características generales que presenta un juego de mesa son una dificultad a vencer, normas que respetar y una meta u objetivo a conseguir” (García & Torrijos, 2002).

Entre los autores que proponen el juego para estimular la creatividad, destacar a Gianni Rodari. Desarrolla numerosos juegos basados en el lenguaje, si bien cree que también pueden ser útiles en otros campos. La técnica principal de estimulación la llama “el binomio fantástico”, consistente en enfrentar dos palabras elegidas al azar, alejadas entre sí y obligar a la imaginación a ponerlas en relación.

“La función creadora de la imaginación corresponde al hombre común, al científico, al técnico; es tan esencial a los descubrimientos científicos como al nacimiento de la obra de arte; pero, además, resulta necesaria para nuestra vida cotidiana...” (Rodari, 1973, p. 146).

Algunos juegos como “Coquetèle” y “DoMiPo” emplean las ilustraciones y el azar en el proceso de construcción de historias.

“Coquetèle” es un cómic, de Anne Baraou y el dibujante Vicent Sardon, en tres dados de lectura aleatoria, en el que las historias se leen al tirar los dados. El azar determina el orden y las caras que se han de leer, y sea cual sea la tirada la lectura es coherente.



Fig.1. Baraou, A. & Sardon, V. (2002). *Coquetèle*.

“DoMiPo” es un tebeo-dominó de Anne Baraou y Patrice Killofe. Sus fichas son viñetas de cómic jugadas como un dominó. Al final de la partida nos cuenta una historia diferente en función de la suerte y las elecciones tomadas.

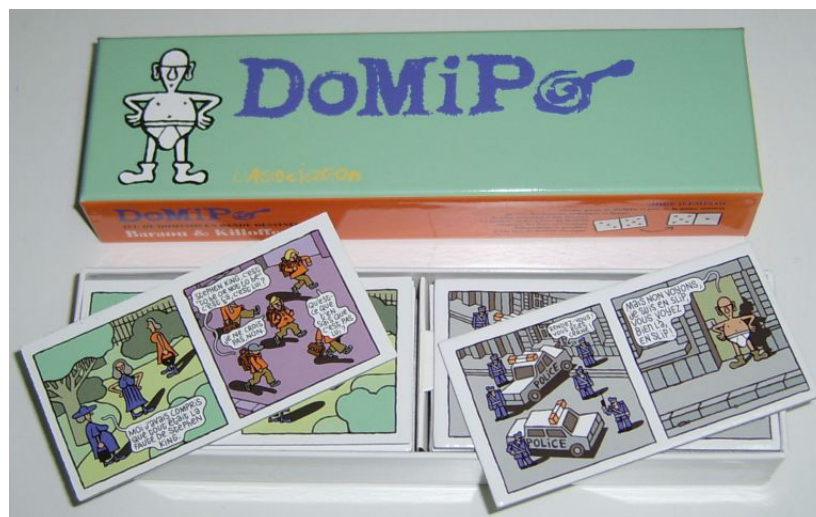


Fig. 2. Baraou, A. & Killofer, P. (2009). *DoMiPo*.

El azar está presente en los juegos y es fundamental para que estos funcionen adecuadamente, generando competitividad e imprevisibilidad, diversión y potencia la socialización. Permite no conocer lo que va a suceder y este componente hace mantener el interés. Al igual ocurre con el proceso creativo, en el que el azar es parte fundamental. A Bacon le permite encontrar lo deseado, y de esta forma el “accidente” se convierte en destreza y práctica del artista. “Por eso espero siempre que el azar, el accidente o cómo quieras llamarlo, lo consiga por mí” (Bacon, 2009, p.68).

Para los dadaístas, el azar, la irracionalidad, la espontaneidad son base de sus obras, que carecen de explicación y será el espectador el que deba interpretarlas y darles sentido.

Otros ejemplos podemos observarlos en el ámbito cinematográfico. En la temporada 3 de la serie “The Sinner” (2020), uno de sus protagonistas, Jamie, recurre al clásico juego del “comecocos” para decidir sus actos. Deja que el azar tome sus decisiones.

En la película “Black Mirror: Bandersnatch” (2018), siguiendo la dinámica de los videojuegos, el espectador ha de decidir cómo continúa la trama.

Basándonos en las premisas anteriores y con el fin de aunar el juego, el azar y la imagen se desarrolla este proyecto de creación de un juego de mesa en el que los participantes tendrán que interpretar ilustraciones, crear historias relacionando el personaje con su lugar (binomio fantástico), superar pruebas físicas o mentales, a la vez que adquieren competencias fundamentales para su desarrollo. Todo ello en un ambiente de participación voluntaria y placentera.

6. OBJETIVOS

6.1 OBJETIVOS GENERALES

- Estimular capacidades como la percepción, la observación, la atención, el pensamiento visual, el razonamiento lógico y verbal, superando las dificultades.
- Desarrollar la capacidad de lectura visual.
- Potenciar la actitud crítica como medio para el desarrollo personal y la vida en comunidad.
- Disfrutar del proceso como forma de expresión de sentimientos y emociones contribuyendo al crecimiento personal.
- Emplear las propias vivencias e ideas para interpretar las imágenes contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
- Favorecer la comunicación, valorando las opiniones del grupo, en condiciones de igualdad, solidaridad, respeto y tolerancia.
- Evaluar la importancia del juego en el desarrollo integral y el aprendizaje significativo.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar un juego de mesa que contribuya a potenciar la observación, el análisis y la interpretación crítica de las ilustraciones.
- Combinar actividades diversas en un juego.
- Desarrollar las capacidades de agudeza, percepción, análisis, desarrollo psicomotor, comunicación, interacción e integración.
- Hacer que el aprendizaje de la lectura sea un proceso placentero y compartido con los demás participantes del juego.
- Proporcionar diversión y entretenimiento a la vez que permitir aprendizajes, favorecer las relaciones, aceptar las normas, la toma de decisiones y la resolución de obstáculos.

7. METODOLOGÍA

En este TFM de creación artística se ha utilizado una metodología de “Investigación basada en Artes” / “Arts based Research”.

Según Marín-Viadel (2019) la Investigación basada en Artes propone nuevas formas de ver o comprender los acontecimientos educativos o sociales, y, por tanto, su propósito final es plantear nuevas preguntas. Igualmente está abierta a una gran variedad de enfoques, procesos, técnicas y resultados.

Partiendo de los cuestionamientos de la perspectiva construccionista (Gergen, 1996) y el giro narrativo (Bruner, 1990), la Investigación basada en Artes cuestiona el modo tradicional y positivista de la investigación y busca nuevas formas de entender la construcción social, el conocimiento y las formas de indagar.

La educación tradicional, basada en métodos rígidos y unidireccionales, en los que el papel de niño/a se limita a ser receptor de la información, ha demostrado su escasa efectividad, ya que no crea unos cimientos duraderos. Es necesario apostar por fórmulas bidireccionales o multidireccionales y no convencionales, que impliquen una participación activa de todas las partes implicadas, y lleve a un proceso de enseñanza-aprendizaje de forma efectiva y duradera, proporcionando las herramientas necesarias para poder aplicar en el futuro. Así el arte desempeña un papel fundamental, ya que estimula la creatividad, el aprendizaje, la capacidad de trabajo en equipo, etc.

Eisner (1988) plantea que el conocimiento puede derivar también de la experiencia y, sobre todo de la artística. Igualmente, Sullivan (2004) establece que “la práctica del arte puede reconocerse como una forma legítima de investigación y que la indagación puede localizarse en la experiencia del taller” (p. 109).

En este sentido, la propuesta que se plantea con “Tras!” busca el aprendizaje a través de la propia experiencia, la observación e interpretación de imágenes y la participación, todo ello de forma lúdica y placentera.

Siguiendo esta premisa, Barone y Eisner (2006), definen la IBA como un tipo de investigación cualitativa que usa procedimientos artísticos para dar cuenta de prácticas de experiencia en las que los sujetos y las interpretaciones de sus experiencias desvelan aspectos no visibles en otro tipo de investigación.

En este método de investigación se analiza, evalúa e interpreta el lenguaje, los comportamientos, los sentimientos, las expectativas, los intereses de los participantes del juego y cómo éste influye en la construcción del conocimiento.

“La investigación basada en artes era -y es- un intento de utilizar las formas de pensamiento y las formas de representación que proporcionan las artes como medio a través de las cuales el mundo puede ser comprendido mejor...” (Barone y Einsner, 2012, p. xi)

Hernández (2008) establece como características de la Investigación basada en Artes las siguientes: “utiliza elementos lingüísticos y estéticos... busca otras formas de mirar y representar la experiencia... trata de desvelar aquello de lo que no se habla” (p. 94). Y la define como:

un tipo de investigación de orientación cualitativa que utiliza procedimientos artísticos (literarios, visuales y performativos) para dar cuenta de prácticas de experiencia en las que tantos los diferentes sujetos (investigador, lector, colaborador) como las interpretaciones sobre sus experiencias desvelan aspectos que no se hacen visibles en otro tipo de investigación (Hernández, 2008, p. 92).

A través de la observación en el desarrollo del juego se analizará cómo cada participante empleará los estímulos visuales y distintas estrategias para poder alcanzar la meta y así ganar la partida. Pero al mismo tiempo esto le permitirá el desarrollo de habilidades, tales como la cooperación, destreza mental, expresión oral y físicas, etc.

Leggo, Grauer, Irwin y Gouzouasis (2004- 2006) establecen que la IBA (Investigación basada en Artes) “incorpora formas de indagación visual, performativa, poética, musicales y narrativas” (Hernández, 2008, p.93). La interpretación de las imágenes varía en función del interlocutor y a su vez está condicionada por sus propias experiencias y vivencias. Todo esto influye en la construcción de las historias o relatos.

La IBA usa las artes, según Huss y Cwikel (2005), como método, forma de análisis, tema o todo a la vez, dentro de la investigación cualitativa, ya que permite nuevas formas de comprender y profundizar lo vivido.

Las imágenes ayudan a la comprensión y a contextualizar. De ahí, el dicho “una imagen vale más que mil palabras. Mason (2002) y Sclater (2003) establecen que los dibujos, las historias, las viñetas o las fotografías pueden ser utilizados en las entrevistas ayudando a conectar abstracciones ideológicas con situaciones específicas. (García, 2016).

De este modo el presente TFM aborda la posibilidad de aprender a leer las imágenes experimentando a través del juego y este a su vez se ejecuta no solo por el mero placer o como entretenimiento, sino que se convierte en una herramienta que permite adquirir aprendizajes y con un mayor éxito, debido a la participación voluntaria y la satisfacción que produce.

Para su ejecución se han mezclado dos conceptos, juego de mesa y lectura de imágenes que, si bien aislados han dado lugar a innumerables publicaciones, juntos nos abre un nuevo abanico de posibilidades en el desarrollo de herramientas para conseguir aprendizajes significativos, válidos no solo para el momento, sino para el futuro.

El juego implica actividad, participación y autodirección (metodología activa), permitiendo la creación de conocimiento de forma flexible, marcando pautas de aprendizaje en función de los intereses y habilidades; y de ese modo cada participante explora, investiga, experimenta, manipula e interactúa con su entorno. El juego incentiva la motivación y la creatividad, fomentando la conciencia grupal, la reflexión individual y colectiva, y el pensamiento crítico (metodología participativa).

Para la realización de este proyecto se parte de la idea de un trabajo anterior, “De la imagen al texto: crear historias narradas a partir de la interpretación de ilustraciones” (2018), en el que se analizaba el modo en que distintos individuos interpretan una serie de imágenes no secuenciales que narran una historia, de forma que, a través de distintas fases, se les proporcionaba en cada una de ellas más información visual, que les permitía ir acercándose a la historia que realmente se quería transmitir. Se reflexionaba sobre el poder de generar y estimular el lenguaje a partir de la observación de ilustraciones, la lectura dialógica y la conversación.

Con el objeto de profundizar en el tema, tener una visión global y llevar a cabo una creación artística, se realizó una búsqueda de información y artistas relacionados, ya mencionados en el apartado “estado de la cuestión”.

Con los datos obtenidos decidí centrar el proyecto en la realización de un juego en el que la imagen o ilustración adopta un papel importante en el desarrollo de diversas habilidades y que al mismo tiempo tiene un componente de diversión que lo hace más atractivo y motivador.

Tras optar por un juego de mesa, delimité sus elementos. A través de distintos bocetos se determinó la dinámica del juego, el tamaño, la forma, los personajes y su caracterización, el número de cartas, las fichas, la forma del tablero, etc. manteniendo una misma estética.

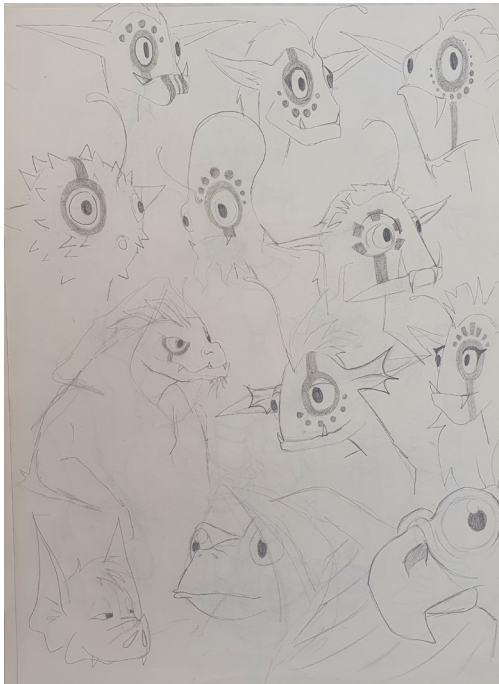


Fig. 3. Elaboración propia (2019).
Diseño de personajes. Dibujo de grafito sobre papel.



Fig. 4. Elaboración propia (2019).
Caracterización de un personaje. Dibujo de grafito sobre papel.

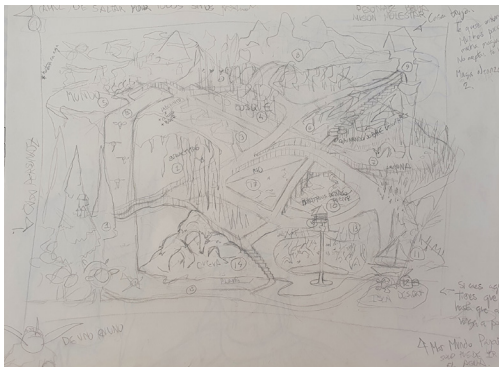


Fig. 5. Elaboración propia (2019). *Diseño del mapa.*
Dibujo de grafito sobre papel.



Fig. 6. Elaboración propia (2020). *Boceto del mapa.*
Dibujo de grafito sobre cartulina.

Decididos los elementos a incorporar se procedió a la preparación del soporte (papel de acuarela de 100 gramos) y a la realización de pruebas de color con acuarela y acrílico.

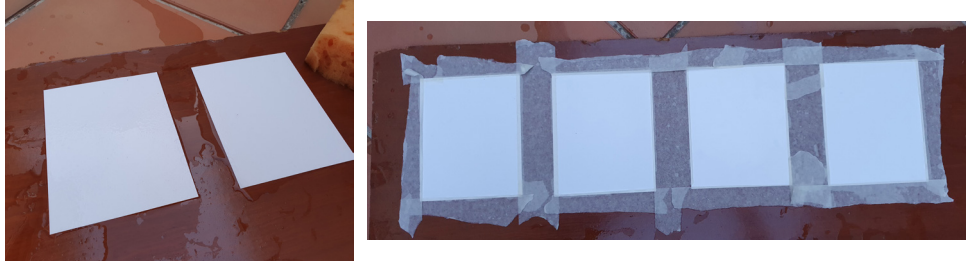


Fig. 7 y 8. Elaboración propia (2020). *Preparación del papel.* Fotografía.

Tras esto se llevó a cabo la ejecución definitiva. El proceso consistió en realizar las ilustraciones a lápiz, darles color con acuarela y acrílico, y destacar detalles con tinta o rotring.



Fig. 9. Elaboración propia (2020). *Proceso de elaboración de la carta de lugar número 8.* Acuarela y grafito sobre papel.



Fig. 10. Elaboración propia (2020). *Proceso de elaboración del mapa.* Acuarela y grafito sobre papel.

A su vez se modelaron con pasta Das las fichas que representan los personajes del juego, dándole un acabado con acrílico.



Fig. 11. Elaboración propia (2020).
Modelaje de las figuras. Pasta Das.



Fig. 12 y 13. Elaboración propia (2020).
Proceso de elaboración de la figura Mirt. Acrílico y pasta Das.

A continuación, se escaneó el tablero y las cartas para poder editar las imágenes, modificando los niveles, brillo, saturación, pintándolos digitalmente; y se añadió la información necesaria. Al tablero se le incluyen números en los lugares establecidos, y en las cartas su número, título y en el dorso la prueba a realizar.



Fig. 14. Elaboración propia (2020).
Acabado a mano de la carta número 8. Acuarela sobre papel.

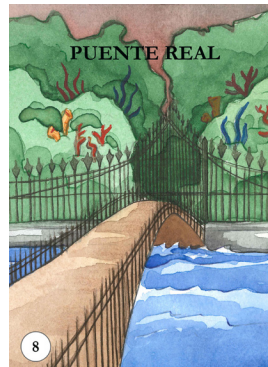


Fig. 15. Elaboración propia (2020). Vista delantera y posterior de la carta número 8 definitiva. Imagen digital.



Fig. 16. Elaboración propia (2020). Acabado a mano del mapa. Acuarela sobre papel.



Fig. 17. Elaboración propia (2020). Mapa definitivo. Imagen digital.

Se diseñaron unas instrucciones para conocer la dinámica del juego y sus componentes; y una caja donde se guardarían todas las piezas.

Finalmente se imprimieron todos los elementos y se procedió a experimentar jugando.



Fig. 18. Elaboración propia (2020). Colocación del juego de mesa TRAS! Fotografía.



Fig. 19. Elaboración propia (2020). Jugador enfrentándose a la prueba de una carta de lugar. Fotografía.

8. CREACIÓN DE UN JUEGO DE MESA: TRAS!

Juego de mesa que requiere la participación de cuatro personas. La edad establecida para jugar es a partir de 6 años, edad en la que el niño/niña empieza a leer de forma independiente y el juego es una forma de situarse en el mundo. Es el momento en el que su atención, memoria, equilibrio y coordinación maduran y disfrutan participando e interactuando con otros niños.

Si bien es apto para cualquier edad a partir de esta, incluso ser un juego para compartir en familia.

Se cuenta la historia de cuatro tribus o familias representadas por cuatro personajes (Mirt, Circe, Idus y Fity), cada uno de los cuales será un jugador. Estos han de conseguir reinar sobre el resto y para ello tienen que conseguir las cuatro cartas de símbolos escondidas. Tendrán que recorrer los distintos lugares del tablero, y superar los retos que se les plantee, lo que implicará la movilidad del jugador o superar juegos mentales. Aquel que las consiga se convertirá en el rey de todos los reinos y ganará la partida.

8.1. HISTORIA INICIAL

El juego cuenta la historia de un mundo dividido en cuatro reinos: los Murchs, los Alcatraces, los Auratus y los Absentes. Desde sus inicios este mundo ha estado regido y gobernado por el reino de los Munch. Estos garantizaban la paz y la tranquilidad entre todos los reinos, consiguiendo que no hubiese disputas y reinara una buena armonía entre ellos.

Un día un gran huracán se llevó el trono que regían los Munch, y con él su hegemonía y poder sobre los demás. Nadie sabe de dónde vino, ni quién lo hizo aparecer, pero desestabilizó la paz. Cada reino decidió nombrar a un súbdito como representante suyo y encargado de localizar el tesoro del mundo que comparten todos los reinos. Aquel que lo encontrase gobernaría sobre los demás, convirtiéndose en el soberano y haría que su reino fuese el que tuviese el poder.

8.2 LOS REINOS

8.2.1. LOS MURCHS

Este reino se ubica en el margen inferior izquierdo del tablero.



Fig. 20. Elaboración propia (2020). *Detalle del reino de los Murchs en el mapa.* Imagen digital.

Sus habitantes son pacíficos, tranquilos y afables. Son los encargados de velar por la paz y la seguridad entre todos los reinos. Dominan las tareas de campo y viven en comunidad.

Construyeron su pueblo a partir de las raíces de un árbol arraigadas sobre el caparazón de una gigantesca tortuga voladora milenaria, de la que reciben sus propiedades, longevidad y energías.

El agua es un elemento importante, como símbolo de vida, flujo y armonía; y a través de él se interrelaciona con el resto de los reinos.

Sus habitantes son bajos, alcanzando como máximo 1,50 cm de altura en edad adulta. Sus orejas son largas y puntiagudas. Sus ojos son redondos y grandes. Tienen colmillos largos y afilados. Su piel es verdosa, con marcas identificativas que les distingue. Presentan una especie de antena en la parte superior de la frente que les permite percibir las sensaciones con mayor intensidad y reaccionar ante los estímulos exteriores.

Su representante es Mirt.

8.2.2. LOS ALCATRACES

Este reino se ubica en el margen inferior derecho del tablero.

Sus habitantes viven en el interior de una gran planta ubicada cerca de la superficie del mar, y cuyas raíces se ramifican y adentran en la tierra. No obstante, pueden permanecer cortos periodos de tiempo fuera del agua, pero al ser miedosos no se atreven a salir a la superficie.



Fig. 21. Elaboración propia (2020). *Detalle del reino de los Alcatrazes en el mapa.* Imagen digital.

Su cuerpo es como el de un ave, con plumaje blanco, y pico y patas amarillas. Son pequeños con respecto a los habitantes de los otros reinos, de 1 m de altura aproximadamente.

Son excelentes nadadores, famosos por su velocidad y capacidad de crear corrientes marinas. Viven en ellas desde siempre y así consiguen alejar a los demás seres de su reino. Se divierten creando grandes oleajes.

Tienen una gran capacidad de trabajo cooperativo y sincronización.

Su representante es Fity.

8.2.3. LOS AURATUS

Este reino se ubica en el margen superior izquierdo del tablero.



Fig. 22. Elaboración propia (2020). *Detalle del reino de los Auratus en el mapa.* Imagen digital.

Viven en la montaña más alta de todos los reinos, de la que nunca se alejan, ya que en este emplazamiento el aire es más limpio. Sólo bajan para alimentarse de las plantas que crecen en las laderas de las montañas.

Sus habitantes tienen el cuerpo con forma de pez, con escamas de colores cálidos. Su cola y aletas de gran tamaño les permiten volar, siendo su modo de desplazarse.

Viven formando bancos alados.

Son de 1 m de longitud.

Su ubicación en las alturas les confiere un carácter un tanto altanero, ya que ven los reinos desde arriba, sintiéndose por encima de los demás. Las nubes les da privacidad y dificulta ser vistos.

Su representante es Idus.

8.2.4. LOS ABSENTES

Este reino se ubica en el margen superior derecho del tablero.

Formado por antiguos habitantes desterrados del reino de los Murch, debido a su carácter violento y guerrillero. Son independientes, autoritarios, dominantes, sin capacidad para acatar órdenes o trabajar en equipo.



Fig. 23. Elaboración propia (2020). Detalle del reino de los Absentes en el mapa. Imagen digital.

La piel ha adquirido un tono más verdoso para mimetizarse con la vegetación. Su cuerpo es más corpulento y son un poco más altos que los Murch, debido a su adiestramiento en las artes bélicas.

Son un grupo aislado y reducido que vive escondido y camuflado entre las enredaderas que dominan su reino, esperando la oportunidad para resurgir.

Son expertos en la batalla y dedican su tiempo a la fabricación de armas.

Su representante es Circe.

8.3. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es convertirse en el soberano de todos los reinos. Para ello hay que pasar por los distintos lugares de los reinos, superando pruebas, hasta obtener 4 cartas de símbolos diferentes. Una vez conseguidas, hay que llegar a la casilla 27 que te alzarás como ganador.

8.4. ELEMENTOS DE LOS QUE CONSTA EL JUEGO

El juego consta de:

- Un tablero (mapa).
- 4 cartas de personajes: Mirt, Idus, Fity y Circe.
- 27 cartas de lugar.
- 16 cartas de símbolo (4 de cada símbolo).
- 4 figuras de personajes, que indicarán la posición en el tablero.
- Un dado.
- Instrucciones
- Una caja



Fig. 24. Elaboración propia (2020). *Elementos del juego*. Fotografía.

8.4.1. TABLERO

Es el principal elemento del juego, sobre el que se desarrolla la mayor parte de las acciones y sobre el que se colocan las figuras.

Sus dimensiones son de 42 x 42 cm. Para su almacenaje se pliegan los extremos superior e inferior hacia el centro con lo que mediría 14 x 42 cm.

El tablero es un mapa en el que se visualiza el mundo, los cuatro reinos de los que consta (ubicados uno en cada esquina) y los distintos lugares que hay entre ellos. Dispuesto de tal forma que los elementos relacionados con el aire se colocan en la parte superior, los de agua en la parte inferior y los de tierra en el centro. Esto se hace visible al plegar el tablero.



Fig. 25. Elaboración propia (2020). *Tablero*. Imagen digital.



Fig. 26. Elaboración propia (2020). *Tablero plegado*. Fotografía.



Fig. 27. Elaboración propia (2020). *Tablero abriéndose*. Fotografía.



Fig. 28. Elaboración propia (2020). *Tablero desplegado*. Imagen digital sobre cartulina.

En cada lugar hay un círculo con un número identificativo que nos indica qué carta de lugar se ha de coger del mazo. Sobre este círculo se coloca la figura que representa cada personaje.

Todos los lugares del tablero están conectados entre sí por un camino blanco que nos indica el trayecto a seguir.

Las casillas 5, 7, 11, 12, 15 y 20 tienen lengüetas desplegables. Al caer en ellas hay que levantarlas y descubrir lo que oculta.



Fig. 29 y 30. Elaboración propia (2020). *Detalle de lengüetas desplegables.* Imagen digital sobre cartulina.



Fig. 31. Elaboración propia (2020).
Figura Mirt sobre la casilla desplegable número 15. Fotografía.

En el centro, coincidiendo con la última casilla (número 27), se haya el tesoro.



Fig. 32. Elaboración propia (2020).
Figura Mirt sobre la casilla final número 27 . Fotografía.

8.4.2. CARTAS

Forman un total de 47 cartas de 11 x 8 cm.

Todas las cartas tienen en su parte posterior imágenes con tonalidad azulada.

La tipografía empleada es “Garamond”, ya que es legible, de fácil lectura y muy utilizada para impresión.

Hay tres tipos:



Fig. 33, 34 y 35. Elaboración propia (2020). *Cartas de personaje, de lugar y de símbolo.* Imagen digital sobre papel laminado.

8.4.2.1. Cartas personaje (4)

Cada una de ellas equivale al representante de cada reino (Mirt, Circe, Idu y Fity).

Cada jugador se convierte en uno de estos personajes, barajando las cartas al comienzo del juego, y adoptando sus características.

En la parte delantera de la carta aparece la imagen del personaje y su nombre, y en la trasera se describe su habilidad y de fondo se muestra una imagen del reino al que pertenece.

Son las siguientes:

- Carta Mirt

Mirt es el descendiente del rey del Reino de los Murch y su máximo representante.

Es el más joven e inexperto de los personajes.

Presenta las mismas características que el resto de los habitantes del reino al que pertenece, pero tiene una marca distintiva en rojo con forma de círculo que rodea su ojo derecho y se continua en línea ascendente hacia el cráneo. Su ojo izquierdo está rodeado por una línea amarilla y por debajo presenta cinco puntos de color rojo. Lleva tres piercings con forma de aro en su oreja derecha. Viste con una túnica con capucha, de color marrón.

Para prepararse para el juego lleva a su espalda una mochila con todo lo que necesita.

Tiene la capacidad de hacer que desaparezca una carta de símbolo de un personaje y hacer que esta vuelva a un lugar del tablero de juego determinado por él. Todos los jugadores conocerán el paradero de esta carta. Este poder sólo puede ser utilizado una vez en toda la partida y acabado su turno.

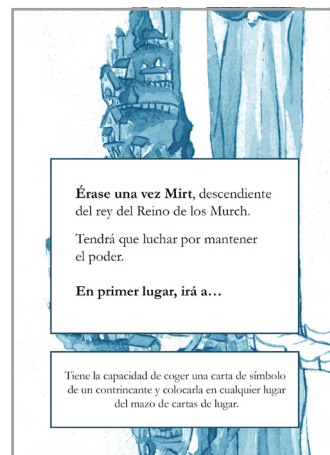


Fig. 36 y 37. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de personaje Mirt. Imagen digital.

- Carta Circe

Circe es desterrado del reino de los Murch y no aceptado por ninguno de los demás reinos. Representante de los Absentes, grupo al que pertenece.

Se identifica por ser corpulento, tener cola de lagarto, y una marca circular y puntos amarillos alrededor de su ojo derecho. Lleva perilla.

Es de carácter violento y malhumorado.
Viste con harapos y un chaleco. Siempre lleva consigo espadas y armamento de lucha.

Sus ansias de venganza le confieren a lo largo de toda la partida la capacidad de robar una carta de símbolo a un contrincante.



Fig. 38 y 39. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de personaje Circe. Imagen digital.

• Carta Idus

Idus es el representante del poblado de la Montaña Auratus.
Es de color anaranjado y con grandes bigotes sensitivos. Es valiente y atrevido. Es el único personaje que tiene la capacidad de volar, lo que le permite, sin cambiar de casilla, sobrevolar sobre tres lugares, descubriendo si en ellos se incluye una carta de símbolo. Puede hacer uso de este poder en cualquier momento de la partida, pero no de forma consecutiva. Sólo él puede conocer si el lugar elegido tiene una carta de símbolo o no.



Fig. 40 y 41. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de personaje Idus. Imagen digital.

- Carta Fity

Fity es el representante de la bandada de Alcatraces, al ser el menos temeroso.

Tiene un carácter gracioso. De aspecto amigable, y ojos saltones y grandes. Su cabeza está descompensada con respecto al resto de su cuerpo, con un enorme pico amarillo.

Tiene la capacidad de poder intercambiar una de sus cartas de símbolo por la de otro jugador.



Fig. 42 y 43. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de personaje Fity. Imagen digital.

8.4.2.2 Cartas de lugar (27)

Son cartas representativas de cada uno de los 27 lugares del tablero. En la parte delantera aparece la imagen de un lugar, su nombre y número; y en la parte posterior se describe, dentro de un recuadro, una prueba a afrontar para continuar jugando.

Comparten el mazo con las cartas de símbolo, y aparecen en orden numérico.

Dieciséis cartas de lugar tienen detrás, intercaladas al azar, una carta de símbolo. Si se supera la prueba del lugar, esta carta de símbolo pasa a ser del jugador.

Las pruebas a superar por cada personaje al encontrarse en cada uno de los lugares y que se describen en las cartas de lugar son las siguientes:

1. MONTAÑA AURATUS.

Es el lugar más alto de todos los reinos.

Prueba: Dar 10 vueltas sobre uno mismo y mantenerse en el mismo lugar sin marearse.

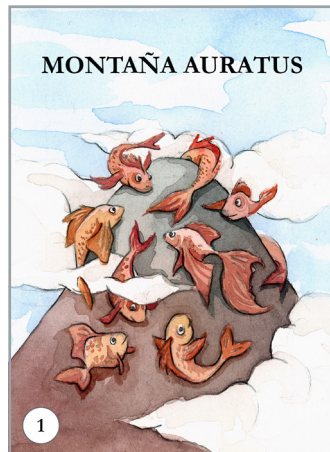


Fig. 44 y 45. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 1. Imagen digital.

2. CASA DE CIRCE.

Es un lugar peligroso, ya que Circe ha colocado elementos ruidosos que suenan al pasar. Si te tropiezas con ellos, Circe se podría despertar y descubrirte.

Prueba: Se ha de guardar silencio hasta que te vuelve a tocar tirar el dado. En caso contrario, se pierde un turno y se permanece en esta casilla.

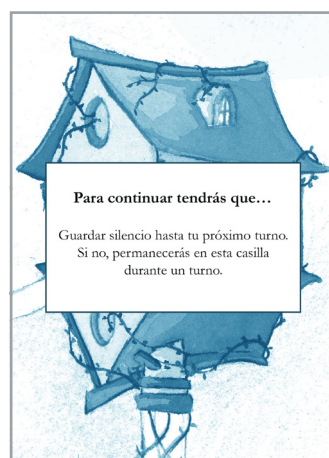
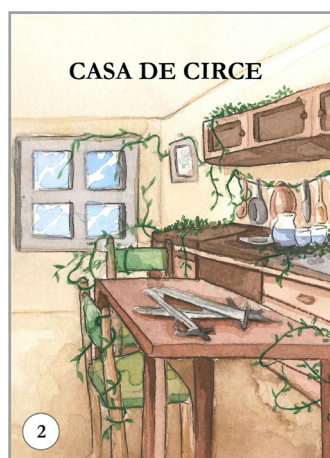


Fig. 46 y 47. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 2. Imagen digital.

3. BANDADA DE ALCATRACES.

Lugar donde viven y se divierten sus habitantes.

Prueba: Se ha de contar un chiste y hacer que al menos uno de los oponentes se ría.

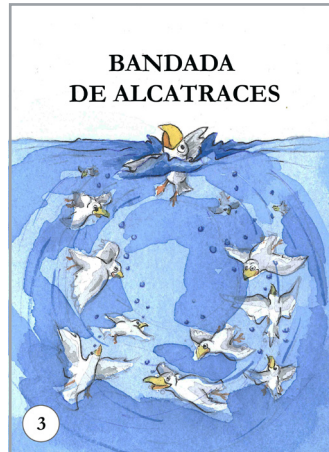


Fig. 48 y 49. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 3. Imagen digital.

4. ALDEA DE LOS MURCHS.

Aldea tranquila de gente pacífica. Viven en comunidad, ayudándose unos a los otros. Todo el mundo se conoce y cuida del prójimo.

Prueba: Se dispone de 30 segundos para decir cuántos Murchs se ven en la ilustración de la carta de lugar.

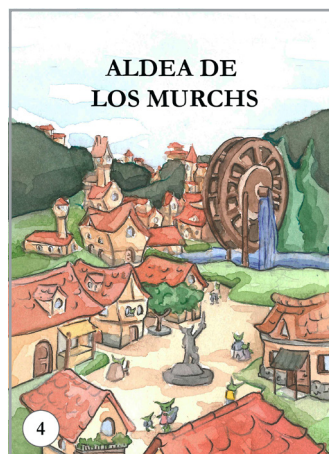


Fig. 50 y 51. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 4. Imagen digital.

5. ISLA DE LOS DESTERRADOS.

Lugar donde llegan viajeros de todos los reinos, quedando atrapados durante años por un maleficio, llegando a volverse locos por la soledad y no sobrevivir.

Prueba: 1 turno sin jugar.

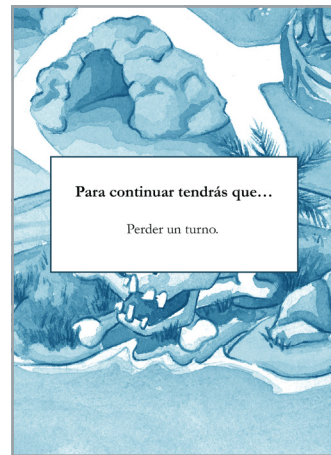
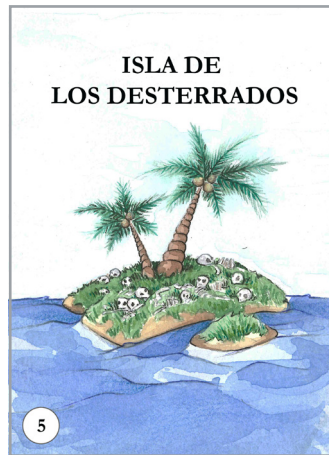


Fig. 52 y 53. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 5. Imagen digital.

6. NINFAS.

Son las dueñas del mar y guían a los viajeros. Crean corrientes de agua que ayudan a llegar a tierra firme a todo aquel que se encuentra perdido en el mar.

Prueba: Te lleva automáticamente a tierra. De esta manera saltarás a elección a la casilla número 4 o a la número 14.

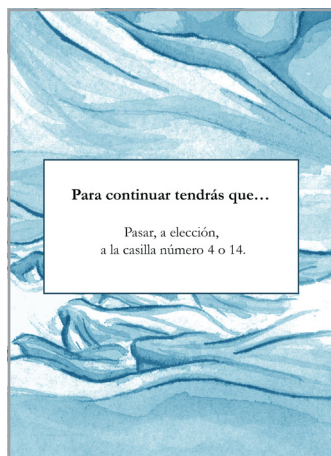
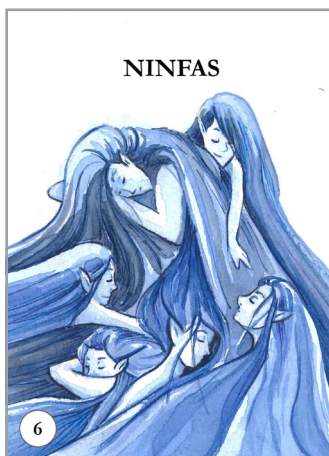


Fig. 54 y 55. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 6. Imagen digital.

7. CASCADA.

Gran cascada de los reinos, donde suelen vivir grandes especies de pájaros voladores. Genera fuerza y presión, llevando hacia abajo a todo aquel que se adentra en sus aguas.

Prueba: Automáticamente llegarás a la casilla número 4.

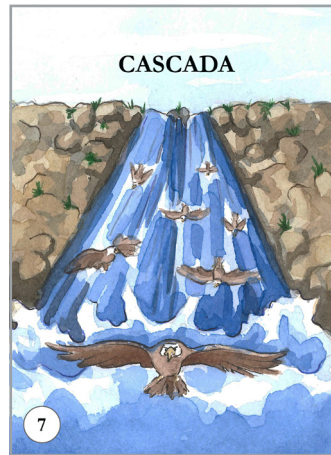


Fig. 56 y 57. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 7. Imagen digital.

8. PUENTE REAL.

Está custodiado por unas puertas a las que no les gustan los forasteros. Sólo permite pasar a quien conozca la fauna y flora de sus dominios.

Prueba: Para continuar es necesario decir 5 frutas que empiecen por la letra "P".

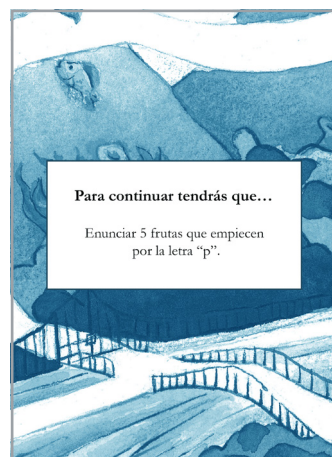
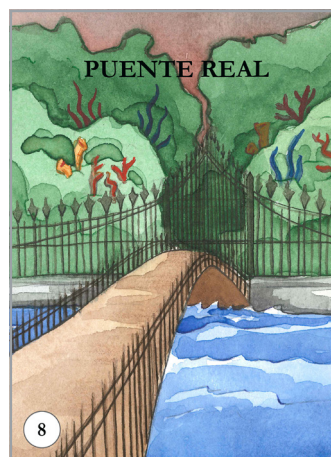


Fig. 58 y 59. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 8. Imagen digital.

9. DESFILADERO.

Lugar peligroso, situado en las grandes cumbres. Para atravesarlo hay que ir con mucho cuidado y no mirar hacia abajo. ¡Puedes caerte!

Prueba: Se ha de caminar de un extremo a otro de la habitación, colocando un pie delante de otro y manteniendo el equilibrio.

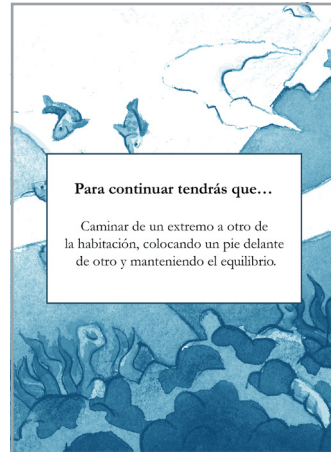
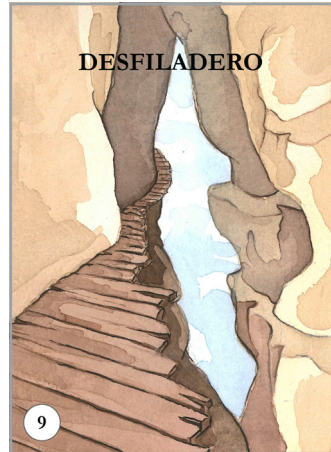


Fig. 60 y 61. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 9. Imagen digital.

10. CIMA DE LA MONTAÑA.

Lugar muy alto, que suele dar vértigo.

Prueba: Hay que colocarse de pie sin marearse mientras los compañeros corren en círculo a tu alrededor.

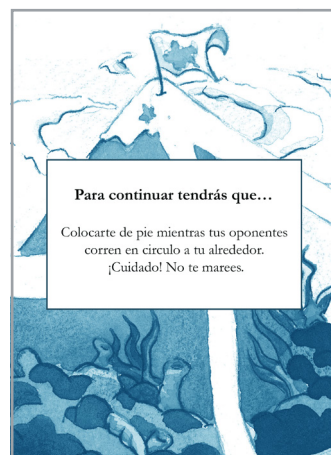
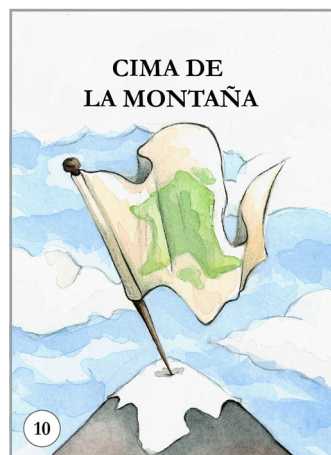


Fig. 62 y 63. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 10. Imagen digital.

11. REINO DE LOS CIELOS.

Reino cubierto de nubes. Se dice que en él viven los grandes espíritus y reyes de todos los tiempos. Muy pocas personas han podido llegar a verlo.

Prueba: Para no hundirse en las nubes, hay que saltar lo suficiente. Se ha de dar un salto de unos 40 cm, la altura del suelo al asiento de una silla.

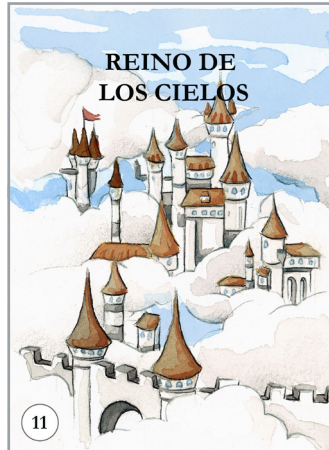


Fig. 64 y 65. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 11. Imagen digital.

12. LAGO.

Gran lago al que todos conocen como “lago peligroso”. Las leyendas hablan de un monstruo capaz de devorar a cualquiera que se adentre en sus aguas.

Prueba: El resto de los compañeros decide si quieren que aparezca el monstruo. Se pueden hacer tratos, dándoles algo a cambio para conseguir que este no aparezca. Si no se consigue, lo devorará y se volverá a la casilla de inicio.

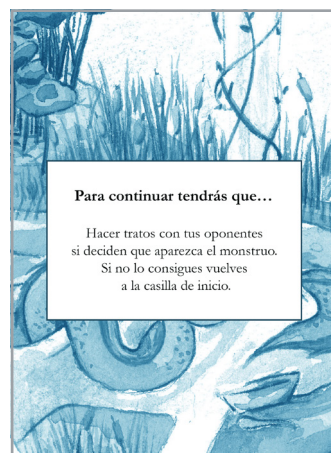
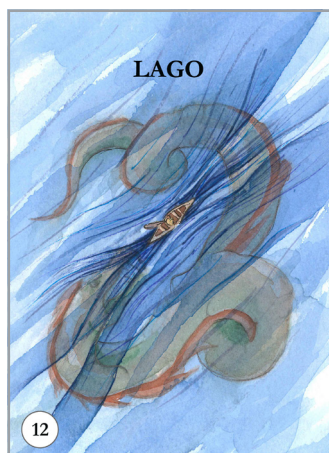


Fig. 66 y 67. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 12. Imagen digital.

13. HIERBAS.

Cubren una gran superficie de los acantilados, imposibilitando la visibilidad. Hay que tener una gran capacidad geo-localizadora para no perderse en el abismo.

Prueba: El jugador que ha caído en esta casilla ha de cerrar los ojos, y los contrincantes le preguntarán por la localización de tres elementos de la habitación. Se ha de acertar al menos 1 de ellos.

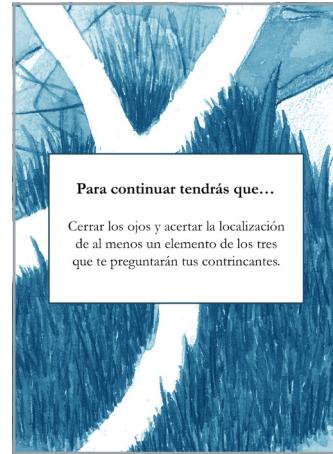
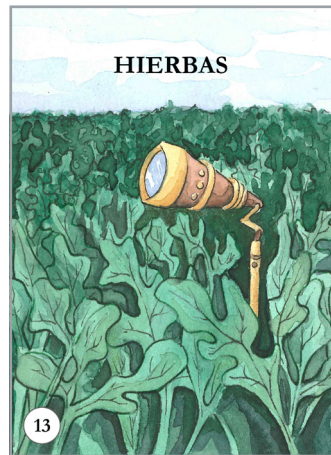


Fig. 68 y 69. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 13. Imagen digital.

14. EMBARCADERO.

Permite coger una barca para atravesar el mar. Uno de los pocos lugares desde donde puedes acceder y atravesar el mar.

Prueba: Hay que desprenderse de un objeto importante que se lleve encima hasta el final del juego, momento en el que se podrá recuperar.

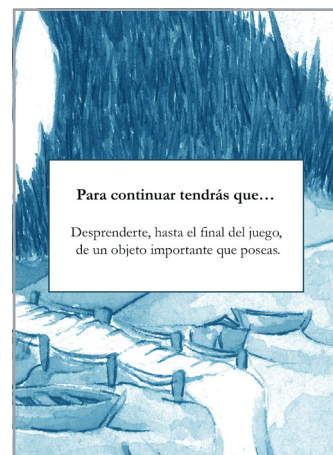
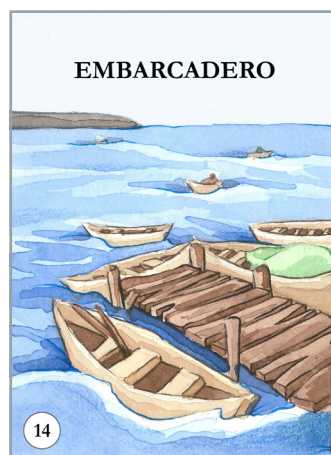
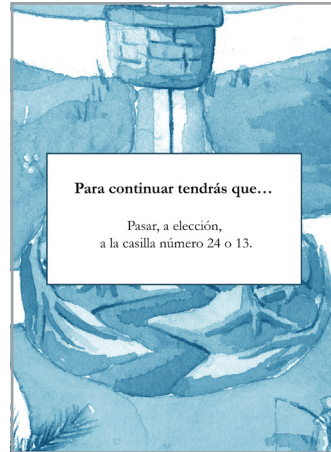
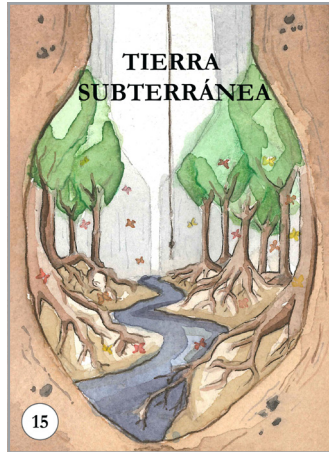


Fig. 70 y 71. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 14. Imagen digital.

15. TIERRA SUBTERRÁNEA.

Lugar mágico situado en las profundidades de un pozo custodiado por seres mágicos y extraños.

Prueba: Se puede pasar a la casilla número 24 o a la número 13.



Para continuar tendrás que...

Pasar, a elección,
 a la casilla número 24 o 13.

15

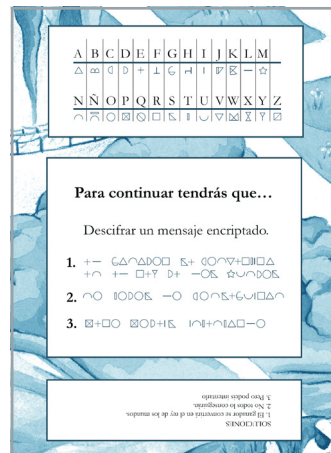
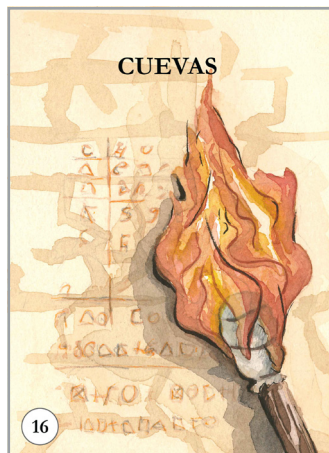
Fig. 72 y 73. Elaboración propia (2020).

Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 15. Imagen digital.

16. CUEVAS.

Lugar donde vivieron los antepasados de todos los tiempos, escondidos de los grandes peligros que les aguardaba en el exterior. Dedicaban su tiempo a pintar y escribir sus grandes hazañas en las paredes de las cuevas.

Prueba: Los antepasados dejaron mensajes encriptados. Será necesario descifrar uno.



Para continuar tendrás que...

Descifrar un mensaje encriptado.

1. +- 6Δ^Δ000 E+ 00^+000Δ
 +^ +- 0+? 0+ -0E 00^00E
2. ^0 0000E -0 00^E+600Δ^
3. 0+00 00^0E 00^+000-0

1. No se debe la contraseña.
2. No se debe la contraseña.
3. No se debe la contraseña.

16

Fig. 74 y 75. Elaboración propia (2020).

Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 16. Imagen digital.

17. ESTALACTITAS/ ESTALAGMITAS.

Lugar peligroso, donde en cualquier momento puedes ser atravesado por estalactitas o estalagmitas. Hay que ir con cuidado, mirando bien donde se pisa.

Prueba: Los contrincantes se colocarán en fila, uno detrás de otro, con un espacio entre ellos. El jugador tendrá que correr en zigzag lo más rápidamente posible.

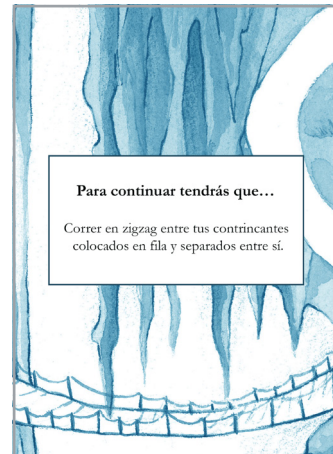


Fig. 76 y 77. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 17. Imagen digital.

18. PUERTA OESTE. (Tierra)

Las puertas circulares son fáciles de atravesar, pero siempre están en movimiento.

Prueba: Se han de entregar las 4 cartas de símbolo, y superar una prueba. Se hará un sprint de un extremo a otro de la habitación en un tiempo máximo de 10 segundos. Dependiendo de la habitación donde se realiza el juego, se recorrerá más trayecto o menos.

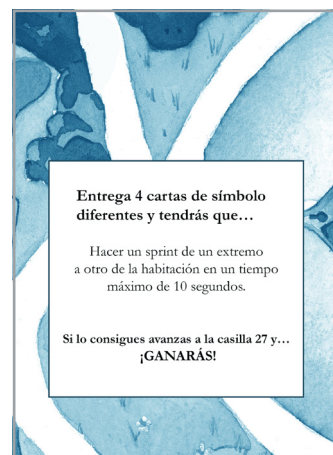
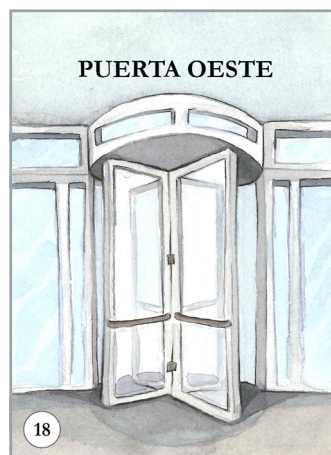


Fig. 78 y 79. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 18. Imagen digital.

19. BOSQUE DE LOS ENTS.

Reino de los Ents. Anhelan que su bosque esté tranquilo y limpio, sin intrusos que lo estropeen o dañen.

Prueba: Se ha de contar y demostrar 2 actividades que realicen en el día a día para ser ecológico.

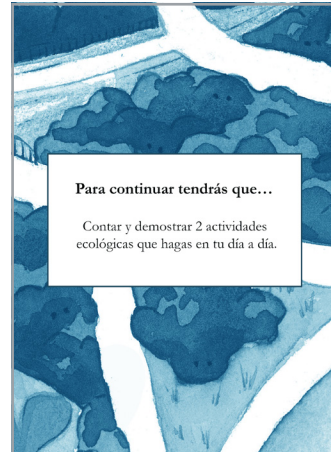
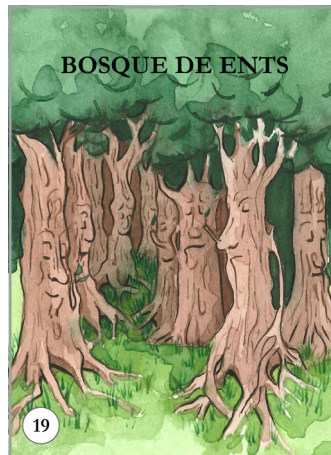


Fig. 80 y 81. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 19. Imagen digital.

20. ARCO IRIS.

Lugar mágico

Prueba: Lleva automáticamente a la casilla número 11. Al extremo de un arco iris se encuentra un tesoro, que será disponer de un comodín para cualquier sitio que no se pueda superar.

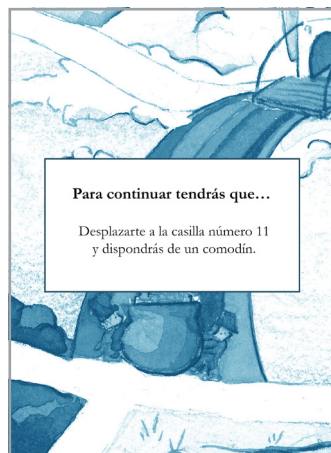
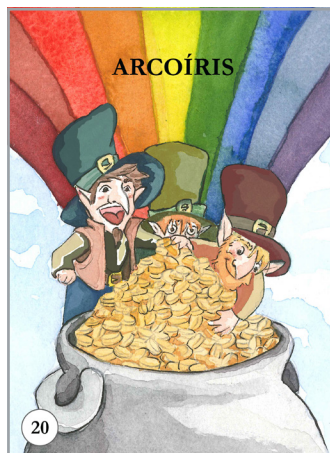


Fig. 82 y 83. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 20. Imagen digital.

21. NENÚFARES.

De difícil tránsito. Custodiado por seres que no soportan la entrada de extraños. Les gusta agarrar de los pies y arrastrar a los extraños que pasan por el lugar.

Prueba: Para pisar lo menos posible el suelo y evitar que te arrastren, hay que saltar a la pata coja recorriendo el perímetro de la habitación.

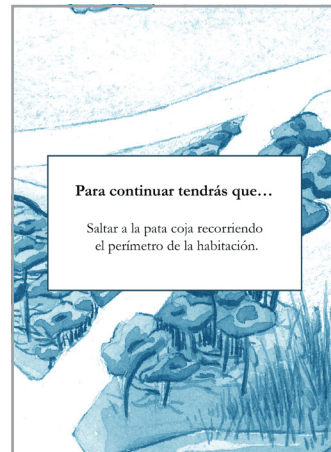
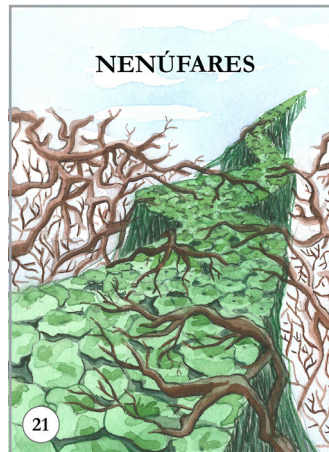


Fig. 84 y 85. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 21. Imagen digital.

22. REDES.

Lugar cubierto de cuerdas o telarañas donde muchos quedan atrapados.

Prueba: Para escapar de esta maraña hay que coordinar brazos y piernas con un ejercicio llamado jumping jacks. Hay que colocarse de pie, y rápidamente abrir y cerrar las piernas, a la vez que se suben y bajan los brazos, y repetirlo 10 veces.

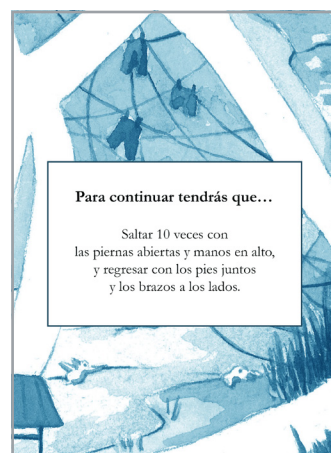
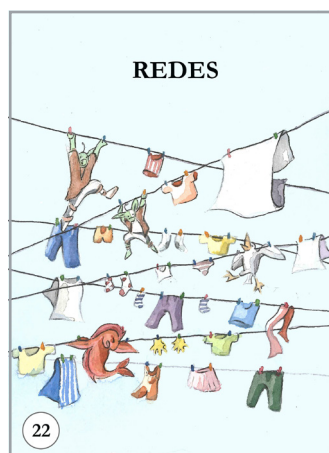


Fig. 86 y 87. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 22. Imagen digital.

23. POZO ENCANTADO.

Todo aquel que se acerca se siente atraído por un sonido que viene de su interior, se asoma y cae.

Prueba: Caes y llegas a la casilla número 15.

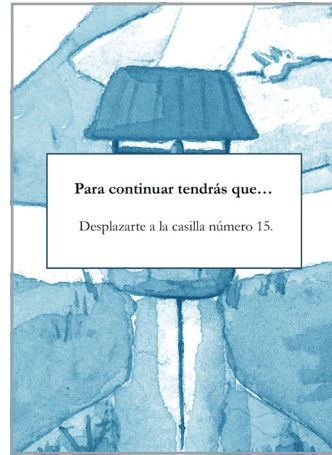


Fig. 88 y 89. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 23. Imagen digital.

24. PUERTA SUR. (Agua)

Contiene una gran cantidad de agua.

Prueba: Se han de entregar las 4 cartas de símbolo y hay que aguantar la respiración durante un mínimo de 10 segundos. En caso contrario el agua que contiene esta puerta te ahogará y se volverá a la casilla de inicio.

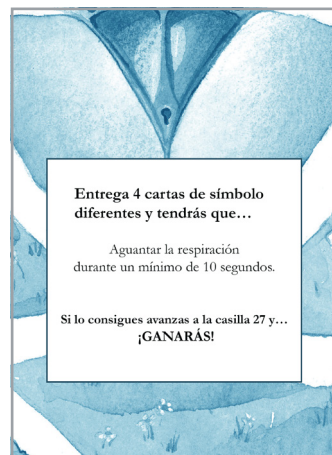
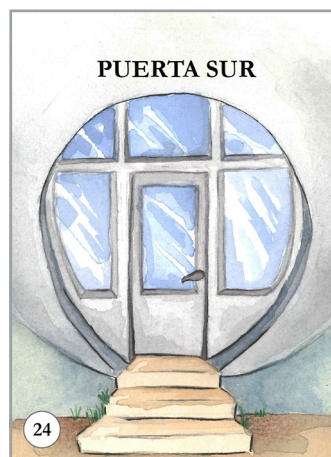


Fig. 90 y 91. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 24. Imagen digital.

25. PUERTA NORTE. (Aire)

Tiene ranuras que permite el paso del aire, pero no el de un cuerpo.

Prueba: Se han de entregar las 4 cartas de símbolo y conseguir que una bolita de papel se desplace de un extremo a otro de la habitación sin tocarla, soplando, sólo con la fuerza de los pulmones. En caso contrario se volverá a la casilla de inicio.

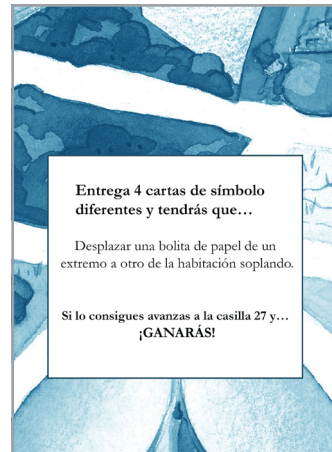
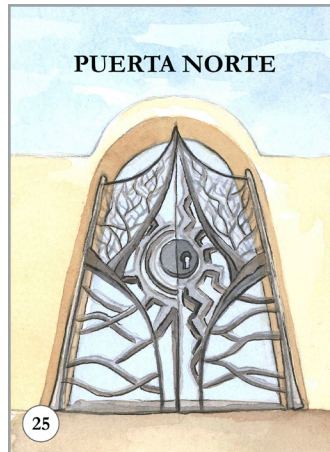


Fig. 92 y 93. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 25. Imagen digital.

26. PUERTA ESTE. (Tierra)

Está entreabierta y da la sensación de que es fácil entrar.

Prueba: Se han de entregar las 4 cartas de símbolo y encontrar la salida en un laberinto dibujado en la carta.

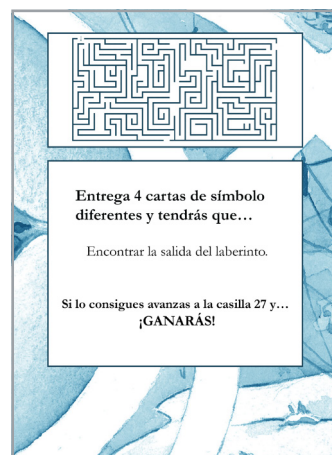
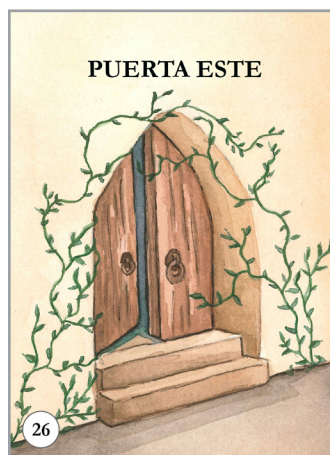


Fig. 94 y 95. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 26. Imagen digital.

27. TESORO.

Se consigue el tesoro y el jugador se convierte en el dueño y señor de todos los reinos. El ganador decide qué tipo de rey quiere ser.



Fig. 96 y 97. Elaboración propia (2020).
Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 27. Imagen digital.

8.4.2.3 Cartas de símbolo (16)

De las 16 cartas de símbolo hay 4 tipos, que representan a cada uno de los personajes.

En la parte delantera se visualiza el personaje en una imagen con forma de colgante de color gris. En la parte posterior se muestra un detalle del tablero en tonalidad azul, igual en todas las cartas.



Fig. 98 y 99. Elaboración propia (2020). Vista delantera y posterior de la carta de símbolo del reino de los Murchs. Imagen digital.



Fig. 100 y 101. Elaboración propia (2020). Vista delantera y posterior de la carta de símbolo del reino de los Absentes. Imagen digital.



Fig. 102 y 103. Elaboración propia (2020). Vista delantera y posterior de la carta de símbolo del reino de los Auratus. Imagen digital.



Fig. 104 y 105. Elaboración propia (2020). Vista delantera y posterior de la carta de símbolo del reino de los Alcatraces. Imagen digital.

Cada jugador tiene que conseguir reunir una carta de símbolo de cada reino, un total de cuatro cartas diferentes. Estas cartas se encuentran intercaladas al azar en el mazo entre las cartas de lugar. Una vez superada la prueba de una carta de lugar, se descubrirá si detrás de ella hay una carta de símbolo.

Si la carta de símbolo encontrada es igual a la que ya se posee, se la queda igualmente.

Los jugadores tienen que mostrar sobre la mesa las cartas de símbolo que poseen.

Cuando se llega a las casillas número 18, 24, 25 y 26 se ha de mostrar las 4 cartas de símbolo conseguidas y superar las pruebas para poder ganar.

8.4.3. FIGURAS

Son los elementos que representan a los cuatro personajes del juego. Miden entre 4 y 5 cm de altura. Realizadas con pasta Das y pintadas con acrílico, dándole el aspecto rústico que caracteriza al juego.



Fig. 106. Elaboración propia (2020). *Vistas de la figura Mirt.* Acrílico y pasta Das.



Fig. 107. Elaboración propia (2020). *Vistas de la figura Circe.* Acrílico y pasta Das.



Fig. 108. Elaboración propia (2020). Vistas de la figura *Idus*. Acrílico y pasta Das.



Fig. 109. Elaboración propia (2020). Vistas de la figura *Fity*. Acrílico y pasta Das.

Cada jugador cogerá la figura que corresponda a la carta de personaje que le ha tocado y la colocará en su reino al inicio de la partida. Posteriormente se irá colocando en los círculos del tablero que corresponda según vaya avanzando y en función del número que se obtenga al tirar el dado.



Fig. 110. Elaboración propia (2020). Figuras colocadas sobre el tablero. Fotografía.

8.4.4. DADO

Elemento con forma cúbica que al ser tirado muestra de forma aleatoria el número de casillas que el jugador deberá avanzar.

Se utiliza al inicio del turno de cada jugador.

Se han confeccionado dos dados de dimensiones diferentes, en función de la preferencia del jugador.



Fig. 111. Elaboración propia (2020). *Dados.*
Acrílico y pasta Das.

8.4.5. INSTRUCCIONES

Manual con forma de folleto, de 13,5 x 22 cm, en el que se describen los elementos que conforman el juego, incluyendo las explicaciones pertinentes.

En la portada se incluye una introducción al juego, animando al jugador a participar. En la contraportada se muestra a partir de qué edad se puede jugar y la página web del juego para buscar más información sobre él.

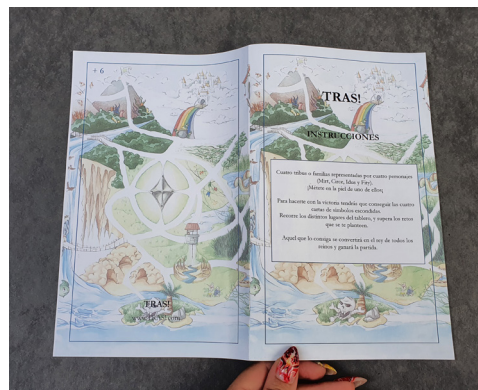
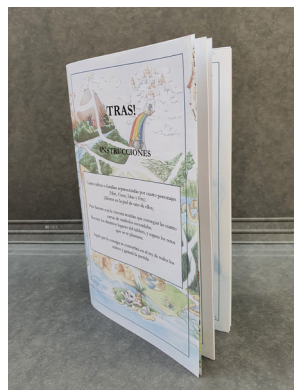


Fig. 112 y 113. Elaboración propia (2020). *Instrucciones.* Imagen digital sobre papel.

8.4.6. CAJA

Todos los elementos del juego se colocan en una caja de 45 x 17 cm, lo que permite su conservación y transporte en condiciones óptimas.

La caja es de la tonalidad azul que tienen todas las cartas en su parte posterior. En el centro de la parte superior de la caja aparece el nombre del juego. En la parte inferior se incluyen detalles del juego para atraer a un posible comprador.



Fig. 114. Elaboración propia (2020). *Parte superior de la caja.* Imagen digital.



Fig. 115. Elaboración propia (2020). *Parte inferior de la caja.* Imagen digital.



Fig. 116 y 117. Elaboración propia (2020). Vista superior e inferior de la caja. Imagen digital sobre cartón.

En el interior hay tres compartimentos que separan y organizan las cartas, las instrucciones y las figuras.



Fig. 118 y 119. Elaboración propia (2020). Vista interior de la caja sin los elementos y con los elementos. Fotografía.

8.5. DINÁMICA DEL JUEGO

El juego se dinamiza de la siguiente forma:

1 - Las 4 cartas de personaje se barajan boca abajo. En esa posición, cada jugador escogerá una carta y se convertirá en el personaje que represente, adquiriendo sus capacidades.

2 - Las cartas de lugar se ordenan numéricamente, del 1 al 27.

3 - Las 16 cartas de símbolo se colocarán al azar entre las 27 cartas de lugar, sin que nadie sepa en qué lugar se han colocado. El mazo con todas las cartas boca arriba se coloca en un lateral del tablero.

4 - Cada jugador cogerá y colocará la figura de su personaje en la posición de salida que le corresponde, y que está en el reino al que pertenece.

5 - Comenzará el juego el jugador más joven del grupo. En el primer turno, cada jugador leerá el dorso de su carta de personaje.

6 - Se lanzará el dado para saber cuántas casillas se ha de avanzar. Desde la casilla donde se esté situado, se avanzará siguiendo el camino, por los lugares que va pasando, pudiendo elegir el itinerario, y sin tener en cuenta el número de la casilla.

Ejemplo: Si estás en la casilla número 4, y al lanzar el dado sale un uno, se podrá avanzar un lugar llegando a la casilla 6, 17 o 7.

7 - Una vez colocado en un lugar o casilla, se cogerá del mazo la carta de lugar correspondiente a dicha casilla. Para poder avanzar será necesario "leer" la imagen representada, describiendo detalladamente las impresiones que transmite la escena, inventado una historia relacionada con el personaje y el lugar. A continuación, habrá que superar el obstáculo que se indica en la parte posterior de ella. Si se logra, se permanece en esa posición, en espera de poder volver a tirar el dado en el siguiente turno. En caso de no superarla, se perderá un turno de la siguiente ronda.

8 - Al caer en una casilla cuya carta de lugar tiene detrás una carta de símbolo, se conseguirá dicha carta al superar el obstáculo que se plantea. En caso de no superarlo, la carta de símbolo permanece en el lugar en el que estaba.

9 - Se ha de recorrer los distintos lugares del tablero hasta conseguir cuatro cartas de símbolo diferentes.

10 - Una vez conseguidas, hay que llegar a una de las cuatro casillas (18, 24, 25 y 26) que son las puertas que dan acceso a la casilla final. Si se supera la prueba que se plantea en la carta de lugar correspondiente y se entregan las cuatro cartas de símbolo diferentes, se llega a la casilla final, y con ella se adquiere la carta número 27. En caso de no superar la prueba, será necesario volver a conseguir las cuatro cartas símbolo y intentar llegar a la casilla 27 a través de otra puerta, ya que la anterior se ha cerrado definitivamente.

11 - Gana el primero en llegar a la casilla número 27, la carta del tesoro, con la que se consigue poder y te conviertes en el más poderoso de todos los reinos.

8.6. EN TU TURNO

1. Tira el dado.

2. Avanza en el sentido que quieras, y cuantos números te diga el dado.

3. Supera la prueba de la casilla a la que has llegado. Si no la superas perderás un turno.

4. Sigue moviéndote alrededor del tablero, colocándote en los distintos lugares hasta conseguir los 4 símbolos diferentes.
Puedes ejercer el poder de tu personaje en cualquier momento de la partida.

5. Una vez conseguidos los 4 símbolos, dirígete a las casillas número 18, 24, 25 y 26, entrégalos y tendrás que superar la prueba.

6. Superada la prueba, llegarás a la casilla 27 y ganarás.

8.7. FIN DE LA PARTIDA

Habr  ganado el jugador que consiga las 4 cartas de s mbolo diferentes, supere las pruebas de las cartas de lugar y llegue primero a la casilla n mero 27.  La partida termina y el jugador gana!



Fig. 120. Elaboraci n propia (2020). *Jugador ganando la partida.* Fotograf a.

El juego se podr  realizar tantas veces como se quiera y se desarrollar  de forma diferente en cada una de ellas, debido al car cter aleatorio del dado, la ubicaci n al azar de las cartas de s mbolo y la condici n no unidireccional del recorrido.

9. CONCLUSIONES

En esta sociedad bombardeada por las imágenes que proceden de cualquier medio y las encontramos en cualquier ámbito, se hace necesario un conocimiento sobre la interpretación para poder generar un juicio crítico, en el que seamos capaces de determinar nuestros intereses y preferencias sin dejarnos llevar por los estímulos que nos llegan de forma constante.

Igualmente es necesario contar con herramientas que nos permitan estimular nuestra imaginación, desarrollar nuestra creatividad y así sentar las bases para un conocimiento dinámico en continuo crecimiento que mantendrá la mente activa y crítica.

En este sentido el juego de mesa “TRAS!” que se plantea en este trabajo, se convierte en un instrumento fundamental para alentar la creatividad, mediante la lectura de imágenes, la resolución de obstáculos o pruebas, al tiempo que permite la adquisición de habilidades sociales de forma lúdica.

Las imágenes que se muestran en las cartas y el mapa son intuitivas, pero no siempre son lógicas. Es como descifrar un acertijo y requiere la participación activa de quien lo mira, que deberá tener habilidades de deducción y capacidad para comprender los códigos y señales de las imágenes.

Dependiendo de la información que proporcionan estas imágenes y su comprensión, la historia del juego tomará un camino más abierto u otro, dejando la posibilidad para la experimentación e imaginación, con resultados totalmente diferentes.

En la construcción de la historia influye si el tema de las ilustraciones es conocido o cercano al jugador, haciendo que su participación sea más o menos activa.

A la hora de narrar se observa la influencia de la lectura escrita (érase una vez, había una vez, etc.)

Podemos deducir que, a la hora de describir, se perciben detalles diferentes, obviando otros, probablemente influenciados por aquellos aspectos de la ilustración que más llamen la atención o estimulen la sensibilidad.

A esto se le añade el factor azar, que hace que al no haber nada preestablecido, potencie la implicación y el gusto por la participación, siendo cada partida emocionante y diferente.

Este juego permite aprender jugando, estimulando la creatividad, usando la imagen como vehículo para la lectura, potenciando el desarrollo psicomotor y proporciona las habilidades necesarias para la resolución de conflictos y en la consecución de un aprendizaje significativo fundamental para la vida en sociedad.

“Una de las tareas de la educación es dar la oportunidad de adquirir conocimientos que terminen en un uso creativo para la sociedad” (Bauman, 2012)



Fig. 121. Elaboración propia (2020). *Jugando una partida*. Fotografía.

10. REFERENCIAS

10.1. BIBLIOGRAFÍA

- Arizpe, E. & Styles, M. (2002). ¿Cómo se lee una imagen? El desarrollo de la capacidad visual y la lectura mediante libros ilustrados. *Lectura y Vida*, 23 (3), pp. 20-29. Recuperado de: file:///C:/Users/Taram/Downloads/como_se_lee_una_imagen_Arizpe_Styles.pdf
- Arizpe, E. & Styles, M. (2004). *Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bader, B. (1976). *American Picturebooks from Noah'Ark to the Best Within*, Nueva York: McMillan.
- Baraou, A. (2002). *Coquetèle*. Editado en L'Association.
- Baraou, A. & Killoffer, P. (2009). *DoMiPo*. Editado en L'Association.
- Barone, T. & Eisner, E. (2006) *Arts-Based Educational Research*. En Green, J. Grego, C. & Belmore, P. (eds.), *Handbook of Complementary Methods in Educational Research* (pp. 95-109). Mahwah, New Jersey: AERA
- Barone, T., & Eisner, E. W. (2012). *Arts Based Research [Investigación basada en artes]*. Thousand Oaks, California: SAGE.
- Barvo, C. (1 de diciembre de 2015). *El libro ilustrado y su importancia en el fomento de la lectura*. Recuperado de: <https://maguared.gov.co/libro-ilustrado-fomento-lectura/>
- Bauman, Z. (2012). *Sobre la educación en un mundo líquido, conversaciones con Ricardo Mazzeo*. Barcelona: Paidós.
- Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- Bosch, E. y Duran, T. (2009). OVNI: un álbum sin palabras que todos leemos de manera diferente. *AILIJ Anuario de Investigación de Literatura Infantil y Juvenil*, 7 (2), pp. 39-52. Recuperado de: <https://revistas.webs.uvigo.es/index.php/AILIJ/article/view/827/811>
- Bruner, J. (1991). *La autobiografía del yo*. En *Actos de significado*. (pp.110-115). Madrid: Alianza.

- Bruno-Jofré, R. & Jover, G. (2013). El educando como sujeto y el lugar del juego en el debate educativo de finales del siglo XIX en Norteamérica. *Bordón*, 65 (1), pp 21-36. Recuperado de: [https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1\(final\).pdf#page=15](https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1(final).pdf#page=15)
- Eisner, E. (1988). The Primacy of Experience and the Politics of Method. *Educational Researcher*, (17), pp. 15-20. Recuperado de: <https://doi.org/10.3102/0013189X017005015>
- Eisner, E. (1998). *El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*. Barcelona: Paidós
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río.
- García, G. & Torrijos, E. (2002). *Juegos de mesa*. México: Quazar.
- García, R., & Huidobro, M. (2016). La narrativa como método desencadenante y producción teórica en la investigación cualitativa. *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, (34), pp. 155–178. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2971/297145846006.pdf>
- Gergen, K. (1996). *Realidades y relaciones. Aproximaciones a la construcción social*. Barcelona: Paidós.
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio siglo XXI*, (26), pp. 85-118. Recuperado de: <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Hürlimann, B. (1968). *Tres siglos de literatura infantil europea*. Barcelona: Editorial Juvenil.
- Huss, E. y Cwikel, J. (2005). Researching creations: Applying arts-based research to Bedouin women's drawings. *International Journal of Qualitative Methods*, (4), pp. 44-62. Recuperado de: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/160940690500400404>
- Jover, G. & Payà Rico, A. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón*, 65 (1), pp 15-18. Recuperado de: [https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1\(final\).pdf#page=15](https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1(final).pdf#page=15)
- Kiefer, B. (1995). *The Potential of Picture Books: from visual literacy to aesthetic understanding*. Upper Saddle River (Estados Unidos): Merrill.

- Leggo, C., Grauer, K., Irwin, R. L., y Gouzouasis, P. (2004-2006) Arts-based Research in Education: Contentious Compromise or Creative Collaboration. Summary of UBC Hampton Funded Research Grant 2004-2006. Recuperado de <http://m1.cust.educ.ubc.ca/Artography>
- Marín-Viadel, R., & Roldán, J. (2019). *Artografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística*. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 31 (4), pp. 881-895. Recuperado de: <https://doi.org/10.5209/aris.63409>
- Mason, J. (2002). Qualitative interviewing: Asking, listening and interpreting. In May, T. (Ed.), *Qualitative research in action* (pp. 225-242). London: Sage
- Naciones Unidas (2002). Convención sobre los Derechos del Niño. Examen de los informes presentados por los estados. Observaciones finales del Comité de los Derechos del Niño. España (CRC/C/15/Add.185, 13 de junio de 2002). Recuperado de: https://www.ohchr.org/Documents/ProfessionalInterest/crc_SP.pdf
- Nodelman, P. (1998). *Words about pictures*. Athens: University of Georgia Press.
- Pomares-Puig, P. (2016). Álbumes ilustrados, libros de imágenes y comic silente para estimular el lenguaje. Comunicación presentada en las XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinarios. Alacant: Universitat d'Alacant, Institut de Ciències de l'Educació, pp. 1037-1050. Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59093>
- Rodari, G. (1973). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Avance.
- Sclater, D. (2003). The arts and narrative research. *Qualitative Inquiry*, (9), pp. 621-624. Recuperado de: <https://doi.org/10.1177/1077800403255294>
- Sellers Albaladejo, C. (2015). *La educación por proyectos. Propuesta de diseño curricular en la signatura de Educación Plástica y Visual*. (Tesis doctoral). Universidad Miguel Hernández, España. Recuperado de : <http://dspace.umh.es/bitstream/11000/2630/1/TD%20Sellers%20Albaladejo%2c%20Consuelo.pdf>
- Sullivan, G. (2004). *Art Practice as Research Inquiry in the Visual Arts*. New York: Teachers College, Columbia University.

10.2. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Baraou, A. & Sardon, V. (2002). *Coquetèle*. Cartón. 5 x 17,5 x 5,6 cm. Recuperado de <https://ztfnews.eus/2011/08/03/coquetele-el-azar-al-servicio-del-comic/>
- Fig. 2. Baraou, A. & Killofer, P. (2009). *DoMiPo*. Cartón. 3,8 x 6,5 x 22,3 cm. Recuperado de <https://ztfnews.eus/2011/08/08/domipo-una-partida-de-domino-y-un-comic/>
- Fig. 3. Elaboración propia (2019). *Diseño de personajes*. Dibujo de grafito sobre papel. 29,7 x 42 cm.
- Fig. 4. Elaboración propia (2019). *Caracterización de un personaje*. Dibujo de grafito sobre papel. 29,7 x 42 cm.
- Fig. 5. Elaboración propia (2019). *Diseño del mapa*. Dibujo de grafito sobre papel. 29,7 x 42 cm.
- Fig. 6. Elaboración propia (2020). *Boceto del mapa*. Dibujo de grafito sobre cartulina. 42 x 42 cm.
- Fig. 7 y 8. Elaboración propia (2020). *Preparación del papel*. Fotografía.
- Fig. 9. Elaboración propia (2020). *Proceso de elaboración de la carta de lugar número 8*. Acuarela y grafito sobre papel. 11 x 8 cm.
- Fig. 10. Elaboración propia (2020). *Proceso de elaboración del mapa*. Acuarela y grafito sobre papel.
- Fig. 11. Elaboración propia (2020). *Modelaje de las figuras*. Pasta Das.
- Fig. 12 y 13. Elaboración propia (2020). *Proceso de elaboración de la figura Mirt*. Acrílico y pasta Das. 6 x 5,5 x 3 cm.
- Fig. 14. Elaboración propia (2020). *Acabado a mano de la carta número 8*. Acuarela sobre papel. 11 x 8 cm.
- Fig. 15. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta número 8 definitiva*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 16. Elaboración propia (2020). *Acabado a mano del mapa*. Acuarela sobre papel. 42 x 42 cm.
- Fig. 17. Elaboración propia (2020). *Mapa definitivo*. Imagen digital. 42x42cm.

- Fig. 18. Elaboración propia (2020). *Colocación del juego de mesa TRAS!* Fotografía.
- Fig. 19. Elaboración propia (2020). *Jugador enfrentándose a la prueba de una carta de lugar.* Fotografía.
- Fig. 20. Elaboración propia (2020). *Detalle del reino de los Murchs en el mapa.* Imagen digital.
- Fig. 21. Elaboración propia (2020). *Detalle del reino de los Alcatraces en el mapa.* Imagen digital.
- Fig. 22. Elaboración propia (2020). *Detalle del reino de los Auratus en el mapa.* Imagen digital.
- Fig. 23. Elaboración propia (2020). *Detalle del reino de los Absentes en el mapa.* Imagen digital.
- Fig. 24. Elaboración propia (2020). *Elementos del juego.* Fotografía.
- Fig. 25. Elaboración propia (2020). *Tablero.* Imagen digital. 42 x 42 cm.
- Fig. 26. Elaboración propia (2020). *Tablero plegado.* Fotografía.
- Fig. 27. Elaboración propia (2020). *Tablero abriéndose.* Fotografía.
- Fig. 28. Elaboración propia (2020). *Tablero desplegado.* Imagen digital sobre cartulina.
- Fig. 29 y 30. Elaboración propia (2020). *Detalle de lengüetas desplegables.* Imagen digital sobre cartulina.
- Fig. 31. Elaboración propia (2020). *Figura Mirt sobre la casilla desplegable número 15.* Fotografía.
- Fig. 32. Elaboración propia (2020). *Figura Mirt sobre la casilla final número 27.* Fotografía.
- Fig. 33, 34 y 35. Elaboración propia (2020). *Cartas de personaje, de lugar y de símbolo.* Imagen digital sobre papel laminado. 11 x 8 cm.
- Fig. 36 y 37. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de personaje Mirt.* Imagen digital. 11 x 8 cm.

- Fig. 38 y 39. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de personaje Circe*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 40 y 41. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de personaje Idus*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 42 y 43. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de personaje Fity*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 44 y 45. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 1*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 46 y 47. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 2*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 48 y 49. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 3*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 50 y 51. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 4*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 52 y 53. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 5*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 54 y 55. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 6*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 56 y 57. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 7*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 58 y 59. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 8*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 60 y 61. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 9*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 62 y 63. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 10*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 64 y 65. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 11*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 66 y 67. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 12*. Imagen digital. 11 x 8 cm.

- Fig. 68 y 69. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 13*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 70 y 71. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 14*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 72 y 73. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 15*. Imagen digital. 11 x 8 cm
- Fig. 74 y 75. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 16*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 76 y 77. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 17*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 78 y 79. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 18*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 80 y 81. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 19*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 82 y 83. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 20*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 84 y 85. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 21*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 86 y 87. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 22*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 88 y 89. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 23*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 90 y 91. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 24*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 92 y 93. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 25*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 94 y 95. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 26*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 96 y 97. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de lugar número 27*. Imagen digital. 11 x 8 cm.

- Fig. 98 y 99. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de símbolo del reino de los Murchs*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 100 y 101. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de símbolo del reino de los Absentes*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 102 y 103. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de símbolo del reino de los Auratus*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 104 y 105. Elaboración propia (2020). *Vista delantera y posterior de la carta de símbolo del reino de los Alcatraces*. Imagen digital. 11 x 8 cm.
- Fig. 106. Elaboración propia (2020). *Vistas de la figura Mirt*. Acrílico y pasta Das. 6 x 5,5 cm.
- Fig. 107. Elaboración propia (2020). *Vistas de la figura Circe*. Acrílico y pasta Das. 5,5 x 3,5 cm.
- Fig. 108. Elaboración propia (2020). *Vistas de la figura Idus*. Acrílico y pasta Das. 4,5 x 3,5 cm.
- Fig. 109. Elaboración propia (2020). *Vistas de la figura Fity*. Acrílico y pasta Das. 5,5 x 3,5 cm.
- Fig. 110. Elaboración propia (2020). *Figuras colocadas sobre el tablero*. Fotografía.
- Fig. 111. Elaboración propia (2020). *Dados*. Acrílico y pasta Das. 1 x 1 x 1 cm y 2 x 2 x 2 cm.
- Fig. 112 y 113. Elaboración propia (2020). *Instrucciones*. Imagen digital sobre papel. 22 x 13,5 cm.
- Fig. 114. Elaboración propia (2020). *Parte superior de la caja*. Imagen digital. 53 x 25 cm.
- Fig. 115. Elaboración propia (2020). *Parte inferior de la caja*. Imagen digital. 52,5 x 24,5 cm.
- Fig. 116 y 117. Elaboración propia (2020). *Vista superior e inferior de la caja*. Imagen digital sobre cartón. 5 x 43 x 15 cm.
- Fig. 118 y 119. Elaboración propia (2020). *Vista interior de la caja sin los elementos y con los elementos*. Fotografía.

Fig. 120. Elaboración propia (2020). *Jugador ganando la partida*. Fotografía.

Fig. 121. Elaboración propia (2020). *Jugando una partida*. Fotografía.

11. ANEXOS

Pliegos de las Instrucciones



LOS REINOS

Los Murchs

Este reino se ubica en el margen inferior izquierdo del tablero.

Sus habitantes son pacíficos, tranquilos y afables. Son los encargados de velar por la paz y la seguridad entre todos los reinos. Dominan las tareas de campo y viven en comunidad. Construyeron su pueblo a partir de las raíces de un árbol arraigadas sobre el caparazón de una gigantesca tortuga voladora milenaria, de la que reciben sus propiedades, longevidad y energías.

El agua es un elemento importante, como símbolo de vida, flujo y armonía; y a través de él se interrelaciona con el resto de los reinos.

Sus habitantes son bajos, alcanzando como máximo 1,50 cm de altura en edad adulta. Sus orejas son largas y puntiagudas. Sus ojos son redondos y grandes. Tienen colmillos largos y afilados. Su piel es verdosa, con marcas identificativas que les distingue. Presentan una especie de antena en la parte superior de la frente que les permite percibir las sensaciones con mayor intensidad y reaccionar ante los estímulos exteriores.

Su representante es Mirt.

4

Los Alcatraces

Este reino se ubica en el margen inferior derecho del tablero. Sus habitantes viven en el interior de una gran planta ubicada cerca de la superficie del mar, y cuyas raíces se ramifican y adentran en la tierra. No obstante, pueden permanecer cortos periodos de tiempo fuera del agua, pero al ser miedosos no se atreven a salir a la superficie.

Su cuerpo es como el de un ave, con plumaje blanco, y pico y patas amarillas. Son pequeños con respecto a los habitantes de los otros reinos, de 1 m de altura aproximadamente.

Son excelentes nadadores, famosos por su velocidad y capacidad de crear corrientes marinas. Viven en ellas desde siempre y así consiguen alejar a los demás seres de su reino. Se divierten creando grandes oleajes.

Tienen una gran capacidad de trabajo cooperativo y sincronización.

Su representante es Fity.

5

Los Auratus

Este reino se ubica en el margen superior izquierdo del tablero.

Viven en la montaña más alta de todos los reinos, de la que nunca se alejan, ya que en este emplazamiento el aire es más limpio.

Sólo bajan para alimentarse de las plantas que crecen en las laderas de las montañas.

Sus habitantes tienen el cuerpo con forma de pez, con escamas de colores cálidos. Su cola y aletas de gran tamaño les permiten volar, siendo su modo de desplazarse. Viven formando bancos alados. Son de 1 m de longitud.

Su ubicación en las alturas les confiere un carácter un tanto altanero, ya que ven los reinos desde arriba, sintiéndose por encima de los demás. Las nubes les da privacidad y dificultad ser vistos.

Su representante es Idus.

6

Los Absentes

Este reino se ubica en el margen superior derecho del tablero. Formado por antiguos habitantes desterrados del reino de los Murch, debido a su carácter violento y guerrillero. Son independientes, autoritarios, dominantes, sin capacidad para acatar órdenes o trabajar en equipo.

La piel ha adquirido un tono más verdoso para mimetizarse con la vegetación. Su cuerpo es más corpulento y son un poco más altos que los Murch, debido a su adiestramiento en las artes bélicas.

Son un grupo aislado y reducido que vive escondido y camuflado entre las enredaderas que dominan su reino, esperando la oportunidad para resurgir.

Son expertos en la batalla y dedican su tiempo a la fabricación de armas.

Su representante es Circe.

7

OBJETIVO DEL JUEGO

El objeto del juego es convertirse en el soberano de todos los reinos. Para ello hay que pasar por los distintos lugares de los reinos, hasta obtener 4 cartas de símbolos diferentes. Una vez conseguidas, hay que llegar a la casilla 27 que te alzará como ganador.

ELEMENTOS DE LOS QUE CONSTA EL JUEGO

El juego consta de:

- Un tablero (mapa).
- 4 cartas de personajes: Mirt, Idus, Fity y Circe.
- 27 cartas de lugar.
- 16 cartas de símbolo (4 de cada símbolo).
- 4 figuras de personajes, que indicarán la posición en el tablero.
- Un dado.
- Una caja

8

TABLERO

Es el principal elemento del juego, sobre el que se desarrolla la mayor parte de las acciones y sobre el que se colocan las figuras.

Sus dimensiones son de 42 x 42 cm. Para su almacenaje se pliegan los extremos superior e inferior hacia el centro con lo que medirá 14 x 42 cm.

El tablero es un mapa en el que se visualiza el mundo, los cuatro reinos de los que consta (ubicados uno en cada esquina) y los distintos lugares que hay entre ellos. Dispuesto de tal forma que los elementos relacionados con el aire se colocan en la parte superior, los de agua en la parte inferior y los de tierra en el centro. Esto se hace visible al plegar el tablero.

En cada lugar hay un círculo con un número identificativo que nos indica qué carta de lugar se ha de coger del mazo. Sobre este círculo se coloca la figura que representa cada personaje.

Todos los lugares del tablero están conectados entre sí por un camino blanco que nos indica el trayecto a seguir.

En el centro, coincidiendo con la última casilla (número 27) se haya el tesoro.



9

CARTAS

Forman un total de 47 cartas de 11 x 8 cm.

Hay tres tipos:

1. CARTAS PERSONAJE (4)

Cada una de ellas equivale al representante de cada reino (Mirt, Circe, Idus y Fity).

Cada jugador se convierte en uno de estos personajes, barajando las cartas al comienzo del juego, adoptando sus características.

En la parte delantera de la carta aparece la imagen del personaje y su nombre, y en la trasera se describe su habilidad. Son las siguientes:



10

Mirt

Descendiente del rey del Reino de los Murch y su máximo representante.

Es el más joven e inexperto de los personajes.

Presenta las mismas características que el resto de los habitantes del reino al que pertenece, pero tiene una marca distintiva en rojo con forma de círculo que rodea su ojo derecho y se continua en línea ascendente hacia el cráneo. Su ojo izquierdo está rodeado por una línea amarilla y por debajo presenta cinco puntos de color rojo.

Lleva tres piercings con forma de aro en su oreja derecha.

Viste con una túnica con capucha, de color marrón.

Para prepararse para el juego lleva a su espalda una mochila con todo lo que necesita.

Tiene la capacidad de hacer que desaparezca una carta de símbolo de un personaje y hacer que esta vuelva a un lugar del tablero de juego determinado por él. Todos los jugadores conocerán el paradero de esta carta. Este poder sólo puede ser utilizado una vez en toda la partida y acabado su turno.



11

Circe

Personaje desterrado del reino de los Murch y no aceptado por ninguno de los demás reinos. Representante de los Absentes, grupo al que pertenece.

Se identifica por ser corpulento, tener cola de lagarto, y una marca circular y puntos amarillos alrededor de su ojo derecho. Lleva perilla. Es de carácter violento y malhumorado.

Viste con harapos y un chaleco. Siempre lleva consigo espadas y armamento de lucha.

Sus ansias de venganza le confieren a lo largo de toda la partida la capacidad de robar una carta de símbolo a un contrincante.



CIRCE



Esos una vez Circe, desterrado por parte de los Murch y representado de los Absentes. Debe luchar para conseguir su lugar.

En primer lugar, ve a...

Tiene la capacidad de robar una carta de símbolo a un contrincante.

12

Idus

Representante del poblado de la Montaña Auratus.

Es de color anaranjado y con grandes bigotes sensitivos.

Es valiente y atrevido. Es el único personaje que tiene la capacidad de volar, lo que le permite, sin cambiar de casilla, sobrevolar sobre tres lugares, descubriendo si en ellos se incluye una carta de símbolo. Puede hacer uso de este poder en cualquier momento de la partida, pero no de forma consecutiva. Sólo él puede conocer si el lugar elegido tiene una carta de símbolo o no.



IDUS



Esos una vez Idus, representante del poblado de la Montaña Auratus. Su anhelo es llegar a la hamaca del tesoro.

En primer lugar, ve a...

Tiene la capacidad de volar sobre tres lugares, descubriendo en ellos si existe una carta de símbolo.

13

Fity

Representante de la bandada de Alcatrazes, al ser el menos temeroso.

Tiene un carácter gracioso. De aspecto amigable, y ojos saltones y grandes. Su cabeza está descompensada con respecto al resto de su cuerpo, con un enorme pico amarillo.

Tiene la capacidad de poder intercambiar una de sus cartas de símbolo por la de otro jugador.



FITY



Esos una vez Fity, representante de la bandada de Alcatrazes. Debe conseguir su lugar en la hamaca del tesoro.

En primer lugar, ve a...

Tiene la capacidad de intercambiar una de sus cartas de símbolo por la de otro jugador.

14

2. CARTAS DE LUGAR (27)

Son cartas representativas de cada uno de los 27 lugares del tablero. En la parte delantera aparece la imagen de un lugar, su nombre y número, y en la parte posterior se describe una prueba a afrontar para seguir jugando.

Comparten el mazo con las cartas de símbolo, y aparecen en el orden numérico.

Dieciséis cartas de lugar tienen detrás, intercaladas al azar, una carta de símbolo. Si se supera la prueba del lugar, esta carta de símbolo pasa a ser del jugador.

Las pruebas a superar por cada personaje al encontrarse en cada uno de los lugares y que se describen en las cartas de lugar son las siguientes:



15

1. MONTAÑA AURATUS.

Es el lugar más alto de todos los reinos.

Prueba: Dar 10 vueltas sobre uno mismo y mantenerse en el mismo lugar sin marearse.

2. CASA DE CIRCE.

Es un lugar peligroso, ya que Circe ha colocado elementos ruidosos que suenan al pasar. Si te tropiezas con ellos, Circe se podría despertar y descubrierte.

Prueba: Se ha de guardar silencio hasta que te vuelve a tocar tirar el dado. En caso contrario, se pierde un turno y se permanece en esta casilla.

3. BANDADA DE ALCATRAZES.

Lugar donde viven y se divierten sus habitantes.

Prueba: Se ha de contar un chiste y hacer que al menos uno de los oponentes se ría.

4. ALDEA DE LOS MURCHS.

Aldea tranquila de gente pacífica. Viven en comunidad, ayudándose unos a los otros. Todo el mundo se conoce y cuida del prójimo.

Prueba: Se dispone de 30 segundos para decir cuantos Murchs se ven en la ilustración de la carta de lugar.

5. ISLA DE LOS DESTERRADOS.

Lugar donde llegan viajeros de todos los reinos, quedando atrapados durante años por un maleficio, llegando a volverse locos por la soledad y no sobrevivir.

Prueba: 1 turno sin jugar.

6. NINFAS.

Son las dueñas del mar y guían a los viajeros. Crean corrientes de agua que ayudan a llegar a tierra firme a todo aquel que se encuentra perdido en el mar.

Prueba: Te lleva automáticamente a tierra. De esta manera

16

saldrás a elección a la casilla número 4 o a la número 14.

7. CASCADA.

Gran cascada de los reinos, donde suelen vivir grandes especies de pájaros voladores. Genera una gran fuerza y presión, llevando hacia abajo a todo aquel que se adentra en sus aguas.

Prueba: Automáticamente llegarás a la casilla número 4.

8. PUENTE REAL.

Está custodiado por unas puertas a las que no les gustan los forasteros. Sólo permite pasar a quien conozca la fauna y flora de sus dominios.

Prueba: Para continuar es necesario decir 5 frutas que empiecen por la letra "P".

9. DESFILADERO.

Lugar peligroso, situado en las grandes cumbres. Para atravesarlo hay que ir con mucho cuidado y no mirar hacia abajo. ¡Puedes caer!

Prueba: Se ha de caminar de un extremo a otro de la habitación, colocando un pie delante de otro y manteniendo el equilibrio.

10. CIMA DE LA MONTAÑA.

Lugar muy alto, que suele dar vértigo.

Prueba: Hay que colocarse de pie sin marearse mientras los compañeros corren en círculo a tu alrededor.

11. REINO DE LOS CIELOS.

Reino cubierto de nubes. Se dice que en él viven los grandes espíritus y reyes de todos los tiempos. Muy pocas personas han podido llegar a verlo.

Prueba: Para no hundirse en las nubes, hay que saltar lo suficiente. Se ha de dar un salto de unos 40 cm, la altura del suelo al asiento de una silla.

17

12. LAGO.

Gran lago al que todos conocen como "lago peligroso". Las leyendas hablan de un monstruo capaz de devorar a cualquiera que se adentre en sus aguas.

Prueba: El resto de los compañeros decide si quieren que aparezca el monstruo. Se pueden hacer tratos, dándoles algo a cambio para conseguir que no aparezca el monstruo. Si no se consigue, lo devorará y se volverá a la casilla de inicio.

13. HIERBAS.

Cubren una gran superficie de los acantilados, imposibilitando la visibilidad. Hay que tener una gran capacidad geo-localizadora para no perderse en el abismo.

Prueba: El jugador que ha caído en esta casilla ha de cercar los ojos, y los contrincantes le preguntarán por la localización de tres elementos de la habitación. Se ha de acertar al menos 1 de ellos.

14. EMBARCADERO.

Permite coger una barca para atravesar el mar. Uno de los pocos lugares desde donde puedes acceder y atravesar el mar.

Prueba: Hay que desprenderse de un objeto importante que se lleve encima hasta el final del juego, momento en el que se podrá recuperar.

15. TIERRA SUBTERRÁNEA.

Lugar mágico situado en las profundidades de un pozo custodiado por seres mágicos y extraños.

Prueba: Se puede pasar a la casilla número 24 o a la número 13.

16. CUEVAS.

Lugar donde vivieron los antepasados de todos los tiempos, escondidos de los grandes peligros que les aguardaba en

18

el exterior. Dedicaban su tiempo a pintar y escribir sus grandes hazañas en las paredes de las cuevas.

Prueba: Los antepasados dejaron mensajes encriptados. Será necesario descifrar uno.

17. ESTALACTITAS/ ESTALAGMITAS.

Lugar peligroso, donde en cualquier momento puedes ser atravesado por estalactitas o estalagmitas. Hay que ir con cuidado mirando bien donde se pisa.

Prueba: Los contrincantes se colocarán en fila, uno detrás de otro, con un espacio entre ellos. El jugador tendrá que correr en zigzag lo más rápidamente posible.

18. PUERTA OESTE (Tierra)

Las puertas circulares son fáciles de atravesar, pero siempre están en movimiento.

Prueba: Se han de entregar las 4 cartas de símbolo, y superar una prueba. Se hará un sprint de un extremo a otro de la habitación en un tiempo máximo de 10 segundos. Dependiendo de la habitación donde se realiza el juego se recorrerá más trayecto o menos.

19. BOSQUE DE LOS ENTS.

Reino de los Ents. Anhelan que su bosque esté tranquilo y limpio, sin intrusos que lo estropeen o dañen.

Prueba: Se ha de contar y demostrar 2 actividades que realicen en el día a día para ser ecológico.

20. ARCO IRIS.

Lugar mágico

Prueba: Lleva automáticamente a la casilla número 11. Al extremo de un arco iris se encuentra un tesoro, que será disponer de un comodín para cualquier sitio que no se pueda superar.

19

21. NENÚFARES.

De difícil tránsito. Custodiado por seres que no soportan la entrada de extraños. Les gusta agarrar de los pies y arrastrar a los extraños que pasan por el lugar.

Prueba: Para pisar lo menos posible el suelo y evitar que te arrastren, hay que saltar a la pata coja recorriendo el perímetro de la habitación.

22. REDES.

Lugar cubierto de cuerdas o telarañas donde muchos quedan atrapados.

Prueba: Para escapar de esta maraña hay que coordinar brazos y piernas con un ejercicio llamado jumping jacks. Hay que colocarse de pie, y rápidamente abrir y cerrar las piernas, a la vez que se suben y bajan los brazos, y repetido 10 veces.

23. POZO ENCANTADO.

Todo aquel que se acerca se siente atraído por un sonido que viene de su interior, se asoma y cae.

Prueba: Caes y llegas a la casilla número 15.

24. PUERTA SUR. (Agua)

Contiene una gran cantidad de agua.

Prueba: Se han de entregar las 4 cartas de símbolo y hay que aguantar la respiración durante un mínimo de 10 segundos. En caso contrario el agua que contiene esta puerta te ahogará y se volverá a la casilla de inicio.

25. PUERTA NORTE (Aire)

Tiene ramitas que permite el paso del aire, pero no el de un cuerpo.

Prueba: Se han de entregar las 4 cartas de símbolo y conseguir que una bolita de papel se desplace de un extremo a otro de la habitación sin tocarla, soplando, sólo con la fuerza de los pulmones. En caso contrario se volverá a la casilla de inicio.

20

26. PUERTA ESTE (Tierra)

Está entreabierta y da la sensación de que es fácil entrar.

Prueba: Se han de entregar las 4 cartas de símbolo y encontrar la salida en un laberinto dibujado en la carta.

27. TESORO.

Se consigue el tesoro y el jugador se convierte en el dueño y señor de todos los reinos. El ganador decide qué tipo de rey quiere ser.

3. CARTAS DE SÍMBOLO (16)

Cada carta de símbolo representa a cada uno de los personajes.

En ellas se visualiza el personaje con una imagen con forma de colgante de color gris.

Cada jugador tiene que conseguir reunir una carta de símbolo de cada reino, un total de cuatro cartas diferentes. Estas cartas se encuentran intercaladas al azar en el mazo entre las cartas de lugar. Una vez superada la prueba de una carta de lugar, se descubrirá si detrás de ella hay una carta de símbolo.

Si se encuentra con otra carta de símbolo igual que la que ya se posee, se la queda igualmente.

Los jugadores tienen que mostrar sobre la mesa las cartas de símbolo que poseen.

Cuando se llega a las casillas número 18, 24, 25 y 26 se ha de mostrar las 4 cartas de símbolo conseguidas y superar las pruebas para poder ganar.



21

FIGURAS

Son los elementos que representan a los cuatro personajes del juego. Miden entre 4 y 5 cm de altura. Realizadas con pasta Das y pintadas con acrílico, dándole el aspecto rústico que caracteriza al juego.

Cada jugador cogerá la figura que corresponda a la carta de personaje que le ha tocado y la colocará en su reino al inicio de la partida. Posteriormente se irá colocando en los círculos del tablero que corresponda según vaya avanzando y en función del número que se obtenga al tirar el dado.



DADO

Elemento con forma cúbica que al ser tirado muestra de forma aleatoria el número de casillas que el jugador deberá avanzar.

Se utiliza al inicio del turno de cada jugador.

CAJA

Todos los elementos del juego se colocan en una caja de 45 x 17 cm, lo que permite su conservación y transporte en condiciones óptimas.

22

DINÁMICA DEL JUEGO

El juego se dinamiza de la siguiente forma:

1. Las 4 cartas de personaje se barajan boca abajo. En esa posición, cada jugador escogerá una carta y se convertirá en el personaje que represente, adquiriendo sus capacidades.

2. Las cartas de lugar se ordenan numéricamente, del 1 al 27.

3. Las 16 cartas de símbolo se colocarán al azar entre las 27 cartas de lugar, sin que nadie sepa en qué lugar se han colocado. El mazo con todas las cartas boca arriba se coloca en un lateral del tablero.

4. Cada jugador cogerá y colocará la figura de su personaje en la posición de salida que le corresponde, y que está en el reino al que pertenece.

5. Comenzará el juego el jugador más joven del grupo. En el primer turno, cada jugador leerá el dorso de su carta de personaje.

6. Se lanzará el dado para saber cuántas casillas se ha de avanzar. Desde la casilla donde se esté situado, se avanzará siguiendo el camino, por los lugares que va pasando, pudiendo elegir el itinerario, y sin tener en cuenta el número de la casilla.

Ejemplo: Si estás en la casilla número 4, y al lanzar el dado sale un uno, se podrá avanzar un lugar llegando a la casilla 6, 17 o 7.

7. Una vez colocado en un lugar o casilla, se cogerá del mazo la carta de lugar correspondiente a dicha casilla. Para poder avanzar será necesario "leer" la imagen

23

representada, describiendo detalladamente las impresiones que transmite la escena, inventado una historia relacionada con el personaje y el lugar. A continuación, habrá que superar el obstáculo que se indica en la parte posterior de ella. Si se logra, se permanece en esa posición, en espera de poder volver a tirar el dado en el siguiente turno. En caso de no superarla, se perderá un turno de la siguiente ronda.

8. Al caer en una casilla cuya carta de lugar tiene detrás una carta de símbolo, se conseguirá dicha carta al superar el obstáculo que se plantea. En caso de no superarlo, la carta de símbolo permanece en el lugar en el que estaba.

9. Se ha de recorrer los distintos lugares del tablero hasta conseguir cuatro cartas de símbolo diferentes.

10. Una vez conseguidas, hay que llegar a una de las cuatro casillas (18, 24, 25 y 26) que son las puertas que dan acceso a la casilla final. Si se supera la prueba que se plantea en la carta de lugar correspondiente y se entregan las cuatro cartas de símbolo diferentes, se llega a la casilla final, y con ella se adquiere la carta número 27.

En caso de no superar la prueba, será necesario volver a conseguir las cuatro cartas símbolo e intentar llegar a la casilla 27 a través de otra puerta, ya que la anterior se ha cerrado definitivamente.

11. Gana el primero en llegar a la casilla número 27, la carta del tesoro, con la que se consigue poder y te conviertes en el más poderoso de todos los reinos.

24

EN TU TURNO

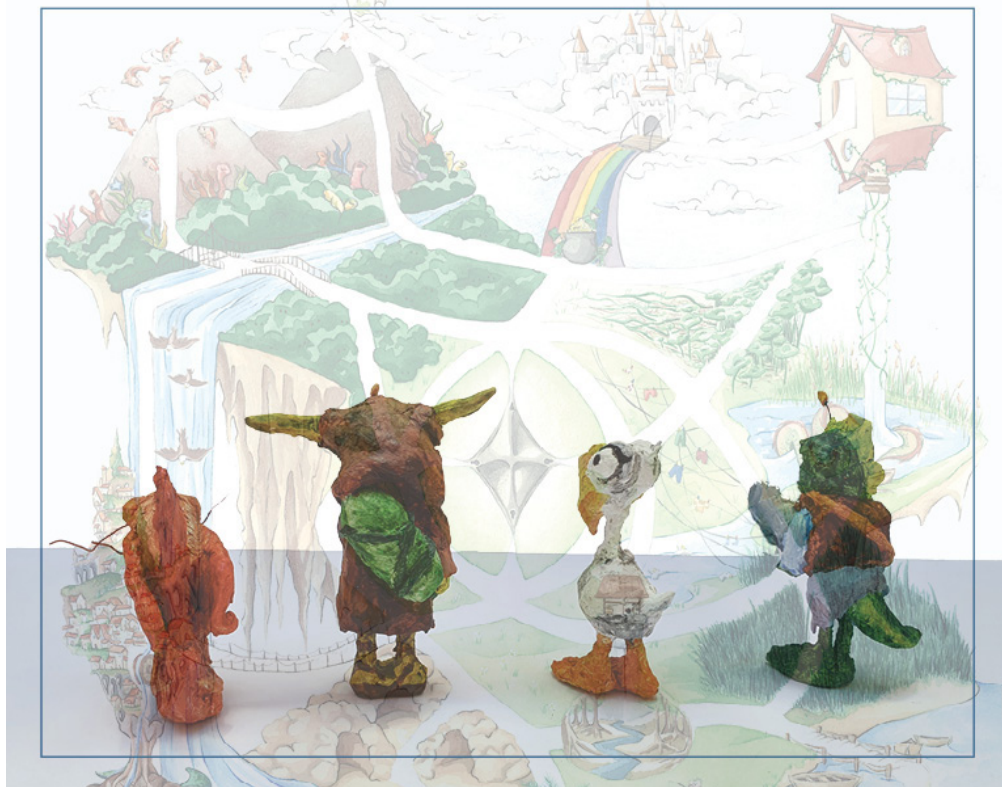
1. Tira el dado.
2. Avanza en el sentido que quieras, y cuantos números te diga el dado.
3. Supera la prueba de la casilla a la que has llegado. Si no la superas perderás un turno.
4. Sigue moviéndote alrededor del tablero, colocándote en los distintos lugares hasta conseguir los 4 símbolos diferentes. Puedes ejercer el poder de tu personaje en cualquier momento de la partida.
5. Una vez conseguidos los 4 símbolos, dirige te a las casillas número 18, 24, 25 y 26, entrégalos y tendrás que superar la prueba.
6. Superada la prueba, llegarás a la casilla 27 y ganarás.

FIN DE LA PARTIDA

Habrás ganado el jugador que consiga las 4 cartas de símbolo diferentes, supere las pruebas de las cartas de lugar y llegue primero a la casilla número 27. ¡La partida termina y el jugador gana!

El juego se podrá realizar tantas veces como se quiera y se desarrollará de forma diferente en cada una de ellas, debido al carácter aleatorio del dado, la ubicación al azar de las cartas de símbolo y la condición no unidireccional del recorrido.

25





12. CURRÍCULUM VITAE

FORMACIÓN EDUCATIVA

- 2019 - 2020** **Máster en Dibujo:** Ilustración, cómic y creación audiovisual, Universidad de Granada.
- 2018 - 2019** **Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,** Bachillerato, Formación profesional, Universidad de Granada.
- 2019** **Prácticas en Centro de Enseñanza Educativa Secundaria** “Clara Campoarmor” de Peligros
- 2013 - 2017** **Grado en Bellas Artes,** Universidad de Granada.
- 2010 - 2012** Bachillerato de artes, Escuela de artes de Granada



CONTACTO

Tania
Ramírez Izquierdo

Albolote, Granada
18220

Taramizq@gmail.com

FORMACIONES

- 2020** Programa de Marketing digital y Branding por la fundación Incide y Generation Spain
- 2019** Curso “Las nuevas tecnologías TIC en la educación”, Universidad Isabel I.
- 2019** Curso “Uso de Redes Sociales en Educación”, Universidad Isabel I.
- 2020** Curso “Aprendizaje Cooperativo”, Universidad de Nebrija.
- 2018** Curso “Extensión Uñas de gel”, EnVogue gel company.

LOGROS

- 2019** Exposición en la casa de la cultura de Loja, Granada.
- 2019** Exposición en la Biblioteca del Ayuntamiento de Ubrique, Cádiz.
- 2019** Exposición en la Biblioteca del Ayuntamiento de Salobreña, Granada.
- 2018** Exposición en la Fundación Euroárabe, Granada.
- 2018** Exposición “A la calle”, Universidad de Granada.