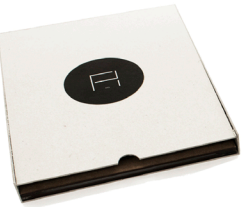


EL JUEGO

PALABRAS MAYORES

EL JUEGO
PALABRAS MAYORES

EDICIÓN
Primera, Julio 2019

AUTOR
Carla Sentieri Omarrementería
Belén Fernández del Moral Mestre

DISEÑO Y REALIZACIÓN
Carla Sentieri Omarrementería
Belén Fernández del Moral Mestre
Ángeles Torres Pérez

© TEXTO PRESENTACIÓN: Carla Sentieri Omarrementería
© DE LOS TRABAJOS: Sus autores
© FOTOS DE LOS JUEGOS: Belén Fernández del Moral Mestre

EDITA
Belén Fernández del Moral Mestre

Todos los derechos reservados
ISBN:000-00-000000-0-0
Depósito Legal: xxxxxx
Imprime:xxxxxx
Impreso en España

ALUMNOS
Andrey Ayugov
Pablo Marqués Orero
Paula Sebastián Belloch
Alvaro Reyes Vázquez
Begoña Más Moreno
María Hércules Ferraro
Óscar Alcalde Navarro
Sandra Pérez Vilaplana
Pedro José Aparicio Román
Jorge David López López
Paula Ramos Serrano
Dolma García Sherpa
Laura Mata Rodríguez
Paula Martínez Bernal
Mar Ros García
Ana María Poveda López
María Ramón Lavin
Alba Doménech Valero
Pablo García Martínez

PRESENTACIÓN

Esta publicación recoge los trabajos realizados sobre el juego y la arquitectura por los alumnos en la asignatura de Proyectos 2, Taller 4 en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universitat Politècnica de València durante el curso 2017-18. El objetivo es dar difusión de los resultados obtenidos durante este ejercicio.

Esta tercera propuesta sobre el juego y la arquitectura a través de la realización de un juego de mesa, continua con el planteamiento realizado en la primera edición durante el curso 2015-16. En esta primera edición sólo se requería que el juego de mesa manifestase el interés o conocimiento sobre arquitectura: construcción, materiales, historia…- evidenciando que la condición de ser estudiante de arquitectura imprimía un conocimiento específico-.

La segunda edición incorporó una relación explicita con los sentidos. Mientras que en esta tercera propuesta, realizada durante el curso 2017-18, se plantea dar respuesta con los juegos de mesa a una parte la sociedad menos contemplada: la tercera edad.

Bajo el lema de este curso “Palabras mayores” se aborda uno de los retos más importantes que tiene planteada la sociedad actual: el envejecimiento de la población, que en muchos casos viene acompañada de la discapacidad y la enfermedad, en un contexto de transformaciones globales sin precedentes, que requiere hacerle frente ofreciendo soluciones inclusivas, sostenibles e innovadoras.

El juego de mesa genera una oportunidad de aprendizaje para los estudiantes de arquitectura ya que tienen que elaborar un juego para personas mayores. Para poder comprender un poco mejor las necesidades durante esta etapa de la vida, los alumnos realizaron un video donde tenían que mostrar su visión de la tercera edad. Un juego de roles- en el que se convertían por unas horas en personas mayores con dificultades de movilidad, visión, audición - les ayudó a aproximarse a esa edad tan lejana para ellos en este momento.

El ejercicio se convierte, a su vez, en una revisión de las cuestiones aprendidas durante el curso. En este caso la arquitectura es necesaria en la elaboración del contenido del juego. La pregunta que se deben hacer durante el proceso es: ¿si no fuese estudiante de arquitectura podría haber realizado este juego? Si la respuesta es sí, se debe empezar de nuevo el ejercicio, de tal modo que durante el diseño del juego se tengan que incorporar conocimientos o aprendizajes que el estudiante haya adquirido durante sus primeros años en su formación como arquitecto.

El momento actual y los tiempos que vienen apuntan a un cambio global en el modelo de desarrollo, de modo que se pueda asegurar un futuro sostenible para la vida en el planeta a través de la armonización del crecimiento económico, la inclusión social y la protección ambiental.

Para ello, la Organización de las Naciones Unidas ha liderado el desarrollo de la Agenda 2030 y definido 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), proponiendo un mundo para el año 2030 en torno a cinco elementos fundamentales: las personas, el planeta, la prosperidad, la paz y las alianzas.

En su planteamiento de perspectiva multidimensional, este curso el Taller 4 ha centrado su atención, a través del tema transversal Palabras Mayores, en uno de los retos más importantes que se plantean para el futuro. Si bien en los años 80 las personas mayores de 60 años suponían alrededor de un 8% de la población mundial, en la actualidad esta cifra ha aumentado hasta el 10% y se prevé que supere el 20% en 2050, alcanzando el 33% de los habitantes en los países desarrollados (UN, 2017). De este modo, se hace necesario que la arquitectura atienda, con mayor dedicación que nunca, sus necesidades.

Por otro lado, "[…] el problema de alojar a los mayores es sólo una parte del problema mayor de devolver a los ancianos una posición de dignidad y utilidad, dándoles oportunidades de conformar nuevos lazos sociales que reemplacen aquellos que la dispersión familiar y la muerte han roto, y darles funciones y deberes que aprovechen sus valiosas experiencias vitales para nuevos usos. "La vejez todavía tiene su honor y su trabajo", como lo expresó el Ulysses de Tennyson." (Mumford, L., 1956)

Por ello, en el marco del curso, destinado a la mejora de las condiciones de vida de las personas mayores, el último proyecto dará un salto dimensional para acercarse a los ancianos, desde la perspectiva de la arquitectura y siguiendo el mismo proceso creativo, a través del juego, con el fin de hacer más llevadero su envejecimiento, generando un estado de ánimo más positivo, trabajando destrezas que mejoren su motricidad, reduciendo, pausando o ralentizando las consecuencias o el riesgo de padecer de enfermedades como la demencia senil (Dartigues, J. F. et al., 2013), el alzhéimer, etc.

En las personas mayores, los juegos se convierten en herramientas terapéuticas (Corkidi Zajur, A. et al., 2011) que pueden aportar beneficios físicos y mentales como:

- *Reducir el sentimiento de soledad.*
- *Controlar la situación que les rodea y manejar el miedo y la ansiedad por el simbolismo de las limitaciones que padecen diariamente y su identificación con el juguete y, por tanto, expresar sus sentimientos o elaborar e interiorizar sus vivencias más duras*
- *Motivar su autoestima mediante la consecución de unos retos.*
- *Ejercitarse físicamente mediante una actividad media o moderada.*
- *Ejercitarse mentalmente.*

De este modo, tras una sesión teórico-práctica sobre el juego en la arquitectura, en grupos de 2-3, desarrollaréis un juego de mesa donde la arquitectura debe tener un papel relevante.

Requisitos del diseño del juego

El juego debe cumplir los requisitos estándar junto a aquellos más específicos para el colectivo en cuestión:

- Seguridad. En caso de que se conciban para compartir con menores de 14 años, a considerar también aquellos casos en los que el usuario pueda haber tenido una degeneración cognitiva,

como por ejemplo los ancianos con alzhéimer, deberán cumplirse los requisitos particulares de seguridad referentes a las propiedades físicas, mecánicas, químicas, eléctricas, de inflamabilidad y de radioactividad que se definen en el Anexo II del Real Decreto 1205/201, de 26 de agosto, sobre la seguridad de los juguetes o cualquier otra normativa aplicable.

- Funcionalidad y mecánica. Cada grupo dirigirá y pensará el juguete para un colectivo en particular: personas mayores con una actividad física dinámica o de movilidad reducida, personas mayores que jugarán solas o en grupo, enfermos de alzhéimer, de párkinson, etc.

Por tanto, como punto de partida, es imprescindible conocer las necesidades de los ancianos a los que se va a dirigir el juguete y determinar el objetivo del mismo, pues su diseño deberá ser coherente con ello: deberá poder jugarse entre varias personas si es un juego colectivo –trabajando, por ejemplo, la cooperación para cultivar relaciones interpersonales–; en una mesa o, por contra, propondrá actividades puntuales de pié –por ejemplo, ejercicios puntuales de mímica–; deberá poder usarse en la cama si es para ancianos encamados; deberá trabajar la memoria, el lenguaje y la atención si es para personas con alzhéimer (Peña-Casanova, J., 1999); o la coordinación y la deambulación en el caso de mayores con párkinson. Y será consecuente con sus condiciones particulares, por ejemplo: trabajará con movimientos lentos sobre el tablero o la mesa si se dirige a ancianos con movilidad reducida o de mayor edad, o, por el contrario, podrá ser más dinámico.
Temática: Independientemente del diseño, el objetivo y la mecánica del juego, su temática deberá girar en torno a la arquitectura o trabajar en –o a través de– sus parámetros y valores.

Documentación

La documentación a presentar será la siguiente:

Dossier

Se realizará un dossier A5 en el que incluir:

- *D*escripción general: público objetivo del juego, objetivos, mecánica, etc.
- Estudio de antecedentes.
- Aspectos que le confieren originalidad.
- Descripción de la forma y materiales a utilizar y el motivo de su elección.
- Viabilidad técnica, económica y ambiental: detallar los materiales y procesos productivos en la fabricación del juguete, el costo estimado de la fabricación, el impacto ambiental de su fabricación y al desecharlo
- Memoria en la que se documente el proceso de trabajo de acuerdo con los pasos que establece Bruno Munari.

Juego

Se realizará un prototipo con la caja, normas del juego… como si se tratara de un juego real.
La propuesta es abierta, solo tiene que ser juego de mesa, y se parte de versiones comerciales y de juegos que los alumnos existen en el mercado. Algunos alumnos

inician el trabajo con juegos que trabajan el bienestar físicio, psíquico-cognitivo y socio-relacional mediante juegos que implican el diseño de una casa. Hogar tiene como objetivo familiarizar al usuario con la labor de ocupar y ordenar un espacio. A través de un tablero se debe amueblar y construir un refugio. Arquitectura por el mundo es un juego de preguntas y estrategia que propone construir la planta de una vivienda famosa con piezas de puzle mientras te obstaculizan el recorrido con tabiques y hormigón. PA trabaja la agilidad mental mediante un juego de memoria y razonamiento para organizar la planta de una vivienda.

Aparecen juegos que se centran en recorrer un tablero respondiendo preguntas y realizando pruebas. también incorporan la autoestima y creatividad de forma más explícita. CAD consiste en completar un puzle realizando pruebas. Moving House consiste en recorrer un tablero que tiene forma de alzado-sección de una vivienda donde cada una de las estancias es una casilla donde hay que dibujar, contestar preguntas o tener suerte en cada prueba.

Frente a estos surgieron otras propuestas más vinculadas a los juegos de cartas. ARKA es un juego de cartas con países, edificios y materiales que hay que relacionar. Monta tu historia busca, mediante la realización de un puzle, reunir personas para mejorar el coloquio entre ellos para fomentar la memoria, la creatividad y los vínculos personales. Domino propone un domino reinterpretado desde la arquitectura entendiendo que es un juego que se adapta a condiciones de baja movilidad, problemas de memoria y soledad.

Y algún juego más complejo como estudio que se compone de dos tableros en uno que se juegan en paralelo: uno central a modo de puzle y otro lineal alrededor siguiendo el formato de Monopoly y se ambienta en la Bauhaus introduciendo personajes propios de la época.

Durante el proceso se siguió el método de diseño de Bruno Munari y les sirvió para repasar la metodología de cualquier proceso proyectual o creativo. El hecho de construir un objeto pequeño, frente a la arquitectura -donde queda tan lejana la construcción-, los animó y les permitió ser conscientes de todas las partes de un proceso de diseño y construcción. Por otra parte, el proceso sirvió fundamentalmente para hacer una revisión de los contenidos trabajados durante el curso en las distintas materias.

Así pues, esta publicación quiere constituir un testimonio de ese ejercicio en el que los alumnos a través del juego se plantearon soluciones a problemas de la tercera edad, reflexionaron sobre los valores de los juegos de mesa y volvieron a recordar las cuestiones más relevantes trabajadas durante el curso 2017-2018.

ÍNDICE

BIENESTAR FÍSICO + BIENESTAR PSÍQUICO-COGNITIVO + BIENESTAR SOCIO-RELACIONAL

HOGAR 12
Andrey Ayugov // Pablo Marqués Orero

ARQUITECTURA POR EL MUNDO 16
Paula Sebastián Belloch // Álvaro Reyes Vázquez

PUZZLE CARRERA 20
Ana Doménech Valero // Pablo García Martínez

BIENESTAR FÍSICO + BIENESTAR PSÍQUICO-COGNITIVO + BIENESTAR SOCIO-RELACIONAL + AUTOESTIMA Y CREATIVIDAD

CAD 24
Begoña Más Moreno // María Hércules Ferraro

MOVING HOUSE 28
Paula Martínez Bernal // Mar Ros García

BIENESTAR PSÍQUICO-COGNITIVO + BIENESTAR SOCIO-RELACIONAL + AUTOESTIMA Y CREATIVIDAD

ARKIA 32
Pedro José Aparicio Román // Jorge David López López

MONTA TU HISTORIA 36
Paula Ramos Serrano // Dolma García Sherpa // Laura Mata Rodríguez

BIENESTAR PSÍQUICO-COGNITIVO + BIENESTAR SOCIO-RELACIONAL

DOMINO 40
Ana María Poveda López // María Ramón Lvin

BIENESTAR PSÍQUICO-COGNITIVO + AUTOESTIMA Y CREATIVIDAD

ESTUDIO 44
Óscar Alcalde Navarro // Sandra Pérez Vilaplana

HOGAR

ALUMNOS:
ANDREY AYUGOV
PABLO MARQUÉS ORERO

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

"[...] el problema de alojar a los mayores es sólo una parte del problema mayor de devolver a los ancianos una posición de dignidad y utilidad, [...] y darles funciones y deberes que aprovechen sus valiosas experiencias vitales para nuevos usos."
Para la Gente Mayor. No a la segregación sino la integración, L. MUMFORD.

Aunque el juego tiene como destinatario principal la tercera edad, se incluye la posibilidad de otorgar una función intergeneracional, social o de tratamiento de enfermedades. Además, se incluye aquello aprendido durante la carrera de arquitectura.

ANÁLISIS Y RECOPILACIÓN DE DATOS

Se analizan una serie de referentes que se creen indispensables para la resolver el funcionamiento del juego:

- Dominion y La Fallera Calavera: ambos juegos de construcción de mazo.
- Joking Hazard y Cards Against Humanity: en ambos juegos, se proporciona un tema del que hablar y este es debatido entre todos los jugadores, que dan su opinión y proponen alternativas. En el caso de Cards Against Humanity se extrae una carta de un taco y los participantes deben tratar de responder a la cuestión de la manera más divertida posible.
- Blokus: en este juego aparece la idea de módulo proponiéndose un tablero de 20x20 casillas. El argumento del juego es colocar el máximo número posible de piezas de las 21 piezas repartidas a cada jugador.
- Jenga y Dominó: dos clásicos entre los juegos de mesa que destacan por su definida materialidad, reconocible y adecuada al juego.

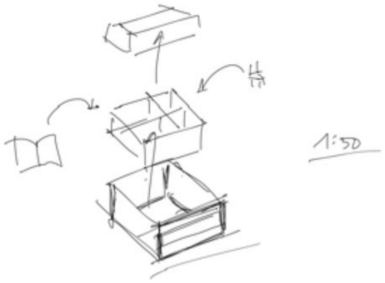
CREATIVIDAD

Para resolver el problema se considera que el juego debe explotar las capacidades infrautilizadas de las personas mayores, permitiéndoles relacionarse y evolucionar.

En cuanto a la percepción de la arquitectura se establece que se debe familiarizar al jugador con la metodología propia de los arquitectos que se caracteriza por la tomar decisiones creativas.

Siguiendo dicho camino y mediante un brainstorming se alcanzan diferentes propuestas relacionadas con las referencias, de las cuales se toma Hogar.

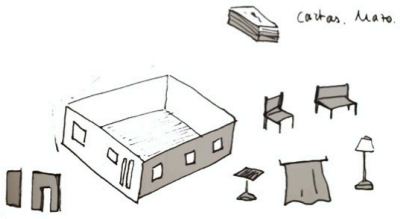
Hogar se conforma en formato tablero interactivo en el que se deben ir colocando una serie de piezas que van conformando una vivienda (muebles, tabiques etc).



MATERIALES CONSTRUCCIÓN

A la hora de plantear la materialidad se decide que debe ser próxima a la de una maqueta de arquitectura, familiarizando al jugador con la metodología de trabajo y abstracción en la representación a escala.

Se desarrolla la caja-tablero, que permite ejecutar como contenedor el propio marco de juego.

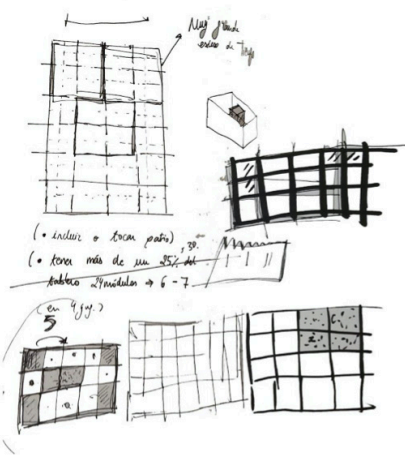


El juego es reutilizable, ajustándose a criterios medioambientales. Un diseño que permite varios usos responde a una de las 3 R: la reutilización. Se trata de un juego cuyas partes pueden funcionar independientes de las reglas diseñadas, a diferencia de otros como el ajedrez o el Monopoly, en los cuales la falta de una carta o piezas los hace inservibles e irreutilizables.

SOLUCIÓN

"Hogar" es un juego por rondas para 4 jugadores que tiene como objetivo sensibilidad y familiarizar al usuario con la labor de ocupar u ordenar un espacio. El jugador que más se apropia del tablero resulta vencedor. Durante la partida se debe amueblar y distribuir un refugio tipo, cuya localización cambia en cada juego, con la intención de forzar al jugador a adecuarse a la ubicación teniéndola en cuenta.

De esta forma, "hogar" familiariza lúdicamente al jugador con decisiones arquitectónicas.



INSTRUCCIONES

OBJETIVO
Ser el jugador que coloque la cama en el refugio y lo ocupe.

CONTENIDO
1 tablero caja, 1 cama, 2 mesas, 6 sillas, 4 sillones, 2 armarios, 1 bañera, 1 ducha, 1 WC, 1 cocina/encimera, 8 cartas de localización, 1 chimenea, 4 tabiques con puerta, 11 tabiques ciegos, 3 muros de patio rectos, 4 muros de patio esquina, 111 cartas de adición de mobiliario, 40 cartas de mover o quitar, 4 cartas bloquear jugada, 8 cartas intercambiar, 10 cartas a rellenar.

LAS CARTAS
- Cartas de ubicación: aquellas que deciden el contexto donde se debe realizar el refugio.
- Cartas adición de mobiliario: obligan a colocar una pieza de mobiliario. Su colocación debe ser justificada. Una vez realizada la acción la carta se coloca boca arriba como acreditación.
- Cartas mueve o quita: permiten retirar un mueble de algún jugador o devolverlo al montón (en cuyo caso la carta de coloca de este vuelve al taco común) o bien moverlo a una posición más favorable, justificando dicho movimiento y, a su vez, apropiándose de la carta coloca del jugador que había colocado el mueble.
- Cartas bloquear jugada e intercambia: permiten bloquear una jugada o elegir intercambiar cartas aleatorias con otro jugador.
- Cartas-tipo en blanco: el jugador puede inventarse otro movimiento si lo desea.

PREPARACIÓN
01. Agrupar las piezas fuera de la caja
02. Barajar las cartas de ubicación y selecciona una al azar. Este será el contexto para toda la partida.
03. Barajar el mazo de cartas de juego. Y reparte 4 cartas a cada jugador. Deja el resto de cartas apiladas y en un lugar accesible.

EL JUEGO
Inicia el juego el jugador que ha vivido en más ciudades, en caso de empate, el que ha residido en más casas.
Cada jugador ejecuta la carta que considera y tras emplearla roba otra. Se puede pasar turno, pero ello impide robar carta. Se considera ganador al jugador que, una vez cerrado el patio y una habitación tiene en el refugio las siguientes piezas: mesa/sillón, silla, armario, 1 elemento de aseo. Ello le otorga derecho a colocar la cama, tras la cual finaliza la casa colocando el tejado (la tapa). Ha logrado ocupar el refugio y convertirlo en su hogar.

HOGAR
TABIQUE
SILLÓN
SILLA
COCINA
TABIQUE
CHIMENEA
SILLA
HOGAR
MESA
INTERCAMBIA
BLOQUEA
HOGAR

ARQUITECTURA POR EL MUNDO

ALUMNOS:
PAULA SEBASTIÁN BELLOCH
ÁLVARO REYES VÁZQUEZ

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Vivimos en una sociedad cada vez más envejecida que busca formas de pasar el tiempo. El sentimiento de edad ha cambiado y las personas de la tercera edad se sienten con fuerza para viajar, cocinar, estudia. Es decir, su rutina no tiene por qué ser sedentaria.

Se decide por tanto crear un juego para personas mayores sin deterioro cognitivo marcado con el objetivo de ayudarles a mantener la agilidad mental, la memoria y la atención; estimularlos de una forma divertida.

ANÁLISIS Y RECOPILACIÓN DE DATOS

El punto de partida es un juego con alta interacción entre participantes. Se toma como referencia:

- Dixit. Integra el tablero con la propia caja. Utiliza cartas grandes que se ven con facilidad.
- Parchís. Ayuda a la agilidad mental y a la relación entre personas. Se utiliza el formato de tablero con cuatro colores.
- Puzzle. Rompecabezas con varias piezas, que anima a congregar para completar.
- Trivial. Juego con preguntas con tablero infinito, se avanzan casillas sin llegar a ningún final.

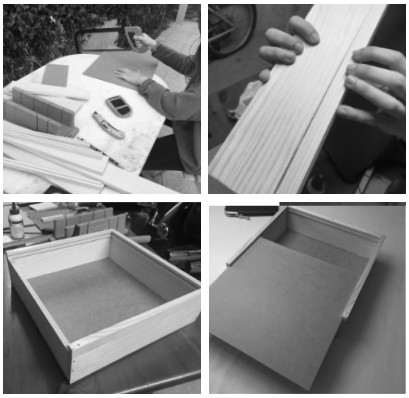
Para el planteamiento se consideran también los juegos que son populares en este rango de edad; juegos de estrategia, de mesa o cartas. En general, juegos colectivos que te hacen interactuar.

CREATIVIDAD

Se decide realizar el juego en formato puzzle pues se concluye que recoge todas las intenciones propuestas. Cada jugador adopta la figura de un arquitecto (Le Corbusier, Mies van der Rohe, Frank Lloyd Wright y Antonio Gaudí) que le representa desde una pequeña figura representativa. El jugador se desplaza por el tablero con su ficha hasta caer en una de las casillas de su personaje que le permiten contestar a una pregunta. Las preguntas son genéricas sobre arquitectura, si se contestan correctamente te dan acceso a una pieza que se coloca sobre el tablero y que forma parte de un gran puzzle.

Una vez completos los puzzles se forma de manera esquemática 4 planos de obras de una obra de cada uno de los arquitectos

Para aumentar la dificultad, el jugador recibe un tabique que puede colocarse en el tablero bloqueando el paso a contrincantes. Para eliminar tabique el jugador debe caer en casilla mazo y contestar a una pregunta correctamente. Cayendo en la hormigonera, el concursante podrá bloquear a cualquiera de los demás durante un turno.

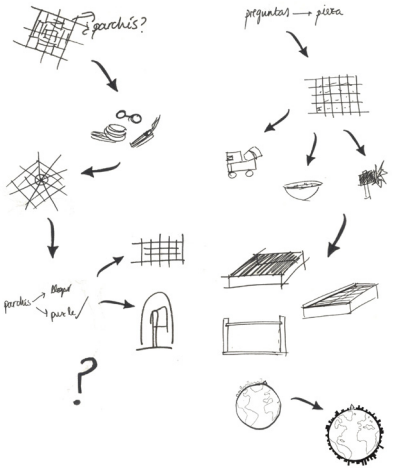


CONSTRUCCIÓN

Reinterpretando los juegos anteriores se hace una caja con tapa tablero (a modo Dixit). Se diseñamos un tablero de 40x40 centímetros con una gran retícula para facilitar la visión. El juego se plantea visualmente clásico para hacerlo más familiar a las personas de la tercera edad. Se utilizan materiales cálidos como es la madera de Pino en la caja. La caja fue montada con cola blanca y algunos clavos. Para poder contestar hay que caer

El tablero, su base, las piezas y la base del puzle, las fichas de los jugadores y los tabiques se cortan y graban a láser en un tablero DM, de 3mm, ya que, era una manera rápida y precisa de hacerlo sin que los costes se elevaran demasiado.

Las tarjetas de las preguntas y las instrucciones se hacen con cartulina blanca. Las piezas más pequeñas se guardan en cajitas o bolsas. En cada bolsa está pegado el símbolo característico de cada arquitecto. Esta misma pegatina está pegada en la parte trasera de cada base de puzzle para evitar que un jugador coja las piezas erróneas.



SOLUCIÓN

Arquitectura por el mundo es un juego de preguntas y estrategia que propone construir la planta de una vivienda famosa con piezas de puzzle mientras te obstaculizan con tabiques y hormigón.

El juego se basa en la estrategia y el ingenio, con un nivel de dificultad ideal para personas adultas, y especialmente diseñado para personas mayores sin deterioro cognitivo marcado. ¡Los más pequeños de la casa también podrán ayudar!

INSTRUCCIONES

El objetivo del juego es conseguir formar un puzle contestando preguntas sobre arquitectura correctamente. A la vez se intenta evitar que el resto de los jugadores consigan piezas mediante la colocación de tabiques (obstáculos) conseguidos al contestar correctamente las preguntas.

Es un juego que puede jugarse de forma individual o por parejas y cada jugador selecciona una ficha de arquitecto.

El juego comienza en la casilla de INICIO, mueve su ficha el número de casillas resultante, dependiendo del número que haya salido en el dado. Las fichas se pueden mover de manera vertical y horizontal, pudiendo combinar los movimientos en la misma tirada. No está permitido que vuelva hacia atrás en una misma tirada. El objetivo es llegar a la casilla de cada arquitecto para responder la pregunta y obtener la pieza de puzle y un tabique. Las preguntas y respuestas estan en formato tarjeta.

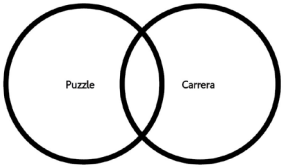
Si el jugador no responde correctamente a la pregunta en su siguiente turno debe salir de la casilla de arquitecto. Si el jugador cae en una casilla donde aparece representado un camión hormigonera, el jugador podrá retener a otro que él elija sin jugar durante un turno. Además, hay varias casillas donde aparece representado un mazo, si un jugador cae en esas casillas, podrá destruir cualquier tabique del tablero. Una vez utilizado, ya no volverá a utilizarlo para destruir más tabiques, a no ser que vuelva a caer en esa casilla.

Cuando a un jugador le falta una pieza para completar su puzle debe dirigirse a la casilla de su arquitecto para ganar la partida. Una vez en la casilla, otro jugador le realiza una pregunta:

1. Si el jugador contesta correctamente, consigue su última pieza y gana la partida.
2. Si el jugador no contesta correctamente, en el próximo turno deberá abandonar la casilla de su arquitecto.

Si se diese el caso de que un jugador ganara la partida en el primer turno de juego, debería dar la oportunidad a los demás jugadores de igualar su hazaña.

ARQUITECTURA POR EL MUNDO
INSTRUCCIONES DEL JUEGO
¿QUÉ ARQUITECTO ERES?



PA

ALUMNOS:
ALBA DOMENECH VALERO
PABLO GARCÍA MARTÍNEZ

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

En Puzzle Carrera el alumno plantea un juego para la tercer edad que trabaja la agilidad mental a través de un ejercicio de memoria y razonamiento.

ANÁLISIS Y RECOPILACIÓN DE DATOS

Algunos de los juego que se toman como referencia son:

- El Bingo. Permite repasar el lenguaje matemático, retener los números que se anuncian y buscarlos es un cartón. Se potencia la memoria y el usuario se mantiene alerta en la actividad lo que mejora la atención. También se trabaja el tiempo de reacción. Es una de las actividades que habitualmente más disfruta la gente de la tercera edad.
- Tetris. aunque es en formato videojuego, también es muy recomendable para este rango de edad ya que proporciona habilidades vinculadas con el razonamiento, la memoria, suponiendo un ejercio mental.
- Puzzle. Es un juego que trabaja la visión espacial.

En conclusión, diferentes habilidades se pretenden trabajar en el juego: agilidad mental, velocidad, tiempo de reacción, razonamiento, mantenimiento de la atención y visión espacial.

CREATIVIDAD

Las referencias anteriores se deciden transformar en un formato más arquitectónico. Se elige el puzzle como línea de base y se traducen cada una de las piezas en una estancia de la casa.

Una estructura a modo de marco que permita que distintos escenarios se combinen y que los jugadores den soluciones pensando en el espacio y su función.

MATERIALES CONSTRUCCIÓN

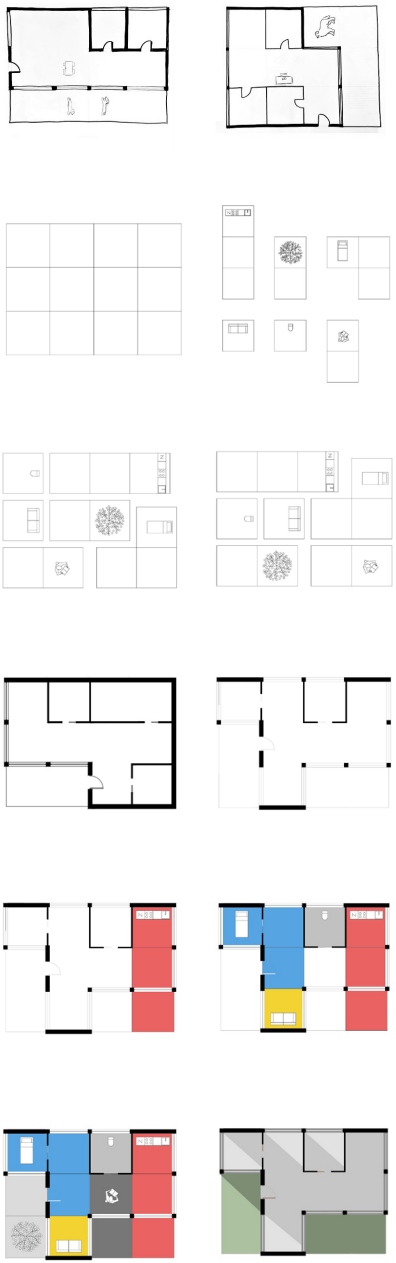
El juego se compone de varios elementos.
Primeramente, un marco que alberga la plantilla en la que ir colocando las fichas para conformar la casa.

Cada plantilla es diferente, marcando en que cuadrante es posible poner un módulo de vivienda.

Los diferentes módulos que conforman la casa. Estos están elaborados mediante metacrilato destacando así sobre le fondo negro de la plantilla de juego.

SOLUCIÓN

Puzzle Carrera reinterpreta el formato de otros juegos para familiarizar al usuario con conceptos arquitectónicos. Al mismo tiempo, trabaja la habilidad y agilidad mental.



INSTRUCCIONES

Se reparte a cada jugador varias piezas cuadradas donde están dibujadas partes del plano de una vivienda, un tablero de juego y una plantilla.

El objetivo es colocar las piezas en el tablero configurando la distribución de una vivienda lo más rápido posible

La plantilla define los límites de la casa (lo que es interior y lo que es exterior) y se coloca dentro del tablero a través de un orificio.

Las piezas que se reparten, representan distintas estancias de una casa. Aparecen representados: una persona, una cocina, una cama, un aseo, unas flores y un sofá.

Estos módulos se deben colocar de la forma más coherente siguiendo las siguientes reglas:

- La persona. El usuario de la vivienda podrá colocarse en cualquier posición siempre que esté en el interior de la vivienda. No es mobiliario fijo.
- Las flores. Siempre deberán estar colocadas en el exterior (jardín) y la mascota no podrá coincidir en el mismo módulo.
- La cocina. Deberá estar pegada a la pared.
- La cama. Siempre estará dentro de una habitación.

Más consideraciones:

- Debe haber un objeto por módulo.
- Los módulos que contienen el recibidor deberán estar vacíos de mobiliario proporcionando una buena circulación.
- El módulo que esté enfrente del baño tendrá que estar libre excepto si se trata de la cama.

10

CAD
CONSTRUIR APRENDER DIVERTIRSE

CAD

ALUMNOS:
BEGOÑA MÁS MORENO
MARÍA HÉRCULES FERRARO

PROBLEMA, DEFINICIÓN DEL PROBLEMA Y COMPONENTES DEL MISMO

El alumno desarrolla un juego de mesa para personas de la tercera edad. Aunque el juego se especializa para ancianos se pretende extender a otras edades.
El objetivo es un juego en el que se pueda desarrollar la agilidad mental, la habilidad manual y la creatividad.

RECOPILACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Se toman como referencia juegos de mesa tradicionales ya que no se encuentran juegos específicos de arquitectura. Principalmente se repasan juegos que el usuario de la franja de edad conoce, como el "Trivial" o el "Party & Co".

Del juego "Party & CO" se toma la idea de introducir pruebas de moldeo para adivinar, pruebas de dibujo y pruebas de respuesta múltiple.

El juego Trivial inspira a la hora de desarrollar el hilo conductor del juego. Del mismo modo que este, se deben ir recopilando quesitos.

CREATIVIDAD

El objeto del juego final fue combinar las características anteriormente nombradas.

La guía principal fueron los colores que se utilizaron para clasificar las categorías de las diferentes pruebas y que al mismo tiempo se relacionaban con la arquitectura a construir mediante el puzzle.

TECNOLOGÍA, MATERIALES

Se ejecutó un tablero de cartón con cuatro A4 forrados con aironfix negro y sobre el un patrón en vinilo.
Las tarjetas de las pruebas se realizaron en papel grosor 160 gramos y se plastificaron para mayor resistencia.

El puzzle se creó con fotografías impresas pegadas sobre un cartón y una

cartulina de color para diferenciar los diferentes equipos.

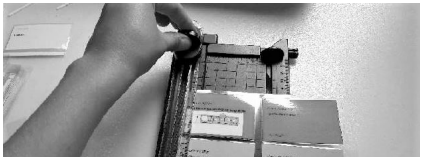
EXPERIMENTACIÓN

Se comprobó el correcto funcionamiento de los elementos. El tablero causo problemas por el rigidez del vinilo, se solucionó con unos cortes que facilitaban el doblaje.

Se probó el juego en una circunstancia real con personas de la tercera edad. La experiencia fue positiva

SOLUCIÓN

El resultado pretende acercar la arquitectura al jugador mediante divertidos quiz capaces de divulgar amablemente.



INSTRUCCIONES

Juego didáctico para todas las edades, pero pensado especialmente para personas de la tercera edad, ya que pueden desarrollar diferentes actividades como la agilidad mental, la habilidad manual, la creatividad, etc.

El objetivo del juego consiste en completar el primero el puzle del color de tu equipo avanzando por el tablero y una vez completado vuestro equipo deberá superar una última actividad para ganar.

Juego para +7 años
Máximo 6 grupos de mínimo 2 personas.

PREPARACIÓN

- Formar equipos de dos o más jugadores. Cada equipo lanza el dado de colores, el cual asignará el color del equipo y colocará su ficha en la casilla de salida.
- Preparar las cuatro cajas de tarjetas con las diferentes pruebas
- Cada equipo deberá tener un bloc y un lápiz

INSTRUCCIONES

1. Empieza el equipo en el que juega la próxima persona en cumplir años
2. Comienza tirando el dado numérico, avanza, y realiza la prueba correspondiente de la casilla en la que haya caído. Si supera la prueba consigue una pieza de su puzle y sino, pasa el turno al siguiente equipo.
3. El equipo que consiga completar su puzle el primero, y por lo tanto superar todas las pruebas de la tarjeta de su puzle, se declara ganador.

CAD
CONSTRUIR
CAD
CONSTRUIR APRENDER DIVERTIR
CAD
CONSTRUIR APRENDER DIVERTIR

MOVING HOUSE

ALUMNOS:
PAULA MARTÍNEZ BERNAL
MAR ROS GARCÍA

PROBLEMA, DEFINICIÓN DEL PROBLEMA Y COMPONENTES DEL MISMO

Moving house surge con la intención de familiarizar a la sociedad con la arquitectura. Pretende divulgar conceptos básicos, algunos edificios y arquitectos considerados relevantes.

Para plantear el juego se comenzó con un proverbio chino:

"Si escucho, olvido
si veo, recuerdo
si hago, entiendo."
Proverbio chino

A raíz de este, se realiza un juego en el que el usuario tiene que involucrarse en primera persona, aprendiendo mientras hace y ve a los otros hacer.

RECOPILACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

El juego se referencia en "Chutes and Ladders" o "La Oca". Ambos son juegos de casillas que se van avanzado en función del número que se obtiene al lazar un dado. Tienen la peculiaridad de que el transcurso no es lineal ya que algunas casillas están conectadas con escaleras que te hacen ascender o descender de manera imprevista.

CREATIVIDAD

Las escaleras que particularizan los juegos anteriores se traducen en el tablero de Moving House como unas escaleras que dan acceso a los diferentes pisos de una casa. De esta forma, el tablero tiene forma de una sección-alzado de vivienda en la que cada una de las habitaciones vistas en sección es una casilla.

Además del usual tablero con casillas y el dado para avanzar, se añade otro dado a cada tirada que te hace coger uno de tres tipos de "tarjetas de actividad". El dado está grafiado con 3 símbolos que simbolizan un tipo de carta. Hay tarjeta suerte, dibujar y preguntar. Si el dado marca símbolo dibujar se debe de dibujar el edificio que la tarjeta marca; si marca pregunta debe cogerse tarjeta pregunta y contestar a lo que se indica; si es suerte, la tarjeta obliga a recolocar tu ficha en una casilla concreta.

TECNOLOGÍA, MATERIALES Y EXPERIMENTACIÓN

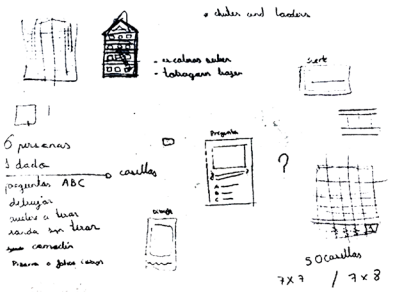
Los materiales que se necesitan para el desarrollo del juego son: un tablero, los dos tipos de dados, el reloj de arena, una pizarra y los tres tipos de “tarjetas de actividad”.

El tablero se realizó grafiando el alzado-sección de una vivienda sobre un cartón grueso que fue plastificado posteriormente. El dado se hizo de cartulina, imprimiendo previamente los símbolos y los números, y después montando a modo de desplegable. El reloj de arena fue adquirido en una tienda al igual que la pizarra para dibujar. Las diferentes “tarjetas de actividad” fueron impresas sobre cartulina.

Todos los items se guardaron en una gran caja.

SOLUCIÓN

“Moving house” es la combinación de distintos juegos de mesa que se enfocan al aprendizaje de arquitectura. De esta manera, el jugador recibe unas nociones básicas de manera indirecta y aprende a la vez que se divierte.



INSTRUCCIONES

OBJETIVO DEL JUEGO
Llegar a la casilla más alta (nº29), superando una serie de pruebas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO
- Se juega por equipos, mínimo dos y máximo cuatro. El equipo admite de dos a cuatro jugadores.
- Cada equipo elige uno de los personajes representados a modo de ficha. La ficha-personaje se sitúa en la casilla de salida.
- Se tira el dado y el equipo que saca la puntuación más alta inicia el juego. Si dos equipos empatan se vuelve a tirar el dado.

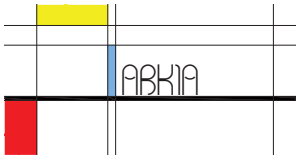
DADOS
Dado de números (del 1 al 6)
Dado de símbolos (trébol, pregunta, lápiz)

TIPOS TARJETA
- Tarjeta dibujar: se trata de dibujar el edificio que te indica la tarjeta, sin hablar o dar pistas a los compañeros.
- Tarjeta preguntar: la tarjeta cuenta con una pregunta relacionada con la arquitectura y tres respuestas (A,B o C). Un compañero deberá leer la pregunta y las tres respuestas opcionales, los otros deberán elegir una de las tres opciones.
- Tarjeta suerte: en este caso los jugadores pueden tener mala o buena suerte, son tarjetas con sorpresa, te pueden llevar a cualquier puerta o hacer que retrocedas o avances en el tablero.

EL JUEGO
El primer equipo tira los dos dados (el de los símbolos y el de los números) y avanza el número de casillas indicadas (las casillas están numeradas del 1 al 30). Al llegar a la casilla coge la "tarjeta de actividad" que le indica el dado de los símbolo. Uno de los jugadores del equipo debe realizar la actividad que se demanda dentro del tiempo en que la arena del reloj tarda en caer. Si la actividad se realizada con éxito el equipo puede volver a tirar; de lo contrario pasa el turno al siguiente equipo. En el caso de que el dado indique suerte, el equipo deberá realizar la tarea que indique la tarjeta, el equipo no volverá a tirar a no ser que la tarjeta lo indique. Así van pasando los turnos hasta que el equipo más rápido llega arriba (a la casilla 30), este será el equipo ganador.

ADVERTENCIAS
En cada turno, cada vez realizará la prueba un jugador distinto

COMPONENTES DEL MORTERO
VERDADERO NOMBRE DE LE CORBUSER
Moving House



ARKIA

ALUMNOS:
PEDRO JOSÉ APARICIO ROMÁN
JORGE DAVID LÓPEZ

PROBLEMA, DEFINICIÓN Y COMPONENTES

La población de nuestro país ha envejecido de manera drástica en las últimas décadas, y lo seguirá haciendo de forma exponencial los próximos años.
El objetivo es crear un juego para la tercer edad con el fin de hacer más llevadero su envejecimiento, cubriendo algunas carencias que puedan asumir en su día a día, fomentándoles un estado de ánimo positivo, mejorando su motricidad y manteniendo su mente activa.

Es decir, se intentarán aportar beneficios físicos y mentales:

- Reducir el sentimiento de soledad
- Expresar sus sentimientos y generar atmósferas en la que se sientan cómodos
- Motivar la autoestima mediante retos
- Ejercitarse físicamente
- Ejercitarse mentalmente

REFERENCIAS Y ANÁLISIS

Algunos juego que se toman como referencia son:

- Par & Par. Juego de cartas que ejercita la mente formando a memorizar parejas que hay que ir uniendo. Se consideró este aspecto importante para el usuario y se decidió aplicar al juego.
- Juegos de cartas. Son considerados atractivos para la tercera edad por su jugabilidad y por su facilidad de reunir a un grupo alrededor de una mesa. Algunas características que definen el juego son: la interacción entre personas, la creación de nuevas relaciones sociales y la fortificación de viejas amistades, la agilidad principalmente mental
- Pictionary. Se considera relevante desarrollar la creatividad. Además, juego como Pictionary fortalece y la expresión que ofrece dibujar.

Después de analizar tanto problemas como referencias, se tiene claro que se quiere crear un juego de cartas por parejas ya que ofrece las condiciones y características que cubren las demandas que se marcan al principio del ejercicio: interacción social, cooperación, ejercicio mental y físico, motivar la autoestima

CREATIVIDAD

Para aumentar la creatividad y complejidad del juego se asocia el básico juego de cartas a una puntuación. Cada persona dispone de 75 puntos y si a uno de los dos componentes de la pareja se le acaban, se elimina. Cada carta tienen un nivel distinto, restando puntos dependiendo de su dificultad, en caso de no lograr combinarlas:

- N1: -25 puntos
- N2: -18 puntos
- N3: -12 puntos
- N4: -8 puntos
- N5: -5 puntos

MATERIALES Y TECNOLOGÍA

Los elementos del juego son:

- Cartas
- Manual de instrucciones
- Mini pizarra para dibujar
- Caja

Las cartas se imprimen en papel de 180 gr. con un plastificado para garantizar su duración. Manual de instrucciones impreso en papel de 180 gr.
La pizarra será un vinilo de pizarra blanca con rotulador.
La caja para almacenar el juego estará formada en madera de balsa.

EXPERIMENTACIÓN

Después de hacer varias pruebas, se replatea la puntuación ya que las rondas eran muy cortas. Se suben los puntos por persona a 75 para que sea más dinámico.
Además, se añaden más cartas para que haya variedad. También se incluye un símbolo que relaciona cartas del mismo grupo para que sea más sencillo relacionarlas.

SOLUCIÓN

El resultado es una transformación de varios juegos tradicionales en un único juego de arquitectura que permite que la tercer edad pueda trabajar diferentes habilidades al mismo tiempo que pasa un buen rato en grupo.

INSTRUCCIONES

Arkia es un juego por parejas, pudiendo haber un máximo de 8 jugadores (4 equipos-parejas).

En total consta de 102 cartas de tres temáticas:
- País (rojo)
- Edificios (azul)
- Material (amarillo)

Cada carta tiene un símbolo que la relaciona con su grupo, así como con una descripción representativa.

Al principio de ronda a cada persona se le repartirán 6 cartas, más 4 cartas que se dispondrán en el centro.

La finalidad del juego es reunir 3 o 2 cartas combinables, haciendo tríos o dúos, permitiendo que de las 6 haya varias combinaciones posibles, 3 dúos, 2 tríos, dúo y trío.

Para formar estas combinaciones cada persona dispondrá de 3 movimientos por rona, pudiendo intercambiar hasta 3 veces con las 4 cartas que salen al centro de la mesa.

Para que la ronda acabe, el jugador debe reunir 5 o 6 cartas combinables. Si un jugador termina con 5 cartas, para que esta última no le reste puntos podrá dibujar esta carta, y si su compañero la adivina, las 6 cartas se habrán combinado

Para que el juego acabe en su totalidad cada persona dispondrá de 75 puntos. Si a una persona de la pareja se le acaban los puntos, la pareja se eliminará. Cada carta tiene un nivel distinto, restando puntos en función de su dificultad. En caso de no lograr combinarlas.

- N1: -25 puntos
- N2: -18 puntos
- N3: -12 puntos
- N4: -8 puntos
- N5: -5 puntos

ABKIA
ABKIA
N3
TECHO DE VIDRIO
ABKIA
4 La finalidad del juego es reunir 3 o 2 cartas combinables, haciendo trios o dúos, permitiendo que de las 6 haya varias combinaciones posibles, 3 dúos, 2 trios, dúo y trio(*).
5 Para formar estas combinaciones cada persona dispondrá de 3 movimientos por ronda, pudiendo intercambiar hasta 3 veces con las 4 cartas que salen al centro de la mesa.

MONTA TU HISTORIA

ALUMNOS:
PAULA RAMOS SERRANO
DOLMA GARCÍA SHERPA
LAURA MATA RODRÍGUEZ

PROBLEMA, DEFINICIÓN Y COMPONENTES.

Este ejercicio tiene como objetivo construir un juego enfocado para la tercera edad, los ancianos. No obstante, y a pesar de partir de esta premisa, se decide no limitar el juego a otras edades con el objetivo de reforzar una vinculo entre diferentes generaciones.

"Monta tu historia" es un juego que busca reunir a la gente para mejorar el coloquio entre ellos. Reunirse con gente fuerza inevitablemente a establecer una conversación, que siempre acaba derivando en historias personales que relatar. Contar una historia fomenta la memoria y la creatividad para narrar lo acontecido.

El objetivo del juego consiste en divertirse, relacionarse, jugar en equipo, por lo que se decide que no haya ningún ganador.

REFERENCIAS Y ANÁLISIS.

Para la recopilación de datos se analizan puzles populares. Se elige el puzle como formato ya que se considera que es intergeneracional, siendo capaz de unir a personas de diferentes en edades. Algunos de estos puzles son: El Convencional, el Tangram, Puzzle de imágenes etc.

Sin embargo, y debido a la complejidad de ejecución del tradicional puzle en el que las piezas encajan en forma unas con otras, se decide simplificar la pieza, hacerla cuadrada y que sea la imagen en arista limpia lo que se va encajando.

CREATIVIDAD

El puzle esta compuesto de piezas cuadradas, que se colocan una al lado de otra para configurar la imagen. El puzle es de 30x16 cm, cada ficha 5x4 cm y contando con un total de 24 fichas.

Para hacer el puzle más interactivo y complejo, se coloca por la otra cara de la ficha tres palabras (un verbo, un sustantivo y un adjetivo), con las que se compondrá la historia.

Además, se crean tres niveles de juego por dificultad para poder adaptar el juego a diferentes generaciones (un aspecto que se marca en el planteamiento).

MATERIALES Y TECNOLOGÍA.

Los materiales con los que se ejecuta el juego son reciclados con le objetivo de ahorrar costes innecesarios y ser lo más respetuosos posibles con el medio ambiente.
Los materiales empleados son: forex sobrante de otros trabajos para las piezas, papel stick para decorar las piezas, el forro de la caja de papel vegetal....

SOLUCIÓN

Monta tu historia es una reinterpretación del tradicional puzzle que añade un componente de creatividad al empujar al jugador a narrar su propia historia. La solución pretende lanzar un juego que familiarice con la arquitectura al mismo tiempo que aproxime a la tercer edad a otras generaciones.

INSTRUCCIONES

El juego consta de 24 piezas rectangulares de 5x4 cm cada una, en las cuales encontramos, en una cara 3 palabras con las que formaremos una historia y en la otra cara un fragmento de una imagen que nos ayudará a crear un puzzle. Por ello, cada turno se compone de dos actividades: historia y puzzle.

Durante la fase de historia, cada jugador deberá sacar una de las piezas de la caja y realizar una frase con las palabras que aparecen en una de las caras de la misma. En función de la dificultad se generará la historia con una, dos o tres palabras.

De este modo, el primer jugador coge una pieza, enuncia la primera frase de la historia y dispone la pieza en la mesa para poder unirla con las que vengan. El segundo jugador coge otra pieza, y con las palabra(s) que aparecen debe hacer otra frase coherente con la anterior para sumar a la historia.

El juego acaba cuando todas las piezas han sido utilizadas para crear la historia y se encuentran colocadas en el puzle central.

Al tratarse de un juego cooperativo, todos ganan. Los jugadores deben superarse en cada partida intentando tardar menos en realizar la historia y el puzle.

Los jugadores pueden elegir montar el puzle sobre una superficie horizontal (como es habitual) y de manera excepcional en este juego puede montarse en vertical a través de unas ranuras que se disponen en las piezas.

Cercha
Maquetar
Simétrico
Bastidor
Cerrar
Saturado
Balaustrada
Visualizar
Amplio
Umbráculo
Crear
Simétrico
Lamas
Subir
Hiperbólico
Codal
Geometrizar
Pulcro
Bastidor
Maquetar
Corrugado

MONTA TU HISTORIA
Reglamento

DOMINO

ALUMNOS:
ANA MARÍA POVEDA LÓPEZ
MARÍA RAMÓN LAVIN

PROBLEMA, DEFINICIÓN Y COMPONENTES.

El objetivo es, como arquitectos, diseñar un juego para un usuario de la tercera edad para poner en contacto con términos propios de la profesión. Los principales componentes que se tuvieron en cuenta la hora de diseñar el juego son problemáticas que afectan directamente: la falta de movilidad, los problemas de memoria y el sentimiento de soledad

RECOPILACIÓN DE DATOS.

Para plantear el juego, el alumno se hizo diferentes preguntas:

¿CUÁLES SON LOS JUEGOS CLÁSICOS?
Dominó, damas, cartas, parchís, ajedrez, oca,...

¿CUÁNTAS PERSONAS VAN A PODER JUGAR AL JUEGO?
Queremos que como mínimo puedan jugar 2 y como máximo 4-5 porque cuanto más aumentemos los jugadores, más larga será la partida. Además siempre es bueno estar acompañado.

¿QUÉ ARQUITECTOS PUEDO UTILIZAR Y SUS OBRAS?
Tendrán que ser arquitectos que marquen su propio estilo, ya que sus obras deben poder relacionarse.

¿CUANTOS COMPONENTES MATERIALES PUEDEN USARSE?
Cuantos menos, mejor. Por la facilidad de trasladar el juego a cualquier otro lugar, para no limitar el espacio de juego y para poder asegurarse de no perder ninguna de las piezas.

¿CUÁNTA MOVILIDAD DEBO INCORPORAR AL JUEGO?
Poca. Que el juego sea más de reflexionar, estrategia y suerte.

¿CUANTO PUEDE DURAR EL JUEGO?
Depende de la gente que juegue pero menos de una hora y más de 15 min.

¿QUÉ NIVEL DE DIFICULTAD TENDRÍA QUE TENER?
El dominó es un juego que pueden jugar los niños también porque requiere distintos tipos de nivel según contra quien estés jugando.

CREATIVIDAD.

Para combinar las respuestas anteriores el alumno se siguió preguntando.

¿CÓMO CONSIGO COMBINAR TODAS ESTAS IDEAS?
Basándonos en otros juegos de dominó de animales, colores o el clásico con números.

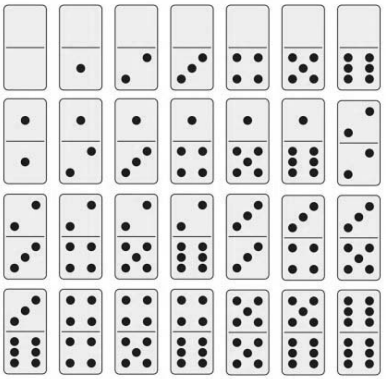
¿CÓMO CONSIGO ADAPTARLO A LA ARQUITECTURA?
Añadimos obras de arquitectos en vez de números. Los jugadores deben disponer las piezas según se relacionen por arquitecto.

MATERIALES, TECNOLOGÍA

Para elaborar el juego se utilizan piezas grandes para que permiten ver bien el color y la obra. No tan grandes que sean incómodas de manipular y no tan pequeñas para que sean peligrosas para los niños o fácil de perderse. Las piezas se hacen con cartón pluma, material ligero pero grueso y sobre el se pega una lámina con los diferentes edificios dibujados.

SOLUCIÓN.

El resultado es un domino reinterpretado desde la arquitectura. El dominó se adapta a la condiciones de baja movilidad, problemas de memoria y soledad marcados desde el comienzo. El juego pretende dar a conocer al usuario edificios que se han considerado relevantes



INSTRUCCIONES

Se juega a Domino mediante unas fichas rectangulares divididas en dos cuadrados con una obra arquitectónica en cada uno de ellos. El juego completo consta de 28 piezas.

Pasos a seguir:

- Para comenzar contar que hayan 28 fichas de dominó. Es importante que todas las fichas estén para poder jugar adecuadamente. Este juego requiere de mínimo 2 jugadores y máximo 4.
- Colocar las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa. Mezclar bien con las manos para asegurar que queden bien repartidas.
- Cada jugador coge 7 fichas de dominó. El resto se dejan apartadas en la mesa.
- El primer jugador es poner una ficha es aquel que tiene la mayor puntuación, comenzando desde el 6/6 y hacia abajo.
- Colocar fichas sucesivamente uniendo obras del mismo arquitecto. Es decir, las obras de un mismo arquitecto siempre deben tocarse.
- Coger de la pila de fichas que sobran una si no se tiene una ficha de dominó que encaje con las que están en juego.
- Esta permitido pasar turno si no se puede poner ficha o no se desea coger del montón.
- Gana la partida el primer jugador en quedarse sin fichas
- En caso de que la partida se cierre y no puedan colocarse más fichas, gana el jugador con menos fichas.

Consejos:
- Si juegan 3 o 4 jugadores repartir 5 fichas de dominó en lugar de siete
- Si hay más de dos jugadores orden de tirada es en sentido horario.

El Parlamento de Londres
Gótico inglés
Neogótico
La Mezquita Hassan II es una gran mezquita que se encuentra en la ciudad de Casablanca (Marruecos) y es el templo más alto del mundo (los faros del minarete de 200 m pueden ser vistos desde varios kilómetros), y el segundo más grande (después de la mezquita de La Meca).
La designación de Casablanca como sitio de construcción fue decidida por el rey Hassan II, ya que según su palabra, la capital del poder económico debía poner un emblema que la distinguiera sobre las demás poblaciones del país.
Fue inaugurada el 30 de agosto de 1993.
FÍSICA
DINÁMICA

ESTUDIO

ALUMNOS:
ÓSCAR ALCALDE NAVARRO
SANDRA PÉREZ VILAPLANA

DEFINICIÓN Y COMPONENTES DEL PROBLEMA

Se ejecuta un juego para la tercera edad específico para personas que padecen alzheimer. Es una enfermedad que afecta mundialmente y que debe abordarse como tal.

En la etapa temprana, los síntomas de la demencia pueden ser mínimos, pero a medida que la enfermedad avanza, los síntomas empeoran. Actualmente, los investigadores continúan buscando tratamientos más efectivos y una cura, así como formas para prevenir la enfermedad de Alzheimer. Por el momento, recomiendan

- Conseguir que el paciente mantenga el conocimiento sobre sí mismo y sobre el medio que le rodea.
- Realizar diferentes terapias.
- Realizar actividades que:
    - Mejoren el estado de ánimo.
    - Mantener el funcionamiento físico y cognitivo.
    - Mantengan activo al enfermo.
    - Fomenten su relación con el entorno y su motivación
    - Favorezca la estimulación sensorial.

Por ello el juego que se propone pretende estimular al enfermo y activarlo.

RECOPILACIÓN Y ANÁLISIS

Los juegos que se toman como referencia son:

- HALLI GALLI: El famoso juego de las frutas en el que tienes que tocar el timbre en cuanto haya exactamente 5 frutas del mismo tipo. Pone a prueba la mentalidad y también los reflejos de los jugadores.
- MEMORY: Juego educativo clásico, que consiste en memorizar la situación de las fichas con el fin de emparejarlas.
- LINCE: Juego de agilidad que consiste en ser el primero en encontrar tus imágenes en el tablero, reúne el mayor número de fichas y... ¡gana!
- DOBBLE: Elige entre uno de los 5 mini-juegos, y aplica sus reglas a los más de 50 símbolos que aparecen en las 55 cartas. Sólo se repite un símbolo idéntico en cada una de las cartas. No encontrarás cartas con más de un símbolo idéntico.

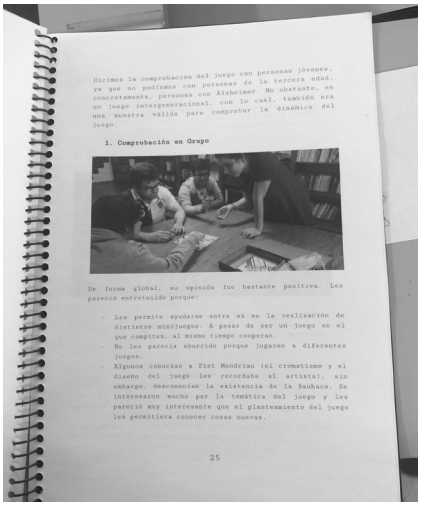
A la hora de plantear el juego, se buscan aquellos que planteen características para desarrollar la memoria,

CREATIVIDAD

Se pretende por tanto, mejorar capacidad cognitiva y mentales, fomentar las relaciones sociales y reducir la soledad, facilitar el trabajo a las personas de apoyo, la autonomía y flexibilidad en el juego.

"Estudio" combina diversos juegos para aumentar la jugabilidad. Se compone de dos tableros en uno que se juegan en paralelo: uno central a modo de puzle y uno linea alrededor siguiendo el formato de Monopoly. El tablero en el perímetro está vinculado con diversos minijuegos que trabajan la memoria.

Además, todo el juego se ambienta en la transición que acontece con la Bauhaus introduciendo personajes propios de la época y haciendo paralelismo con la historia (el tablero central tiene un estampado cercano a Mondrian y "la Bauhaus" va colonizando el puzzle con sus colores).



Hicimos la comprobación del juego con personas jóvenes, ya que no podíamos con personas de la tercera edad, concretamente, personas con Alzheimer. No obstante, es un juego intergeneracional, con lo cual, también era una muestra válida para comprobar la dinámica del juego.

1. Comprobación en Grupo

De forma global, su opinión fue bastante positiva. Les pareció entretenido porque:

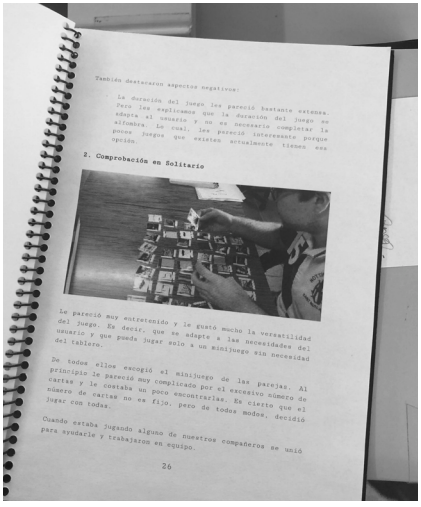
- Les permite ayudarse entre sí en la realización de distintos minijuegos. A pesar de ser un juego en el que compiten, al mismo tiempo cooperan.
- No les parecía aburrido porque jugaron a diferentes juegos.
- Algunos conocían a Piet Mondrian (el cromatismo y el diseño del juego les recordaba al artista), sin embargo, desconocían la existencia de la Bauhaus. Se interesaron mucho por la temática del juego y les pareció muy interesante que el planteamiento del juego les permitiera conocer cosas nuevas.

25

MATERIALES

Los materiales que se utilizan para elaborar el juego son:

- Tablero de madera DM
- Papel adhesivo transparente
- Máquina para plastificar
- Pistola de Silicona
- Bisagras
- Bolsas para guardar las fichas
- Tijeras
- Cola Blanca



También desearon aspectos negativos:

- La duración del juego les pareció bastante extensa. Pero les explicamos que la duración del juego se adapta al usuario y no es necesario completar la alfombra. Lo cual, les pareció interesante porque pocos juegos que existen actualmente tienen esa opción.

2. Comprobación en Solitario

Le pareció muy entretenido y le gustó mucho la versatilidad del juego. Es decir, que se adapta a las necesidades del usuario y que puede jugar solo a un minijuego sin necesidad del tablero.

De todos ellos escogió el minijuego de las parejas. Al principio le pareció muy complicado por el excesivo número de cartas y le costaba un poco encontrarlas. Es cierto que el número de cartas no es fijo, pero de todos modos, decidió jugar con todas.

Cuando estaba jugando alguno de nuestros compañeros se unió para ayudarle y trabajaron en equipo.

26

Se realizan las cajas con la máquina de corte laser y se colocan las bisagras con pistola de silicona.
Las fichas de colores se cortan en madera DM y se les pone encima un adhesivo con los colores y el símbolo de la Bauhaus.
Se imprimen y cortan todas las fichas para después plastificarlas.
Se imprime y plastifica el tablero de juego y se pega con silicona sobre una base de madera DM.

SOLUCIÓN

El resultado es un juego multidisciplinar que pretende poner al usuario en contacto con la arquitectura desde diversas vías. Metáforas como la alfombra del tablero inicial nos hablan de la historia y los diferentes minijuegos ponen en contacto con el vocabulario. Todos los juegos tienen como punto de mira trabajar la memoria.

INSTRUCCIONES

El juego admite a infinidad de jugadores que pueden agruparse en parejas, grupos o jugar de manera individual.

Cada jugador (o grupo de jugadores) ha de representar el papel de uno de los seis arquitectos seleccionados: Mies, Le Corbusier, Gropius, Reich, Brandt o Stölzt. En el centro del tablero se simula el estudio de la Bauhaus en forma de gran alfombra. Cada personaje porta un color y el objetivo es ir colonizando los diversos trozos que conforman la alfombra con el color del personaje.

Cada jugador posee un máximo de 20 fichas de color que pueden ganarse o perderse a través de un juego central y cinco minijuegos que se juegan alrededor de la alfombra central. La alfombra es rodeada por un tablero lineal que se avanza con la ayuda de un dado. El tablero lineal está compuesto por diversas casillas de minijuegos que te hacen ganar o perder fichas de colores para cubrir la alfombra. Estos minijuegos son:

- Secuenciar: se juega con la baraja de cartas “Palabras”. Siete cartas con una palabra escrita en cada una de ellas se colocan boca abajo. El jugador debe levantarlas una a una volviéndolas a su posición y recordar todas las palabras al final.
- Localizar: se juega con la baraja de cartas “Palabras”. Se coge una carta y el jugador debe decir 4 palabras relacionadas con la palabra escrita.
- Reconocer: se juega con la baraja de cartas “Imágenes”. El jugador debe de coger una carta y colocársela sobre la frente. El jugador hace preguntas a un segundo compañero para intentar adivinar lo que en la carta aparece (las preguntas deben contestarse desde sí o no).
- Buscar: se juega con la baraja de cartas “Imágenes” y es una versión del popular juego cartas de “familias”. Se ponen las cartas boca bajo y se van levantando de una a una devolviéndolas a su posición, hay que recordar la posición de dos cartas iguales.
- Asociar: se juega con la baraja de cartas “Imágenes” y “Palabras”. El jugador debe vincular las cartas de Imágenes con las de Palabras.

El juego finaliza cuando la alfombra queda totalmente cubierta, ganando el jugador que más fichas de color haya conseguido colocar.

Salida
BUSCAR
SECUENCIAR
ASOCIAR
BUSCAR
GANAS una ficha
SECUENCIAR
LOCALIZAR
GANAS una ficha
RECONOCER