



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

Aurifería: Revitalizar el oficio orfebre a través del juego

Katherin Paola Pedraza Diaz

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Proyecto de grado

Bogotá, D.C

11/05/2025



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

Aurifería: Revitalizar el oficio orfebre a través del juego

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Recreación

Katherin Paola Pedraza Díaz

Asesor:

Jairzinho Panqueba

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Bogotá, D.C

11/05/2025

Agradecimientos

Este trabajo marca el cierre de una etapa fundamental en mi vida, una que no solo estuvo llena de aprendizajes académicos, sino también de encuentros que me transformaron.

A Nadia Vanegas, Diana Cortázar y Envy León, gracias por ser mucho más que colegas. Con ustedes compartí viajes, ideas y silencios que tejieron una complicidad difícil de explicar y aún más difícil de olvidar. Nuestros recorridos por Colombia no solo ampliaron nuestro horizonte profesional, sino que también consolidaron una amistad honesta, tejida con conversaciones profundas, juegos improvisados y momentos que siguen resonando en la memoria.

Con Nadia, descubrí que el trabajo puede ser también alegría, juego y ligereza. Diana, gracias por tu presencia constante, por las risas compartidas y por estar ahí con autenticidad. Envy, tu pasión por el saber, tu compromiso y tu capacidad de soñar en voz alta me inspiran a seguir cultivando mis ideas con rigor y sensibilidad, con el deseo de que algún día florezcan en compañía.

A la profesora Carolina Guerrero, mi gratitud más sincera. Su confianza fue un punto de inflexión. Me permitió explorar dimensiones de mí que antes no había tenido el valor de mirar. Su acompañamiento fue guía, pero también impulso.

A la Universidad Pedagógica Nacional y a su Facultad de Educación Física, gracias por darme un lugar para aprender, pero sobre todo para encontrarme. Aquí descubrí que la recreación es mucho más que una práctica: es una forma de habitar el mundo, de sanar y de construir futuro desde lo colectivo.

A quienes caminaron a mi lado en esta travesía, gracias por ser fuerza, abrigo y sentido. Este proyecto es para ustedes.

Dedicatoria

A mi esposo, Samuel Arboleda, compañero de vida y sueños, orfebre de la Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo. Este proyecto nace de tu pasión, de la paciencia con la que transformas los metales y de la belleza que logras crear con tus manos. Tu oficio fue mi inspiración, y mi mayor anhelo fue honrarlo con respeto, dedicación y amor por el detalle, como tú me enseñaste a hacerlo. Gracias por acompañarme día tras día, por sostenerme en cada salida de campo, en cada jornada interminable entre clases y trabajo, por tu presencia silenciosa y poderosa que hizo posible este camino.

A mi familia, que ha sido fuerza y abrigo constante. A mamá, papá y mi hermana, gracias por sus abrazos que siempre llegaron a tiempo y por empujarme con amor hasta este momento.

Y a Luz Marín Pachón, "Marinita", por ser la chispa que encendió en mí la vocación docente. Su entrega a la comunidad, su mirada luminosa y su fe en la educación transformadora me mostraron un camino que hoy abrazo con orgullo. Espero, algún día, poder devolverle a la comunidad una parte de lo que usted me enseñó con su ejemplo.

Índice de contenido

1. Problemática.....	9
1.1. Planteamiento del problema.....	9
1.2. Objetivos	11
1.2.1. Objetivo general	11
1.2.2 Objetivos específicos.....	11
1.3. Justificación.....	11
2. Antecedentes.....	13
2.1. Antecedentes nacionales	14
2.2. Antecedentes internacionales	18
2.3. Bases documentales.....	22
3. Referentes teóricos (categorías relacionadas con el propósito del dispositivo).	26
3.1. Enseñar con juegos.....	26
3.2. Hobbies y qué despiertan en las personas: Juegos de mesa y su poder transformador de los gustos	28
3.3. Oficios ¿Qué son y qué significan para la sociedad?	30
4. Metodología.....	31
4.1. Fases de la realización del dispositivo	31
4.2. Fase de Concepción.....	32
4.3. Fase de Diseño	32
4.4. Fase de Planificación.....	33

4.5. Fase de Pruebas: Talleres	33
4.6. Segmento de población para probar el dispositivo.....	37
5. Desarrollo de la propuesta	38
6. Guía de uso del dispositivo individual o colectivo (objeto electrónico, cuento, juguete, juego, documental, etc).....	40
7. Análisis de intervención.....	49
8. Posibles mejoras.....	50
9. Conclusiones	51
10. Referencias bibliográficas.....	55
11. Anexos	58
11.1. Anexos fotográficos del dispositivo.....	64
11.1.1. Dispositivo físico	64

Introducción

La creación del presente dispositivo surge de la necesidad urgente de preservar y revitalizar el oficio de la orfebrería en Colombia, una práctica ancestral que forma parte fundamental del patrimonio cultural inmaterial del país. En un contexto atravesado por la industrialización, la pérdida de interés de las nuevas generaciones y la escasa visibilidad de los oficios en escenarios formativos se vuelve indispensable repensar las estrategias pedagógicas y culturales que permitan resignificar estos saberes desde perspectivas contemporáneas.

Con base en esta premisa, el proyecto propone el diseño de *Auriferia*, un juego de mesa educativo orientado a despertar el interés por el oficio orfebre mediante la lúdica. Esta propuesta responde a la observación directa de la disminución de estudiantes en programas técnicos de orfebrería, como en la Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo, y a la preocupación por la posible desaparición de estos saberes a causa de su desvalorización social.

Los objetivos del trabajo se centran en diseñar e implementar un dispositivo lúdico que simule procesos propios de la orfebrería, permita la apropiación simbólica de sus técnicas y valores, y genere espacios de reflexión e interés desde la experiencia de juego. Para lograrlo, se llevaron a cabo talleres de contextualización, juegos, encuestas y entrevistas en grupo con un grupo de jóvenes de 20 a 25 años.

Desde una perspectiva cualitativa, se incorporaron instrumentos característicos del diseño de juegos, la recreación educativa y los estudios culturales. El dispositivo se evaluó tanto en su aspecto educativo como recreativo, y los hallazgos muestran un elevado grado de

satisfacción, asimilación de habilidades técnicas y una reflexión crítica sobre la orfebrería como actividad cultural.

Este trabajo busca contribuir al campo de la recreación como estrategia de intervención social y educativa, destacando su potencial para resignificar prácticas culturales y fortalecer la identidad colectiva. A pesar de las limitaciones del estudio (como el tamaño reducido de la muestra), *Auriferia* demuestra que los juegos de mesa pueden ser herramientas poderosas para la educación patrimonial y la revitalización de oficios en riesgo.

1. Problemática

En el presente capítulo se tratan tres de los componentes fundantes de toda investigación: el planteamiento del problema; los objetivos y la justificación. Dichos elementos fundantes contribuyen a la creación de un dispositivo más preciso y cercano al problema que se quiere tratar, la importancia de la orfebrería en Colombia y su proceso revitalizante. Por ello este capítulo explora la importancia de reconocer la tradición y cultura local bajo una mirada más moderna, como lo son los juegos de mesa. Dicho lo anterior, los elementos aquí presentes conformarán un acercamiento al uso de los juegos de mesa como herramientas de revitalización cultural, la importancia de los oficios autóctonos, y el por qué es importante reconocer su desinterés nacional como un problema.

1.1. Planteamiento del problema

En Colombia el oficio orfebre tiene una historia milenaria, y a parte fundamenta parte de la cultura prehispánica e incluso de la cultura moderna e identidad del país, pero esta se encuentra en peligro de desaparecer en manos de la industrialización. Por lo tanto, el problema se divide en las siguientes partes: desinterés nacional y de las generaciones

actuales, globalización e industrialización, patrimonio cultural intangible, y la falta de reconocimiento de esta práctica.

En primer lugar, importancia nacional y generacional: Los oficios más recientemente han perdido importancia, porque la orfebrería ya no es directamente necesaria. Este proceso de no necesidad causa que los jóvenes no fijen en absoluto su interés en la práctica, y no solo eso, tampoco se menciona en ningún espacio formal más allá de los museos, los cuales no son el paraje favorito de la adolescencia y juventud. No tener presencia ni capacidad de ser capitalizable, es sin duda un problema de este oficio.

En segundo lugar, procesos de globalización e industrialización: Los productos artesanales, que en su mayoría vienen de oficios suelen ser de gran detalle y preparación, pero es difícil competir con una industria que puede hacer estos procesos más baratos y rápido, a pesar de que no posean la misma calidad.

En tercer lugar, patrimonio y recreación: Al tener en cuenta que la orfebrería era una práctica crucial en la antigüedad y parte de la modernidad es difícil imaginar que se perdiese. Consecuentemente se creería que podría permanecer por sí misma, pero al ser una práctica con conocimientos intangible es más complejo su mantenimiento. En respuesta a esto la recreación nutre la discusión a través del uso del juego y la lúdica como herramientas para recuperar y componer estrategias efectivas en aras de revitalizar, es decir, re-crear y re-nutrir.

En cuarto lugar, falta de reconocimiento de la práctica: Muchas de las tradiciones presentes en la identidad colombiana pasan desapercibidas, y la orfebrería sufre de esto, porque no hay ni programas culturales ni espacios de formación públicos o accesibles en el país. Es decir, las barreras del conocimiento igualan problemas para el conocimiento que sea, en este caso, la práctica orfebre.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

- Promover el interés de las personas por el oficio de la orfebrería en Colombia mediante el diseño de un juego de mesa.

1.2.2 Objetivos específicos

- Desarrollar un juego de mesa creativo y entretenido que simule de manera realista los procesos y las actividades involucradas en el oficio de orfebrería.
- Evaluar la efectividad del juego de mesa diseñado mediante pruebas piloto y retroalimentación de los usuarios, con el fin de identificar áreas de mejora y asegurar que cumpla con sus objetivos.

1.3. Justificación

El diseño y creación del dispositivo se fundamenta en tres aspectos claros: primero, hay una urgencia por acercarse al problema de la preservación de lo patrimonial de Colombia, en este caso el oficio orfebre; segundo, esta urgencia ya no acepta soluciones simplistas o de una índole alejada a la modernidad, porque se necesita acercar a las nuevas generaciones a la práctica, y reproducir esquemas mentales tradicionales ya no funciona. Por lo anterior, se hace prudente usar herramientas de revitalización lúdica (Cortés y León, 2022, p. 89) para que renazca el interés por el oficio; y tercero, a puertas de un mundo casi que totalmente globalizado y alterado por las diversas perspectivas que nutren los escenarios diarios, se da la posibilidad de explotar el potencial desarrollo de un juego de mesa como herramienta para generar valor en el oficio orfebre, que es más que pertinente para la modernidad, porque no solo involucra elementos lúdicos sino que es una herramienta versátil que solo los diseñadores de juegos y licenciados en recreación pueden desarrollar con precisión técnica y viable desarrollo.

Este dispositivo, por tanto, se concibe a partir de la necesidad de abordar el problema de la desaparición o debilitación del oficio orfebre en Colombia, que hace parte de su patrimonio no físico (Colombia: Patrimonio Orfebre del Mundo | Marca País Colombia, 2023) como una actividad ancestral y de fundamental importancia en la formación histórica del país. De hecho, este dispositivo tiene pertinencia basado en lo que hace la Licenciatura en Recreación, pues como indica el Documento Maestro del programa (Universidad Pedagógica Nacional, 2012, p. 67) es el área del conocimiento más cercana al desarrollo de juegos y juguetes y en los elementos que lo componen, como las mecánicas, dinámicas y estéticas. Y no solo eso, también como agentes de cambio social, como se denominan a los licenciados en recreación, se pueden dar a luz a otras formas de re-crear las tradiciones y la cultura teniendo en cuenta sus espacios académicos (Universidad Pedagógica Nacional, 2012, p. 139).

Se debe agregar que, el ejercicio es viable en la medida en la que la idea del dispositivo nació de un espacio donde se forman personas en el oficio orfebre, y, por lo tanto, se trata el problema directamente con gente que está en constante contacto con la técnica, y que experiencialmente han desarrollado la habilidad del trabajo con metales. Dicho espacio es la Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo, específicamente el técnico en el oficio orfebrería, ([Oficio de la Orfebrería Inicio — Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo \(eaosd.org\)](http://Oficio de la Orfebrería Inicio — Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo (eaosd.org))).

Simultáneamente a esta experiencia en la academia, los aprendices, y en particular un aprendiz llamado Samuel, quien por sus compañeros expresaba la preocupación por el cambio del espacio de formación a causa de la poca demanda. Es más precisamente de esa experiencia cercana, de donde nace la idea posterior a una discusión, de usar las herramientas lúdicas y de las industrias culturales para generar interés en la práctica de este oficio, y protegerlo de su posible desaparición de espacios educativos.

Lo anterior no quiere decir que el dispositivo este hecho con fines de “salvar” un proceso experiencial, sino más bien para permitir la creación de soluciones que ataquen el problema de la supuesta “obsolescencia” de los oficios por la industria y las fábricas en masa que producen a partir de estos materiales y con una técnica automatizada. Porque dicho detrimento de prácticas artesanales como la orfebrería genera “la certeza de que la “revolución capitalista” está afectando y seguirá afectando, sin duda, la identidad cultural” (Torres, 2006). Y, teniendo en cuenta el poder de lo artesanal en la actualidad, es totalmente posible como solución para la situación problema que este dispositivo ataca.

Entonces, para finalizar esta sección del capítulo, se plantea el dispositivo como un juego de mesa capaz de re-generar el interés de las personas en el oficio, de involucrar a una mayor escala tanto a expertos como a novatos y de propender por el uso positivo de las habilidades y herramientas del licenciado en recreación en la sociedad colombiana moderna.

2. Antecedentes

Los antecedentes presentan dos formas de ver los dispositivos, las bases físicas y las bases documentales. Por un lado, las bases físicas se componen de juegos de mesa nacionales e internacionales que tengan que ver con el tópico de la revitalización cultural, recuperación de costumbres y tradiciones y el generar pertenencia y consciencia sobre temas. A su vez, tendrá un ejemplar que no cumpla con esas condiciones pero que aporte a la discusión de dispositivos en clave de juegos de mesa. Por otro lado, las bases documentales, son documentos de diseño de juegos de mesa o relacionados, en los cuales se evidencien procesos de desarrollo y creación de juegos de mesa con los elementos claves mencionados anteriormente (revitalización cultural, recuperación de costumbres y tradiciones y generación pertenencia y consciencia sobre temas).

Basado en la anterior información, los presentes antecedentes se basan en la *matriz de dispositivos en base física y base documental* (anexo 1). De esta se extraerá y extenderá

información como su denominación, información bibliográfica. Este proceso se llevará a cabo en una extensión de entre media página a una página, y los dispositivos estarán descritos entre sí, para narrar de manera entrelazada que proponen estos y que proponen para Aurifería, el dispositivo protagonista del presente documento.

La referida matriz (anexo 1) incorpora 8 dispositivos de la base física, donde cuatro corresponden a juegos de mesa nacionales y otros cuatro internacionales. Aunado a lo anterior, cinco documentos ofrecen detalles sobre el proceso de diseño de otros dispositivos afines a la línea de investigación del presente trabajo.

2.1. Antecedentes nacionales

Desde la perspectiva nacional fueron seleccionados cuatro dispositivos que presentan afinidades con la propuesta Aurifería. El primero se denomina *Abuela Co*, un juego de mesa del diseñador colombiano Víctor Duarte, quien el año 2021 lanzó el juego con la plataforma *Creo mi juego*, una editorial que apoya talento local en sus procesos de publicación. Este juego basa su estética y narrativa en las clásicas abuelas colombianas, quienes en este universo se reúnen en una reñida competencia para demostrar su agilidad y sabiduría en las artes culinarias. Este juego de mesa tiene una estética propia y atractiva, que atrapa al jugador en su totalidad, con vibrantes y coloridas ilustraciones, tal y como querían presentar la comida colombiana.

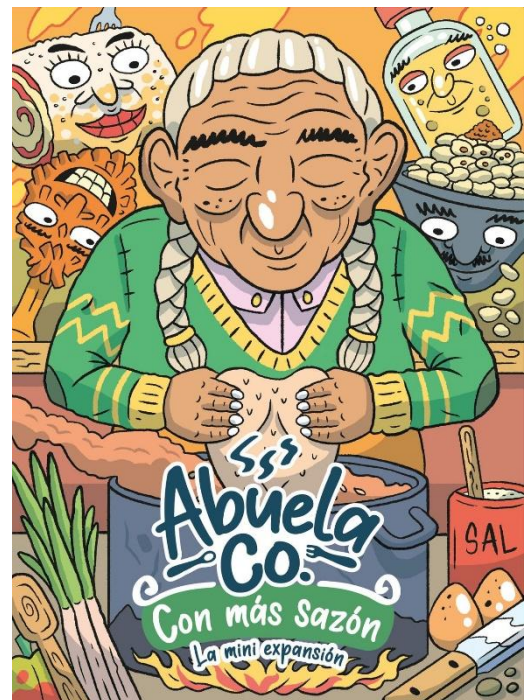


Imagen 1. Portada del juego de mesa *Abuela Co.* Víctor Duarte (2021)

Y a propósito de esto, el juego tiene mecánicas de juego valoradas positivamente, con un puntaje de 8.2 sobre 10 en BGG (2021), y aparte, tiene una expansión denominada *Abuela Co: Con más sazón*. Este juego es en sí una apuesta total por el talento local, y no solo eso, también aprovecha los elementos propios de la cultura colombiana y los engancha a lo que querían que fuera el juego, una dinámica demostración de dos de las cosas más importantes de Colombia, su gastronomía y sus abuelas. Por lo tanto, con *Aurifería* hay posibilidad de apostar por lo local, ya que la cultura colombiana importa y aporta, es decir, es atractiva y totalmente involucrable en el imaginario moderno.

El segundo dispositivo nacional seleccionado se denomina *El Principio Dorado*, juego producido por Aleck León (Envy) durante el año 2021, en el marco de su formación como Licenciado en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional. El autor desarrolló



un prototipo jugable como resultado de los procesos creativos vinculados al espacio académico Diseño de juegos y juguetes de la Licenciatura.

El Principio Dorado es resultado de un esfuerzo académico por combinar elementos mitológicos colombianos con la modernidad del mercado de los Juegos de Cartas Coleccionables o también llamados JCC. “La principal característica de un juego de cartas coleccionables (JCC) consiste en que cada carta lleva escrita tanto su función en el juego como sus efectos y características” (2024), además, suelen salir en series o expansiones añadiendo más a la propuesta básica.

Dicha propuesta, que hasta el momento solo funciona como un prototipo en fase de pruebas o testeo, conforma una iniciativa que busca generar pertenencia e interés en los jóvenes por la cultura local. A su vez, el juego conforma un universo en el que cada carta tiene o puede tener relación con otras. Consecuentemente, para lograr esto, el juego tiene un amplio portafolio de personajes y espacios emblemáticos en el cual tanto mitos como leyendas concurren en una ficción propia.

Ciertamente, el juego es una propuesta arriesgada por crear un complejo sistema de mecánicas con el fin de acercarse al mercado y generar consciencia sobre la importancia de la cultura colombiana. El juego tuvo un recibimiento positivo por los jugadores, y en relación con el dispositivo de este documento, aporta en gran medida al ser un indicador de que un sistema bien desarrollado, amplio y creativo, es la clave para crear un juego educativo.

El tercer dispositivo nacional que presenta afinidad con Aurifería se denomina *Neo-Dorado: La Expedición*. Ese juego diseñado e ilustrado por Juan David Suárez el año 2023 y autopublicado, cuenta con un juego de mesa finalizado y jugable.

Neo-Dorado es una propuesta creativa, que se atreve a romper con los esquemas al involucrar directamente modificaciones sobre los imaginarios colombianos de la selva y la Conquista.



Imagen 3. Portada del juego de mesa Neo-Dorado. David

Este juego construye un universo muy claro a través de una estética de ficción que a simple viste atrapa a los jugadores. En ese sentido, el juego aporta a Aurifería, el elemento clave de la estética, y su importancia a la

hora de generar un ambiente en el que los jugadores puedan interactuar y hacer inmersión en el juego a través de su propuesta de ambiente.

Por otro lado, se debe mencionar que al igual que *Abuela Co*, este juego también ya ha pasado por la fase de testeo y se encuentra en una etapa final y aún en producción. El diseñador ha asistido a varios eventos como el SOFA (Salón de Ocio y fantasía), en donde los visitantes han invertido en esta propuesta financieramente.

El cuarto dispositivo tomado como referente nacional se denomina *24h*, cuya creación



Imagen 4. Portada del juego de mesa *24h*. David Bernal (2019)



fue realizada por David Bernal con respaldo de la editorial Zacatrus. Con relación a los juegos mencionados anteriormente, *24h* no es un juego que directamente tenga que ver con la concientización, promoción de la cultura o generar pertenencia. Es por otro lado, un ejemplo específico de una propuesta nacional.

Su importancia yace en que para contribuir a los antecedentes hay que posicionar al diseñador de juegos colombiano, como no solo un ente presente en el mercado sino como un creador y conocedor de la lúdica y sus usos. Todo ello apunta, a que, si hay oferta local, y no solo eso sino también hay una creciente demanda y oportunidad de usar las industrias creativas para acercar al pública a la cultura.

Consecuentemente, que esta demanda no se surta crea descontentos, es por ello por lo que hay empresas editoriales que nacieron precisamente de esa problemática, como Azahar, que afirma en su historia: “Sabemos que en Colombia llevamos años de los mismos juegos, y por eso el juego de mesa ha dejado de ser parte de nuestra cultura.” (Nosotros | Azahar Juegos, s. f.)

Para añadir, *24h* es un juego de mesa en el que se involucran múltiples escenarios y aventuras. Y de cierto modo, hay que destacar un juego local, de temática más allá de lo educativo crea una base para hablar de lo que interesa con Aurifería, hay herramientas, creatividad y necesidad de un mercado local de juegos de mesa.

A partir de los dispositivos nacionales presentados, resulta loable destacar cuatro aspectos aplicables a la propuesta Aurifería. En primer lugar es el reconocimiento del talento local y la importancia de la estética como estrategia de enganche del jugador; En segundo lugar, es posible arriesgarse en crear un juego con un sistema complejo mientras la ejecución no se salga de la actividad lúdica, es decir, no ignore las características del juego, que sea libre, separada, incierta, improductiva y ficticia (Callois, 1997, p. 37); En tercer lugar, el ambiente y la inmersión son cruciales, un juego no logrará su objetivo si no crea su propia identidad. En cuarto lugar, localmente hay bastante demanda sobre los juegos de mesa, es decir hay viabilidad de desarrollar este tipo de dispositivos, lo que hace falta son diseñadores arriesgándose en el mercado.

2.2. Antecedentes internacionales

Desde la perspectiva internacional, otros cuatro dispositivos representan afinidades para el desarrollo de la propuesta Aurifería. El primero se denomina *Tzolkin: El Calendario Maya*, diseñado durante 2012 por Daniele Tascini y Simone Luciani. Fue producido por varias editoriales, una de ellas *Devir*, que distribuye a la mayoría de los países latinoamericanos.

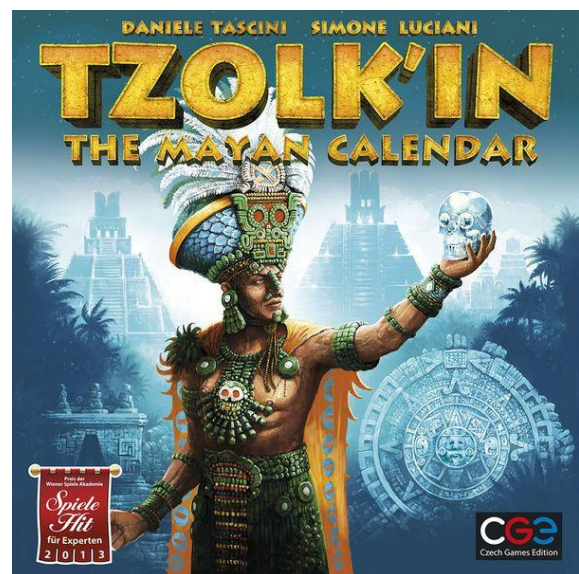


Imagen 5. Portada del juego de mesa *Tzolkin El Calendario Maya*. Luciani, S & Tascini, D (2012)

Este juego es único en su clase, y no solo porque incluye mecánicas modernizadas o su estética maya atraiga a los jugadores, sino porque es una propuesta entera y un ejemplo sobre como consolidar una cultura a través de una propuesta lúdica completa y entretenida.

En este caso, Aurifería entra a necesidad de extraer elementos de juegos que no solo componen lo local, sino también la escena extranjera, la escena internacional. Un juego que mimetice los elementos del mundo real en precisos elementos lúdicos es un ejemplo de diseño y construcción con razones e investigación.

Por ello, Tzolkin, es un antecedente en construir un juego con fundamentación investigativa completa, y que por lo tanto presenta su cultura con respeto y cercanía, y no como una víctima del extractivismo y las industrias culturales sin ética.

El segundo referente internacional se denomina *Inis*, creado en 2016 por el diseñador Christian Martínez con respaldo de la editorial *Matagot*. Este juego presenta elementos

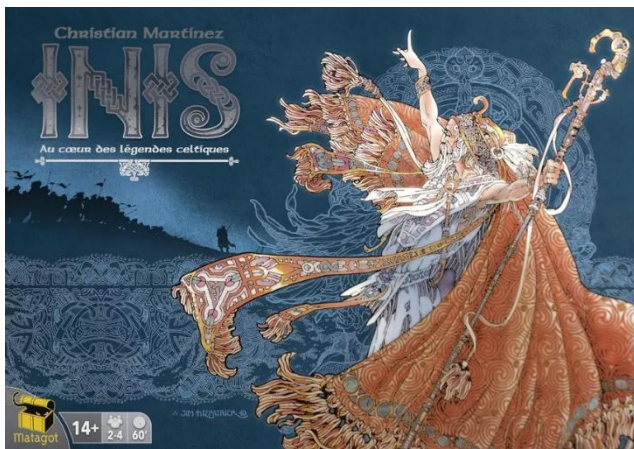


Imagen 6. Portada del juego de mesa *Inis*. Christian Martínez (2016)

visuales e interactivos vinculados con la cultura celta, los cuales proporcionan al jugador una experiencia de inmersión por el sistema cultural bajo el cual está inspirado su diseño. Dejando entrever el interés que puede generar una actividad o cultura ajena a lo local, puesto que los

procesos de apropiación o revitalización surgen precisamente de concebir dentro de la persona (en este caso el jugador) un sentimiento de identidad o al menos de conocimiento.

Inis contribuye al diseño de Aurifería en su propuesta física y artística irregular y no convencional, donde la competencia no necesariamente lleva a la victoria, sino la estrategia y el cómo su estética aporta en involucrar al jugador.

El tercer dispositivo internacional se denomina *Tokaido* que, desarrollado por Antoine Bauza en el año 2012 con la editorial *Devir*, incorpora diversos aspectos culturales y geográficos propios del continente asiático:

En Tokaido, cada jugador es un viajero que cruza la "carretera del mar del este", una de las carreteras más magníficas de Japón. Mientras viajas, conocerás gente, probarás buenas comidas, coleccionarás hermosos artículos, descubrirás grandes panoramas y visitarás templos y lugares salvajes, pero al final del día, cuando todos hayan llegado al final del camino, tendrás que ser el viajero más iniciado, lo que significa que tendrás que ser el que descubra las cosas más interesantes y variadas. (2012, BGG)

Este juego entrega un elemento clave al desarrollo de Aurifería, y es involucrar elementos reales en su propia medida, es decir, involucrar espacios, objetos y costumbres sin alterarlas. Igualmente, presenta una estética sobria y directa, que no va por lo llamativo, sino que ataca con la potencia de lo minimalista, ilustrado y enfocado en ser memorable.



Imagen 7. Portada del juego de mesa Tokaido. Antoine Bauza (2012)

El cuarto dispositivo tomado como referente internacional se denomina *Catan*, obra magna de Klaus Teuber, publicado por múltiples editoriales en varios idiomas desde el año 1995. También conocido como el parque europeo, es una propuesta simple pero muy acertada. (Welcome To The World Of CATAN | Home | CATAN, s. f.)

Este juego si bien tiene que ver con cultura, no se presenta en los antecedentes con ese propósito. Catan es una muestra del alcance de los juegos de mesa, tanto en personas que disfrutan de este pasatiempo como de los jugadores casuales, porque de alguna forma encontró espacio en el corazón de las personas que lo juegan.

En definitiva, este juego provee de un fundamento para Aurifería, y es que, no se trata de crear un último objetivo para el juego sino crear un juego que entre sus interesados y no interesados genere la capacidad de construir en sí mismo un sentido.

De conformidad con la propuesta Aurifería, los dispositivos internacionales presentados ofrecen cuatro aportes: El primer aporte consiste en investigar bien sobre la temática que quiere involucrar para no cometer errores de fidelidad, o crear un efecto contrario al deseado (concientizar). El segundo aporte se trata de reconocer que las mecánicas del juego no tienen porque ser exactamente a otros juegos como el parqués, ajedrez, etc... sino más bien arriesgarse a probar para construir identidad y respeto alrededor de la estética de Aurifería (orfebrería). El tercer aporte trata de combinar elementos reales y ficticios, porque si bien la fidelidad es importante no es lo único, puesto que hay otros medios para entregar exactitud al público, y los juegos de mesa no son esos precisamente. Como cuarto aporte, el crear un juego de mesa no tiene que ser crearle un objetivo último, porque el juego debe darse sentido a sí mismo a través la comunidad.

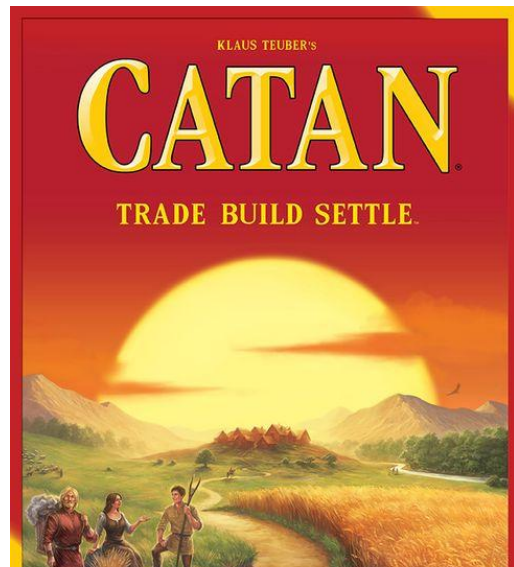


Imagen 8. Portada del juego de mesa Catan. Klaus Teuber (2015)

2.3. Bases documentales

En concordancia con los ocho dispositivos antes descritos, precisa tener en cuenta los siguientes cinco trabajos académicos que tratan o se corresponden con procesos de diseño de juegos de mesa.

Para empezar, tenemos el documento *Diseño de juegos de mesa a partir de la reinterpretación de juegos tradicionales del Ecuador* (2021) de los autores Alfredo Cabrera y Vanessa Cordero. Esta investigación es resumida por sus autores de la siguiente forma:

“El Ecuador se caracteriza por su variedad de juegos tradicionales mismos que son parte de su identidad y cultura, pero lamentablemente por las influencias de la actualidad esos están desapareciendo. Tras los problemas actuales causados por el covid-19 se ha generado confinamientos en los hogares, por lo cual las familias han buscado alternativas para una convivencia armónica, entre estas se destacan el uso de juegos de mesa. Por esta razón este proyecto de tesis propone la reinterpretación de los juegos tradicionales a través de juegos de mesa que puedan entretener a la familia en diferentes situaciones.” (2021)

En lo que respecta a esta investigación no se trata directamente el tema de los oficios, pero si tiene interesantes aportes frente a lo que significa la tradición, y como esta puede ser capitalizada a través de cultura. Este enfoque no se refiere a crear un extractivismo alrededor de lo tradicional o lo popular, por el contrario, aboga por rescatar de manera creativa actividades, prácticas y hasta juegos que peligran gracias a su poca importancia para la modernidad. Entonces, el principal aporte es apostar por la creatividad que la cultura ofrece, para contemplar soluciones.

En esta misma línea está el documento *Aporte a la preservación de la tradición oral a través de la adaptación de Mitos y Leyendas a un Juego de Rol. Estudio de caso: Espantos, juego de rol sobre mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia* del año 2017

hecho por Arturo Insuasty y Germán Alonso. El resumen proporcionado por los autores narra que:

Espantos, el juego de rol, es un proyecto de diseño desarrollado en la Universidad de Nariño en Colombia, compuesto por la investigación, la aplicación y la adaptación de los mitos y las leyendas del departamento de Nariño - Colombia, a un sistema de reglas estándar (sistema dado veinte) y su sistema de representación gráfica y presentación visual. (2017)

Espantos, aunque sea un juego de rol entra en la categoría de juegos de mesa. Este documento presenta el proceso de diseño de dicho juego de rol, a través de claros procesos en como combinar elementos culturales y lúdicas. Un concepto importante para los antecedentes es el de mecanismos lúdicos para generar memoración en los jugadores (Alonso, G & Insuasty, A, 2017, p. 3). Dicho concepto, es tratado por Aurifería, en su apartado fundante, puesto que se hace con el objetivo de hacer memorable la experiencia de un orfebre colombiano.

Ahora viene *Yacuara*, un proyecto gráficamente prometedor diseñado por Milena Torres en su trabajo de grado el año 2015. Este es presentado por la autora de la siguiente forma:

El proyecto *Yacuara* es un material de apoyo lúdico pedagógico, que nace a raíz de la problemática observada en niños de 9 años de San Juan De Pasto frente al reconocimiento de su propia cultura, y al desinterés en aprender de la misma, el proyecto está enfocado para que estos niños que se encuentran cursando en cuarto grado de primaria, puedan reconocer las características de este grupo indígena que por diferentes causas está perdiendo su valor dentro de la misma región. Teniendo en cuenta que los juegos son entretenidos para todos, *Yacuara*, pretende además fortalecer las diferentes habilidades de los niños a través de diferentes piezas, tales

como un juego de mesa apoyado con actividades físicas y otros elementos para dispositivos móviles. (2015)

Según su autora, como parte de la investigación fue planteado un diseño de juego a manera de alternativa ante el inminente peligro de perder parte de la cultura nariñense (Torres, M. 2015, p. 12). En tal sentido presenta afinidades con la propuesta Aurifería. Sin embargo, *yacuara* funge como material de apoyo lúdico-pedagógico para ejercicios con las maletas didácticas del Banco de la República que, en su contenido, se trata la orfebrería con replicas. Este aspecto difiere conceptualmente con el desarrollo del juego de mesa para la propuesta Aurifería.

Las propuestas locales no cesan, en este caso esta Guatavita: el pasado en juego de Eduardo Londoño en el año 2003. El resumen proporcionado por el autor en relación con el Museo del Oro y el Banco de la República indica que:

El Museo del Oro, por medio de sus Servicios Educativos, desarrolló el juego de mesa ¡Guatavita! para atacar un problema previamente detectado en la cultura colombiana: el pasado precolombino es un tiempo mítico, estático, donde no hubo variación. Los jugadores pueden remontarse a tres momentos distintos y contrastados de ese pasado: los primeros pobladores, un día hace 12.000 años; los primeros agricultores, hace 3.000 años, y los cacicazgos, hace 600 años. Se expone esta experiencia y sus vicisitudes haciendo énfasis en que la arqueología debe buscar canales comunicativos para impactar ampliamente en la educación y la cultura nacional con su mensaje de patrimonio e identidad. (2003, p. 1)

El documento presenta desde una instancia oficial el desarrollo de un juego de mesa sobre la época prehispánica, y crea dentro de sí una forma de resolver problemas asociados a la pérdida de la identidad, el conocimiento ancestral y el mantenimiento de las tradiciones.

El juego es capaz de involucrar creativamente los elementos de la cultura y poner en común su problemática. Uno de los temas fundamentales del documento es la problemática de los materiales didácticos que quieren hacerse pasar como juegos, o de los juegos que no divierten, más cercanos a ser un producto meramente interactivo que juego, lo cual toca un problema común, producir juegos solo por generar ganancias y no por generar experiencias. (Londoño, E. 2003, p. 18)

Las bases documentales tomadas como referentes para el presente trabajo, se complementan con un documento enfocado al ámbito festivo, titulado: *Diseño de un juego de mesa de estrategias basado en la cultura de la mama negra para difundir la tradición en la colectividad latacungueña en el periodo 2014 – 2015* del autor Jimsop Álvarez en el año 2015. El autor describe su documento de la siguiente manera:

El presente trabajo investigativo tiene como finalidad transmitir a las personas información sobre la fiesta de la Mama Negra, una tradición propia de nuestra ciudad Latacunga, la cual es conocida a nivel nacional e internacional, sin embargo, existe un desconocimiento del origen y personajes de esta tradición, es por ello que el citado proyecto tiene como objetivo diseñar un juego de mesa basado en esta fiesta, con el propósito principal de dar a conocer a toda la colectividad de una manera lúdica la citada información. (2015).

De este documento es posible resaltar el proceso investigativo sobre la temática central: La fiesta de la Mama Negra. A parte de eso, su proceso de diseño es un ejemplo sobre cómo desarrollar elementos lúdicos basados en una identidad preestablecida como lo sería el oficio orfebre en el caso del presente dispositivo.

Para concluir, a partir de los antecedentes se puede elaborar un juego de mesa que no solo instruya, sino que también divierta y promueva el sentimiento de identidad cultural. La mezcla de una estética cautivadora, mecanismos de juego adecuadamente estructurados y un

componente cultural potente puede reactivar el interés en oficios tradicionales como la orfebrería en Colombia, evidenciando que existe un mercado factible y una demanda en aumento para este tipo de dispositivos recreativos.

3. Referentes teóricos (categorías relacionadas con el propósito del dispositivo).

3.1. Enseñar con juegos

En tiempos recientes, la enseñanza basada en juegos ha ganado relevancia por medios como la tecnología o la implementación en las escuelas, por ello se reconoce como un medio efectivo para el aprendizaje en diversas áreas. Según Cornellà y Estebanell, (2020), el aporte que ofrecen los juegos permite que los estudiantes se involucren de forma activa en el proceso de enseñanza, donde el conocimiento se adquiere mediante la práctica y el estudio personal. En lugar de convertirse en receptores pasivos de información (educación bancaria), los estudiantes se convierten en actores activos, lo que mejora su comprensión y retención de conceptos.

Concretamente, en este documento se tratan los juegos de mesa, los cuales fomentan la adquisición de saberes mediante la representación ordenada de sistemas (mecánicas) y narrativas culturales (cercano a las estéticas), lo cual es crucial para temas que involucran valores, tradiciones o prácticas artísticas. Según Gee (2003), los juegos generan lo que se conoce como "espacios de aprendizaje semióticos", en los que los jugadores tienen la capacidad de generar significados y aprender no solo de las reglas del juego, sino también de las experiencias y decisiones que toman dentro del sistema de juego. Este tipo de aprendizaje resulta particularmente beneficioso en campos culturales, como el del oficio orfebre, donde comprender los procesos de creación y su relevancia histórica requiere una perspectiva pragmática y vivencial.

Además, la instrucción mediante juegos promueve a los alumnos el desarrollo de habilidades interpersonales y de cooperación. Prensky (2001) señala que los juegos fomentan la colaboración en equipo, la resolución de conflictos y una comunicación efectiva. En el contexto de un juego de mesa sobre la orfebrería, los alumnos no solo aprenderían acerca de la profesión, sino que también cultivarían habilidades esenciales que son ventajosas tanto en el ámbito educativo como en el día a día. La participación en roles lúdicos, como el de un artesano o un comerciante, ofrece a los jugadores la posibilidad de vivir de manera segura y regulada aspectos de la economía, la cooperación y la toma de decisiones.

Por otro lado, el interés y la dedicación son componentes esenciales para un aprendizaje relevante por su necesaria relación instintiva humana. De acuerdo con Deterding et al. (2011), los elementos lúdicos y la gamificación en contextos educativos potencian la participación de los estudiantes al hacer las actividades más atractivas y accesibles. Esta motivación extrínseca inicial, tal como lo proponen Deci y Ryan (2000), puede convertirse en motivación intrínseca cuando los alumnos adquieren un verdadero interés por las actividades. Para un juego de orfebrería, este procedimiento podría ayudar a que los estudiantes experimenten de forma interactiva los desafíos y procedimientos vinculados a esta práctica convencional. Según Deci y Ryan (2000), el aprendizaje se torna verdaderamente eficaz cuando los alumnos experimentan un interés personal por el contenido y sienten que las tareas tienen significado y son relevantes para ellos.

La incorporación de juegos de mesa en la instrucción de habilidades como la orfebrería puede ayudar a establecer conexiones entre el conocimiento teórico y la realidad concreta. El estudio de Haskell (2001) sobre la transferencia de aprendizaje sostiene que el proceso de aprendizaje se lleva a cabo en entornos que reproducen la realidad, y los estudiantes obtienen una comprensión más profunda y duradera de las ideas. En un juego de mesa centrado en la orfebrería, los estudiantes pueden interactuar con representaciones de instrumentos,

procedimientos y recursos, lo que fomenta la asimilación del conocimiento de manera palpable. Este enfoque no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que ofrece una herramienta eficaz para reactivar el interés por la orfebrería como un patrimonio cultural de Colombia.

3.2. Hobbies y qué despiertan en las personas: Juegos de mesa y su poder transformador de los gustos

Los hobbies y actividades de ocio, como los juegos de mesa, tienen un papel central en la construcción de identidades y en la expresión de los gustos personales, tal como lo explica Pierre Bourdieu en su teoría del gusto adquirido socialmente. Bourdieu (1984) sostiene que los gustos y preferencias no son simplemente elecciones individuales, sino que están profundamente influenciados por el entorno social, la educación y las experiencias de cada persona. De este modo, el hábito de jugar juegos de mesa no solo revela las inclinaciones de una persona, sino que también contribuye activamente a la construcción de su identidad cultural y social en cualquier medio.

Para Bourdieu, los juegos de mesa pueden considerarse una forma de capital cultural, ya que fomentan habilidades y conocimientos específicos que son valorados en ciertos contextos sociales. Los juegos que promueven la estrategia, el pensamiento crítico y el conocimiento cultural permiten a los jugadores desarrollar un tipo de "distinción" que, según Bourdieu, los posiciona dentro de un sistema social de gustos y valores (Bourdieu, 1984). En el contexto de este proyecto, el uso de juegos de mesa para revivir la orfebrería colombiana también genera una conexión emocional y cultural con el oficio, lo que permite que los jugadores no solo se familiaricen con esta práctica, sino que la incorporen en su propio repertorio de gustos y experiencias a ella.

Además, los hobbies como los juegos de mesa actúan como espacios de reflexión personal y social. La práctica de estos juegos no solo es una actividad recreativa, sino que

también permite a los individuos explorar y expresar aspectos de su identidad. Según Bourdieu, los gustos asociados a los hobbies son una manifestación del habitus, un conjunto de disposiciones sociales y culturales que guían las preferencias individuales de cada sujeto (jugador). Los juegos de mesa, al ser hobbies estructurados, proporcionan un marco en el cual las personas pueden experimentar y reflexionar sobre temas de interés cultural o histórico, como es el caso de la orfebrería.

Los juegos de mesa que incorporan elementos culturales ofrecen una oportunidad única para que los jugadores desarrollen un sentido de pertenencia y conexión con las tradiciones locales. Según Jenkins (2006), los medios que permiten una participación activa del público pueden generar 'afiliaciones profundas' con el contenido, creando experiencias que van más allá del entretenimiento. Aplicando esta idea a los juegos de mesa, estos pueden actuar como herramientas efectivas para revitalizar tradiciones como la orfebrería. No solo facilitan el aprendizaje sobre el oficio, sino que también promueven su valoración como parte de la identidad cultural, conectando emocional y culturalmente a los jugadores con las prácticas tradicionales.

El poder de los juegos de mesa para definir gustos y generar identidad también se relaciona con su capacidad de crear experiencias memorables. Según Csikszentmihalyi (1990), los juegos permiten a las personas entrar en estados de "flujo", donde experimentan una profunda inmersión y disfrute en la actividad. Esta experiencia positiva se asocia con un mayor interés y apego hacia el contenido del juego, facilitando que los jugadores desarrollen un aprecio genuino por el tema tratado. En el caso de un juego de mesa sobre la orfebrería, los participantes pueden experimentar el valor de esta práctica tradicional de una manera significativa, incorporando su apreciación por el oficio en su repertorio de gustos y preferencias.

El hecho de que los juegos de mesa sirvan como una forma de capital cultural convierte a estos hobbies en herramientas efectivas para la educación patrimonial. La construcción de gustos y preferencias en torno a la orfebrería a través del juego no solo educa, sino que también genera un compromiso personal con la preservación de esta tradición, ya que los jugadores la integran en sus propios sistemas de valores y aspiraciones.

3.3. Oficios ¿Qué son y qué significan para la sociedad?

Los oficios tradicionales, entendidos como formas de trabajo manual que se transmiten por medio de la práctica y la experiencia a través de generaciones, representan un conocimiento social y cultural acumulado a lo largo del tiempo. Más allá de su dimensión técnica, los oficios encarnan saberes locales, sistemas de valores y formas de vida que configuran la identidad de comunidades específicas. Como explica Richard Sennett (2009), “el oficio no se limita a lo que uno sabe, sino a lo que uno hace con lo que sabe” (p. 9), destacando así la conexión entre el hacer y el ser, entre la técnica y la ética del trabajo bien hecho (lo cual se percibe subjetivamente).

En la sociedad contemporánea, atravesada por la automatización y la producción en masa, los oficios han sido marginados o desvalorizados frente a otras formas de trabajo consideradas más modernas. Sin embargo, su importancia persiste como forma de resistencia cultural y como alternativa sostenible que valora el detalle, la creatividad y la durabilidad. Según Tim Ingold (2013), los oficios permiten “una relación directa con los materiales y con el mundo que nos rodea, cultivando una atención cuidadosa al proceso y al entorno” (p. 21). En el contexto colombiano, los oficios artesanales como la orfebrería no solo constituyen un medio de subsistencia, sino también una manifestación de patrimonio cultural inmaterial. La UNESCO (2003) define este tipo de patrimonio como “los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural”. La orfebrería, en

particular, es parte de este legado, dado su vínculo con las cosmovisiones ancestrales, los ritos sagrados y las expresiones artísticas indígenas, como lo evidencian las culturas Muisca y Quimbaya.

Además, los oficios tienen un valor educativo y social. Al formar parte de procesos de aprendizaje intergeneracional, transmiten no solo técnicas, sino también valores como la paciencia, el respeto por el tiempo, el esfuerzo y el compromiso con la calidad. De acuerdo con Narodowski y Siede (2001), “los saberes del oficio no se enseñan solamente en un sentido técnico, sino que incluyen una ética del trabajo que se construye relacionamente” (p. 57).

Por lo tanto, revitalizar un oficio como la orfebrería a través de medios lúdicos no solo implica recuperar una técnica, sino activar un proceso de resignificación cultural. En palabras de Sennett (2009), “en el oficio hay una forma de inteligencia práctica que une la mano, el ojo y la mente en un compromiso con lo real” (p. 23), lo cual resulta especialmente relevante en el campo de la recreación, donde la creatividad, la experiencia y la apropiación simbólica son ejes centrales.

4. Metodología

4.1. Fases de la realización del dispositivo

Este proyecto se basa en una metodología cualitativa inspirada en las ideas de Bonilla y Rodríguez (2022) sobre la flexibilidad y la integración de enfoques en la investigación social. Con este marco como base, se busca profundizar en la interacción de las personas con un juego de mesa centrado en la práctica de la orfebrería colombiana. La metodología se organiza en fases. Cada una con un propósito y actividades planificadas para garantizar la implementación y evaluación del dispositivo lúdico desarrollado, aplicando un enfoque que

privilegia la comprensión del contexto (situación en la que se juega y cómo se juega) y las experiencias de los participantes (el sentir de quienes juegan).

4.2. Fase de Concepción

Propósito: Reconciliar los fundamentos del conocimiento acerca de la orfebrería colombiana y su capacidad como recurso educativo, y establecer los cimientos del diseño del juego como un instrumento para rejuvenecer la tradición cultural.

Actividades:

- Acercamiento preliminar sobre la orfebrería colombiana y sus técnicas.
- Revisión de antecedentes en el uso de juegos de mesa para la revitalización cultural.
- Definición del propósito y alcance del juego como herramienta educativa.

4.3. Fase de Diseño

Propósito: Diseñar el juego de mesa, asegurando que las técnicas y los componentes visuales representen la esencia de la orfebrería colombiana, al mismo tiempo que se garantice el resultado educativo y cautivador para los jugadores.

Actividades:

- Colaboración con personas que ejerzan el oficio orfebre, pedagogía y diseño de juegos para estructurar el contenido y la dinámica del juego.
- Desarrollo de mecánicas de juego y elementos gráficos que reflejen la estética y los valores de la orfebrería colombiana.
- Validación del prototipo por expertos antes de su implementación en los talleres, asegurando que el juego cumpla con los objetivos educativos y lúdicos establecidos.

4.4. Fase de Planificación

Propósito: Organizar y preparar todos los elementos logísticos requeridos para la ejecución exitosa del juego en los talleres, que incluyen la distribución de recursos, la planificación y la coordinación con los asistentes.

Actividades:

- Creación de un cronograma de trabajo para la producción y prueba del juego.
- Asignación de recursos, espacios y materiales para cada taller y actividad.

4.5. Fase de Pruebas: Talleres

Esta etapa se estructura en dos talleres, cada uno con metas concretas y actividades organizadas para valorar la efectividad del juego en la difusión de saberes sobre la orfebrería y en la promoción de un vínculo cultural con la profesión.

Propósito: Analizar la efectividad del juego como medio educativo y cultural, estudiando la manera en que los alumnos se relacionan con el contenido y la dinámica del juego para asegurar que se alcancen las metas de aprendizaje y vinculación cultural.

Taller 1: Contextualización sobre la orfebrería colombiana

Objetivo: Sensibilizar a los asistentes acerca de la valiosa herencia cultural, histórica y simbólica de la orfebrería colombiana como patrimonio, equipándolos para una experiencia educativa y recreativa.

Actividades

1. Charla interactiva: Historia y valor cultural de la orfebrería.

Duración: 20 minutos.

Descripción: Introducción al origen y evolución de la orfebrería en Colombia, con énfasis en culturas como los Muiscas y los Quimbayas. Se abordará la orfebrería como expresión espiritual y cultural.

Dinámica: Participación activa con preguntas al grupo sobre lo que saben o han escuchado sobre el oro y los oficios tradicionales. Espacio para compartir anécdotas o conocimientos familiares.

2. Presentación visual de piezas icónicas

Duración: 15 minutos

Descripción: Exhibición de imágenes de alta calidad de piezas como la Balsa Muisca y otras figuras precolombinas. Se resaltarán símbolos, técnicas y motivos culturales.

Dinámica: Discusión guiada para analizar significados culturales y compartir percepciones.

Materiales: Proyector, láminas impresas, pósteres o mapas históricos.

3. Introducción al juego como herramienta de preservación cultural

Duración: 10 minutos

Descripción: Presentación del juego diseñado para simular procesos reales del oficio. Se explican elementos como recolección de materiales, diseño de piezas y comercialización.

Dinámica: Reflexión sobre el rol que cada persona querría asumir en el juego (artesano, comerciante, recolector) y su importancia en la tradición.

4. Evaluación reflexiva

Duración: 15 minutos

Actividad: Discusión en grupos pequeños o reflexión escrita guiada por preguntas como:

¿Qué te llamó más la atención de la orfebrería colombiana?

¿Por qué crees que es importante conservar este oficio?

¿Cómo puede el juego ayudar a mantener viva esta tradición?

Taller 2: Prueba del juego y evaluación de satisfacción

Objetivo: Implementar el juego educativo como simulador del oficio de la orfebrería, observar aprendizajes emergentes y recoger datos sobre su impacto.

Actividades

1. Explicación de reglas y estrategias del juego

Duración: 15 minutos

Descripción: Revisión de objetivos, mecánicas y roles. Introducción de sugerencias estratégicas para optimizar el juego.

Dinámica: Espacio para resolver dudas y compartir estrategias previas.

Materiales: Manual de reglas, tablero, fichas, cartas, monedas.

2. Juego en grupo: simulación del proceso de orfebrería

Duración: 45 minutos

Descripción: Juego individual dentro del grupo. Los participantes pasarán por todas las etapas del oficio: recolección, diseño, creación y comercio.

Dinámica: Gestión de recursos y toma de decisiones en un entorno competitivo.

Materiales: Tablero, cartas de recursos, piezas de juego, fichas de monedas.

3. Observación de la experiencia

Duración: Durante todo el juego

Descripción: Observación activa de las decisiones, comprensión del oficio, estrategias y nivel de compromiso.

Materiales: Hoja de observación, notas de campo.

4. Retroalimentación grupal e individual

Duración: 20 minutos

Dinámica: Discusión guiada con preguntas como:

¿Qué parte del juego fue más interesante o difícil?

¿Cómo cambiaste tus estrategias con respecto a la jornada anterior?

¿Qué aprendiste sobre el oficio al participar en el juego?

5. Encuesta de satisfacción

Duración: 15 minutos

Descripción: Encuesta anónima sobre percepción del juego y aprendizaje.

Materiales: Formato impreso o digital

Ejemplos de preguntas:

¿Qué calificación le das al juego? Basado en tu experiencia jugando.

¿El juego te permitió aprender sobre el oficio orfebre?

¿Qué consideras que se podría mejorar o qué le agregarías o quitarías al juego?

4.6. Segmento de población para probar el dispositivo

La muestra seleccionada para probar el dispositivo estuvo compuesta por cuatro personas adultas jóvenes, dos mujeres y dos hombres, con edades entre 20 y 25 años, residentes en diversas localidades de Bogotá, Colombia. Todos los participantes habían culminado su educación media (bachillerato), y no contaban con formación profesional en orfebrería ni en carreras universitarias relacionadas. Esta decisión responde a la naturaleza del oficio, que históricamente ha sido transmitido mediante la práctica, la observación y la experiencia, más que por la educación formal universitaria (Sennett, 2009).

El equilibrio de género fue intencional, ya que se buscó captar diferentes perspectivas sobre el aprendizaje y la apropiación del oficio orfebre desde una mirada sensible a las construcciones culturales de género. Como sostiene Butler (2004), las prácticas sociales y culturales son permeadas por el género, lo cual influye en cómo se perciben, ejercen y valoran actividades como los oficios tradicionales.

En cuanto a la elección de personas con educación secundaria, se reconoce que los oficios no requieren necesariamente formación académica superior, sino que se aprenden a través del hacer, la experiencia y el contacto directo con los materiales y las herramientas.

Desde la antropología del aprendizaje, Ingold (2013) señala que “el conocimiento artesanal se transmite más por imitación y experimentación que por instrucción formal” (p. 61), lo que respalda la elección de una muestra basada en criterios empíricos más que académicos.

Por otro lado, la edad de los participantes responde a una intención de evaluar cómo las generaciones jóvenes, influenciadas por medios digitales y nuevas formas de entretenimiento, se relacionan con propuestas lúdicas que buscan revitalizar prácticas culturales tradicionales. Según Buckingham (2008), los jóvenes aprenden y se comprometen de forma más activa cuando las experiencias están mediadas por la participación y la interacción lúdica, lo cual es central en este dispositivo.

En resumen, los criterios de selección estuvieron guiados por:

- A. La posibilidad de capturar diversas perspectivas de género;
- B. La pertinencia del oficio como práctica no profesionalizante;
- C. El interés en evaluar la respuesta juvenil a experiencias de aprendizaje basadas en el juego;
- D. La necesidad de trabajar con personas externas al campo de la orfebrería para verificar el potencial educativo y cultural del dispositivo.).

5. Desarrollo de la propuesta

La propuesta nace de una preocupación compartida por personas vinculadas directamente al mundo de los oficios artesanales. En particular, surge de la observación realizada por la creadora del dispositivo, quien, a través de su cercanía con la **Escuela de Artes y Oficios Santo Domingo**, y por medio de su esposo —quien estudia en dicha institución—, identificó un problema creciente: la disminución en la matrícula de nuevos aprendices del programa técnico en orfebrería. Esta situación, más allá de lo estadístico,

revela una crisis de interés cultural en torno a uno de los oficios más antiguos e importantes del patrimonio colombiano.

Esta desafección por la orfebrería se explica, en parte, por el paradigma económico contemporáneo, en el que prima la inmediatez del beneficio financiero y la lógica de la producción en masa. Como lo advierte Richard Sennett (2009), “en las sociedades modernas, la habilidad manual y el trabajo artesanal han sido progresivamente desvalorizados frente al conocimiento técnico y abstracto, pese a su profunda relevancia cultural y humana” (p. 35). Esta lógica ha relegado a oficios como la orfebrería a los márgenes del sistema productivo, lo que representa una amenaza para su continuidad.

La propuesta, entonces, se formula como una respuesta creativa desde el campo de la recreación, entendida no solo como una práctica lúdica, sino como una forma de intervención cultural y educativa. La recreación tiene la capacidad de resignificar prácticas y conocimientos desde nuevas formas de apropiación, facilitando procesos de revitalización cultural que conecten con las juventudes desde su lenguaje y sensibilidad. Según Cortés y León (2022), “la recreación, en tanto práctica pedagógica, permite re-crear sentidos, prácticas y relaciones sociales, generando nuevas posibilidades de encuentro entre tradición y contemporaneidad” (p. 89).

El juego de mesa Auriferia no busca formar orfebres, sino sembrar en las personas una conciencia sobre la existencia, el valor y la fragilidad de este oficio. Al convertir la orfebrería en una experiencia lúdica, accesible y compartida, se abre la posibilidad de que jóvenes y adultos se familiaricen con su técnica, estética y sentido, y que, eventualmente, se interesen por conocerla más a fondo o incluso defenderla como parte del patrimonio cultural colombiano. En palabras de Huizinga (1938), “el juego no es lo opuesto a la cultura, sino una

condición que la hace posible” (p. 6), lo que valida su uso como medio para conectar con saberes ancestrales de manera significativa.

Asimismo, esta propuesta se inscribe en una crítica a la dependencia absoluta de la automatización y la estandarización de la producción, recordando que el deseo humano de crear con las manos y desde la experiencia no puede ser sustituido totalmente por máquinas. Como lo afirma Tim Ingold (2013), “hacer es pensar con las manos, y en ese proceso se cultiva una relación profunda con el mundo material” (p. 9), una relación que los oficios mantienen viva y que resulta crucial preservar.

Cabe señalar que, al posicionar la orfebrería en el campo de lo lúdico y lo simbólico, *Auriferia* cumple una función pedagógica y cultural: permite que el oficio permanezca en la memoria social, que circule como conocimiento disponible, y que sea reconocido como parte del acervo identitario del país, aún si no todos los jugadores terminan ejerciéndolo. En ese sentido, la propuesta no solo busca proteger un oficio, sino reactivar su significado como una forma de resistencia creativa y de afirmación cultural en tiempos de homogeneización global.

6. Guía de uso del dispositivo individual o colectivo (objeto electrónico, cuento, juguete, juego, documental, etc).

6.1 Descripción de la mecánica del dispositivo.

Auriferia es un juego competitivo de 2 a 4 jugadores que combina mecánicas de gestión de recursos, producción por etapas, mejoras progresivas y selección táctica de acciones. Situado en un universo mágico de orfebres animales, cada participante tiene que exhibir su habilidad realizando tareas y potenciando su taller para obtener el reconocimiento requerido y transformarse en el orfebre más destacado.

El mecanismo principal del juego es la producción en secuencia. Cada trabajo de joyería (como collares, coronas o brazaletes) necesita seguir una serie específica de procedimientos orfebres, tales como martillado, templado, repujado, montaje y fundición.

Cada método necesita grados de experiencia concretos para su implementación. Los jugadores necesitan organizar sus acciones con meticulosidad, pues no lograrán finalizar un entrenamiento si no poseen el nivel necesario en cada técnica necesaria. Las técnicas se optimizan mediante puntos de reconocimiento y se ilustran de manera física en el taller a través de fichas insertables.

Cada jugador dispone de un taller individual que puede adaptar durante el transcurso del juego. El taller cuenta con un lugar para almacenar recursos, llevar a cabo la producción y estructurar las mejoras técnicas. A un costado del tablero, el jugador tiene un mini árbol de habilidades donde puede invertir puntos de prestigio en mejoras estratégicas, divididas en 5 rutas combinables:

- Producción eficiente.
- Reducción de costos.
- Maestría técnica.
- Comercio avanzado.
- Flexibilidad de acciones.

Estas mejoras no solo modifican las reglas del juego para el jugador, sino que también definen su estilo de juego hacia el final de la partida.

Los materiales principales —oro, tumbaga y plata— se obtienen mediante un dado D4, donde cada cara representa un material, y una de ellas permite elegir libremente. Esta mecánica introduce un pequeño componente de azar controlado, que se balancea con habilidades que permiten relanzar el dado o cambiar materiales.

Además, el juego incluye una fase de comercio abierto donde los jugadores pueden negociar libremente materiales y favores. Algunas mejoras y habilidades permiten incluso intercambiar con el suministro o realizar intercambios especiales.

Cada ronda comienza revelando un evento global que afecta a todos los jugadores. Estos eventos pueden ser positivos o negativos, nunca mixtos, y agregan dinamismo a la partida.

Algunos ejemplos son:

- "Demanda Inesperada": los encargos básicos otorgan +1 punto.
- "Inflación del Oro": los encargos que usan oro requieren un material extra.

También existen eventos raros que solo se mezclan una vez por partida, lo que añade un toque de incertidumbre memorable.

El juego también tiene una mecánica donde cada ronda se divide en fases fijas:

- Evento de ronda
- Extracción de materiales
- Producción
- Comercio
- Mejoras
- Fin de ronda

Los jugadores realizan sus acciones en orden de turno, pero la producción está limitada por el tiempo necesario para completar cada técnica. Los encargos más complejos requieren más turnos, pero también otorgan más puntos.

El juego termina cuando un jugador alcanza una cantidad objetivo de puntos de prestigio (por ejemplo, 15). Sin embargo, al final se otorgan bonificaciones por:

- Más encargos completados
- Más mejoras desbloqueadas
- Mayor cantidad de materiales al final

Esto abre la posibilidad a victorias sorpresivas, manteniendo la tensión hasta el final.

Auriferia ofrece una gran rejugabilidad gracias a:

- La variabilidad de encargos
- La libertad de caminos en el árbol de habilidades
- Las combinaciones de eventos y personajes con habilidades únicas

Cada partida puede ser diferente según las estrategias, el orden de eventos y las decisiones de comercio e inversión.

6.2 Reglamento

6.2.1 Objetivo del juego

En *Auriferia*, los jugadores compiten por convertirse en el orfebre más prestigioso, cumpliendo encargos, mejorando su taller y perfeccionando sus técnicas. El primer jugador en alcanzar la cantidad de prestigio objetivo activa el final del juego, y quien tenga más prestigio al final es el ganador.

6.2.2 Componentes

- 1 tablero central de prestigio y eventos
- 4 tableros de jugador (talleres personales)
- 40 cartas de encargo (15 básicas, 15 medias, 10 avanzadas)
- 20 cartas de evento (10 positivas, 10 negativas)

- 6 cartas de evento raro (solo se usa 1 por partida)
- 60 fichas de materiales (20 oro, 20 tumbaga, 20 plata)
- 50 fichas de prestigio (valores de 1, 5 y 10)
- 1 dado D4 de extracción
- 60 fichas de mejora técnica (15 por jugador)
- 4 fichas de personaje (Tingua, Chigüiro, Tigrillo, Oso)

6.2.3 Preparación del juego

1. Coloca el tablero central en el centro con las cartas de evento boca abajo.
2. Baraja las cartas de encargo y reparte 3 a cada jugador. El resto queda como mazo.
3. Cada jugador elige un personaje y recibe un tablero de taller, su set de mejoras técnicas y una ficha de personaje para el marcador de prestigio.
4. Cada jugador lanza el dado de extracción y toma los materiales indicados.
5. Inserta 1 carta de evento raro en el mazo de eventos y baraja.
6. Todos colocan su ficha de personaje en el espacio 0 del marcador de prestigio.
7. Se determina aleatoriamente el jugador inicial.

6.2.4 Cómo se juega

El juego se desarrolla en rondas. Cada ronda tiene 6 fases que todos los jugadores realizan en orden:

1. Evento de ronda

Revela la primera carta del mazo de eventos y resuelve su efecto. El evento dura solo durante esa ronda.

2. Extracción de materiales

Cada jugador lanza el dado D4 una vez y toma el material indicado. Si obtiene la cara de "material a elección", elige uno de los tres tipos.

3. Producción en el taller

Los jugadores utilizan materiales y aplican sus técnicas para avanzar en sus encargos. Cada técnica utilizada toma 1 turno, a menos que esté mejorada.

- Para completar un encargo se deben cumplir sus requisitos (material correcto y niveles mínimos en las técnicas indicadas).
- Los encargos requieren entre 3 y 9 turnos para completarse.
- Al completarlo, el jugador gana los puntos de prestigio indicados.

4. Comercio

Los jugadores pueden negociar entre sí libremente. También pueden usar habilidades o mejoras para intercambiar con el suministro si las tienen.

5. Mejoras

Los jugadores pueden gastar puntos de prestigio para:

- Mejorar técnicas (hasta nivel 3 por técnica)
- Comprar mejoras del árbol de habilidades (también hasta nivel 3 por ruta)

Los costos aumentan progresivamente con cada mejora comprada.

6. Fin de ronda

- Los jugadores ajustan su almacenamiento si exceden el límite de materiales. (El límite es de 9)
- Cada jugador repone su mano de encargos hasta tener 3 cartas.
- Inicia una nueva ronda.

6.2.5 Final del juego

La partida termina cuando un jugador alcanza 50 puntos de prestigio. Se completa la ronda actual y luego:

- Se otorgan puntos adicionales por logros:
 - +5 puntos al jugador con más encargos completados.
 - +5 puntos al jugador con más técnicas mejoradas.
 - +1 punto por cada material sobrante al final del juego.

Quien tenga más puntos de prestigio al final es declarado **Maestro Orfebre de Auriferia**.

6.2.6. Habilidades de personaje

Cada personaje tiene una habilidad pasiva (permanente) y una activa (de un solo uso por juego). Estas habilidades modifican aspectos del juego como producción, almacenamiento, intercambio o efectos de eventos. Consulta la hoja de personaje para detalles.

6.2.7 Árbol de habilidades

Cada jugador puede desbloquear mejoras que otorgan ventajas permanentes. Las mejoras están organizadas en 5 rutas:

- Maestría orfebre.
- Producción eficiente.
- Manejo de recursos.
- Comercio avanzado.
- Flexibilidad operativa.

Cada ruta tiene 3 niveles. Solo se puede avanzar al siguiente nivel si el anterior ha sido desbloqueado. Puedes desbloquear habilidades de otras ramas de manera simultánea.

6.2.8 Eventos

Hay eventos positivos, negativos y uno raro por partida. Los eventos alteran reglas o situaciones durante una ronda completa. Los efectos son iguales para todos los jugadores.

Para más ejemplos, consulta la hoja de referencia rápida incluida en el juego.

6.3 Inventario o instrumentos que componen el dispositivo

A. Tableros:

1. Tablero Central (x1): Pista de puntuación de prestigio (0 a 50), zona para mazo y descarte de eventos y espacio para mostrar el evento activo de la ronda.

2. Tableros de Jugador (x4): Área de almacenamiento de materiales (espacios delimitados), espacios para insertar mejoras de técnica (5 técnicas × 3 niveles), mini árbol de habilidades (5 rutas × 3 niveles) y zona para colocar encargos en proceso.

B. Cartas

1. Cartas de Encargo (x40): Clasificadas por dificultad que son 15 básicos, 15 medios y 10 avanzados. Cada carta contiene: tipo de pieza (brazalete, collar, etc.), material requerido,

técnicas y niveles necesarios. dificultad (turnos), recompensa (prestigio) y categoría (Básico, Medio, Avanzado)

2. Cartas de Evento (x26): 10 eventos positivos, 10 eventos negativos y 6 Eventos Raros (solo 1 se mezcla por partida). Cada carta contiene: Nombre del evento, tipo (positivo, negativo, raro) y efecto claro y directo

C. Fichas

1. Fichas de Materiales (x60): Oro \times 20 (amarillo dorado), tumbaga \times 20 (rojo cobrizo), plata \times 20 (gris brillante).

2. Fichas de Puntos de Prestigio (x50): 1 punto \times 30, 5 puntos \times 15 y 10 puntos \times 5.

3. Fichas de Mejora de Técnicas (x15 \times 4 jugadores = 60 fichas). Cada jugador necesita: Martillado (niveles 1, 2, 3), templado (niveles 1, 2, 3), repujado (niveles 1, 2, 3), ensamblado (niveles 1, 2, 3) y fundición (niveles 1, 2, 3). Total: 15 fichas \times 4 jugadores = 60 fichas

D. Dados

Dado D4 (x1): Caras: oro, tumbaga, plata y material a elección

E. Otros Elementos

1. Fichas de personaje y marcadores de posición (x4): La Tingua comerciante, El Chigüiro nómada, El Oso de anteojos de oro y el Tigrillo de a prisas.

2. Hojas de referencia rápida (x4): Con resumen de fases de turno, iconografía, habilidades y efectos de eventos.

7. Análisis de intervención

La intervención se llevó a cabo en la ciudad de Bogotá, Colombia, en el hogar de la autora del presente trabajo, donde se adecuó un espacio propicio para la interacción lúdica. Se garantizó un ambiente cómodo y relajado, con refrigerios y dinámicas de conversación, de modo que la experiencia fuera lo más cercana posible a una sesión espontánea de juego. Esta estrategia buscó reducir la paradoja del observador, es decir, la alteración del comportamiento de los participantes por saberse observados, tal como advierte Rosenthal (2002) sobre los sesgos en entornos experimentales.

Durante la intervención se implementaron los talleres previamente estructurados: la introducción a la orfebrería colombiana, la explicación del juego, y la sesión de juego colectivo. Posteriormente, se realizó una entrevista grupal dirigida por el diseñador del juego y una encuesta individual.

Los resultados muestran una recepción muy positiva del dispositivo. Todos los participantes calificaron el juego con un 4 sobre 5, afirmaron haber aprendido sobre el oficio orfebre, y destacaron elementos tanto técnicos como simbólicos del mismo. Se observó que los jugadores lograron apropiarse de conceptos como taller, prestigio, materiales y técnicas, así como la noción de escasez, intercambio y cooperación, lo que sugiere una comprensión transversal entre lo lúdico y lo educativo. Este tipo de transferencia, como señala Haskell (2001), se logra cuando los entornos de aprendizaje emulan situaciones reales de forma significativa.

Los testimonios recogidos reflejan que los jugadores reconocieron dificultades en el manejo simultáneo de múltiples variables del juego (materiales, técnicas, rondas), pero que esto a su vez fomentó el pensamiento estratégico, la colaboración y la comprensión del oficio. Se destacó la riqueza del comercio simbólico y el valor de trabajar en comunidad, lo que

derivó en reflexiones más amplias sobre la competencia individualista frente a la colaboración, incluso en contextos formativos.

Desde el punto de vista afectivo y simbólico, el juego fue percibido como una oportunidad para imaginar la práctica artesanal en un contexto real. Conceptos como tumbaga o técnica de fundición fueron recordados por los jugadores como aprendizajes significativos. Además, se valoró el enfoque del juego como espacio de aprendizaje cooperativo, donde el éxito no depende de “ganar”, sino de comprender y navegar las dinámicas culturales y sociales del oficio.

8. Posibles mejoras

A partir de la observación directa, los comentarios de los participantes y las encuestas aplicadas, se identificaron varias oportunidades de mejora para futuras iteraciones del dispositivo Auriferia. Las siguientes sugerencias se derivan del análisis reflexivo de la experiencia:

8.1. Reducción del número de rondas necesarias para completar encargos: Se

evidenció que el número actual de turnos por técnica puede generar una sensación de lentitud o estancamiento en el flujo del juego. Se sugiere que cada técnica requerida represente una única ronda para agilizar la dinámica, especialmente durante las primeras etapas del juego.

8.2. Inicio con cartas de encargo básico: Los jugadores manifestaron que comenzar con encargos de dificultad media o alta sin haber desarrollado previamente sus habilidades generaron frustración. Iniciar exclusivamente con cartas básicas podría permitir un aprendizaje progresivo y mejor experiencia de entrada.

8.3. Recompensas al final de ronda: Se propuso que, al final de cada ronda, todos los jugadores reciban un punto de material de cada tipo como estímulo. Esto podría compensar la escasez de recursos y promover el comercio entre jugadores.

8.4. Visualización clara del progreso: Las dificultades para hacer seguimiento al avance en las técnicas y a la duración de cada encargo sugieren que se podrían incorporar marcadores visuales o fichas auxiliares que indiquen las rondas transcurridas por técnica, facilitando la gestión del taller personal.

8.5. Mayor claridad en la iconografía y estética: Algunos jugadores señalaron que incorporar imágenes alusivas a piezas específicas de orfebrería (collares, coronas, brazaletes, etc.) haría más atractiva y clara la identificación de cada encargo y su nivel de dificultad.

8.6. Fortalecimiento del aprendizaje terminológico: Aunque los participantes sí adquirieron vocabulario del oficio, sugirieron incluir una pequeña guía o glosario visible durante el juego que refuerce los términos clave y ayude especialmente a nuevos jugadores.

Estas mejoras no sólo buscan optimizar la experiencia lúdica, sino también fortalecer el potencial educativo y cultural del juego. Tal como señala Gee (2003), un buen juego educativo permite a los jugadores experimentar sistemas complejos de manera intuitiva, generando significados que permanecen más allá del tiempo de juego.

9. Conclusiones

9.1. Cumplimiento del objetivo general

La creación y puesta en marcha del juego de mesa *Auriferia* posibilitó alcanzar de forma holística el propósito principal del proyecto: Promover el interés por el arte de la

orfebrería en Colombia a través de la creación de un aparato recreativo, desde una perspectiva educativa, lúdica y cultural. Mediante la experiencia lúdica, se consiguió despertar en los jugadores una verdadera inquietud hacia el oficio, además de una comprensión simbólica y técnica de algunos de sus componentes esenciales. El juego no solo se desempeñó como un instrumento de diversión, sino también como un enlace hacia el entendimiento de un saber convencional a menudo ignorado.

9.2 Cumplimiento de los objetivos específicos

Respecto a los objetivos específicos, se consiguió replicar procedimientos fundamentales de la orfebrería como la recolección de materiales, la elección de técnicas, la elaboración de tareas y el desarrollo gradual de habilidades. Estos componentes se ilustraron de manera comprensible, dinámica y acorde con la lógica lúdica. Además, la evaluación a través de cuestionarios e intervenciones en grupo evidenció que los participantes no solo entendieron los conceptos fundamentales, sino que también meditaron acerca de la complejidad del oficio y su importancia cultural. El feedback obtenido fue sumamente positivo, tanto en aspectos de juego como de aprendizaje.

9.3. La orfebrería como práctica cultural en riesgo

Uno de los descubrimientos más relevantes es el hallazgo de que, aunque las artes tradicionales como la orfebrería han disminuido su relevancia en la cultura actual, todavía hay un potencial para resignificarlas mediante tácticas innovadoras. Los jugadores comprendieron la relevancia de preservar estos conocimientos, no solo como método manual, sino como componente del legado cultural que relata la historia, identidad y creatividad de las comunidades. La simulación de dificultades auténticas del oficio, tales como la falta de

materiales o la importancia del trabajo manual en comparación con la producción industrial, facilitó una reflexión crítica acerca de la economía, la cooperación y la sostenibilidad.

9.4. El juego como herramienta pedagógica no convencional

Esta vivencia evidencia que el juego de mesa puede ser un recurso potente para procesos de enseñanza-aprendizaje, particularmente en asuntos donde la educación formal no siempre consigue vincularse con la atención del público. Según Gee (2003), se confirma que los juegos adecuadamente diseñados proporcionan ambientes propicios para el aprendizaje activo, dado que posibilitan al jugador experimentar, probar, realizar errores y construir significados. *Auriferia* evidencia que se puede adquirir conocimientos sobre oficios sin la necesidad de recurrir a modelos de enseñanza convencionales, lo que permite la introducción de propuestas educativas alternativas.

9.5. La recreación como campo de innovación social y cultural

El diseño y ejecución de *Auriferia* reafirman el rol fundamental de la recreación como disciplina transformadora. A través de sus metodologías lúdicas, creativas y sensibles al contexto, la recreación permite intervenir en problemáticas sociales complejas como la pérdida del valor de los saberes tradicionales. Lejos de ser una práctica exclusivamente orientada al ocio, la recreación se presenta aquí como un vehículo de conciencia, memoria y acción cultural. El trabajo realizado ofrece un ejemplo claro de cómo los profesionales del campo pueden diseñar propuestas pedagógicas significativas que contribuyan a la educación patrimonial, el fortalecimiento de la identidad y la participación comunitaria.

9.6. Aprendizajes emergentes y posibilidades de futuro

Durante el proceso, se reconocieron numerosos aprendizajes emergentes que superan los objetivos iniciales. Dentro de estos, sobresale la oportunidad de promover vínculos horizontales y colaborativos entre los jugadores, eliminando las dinámicas de competencia y jerarquía frecuentemente vistas en entornos educativos. Asimismo, se percibe la capacidad de Auriferia para ser reproducido, modificado y ampliado, tanto en centros educativos como culturales. Su costo reducido, capacidad de adaptación portátil y versatilidad temática lo hacen un recurso adaptable para diversos públicos. En versiones futuras, es posible incluir mejoras técnicas, visuales y narrativas que mejoren aún más la experiencia educativa y fortalezcan su efecto cultural.

9.7. Limitaciones del estudio y proyecciones

Aunque los resultados son alentadores, es importante reconocer ciertas limitaciones. La muestra fue reducida y localizada, lo que impide hacer generalizaciones amplias sobre su impacto. No obstante, el carácter cualitativo del desarrollo del dispositivo lúdico y la riqueza de los datos obtenidos permiten validar la experiencia como significativa. Para próximas etapas, se recomienda ampliar la muestra, incorporar perspectivas interdisciplinarias y explorar el uso del juego en distintos entornos (como ferias artesanales, museos o bibliotecas comunitarias). La inclusión de orfebres reales en el proceso de co-creación también puede enriquecer el contenido del dispositivo y fortalecer su legitimidad cultural.

10. Referencias bibliográficas

Álvarez, J. (2015). Diseño de un juego de mesa de estrategias basado en la cultura de la mama negra para difundir la tradición en la colectividad latacungueña en el periodo 2014 - 2015 [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi].

<https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2938>

Arturo-Insuasty, G. (2016). Aporte a la preservación de la tradición oral a través de la adaptación de Mitos y Leyendas a un Juego de Rol. Estudio de caso: Espantos, juego de rol sobre mitos y leyendas del departamento de Nariño en Colombia. - Sistema Institucional de Recursos Digitales - Universidad de Nariño. 2do Coloquio de Estudios Sobre Juegos de Rol, México. <https://sired.udenar.edu.co/6081/>

Bourdieu, P. (1984). La distinción: una crítica social del juicio del gusto. *Paris, Francia: Minuit.*

Buckingham, D. (2008). Youth, identity, and digital media. MIT Press.

Butler, J. (2004). Undoing Gender. Routledge.

Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Economica USA.

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 10 mayo). *Juego de cartas coleccionables*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre.

https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_cartas_coleccionables#:~:text=La%20principal%20caracter%20ADstica%20de%20un,el%20palo%20y%20la%20numeraci%C3%B3n.

- Colombia: Patrimonio Orfebre del Mundo / Marca País Colombia. (2023, 29 marzo).
- Colombia: El País de la Belleza. <https://qa.colombia.co/cultura-colombiana/colombia-patrimonio-orfebre-del-mundo/>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Cortés, G. & León, A. (2022). *Aproximaciones al campo de la recreación en Colombia* [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/18115>.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deci, E., & Ryan, R. (2000). El " qué " y el " por qué " de los objetivos: las necesidades humanas y la autodeterminación de la conducta. *Psychological Inquiry*, 227-268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la alegría: definiendo la " gamificación. In *Actas de la 15ª conferencia académica internacional MindTrek: Visualizando entornos mediáticos futuros*
- Eduardo, C. C. A. (2021). Diseño de juegos de mesa a partir de la reinterpretación de juegos tradicionales del Ecuador. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11088>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Haskell, R. (2001). *Transfer of Learning: Cognition, Instruction, and Reasoning*. Academic Press.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Londoño, E. (2003). *Guatavita: el pasado en juego*. Biblioteca Virtual Miguel De Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra/guatavita-el-pasado-en-juego-920511/>

Narodowski, M., & Siede, I. (2001). La escuela en la cultura. Miño y Dávila Editores.

Nosotros / Azahar Juegos. (s. f.). Azahar Juegos. <https://www.azaharjuegos.com/nosotros>

Ordenar

Prensky, M. (2001). Aprendizaje basado en juegos digitales. *Computadoras en el entretenimiento (CIE)*

Sennett, R. (2009). El artesano. Anagrama.

Torres, M. (2015). Yacuara [Tesis de pregrado, Universidad de Nariño].

<https://sired.udenar.edu.co/1164/>

Torres, S. M. (2006). CHILOÉ y LOS DILEMAS DE SU IDENTIDAD CULTURAL ANTE EL MODELO NEOLIBERAL CHILENO: LA VISIÓN DE LOS ARTISTAS e INTELLECTUALES. *Alpha*, 23. <https://doi.org/10.4067/s0718-22012006000200002>

UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. París.

Universidad Pedagógica Nacional. (2010, abril). *DOCUMENTO ELABORADO POR EL EQUIPO DE PROFESORES DE LA LICENCIATURA EN RECREACIÓN PARA EFECTOS DE LA RENOVACIÓN DE REGISTRO CALIFICADO*.

Welcome to the World of CATAN | Home | CATAN. (s. f.). <https://www.catan.com/>

Imágenes

1. Abuela co: Foto del autor (2021) <https://www.semana.com/actualidad/articulo/un-legado-para-el-mundo-que-se-convirtio-en-juego-de-mesa/202340/>
2. El Principio Dorado: Foto del autor (2021).
3. Neo-Dorado: Foto del autor (s.f)
4. 24h: Foto del autor (2019)

5. Tzolki-El Calendario Maya: Foto del autor (2012)

11. Anexos

Anexo A. Transcripción de la retroalimentación grupal

Aleck (Diseñador de juegos): Hola. Bueno, entonces. Ya hicimos él. Ya probamos el juego. Entonces vamos a responder. Tres preguntas por turnos. En lo posible pues. Puse una voz alta para que se logre escuchar. Y demás. Las tres preguntas son. ¿Qué parte del juego fue la más interesante y difícil? ¿Cómo cambiaría sus estrategias del primer juego a juegos futuros? ¿Y que aprendiste o si aprendiste de plano acerca de cualquier cosa de la orfebrería? , ya no necesariamente que sepas cómo fabricar algo, sino como si aprendiste terminología, tal vez algo sobre técnica, lo que sea entonces te doy la palabra Valentina.

Valentina (Jugadora 1): ¿Todas las preguntas al tiempo? o una, dos tres.

Aleck (Diseñador de juegos): Vamos hablando de la primera, sí.

Valentina (Jugadora 1): La parte más interesante fue para mí la compra de materiales, pero también es difícil tener en cuenta los materiales que se necesitan para encargos futuros entonces eso es chévere, pero a la vez demora más el juego, pero me gustó tener que usar el capitalismo para, para hacer algo con las fichas y los materiales.

Jugador 2 (Mocca): La parte más interesante y o difícil fue que me gustó fue como, o sea, como, era como, o sea ha tocado como hacer como muchas rondas, para terminar una sola técnica. Entonces es como que se vuelve muy largo el juego, Entonces es como muy monótono. Eso es como lo más difícil, es que me pareció el juego así, Y pues teniendo en cuenta eso pues no podíamos hacer como como comerciar entre nosotros porque estábamos pendientes en completar primero como el tablero.

Shenoa (Jugadora 3): Bueno yo opino que lo más difícil era como ir midiendo a ver como los puntos que uno tenía y a la vez las mejoras, y también tener en cuenta como en que ronda iba de cada o sea cada encargo porque pues obviamente a uno se le olvidaba porque se distraía como con las mejoras o con los materiales que necesitaba para las otras y no sabía ya cuántas rondas llevaba el material en el mismo sitio y se le olvida a uno como moverlo o saber si ya lo puede mover o no. Entonces lo que decíamos ahorita sería como chévere que solamente fuera como una ronda por cada material y ya.

Aleck (Diseñador de juegos): Entonces la siguiente pregunta es si jugaras de nuevo, ¿qué cambiarías de tu estrategia pasada?

Valentina (Jugadora 1): Ponerle más atención a las mejoras y a los materiales de los compañeros como aprender a comerciar mejor los bienes y buscarle más provecho a las mejoras que tenemos en el árbol de habilidades. También conocer más ya con la terminología no tengo que estar preguntando ¿qué es un intercambio?, ¿qué es prestigio? ¿qué es técnica?, ¿qué es mejora? ¿qué es taller?

Jugador 2 (Mocca): Sí, porque uno digamos ¿cómo se llama esto?

Aleck (Diseñador de juegos): Árbol de habilidades.

Jugador 2 (Mocca): El panel de habilidades fue como muy muy XD porque pues como que no tienes el tiempo de poner la atención y era como bueno y el punto de prestigio como que a veces me olvidaba que era, que es esto, entonces sí pues ya era como eso no sé.

Shenoa (Jugadora 3): Pues yo creo que mi estrategia estuvo perfecta, por eso gané. Entonces como que sí tener en cuenta que lo importante es como mejorar las habilidades, o sea, completar primero las mejoras para uno ya poder agarrar los encargos que sea, y poder adquirir los puntos pues para ganar.

Jugador 2 (Mocca): No podías hacer Nada

Shenoa (Jugadora 3): Si no tenías los niveles, exacto.

Valentina (Jugadora 1): Y si no tienen los niveles, no tienen puntos. Entonces es más difícil arrancar. Ya con todo mejorado, pues uno arranca un poco.

Shenoa (Jugadora 3): Sí.

Valentina (Jugadora 1): Pero el arranque cuesta.

Shenoa (Jugadora 3): Porque digamos la primera ronda fuera solamente con básicos.

Jugador 2 (Mocca): Sí, exacto. La primera ronda fuera solo con cartas de...

Aleck (Diseñador de juegos): Ok, listo. ¿Y qué aprendiste sobre el oficio orfebre? Cualquier cosa. O sea, realmente un aprendizaje no necesariamente tiene que ser como algo complejo o algo así, sino hay diferentes formas de aprendizaje. Entonces, ¿qué aprendiste? que tal vez te acordarías ahora y tal vez jugaras en un futuro pues de qué forma te ayudaría el haber aprendido esas cosas para jugar.

Valentina (Jugadora 1): Digamos nosotros molestamos mucho entre nosotros con los materiales, pero en la vida real pues si hay escasez de materiales o si son muy caros y si es difícil para un orfebre tener todos los materiales para una misma hora y el pago por esta hora no va a ser el adecuado seguramente, likely. Entonces siento que, si uno se aprende sobre ese intercambio de bienes con los demás de que también el juego no es una competencia en cierto punto de material, sino convivir con el otro para llegar y que a todos nos funcione los materiales que tenemos, que no tenemos acceso a todos al mismo tiempo.

Jugador 2 (Mocca): Exacto, incluso en el juego se ve así y también en la vida real también se ve eso como escasez de ciertos materiales, entonces en la vida real si comerciarían más entre ellos, porque tú tienes más esto y yo tengo más esto, entonces hagamos un trato así para

porque necesito esto y esto y lo otro, entonces sí se aprende como mucho eso y sí, básicamente eso.

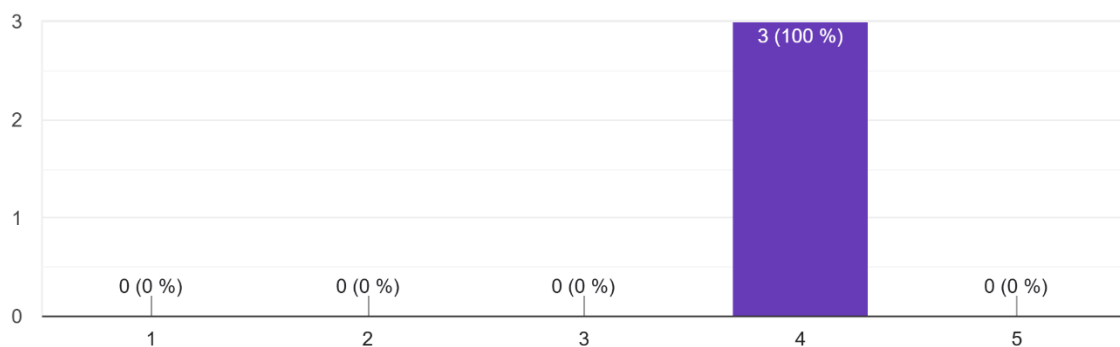
Shenoa (Jugadora 3): Pues yo creo que lo de la terminología del Tumbaga que de pronto no es algo que me va a servir a mí en mi vida cotidiana, pero pues ya es algo que aprendí del juego y entonces que nos regamos entonces pues yo creo que esos son como aprendizajes significativos que adquirimos con el jueguito.

Valentina (Jugadora 1): Yo también quiero agregar que, acerca de cuando uno está estudiando para algo, a veces ciertos docentes, no todos, ciertos docentes nos hacen, nos inculcan que nuestros compañeros son nuestros enemigos, nuestra competencia. Pero en realidad en el juego se puede ver que todos estamos en la misma área y todos nos debemos ayudar entre todos. Siento que es una enseñanza que nos deja el juego.

Jugador 2 (Mocca): Exacto, porque en el juego también dice como, en esta rama es como hay cosas negativas para afectar a tu conflicto. también sí.

Anexo B. Resultados encuestas post-juego.

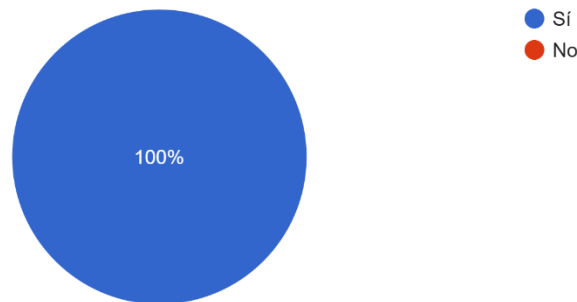
¿Qué calificación le das al juego? Siendo 1 Malo y 5 Excelente
3 respuestas



Gráfica 1. Calificación cuantitativa del juego.

¿El juego te permitió aprender sobre el oficio orfebre?

3 respuestas



Gráfica 2. Pregunta sobre aprendizajes del juego.

¿Qué le quitarías o agregarías al juego? ¿Cuál es tu opinión al respecto?

3 respuestas

La cantidad de rondas que tiene que pasar un encargo en el taller que sea una por habilidad

Le agregaría que , al final de ronda obtener 1 punto de material de cada uno , & para formar las piezas se limitará a 1 punto por técnica para completarlo

La cantidad de turnos no sea equivalente al nivel de técnica. Imágenes alusivas a piezas específicas harían más llamativa y sería mas clara la dificultad de cada encargo

Gráfica 3. Posibilidades de mejora.

Anexo C. Experimentaciones gráficas y estéticas para un posible desarrollo



Ilustración 9. Experimentación con IA.



Ilustración 10. Experimentación con IA.

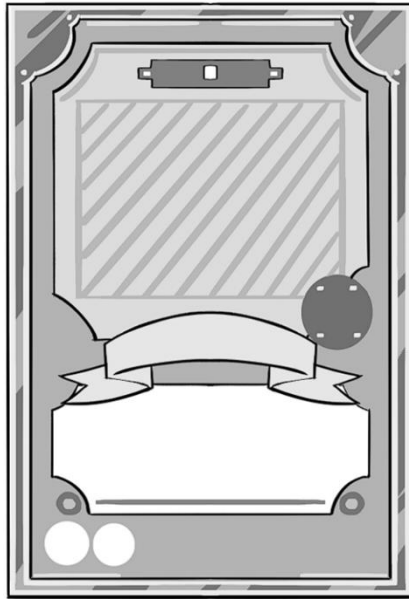
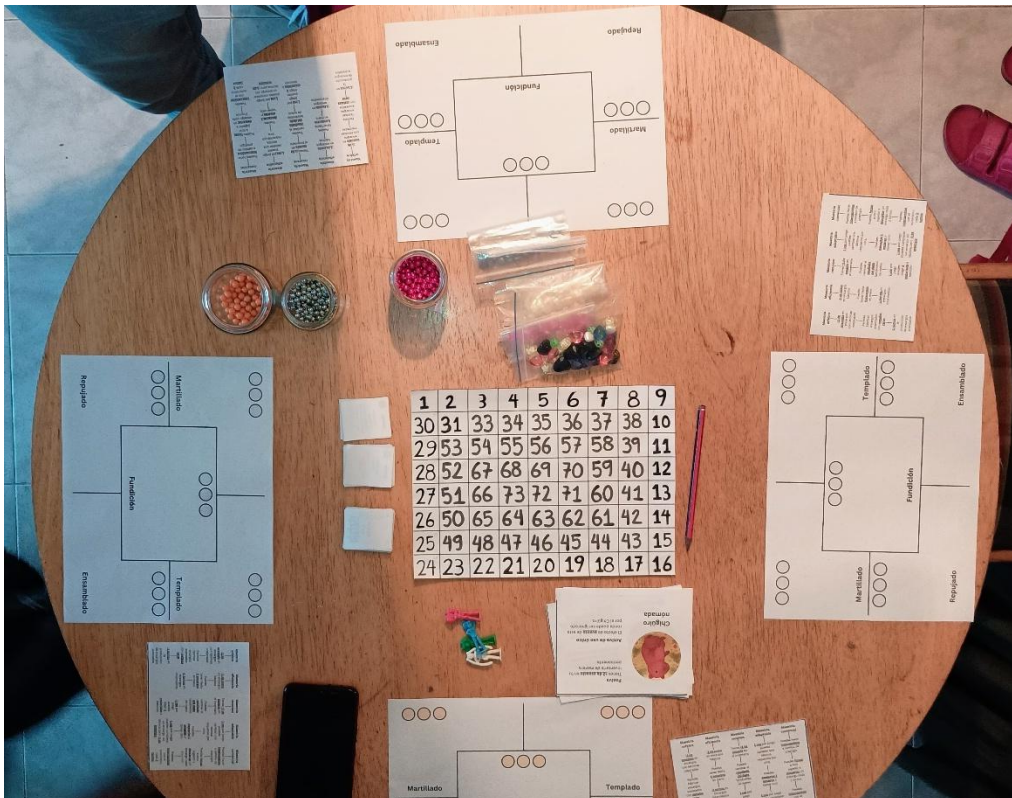


Ilustración 11. Carta de encargo diseñada por David González.

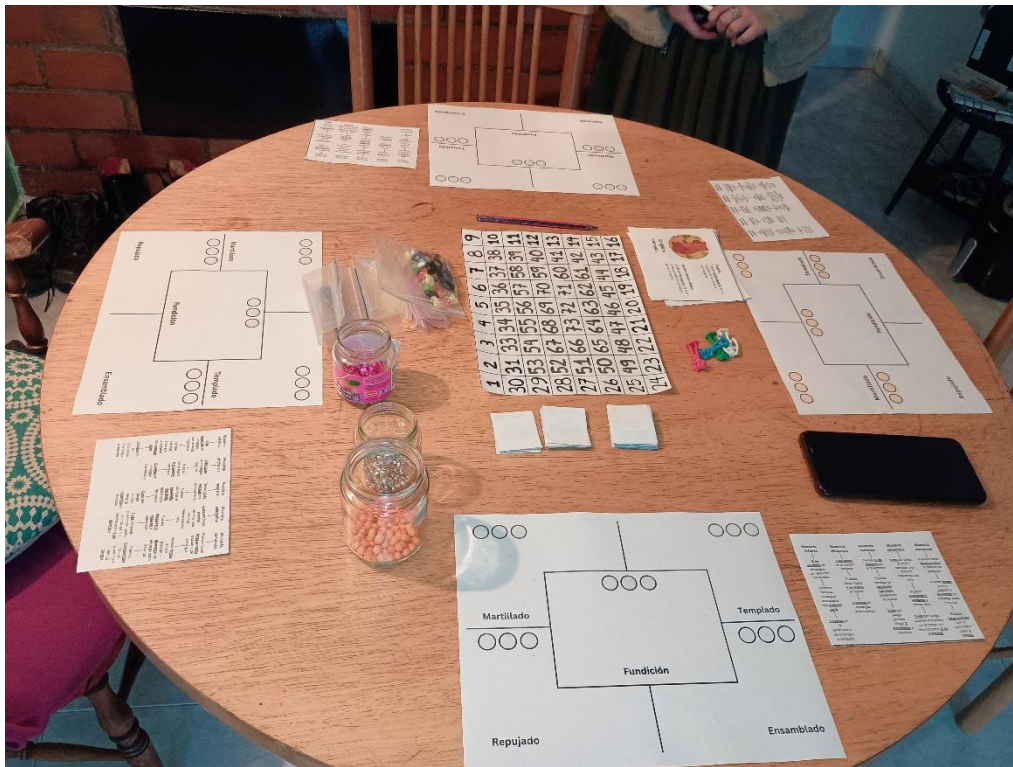
11.1. Anexos fotográficos del dispositivo

11.1.1. Dispositivo físico

Vista aérea del dispositivo



Vista de picado



11.2. Anexos de la intervención



Intervención 1. Explicación del oficio orfebre durante el taller 1.



Intervención 2. Explicación del oficio orfebre durante el taller 1.



Intervención 3. Explicación de las reglas del juego.



Intervención 4. Explicación de las reglas del juego.



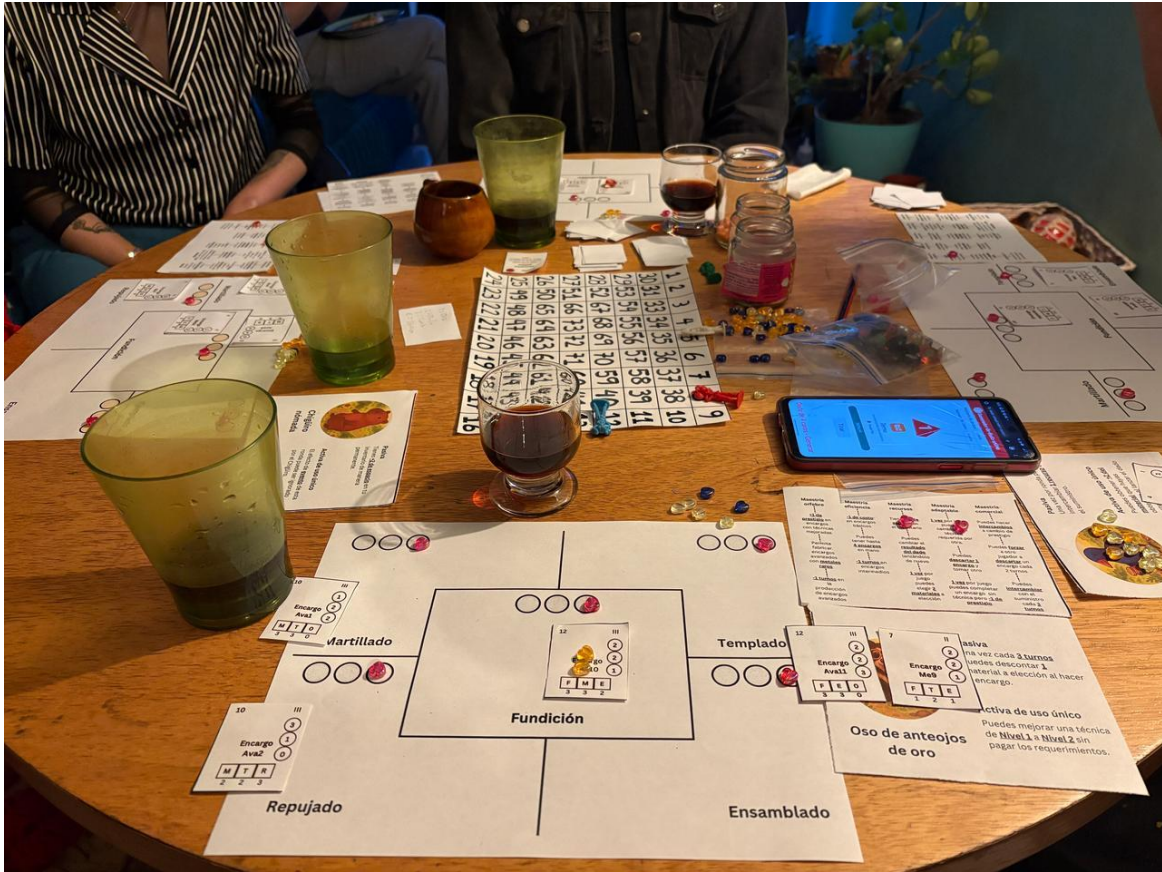
Intervención 5. Mid-game del juego de mesa.



Intervención 6. Mid-game del juego de mesa.



Intervención 7. Late-game del juego de mesa.



Intervención 8. End-game del juego de mesa.