

## Proyecto Final Creación de un juego de mesa

**Nombre:** Yosimar Rodríguez. 8-798-496

**Materia Presencial:** Psicología Industrial y organizacional.

**Nombre:** Los Guerreros de la salud mental

### 1- Diseñar la forma del tablero:

El juego no tiene tablero como un juego tradicional, pero si tiene un tablero para ordenar sus piezas o cartas de diferentes colores.

- 1- **La corporación:** Deck de 100 o más cartas, con los retos o dificultades que deben responder los participantes. Cada reto culminado se pinta en una pila de descarte para evitar que se repita.
- 2- **Estrategias o respuestas:** decks individuales de 30 cartas aproximadas con las posibles respuestas a los retos.
  - a. **Reporte:** Si se utiliza esta característica, los participantes deben mostrar una solución creativa utilizando un reporte para responder al reto propuesto.
  - b. **Capacitación:** Si se utiliza esta característica, los participantes deben mostrar una solución creativa utilizando una capacitación para dar respuesta al reto.
  - c. **Reunión:** Si se utiliza esta característica, los participantes deben mostrar una solución creativa utilizando una reunión para dar respuesta al reto.
- 3- **Dados:** dado de 20 lados para movilizar las cartas del deck de la corporación, dados de 6 lados la selección de las estrategias y respuestas.
- 4- **Feedbacks:** Son tarjetas verdes o rojas, que ganaran los participantes en base las opiniones de sus compañeros de juego, el juego tiene un componente individual y grupal, ya que comprueba la honestidad al momento de los feedbacks y si algún compañero actúa como antagonista, el profesor, actuando como juez supremo dentro del juego, puede brindarle un feedback negativo al jugador poco cooperador, pero el jugador de la ronda corriente no recibe puntos. Los feedbacks deben estar justificados por las personas que los brindan ya que brinda oportunidades de mejora para todos los participantes. Para escoger quienes dan los feedbacks los jugadores lanzaran dados 6 lados y los jugadores con tiradas pares, podrán brindar feedback, los jugadores con impares no podrán brindar su opinión.

### 2- Elementos del juego:

**Historia:** 100 años en el futuro la población está al borde del colapso, la falta de profesionales de la psicología en general y en especial en las empresas, contribuyo a un crecimiento desenfrenado de los accidentes y los factores de riesgo psicosocial en las empresas, lo que propicio al colapso de la sociedad. Los estudiantes tomaran el rol de los guerreros de la salud mental, seres que viajaron a

ese futuro distopico y que tienen la misión de aprender de esta sociedad en decadencia para regresar a su época y contribuir de manera positiva para evitar los errores que iniciaron esta situación. Su viaje al futuro les permitirá realizar una serie de retos que les darán claves o información vital para enmendar el camino de la sociedad y el mundo.

### **3- Reglas del juego:**

Los retos están basados en estudios de caso o literatura de la clase, con el cual se crean escenarios o preguntas a las cuales los participantes deben responder con alguna de las opciones disponibles en las tarjetas de respuesta.

- **Respuestas:** Reporte (1 y 6), Capacitación (2 y 5), Reunión (3 y 4). Se escoge en base al lanzamiento de dados de 6 lados.

Para tomar una carta de reto de la corporación se debe lanzar un dado de 20 lados, el número de dados que salga es la cantidad de cartas que se ponen en la parte de abajo del mazo, y se tomaría la siguiente carta después de la última colocada en el fondo, y este sería el reto que deben responder los participantes.

El resto de los participantes deberán brindar un feedback positivo o negativo a estas respuestas, calificando la forma de resolver el problema. En cualquier de las evaluaciones de los compañeros, debe explicar la razón de por qué lo está dando, y si no resulta objetiva, esa persona recibirá un feedback negativo por parte del profesor, que servirá de guía para la aventura.

- **Artefactos:** La corporación (mega mazo de cartas con los retos), Guerreros (cartas de respuesta a los retos), flashcards, dados, feedbacks (tarjetas verdes o rojas, con el feedback sobre la solución brindada al caso).
- **Participantes:** 2 o más dependiendo de los alumnos de la clase, o se puede trabajar en grupos pequeños si son varios estudiantes.
- **Victoria o Derrota:** las personas o grupos que acumulen 8 feedbacks positivos tendrán la victoria, si acumulan 5 negativos saldrán del juego. los feedbacks deben ser de manera objetiva, para garantizar el aprendizaje en grupo. En el caso de participar en grupo se deben acumular 11 positivos y 8 negativos.
- **Escenarios:**
  - 1- Victoria Total: Todos los participantes regresan a su época.
  - 2- Victoria Parcial: La materia de los participantes regresa a su época.
  - 3- Derrota Total: Todos los participantes no regresan a su época.
  - 4- Derrota parcial: La mayoría de los participantes no regresa a su época.

Los ganadores logran regresar a su época a traer los nuevos conocimientos, las personas que no lo logran, se quedan atrapados en el futuro buscando una nueva oportunidad de mejorar,

aprendiendo de sus errores y buscando la forma de mejorar para poder implementar mejores soluciones en sus respectivas empresas o instituciones.

- **Premios:**

- 1- Los estudiantes ganan conocimiento mientras se divierten.
- 2- Los participantes previa conversación con el profesor, pueden ganar puntos adicionales en los parciales, eximirse de alguna tarea, tips para trabajos en grupo, o cualquier beneficio que permita maximizar su aprendizaje dentro del aula.
- 3- Si todos o la mayoría pierden, también pueden recibir premios, basados en la honestidad y compromiso de los estudiantes, ya que el juego se trata de trabajo en equipo y de aprender de la derrota para ser mejores, no siempre se puede ganar, pero se puede mejorar.