

¡A jugar! Alumnos Tec crean juegos de mesa didácticos para niños



Para apoyar a la sociedad, en este caso a que infantes aprendan sobre dilemas éticos, estudiantes del [Tecnológico de Monterrey campus Puebla](#) diseñaron y desarrollaron **juegos de mesa a través de una actividad académica de [inmersión social](#)**..

A lo largo de **3 semanas**, los alumnos crearon **5 juegos** de mesa diferentes, los cuales estuvieron basados en el cuento **Pita y los Girasoles**, escrito por **Lucero de Alva Fernández**, quien fungió como [socio formadora](#) en esta actividad académica de inmersión social.

Los juegos de mesa fueron pensados para ser jugados por **niños situados en Ciudad Juárez**, sede de la organización [Pita y los Girasoles](#), con el **objetivo** de que ellos puedan aprender sobre el **reconocimiento del otro y actitudes que beneficien a la mayoría**.

“Me da orgullo saber que esto va a trascender a algo mucho más grande que un proyecto de clase, y espero pueda ayudar a muchas personas”, señaló **Arael Arcos**, alumno y creador de uno de los juegos.



/> width="1920" loading="lazy">

Los alumnos pudieron realizar **2 pilotajes**, en los cuales los juegos se pusieron a disposición del **Kids Club**, un espacio del Tec campus Puebla destinado al **cuidado de niños de 5 a 12 años** que sean **hijos de colaboradores**, para poder observar si los niños mostraban interés en los juegos.

“Teníamos miedo de que los niños no se estuvieran sentados, pero tuvimos una respuesta muy positiva. Ellos quisieron probar todos los juegos”, confesó Arael.

Ileana Barcenás, profesora y coordinadora de la actividad, comentó que no se tenía planeado que el entregable fueran 5 juegos de mesa, sino que todo el grupo **trabajara sobre uno** que había sido propuesto por el socio formador. Sin embargo, fue el **cuestionamiento** por parte de uno de los estudiantes que detonó el cambio.

“Un alumno nos comentó que las instrucciones del juego original no eran claras y nos preguntó si mejor ellos podían hacer uno desde cero”, comentó Barcenás.

La dinámica y el diseño de los Juegos

La dinámica de los juegos estuvo inspirada en **juegos ya existentes**. En el caso del proyecto de Arael, por ejemplo, **tomo referencias de Mario Party**, un videojuego desarrollado por la compañía Nintendo, y lo **tropicalizó** al mundo de Pita y los Girasoles.

“Los jóvenes buscaron encontrarse a sí mismos como los niños que alguna vez fueron, que alguna vez jugaron juegos de mesa. Fue su experiencia personal la que plasmaron en el diseño de los juegos”, comentó **Ana Laura Rodríguez**, especialista de **Vinculación Social** y profesora en la inmersión social.

Yvette Cisneros, alumna y creadora de uno de los juegos, comentó que el proceso del diseño duró **más de 16 horas**, desde la planeación hasta la elaboración de los prototipos.

“Iniciamos con una actividad de psicología impartida por Ana Lau [Rodríguez]. Posteriormente, tuvimos una asesoría con Lucero [de Alva], 2 maestras de escuelas que habían implementado a Pita y una persona del DIF de la Ciudad Juárez.

Ellas nos ayudaron a aterrizar los dilemas éticos a unos problemas más reales y enfocarlos en los problemas que ellas veían en su día a día”, añadió Yvette Cisneros.



/> width="1920" loading="lazy">

Los juegos de mesa como herramienta educativa

De acuerdo con Ana Laura Rodríguez, los juegos de mesa como herramienta educativa son una opción *“de suma importancia”* en niños que se encuentran dentro de su **primera infancia**, ya que sus **periodos de atención son breves**.

“Para los niños en primaria, los periodos [de atención] son de 20 minutos, y para los de preescolar, son de máximo 15 minutos”, comentó Ana Laura Rodríguez, quien además cuenta con una **Maestría en Liderazgo y Educación con Enfoque en Primera Infancia**.

Para Yvette, **los relieves** que contenían los tableros ayudaron a que los niños interactuaran con éstos. *“Esta parte [de los relieves] es de suma importancia en el desarrollo de los niños”,* añadió Ana Laura Rodríguez.

Según Iliana Barcenas, **doctoranda en Educación**, el aprendizaje con juegos de mesa invita a los niños **reflexionar**: *“así como ellos están expuesto a la violencia no solo física, necesitamos exponerles a situaciones que cuestionen su comportamiento”,* añadió.

“Me da orgullo saber que esto va a trascender a algo mucho más grande que un proyecto de clase, y espero pueda ayudar a muchas personas”. - Arael Arcos

La historia de Pita y los Girasoles

El proyecto Pita y sus Girasoles, fundado por Lucero de Alva, comenzó como un **cuento infantil** que se ha transformado en una **organización sin fines de lucro**. El objetivo central de la organización es **impulsar valores de empatía, solidaridad y compasión** en las nuevas generaciones a través de **actividades educativas**.

El proyecto tiene sus raíces en **Ciudad Juárez**, donde Pita, la protagonista del cuento, inspiró a niños de distintas comunidades a **explorar su entorno y a reflexionar sobre la importancia** de las acciones que puedan generar un **cambio positivo**.

El cuento narra cómo Pita, con la orientación de su abuela, **descubre un propósito al distribuir semillas de girasol** a quienes hacen algo positivo por el mundo.

Desde su inicio en una escuela primaria, Pita y sus Girasoles ha alcanzado a más de **60 mil niños**. Actividades mensuales, basadas en las aventuras de Pita, **motivan a los estudiantes a realizar buenas acciones**, recibir semillas de girasol como símbolo de sus logros y sembrarlas como parte de un **ciclo de impacto**.

La organización llegó a Puebla en 2022 a través de **Esmeralda Hernández**, alumna del Tec campus Puebla, quien le propuso al **Departamento de Servicio Social** convertir a Pita y los Girasoles en socio formador.

TAMBIÉN QUERRÁS LEER: