

# Ponte en sus tenis y aprende de empatía con este juego de mesa



“[PonteNmisTenis](#)” es un **juego de mesa** creado por docentes del **Tecnológico de Monterrey campus Zacatecas** que busca enseñarles a los jóvenes **ética y ciudadanía** de una manera diferente.

La idea de este juego nace en el 2012 gracias a una actividad llamada “**El juego de la vida**” la cual se llevaba a cabo en la **clase de Ciudadanía Práctica Política y Social**.



width="1366" loading="lazy">

La actividad buscaba enseñar cómo las personas atraviesan por los procesos más **importantes de la vida** como los estudios, el trabajo, adquirir patrimonio, entre otros.

*“El juego de la vida requería mucha planeación y recursos para llevarse a cabo, es por eso que se pensó en desarrollar un juego de mesa”* comentó **Gerardo Galaviz**, director de Ingeniería y Humanidades y uno de los creadores del juego.

Con la idea de facilitar los procesos, en el 2016 se creó el juego de mesa por los docentes **Yolanda López, Alejandra Moyano, Isabel Cárdenas y Gerardo Galaviz.**



width="1366" loading="lazy">

## ¡VAMOS A JUGAR!

En este juego, cada participante se le asigna de manera aleatoria **rasgos físicos distintos** y una **posición socioeconómica** de acuerdo a las estadísticas de la distribución de la **riqueza en México**.

Durante el juego cada participante se **enfrenta a eventos y dilemas** en los cuales, las **decisiones** que tome influyen significativamente en su experiencia del juego.



width="1366" loading="lazy">

Este impacto es monitoreado en un “ecualizador” que **registra altibajos** en aspectos como la salud, familia, amigos, amor y ética.

Al final, cada participante tiene que escribir su “legado” donde se describe la **experiencia** de pertenecer a una **clase social distinta**.

Así como las dificultades que conlleva el tener educación, formar una familia, tener acceso a servicios de salud, etc.



width="1366" loading="lazy">

## "PonteNmisTennis", RECONOCIDO NACIONALMENTE

La primera presentación del juego se realizó en el 12º Congreso de Formación Ética y Ciudadanía del **Tecnológico de Monterrey** en el 2014.

Ahí recibió el premio al **primer lugar** en la categoría de "Prácticas de Tecnología e Innovación educativa aplicada a la formación ética y ciudadana".



width="1280" loading="lazy">

Dos años después el proyecto recibió el apoyo del fondo [NOVUS](#) para que pudieran continuar con el desarrollo del juego.

Este fondo es una iniciativa creada por el **Tecnológico de Monterrey** que busca **impulsar** los proyectos de **innovación educativa** mediante un apoyo económico.



width="1366" loading="lazy">

En 2018 el juego fue seleccionado como uno de los **10 mejores** proyectos de Company Building del ITESO en alianza con el **Tec de Monterrey** por la **Oficina de Transferencia de Tecnología del Tec**.

Este año fue invitado a la reinauguración del edificio de **Rectoría en Monterrey** donde se presentaron diferentes **proyectos de innovación** destacados que se han realizado dentro de la institución.

En este evento participaron **consejeros, directivos, prensa, alumnos, el Rector y público en general**.



width="1366" loading="lazy">

*“El juego fue muy bien recibido, sobre todo por qué hay pocos proyectos en el área de la **enseñanza de la ética**”,* agregó **Yolanda López**, maestra de de cátedra en PrepaTec Zacatecas.

Actualmente el equipo busca **expandir este proyecto** para que se pueda difundir en el **Modelo Tec21** y también para que otras instituciones nacionales e Internacionales tengan acceso a él.

El [Modelo Tec21](#) es el **nuevo modelo educativo del Tec de Monterrey**, único en el mundo, que activa y potencializa las capacidades de innovación y permite no sólo mantener a los alumnos vigentes, sino ser un agente de cambio en tiempos sin precedentes.

*“Me siento muy contenta por ser parte de este proyecto, sobre todo porque logramos obtener un juego que de una forma divertida **puede aportar un aprendizaje**”* concluyó Yolanda para **CONECTA**.





width="1366" loading="lazy">

**TE PODRÍA GUSTAR:**

**LEE TAMBIÉN:**