

ANALISIS DE JUEGO DE MESA

INTRODUCCIÓN

La gamificación consiste en incorporar elementos, mecánicas y dinámicas propias de los juegos en contextos que no son necesariamente recreativos, como la educación y el trabajo, con la finalidad de aumentar la motivación, la participación y el aprendizaje.

MONOPOLY

Tipo de juego: juego de mesa de estrategia económica, negociación y competencia.

1. *Juego seleccionado*

Descripción: Monopoly es un juego en el que los participantes compran, venden, e intercambian propiedades, administran dinero y cobran rentas a sus oponentes. A través de diferentes decisiones y acontecimientos, cada jugador intenta incrementar su patrimonio y evitar la bancarrota.

2. *Objetivo del juego*

El objetivo principal de Monopoly es convertirse en el jugador con el mayor control económico mediante la adquisición estratégica de propiedades. Para lograrlo, los participantes deben comprar terrenos, comprar rentas, construir casas, hoteles, y negociar con los demás jugadores y administrar adecuadamente los recursos. En las reglas clásicas de Monopoly clásico el ganador es el ultimo jugador que permanece en la partida sin declararse en bancarrota.

3. *Dinamicas presentes en el juego*

Las dinámicas son los elementos que generan experiencias, emociones, e interacciones entre los jugadores de la partida.

- Competencia: Es la dinámica predominante ya que cada participante busca superar económicamente a sus oponentes y ser el ganador.
- Interacción social: Los jugadores se comunican, se hacen negocios, se intercambian propiedades y establecer acuerdos para conseguir propiedades.
- Progresión: El patrimonio de los participantes puede aumentar conforme adquieren mas propiedades y completan los grupos de colores y se construyen casas y hoteles.
- Incertidumbre: Los resultados al lanzar los dados, las instrucciones de las tarjetas con situaciones impredecibles que influyen en la toma de decisiones de los jugadores.
- Emociones: La partida puede generar entusiasmo, satisfacción frustración, expectativa y dependiendo de los resultados y las decisiones tomadas.
- Estrategia: Los jugadores deben planificar sus inversiones, valorar riesgos, decidir como invertir o utilizar su dinero para obtener ventajas.

El conjunto de estas dinámicas mantienen el interés de los participantes y promueven la toma de decisiones y la interacción durante el juego.

Las mecánicas son reglas y los procedimientos que determinan como funciona el juego y como interactuan sus participantes.

4. *Mecánicas utilizadas en el juego.*

- Turnos: Cada jugador participa de manera ordenada, lanzando los dados cuando corresponde.
- Sistema de recursos: el dinero en el juego representa el recurso principal y se utiliza para comprar propiedades, pagar rentas, impuestos y otros gastos.
- Recompensas: Los jugadores pueden obtener beneficios económicos al cobrar rentas y recibir el pago de ellas, al pasar por la casilla de salida de acuerdo a las reglas.
- Penalizaciones: Los pagos de renta, impuestos, multas, deudas reducen los recursos disponibles.
- Azar: Los dados determinan el desplazamiento y algunas tarjetas pueden modificar la situación económicas del participante.
- Compra y venta de propiedades: Los jugadores pueden adquirir propiedades y negociar intercambios conforme las reglas.
- Construcción: Al completar un grupo de propiedades del mismo color pueden construir casas y hoteles, aumentando las rentas que pueden cobrar.
- Progresión económica: los jugadores desarrollan sus propiedades y buscan incrementar su patrimonio.
- Ganador: gana el último jugador que no se haya declarado en bancarrota.

5. *Componentes físicos del juego y su contribución a la experiencia.*

Tablero → Contiene las casillas de propiedades, estaciones, servicios, impuestos, cárcel. Organiza el recorrido y establece las posibilidades de acción a los jugadores.

Fichas → Representan a los participantes y permiten identificar su posición en el tablero.

Dados → Determinan el numero de casillas que el jugador o los jugadores avanzan, y dependiendo el número total al lanzar ambos dados será el numero de casillas que se avanzará.

Dinero de juguete → Permite realizar operaciones económicas y favorece la comprensión de conceptos como ingresos, gastos, ahorro, administración de recursos para propiedades.

Tarjeta de propiedades → Proporcionan información sobre el valor de compra, las rentas y las condiciones económicas de cada jugador.

Casas y hoteles → representan el desarrollo de las propiedades y permiten aumentar las rentas, también hacen visible el progreso de los jugadores.

6. *Descripción paso a paso de la dinámica del juego.*

1. Preparación. Se coloca el tablero, se distribuye el dinero inicial y cada participante elige una ficha. Se designa a una persona para la administración del dinero del banco y las propiedades.
2. Inicio de la partida. Los jugadores colocan sus fichas en la casilla de salida/inicio y se establece el orden de turnos.
3. Lanzar los dados. Cada participante en su turno lanza los dados y avanza el número de casillas según el número que indicaron los dados.
4. Resolución de casilla. Según el lugar donde caiga el jugador puede tener la opción de comprar una casa, hotel según la propiedad disponible o en dado caso pagar renta o cumplir con algún 'castigo'.
5. Administración económica. Cada jugador decide cómo administrar su dinero disponible.
6. Desarrollo de propiedades. Cuando un jugador reúne un grupo completo de propiedades del mismo color, puede construir casas y mejorar la propiedad para así aumentar el costo de renta.
7. Negociación. Los participantes pueden intercambiar propiedades y dinero para completar grupos y mejorar su posición económica.
8. Afrontamiento de riesgos. Los jugadores deben responder a gastos inesperados, rentas elevadas, y otras situaciones que pueden afectar sus patrimonios.
9. Bancarrota y fin del juego. Cuando un jugador no puede cubrir sus obligaciones económicas tiene que vender propiedades, si este se llegara a quedar sin patrimonio ni dinero se declara en bancarrota.

7. *Motivación que emplea*

Monopoly utiliza principalmente la motivación extrínseca, por que los jugadores buscan alcanzar resultados externos al propio acto de jugar, como acumular dinero, adquirir propiedades, y ganar la partida, Sin embargo también puede generar motivación intrínseca cuando los participantes disfrutan de la estrategia, la negociación y resolución de problemas.

La motivación extrínseca se manifiesta en las recompensas económicas, el crecimiento del patrimonio, y la posibilidad de vencer a los oponentes. Los resultados motivan a los jugadores a continuar participando y buscar mejores estrategias.

Por lo tanto Monopoly combina ambos tipos de motivación aunque predomina la extrínseca debido a la importancia de recompensas y de la condición de victoria.

8. *Reto al que se enfrenta el jugador*

El reto principal consiste en administrar estratégicamente el dinero y las propiedades para incrementar el patrimonio y evitar la bancarrota. Para conseguirlo los jugadores deben evaluar que propiedades comprar, decidir cuando construir en ellas, calcular sus gastos y rentas así como negociar intercambios y participaer en posibles dificultades económicas.

9. *Tipo de Jugador*

Monopoly puede tener distintos perfiles de jugadores

Jugador estratega: Analiza las posibilidades, planifica sus compras, y administra sus recursos según su beneficio.

Jugador competitivo: Se encuentra en superar a los demás participantes y alcanzar la victoria.

Jugador Social: Disfruta de la negociación del juego, disfruta la comunicación entre participantes y los intercambios entre jugadores.

10. *Enseñanza del juego*

Monopoly puede utilizarse como una herramienta educativa que permite aprender mediante la práctica y toma de desiciones.

Aprendizaje matemático: los jugadores realizan sumas, restas, calculo de pago de rentas.

Educación financiera: Comprenden la importancia de administrar el dinero, planificar gastos, ahorrar e invertir en recursos.

Habilidades de comunicación: Practican la negociación, la argumentación y la toma de acuerdos.

Educación emocional: Pueden practicar paciencia, manejo de frustración y la aceptacion de resultados no esperados o no favorables.

Monopoly demuestra que los juegos pueden construir una herramienta valiosa y promover la participación, el aprendizaje activo. Sus reglas, retos, recompensas y posibilidades de progreso generar un entorno en el que los participantes pueden aprender a través de la experiencia, la interaccion y toma de desiciones.

11. *Reflexión sobre los beneficios del juego para el aprendizaje*

Asimismo el juego favorece el pensamiento crítico por que los participantes deben analizar diferentes alternativas y considerar las posibles consecuencias de sus desiciones.

Sin embargo Monopoly representa algunas limitaciones, el azar influye en los resultados, la competencia podría generar conflictos y las partidas podrian prolongarse demasiado, ademas que la eliminación de jugadores por bancarrota puede reducir la participación de quienes dejan de jugar antes que termine el juego.

12. *Aplicación de los componentes en contextos educativos y laborales*

En el contexto educativo un docente puede diseñar un tablero en el que los estudiantes avancen para resolver problemas, contestar preguntas o incluso realizar actividades, las recompensas pueden consistir en puntos de progreso, insignias, o privilegios educativos. Por ejemplo; una clase de matemáticas los estudiantes podrian obtener recursos visuales para resolver correctamente ejercicios.

En el contexto laborak una organización puede utilizar estrategias de gamificación para capacitar a sus colaboradores, simular administración de recursos, o reforzar el conocimiento de los procedimientos.

CONCLUSIÓN

El analisis de Monopoly me permitió identificar la presencia de dinámicas, y componentes que influyen en la motivación y la participación de los jugadores, la competencia, las recompensas, los recursos, los retos y la interacción social constituyen elementos que pueden adaptarse contextos tanto educativos como laborales.

CRITERIO	SÍ 1	NO 0
Identifica las dinámicas presentes en el juego.		
Describe las mecánicas utilizadas en el juego (considera aspectos como el sistema de puntos, turnos, niveles, y cualquier otro mecanismo que lo rijan).		
Describe paso a paso la dinámica del juego.		
Enuncia y argumenta el tipo de motivación		
Enumera y analiza los componentes físicos del juego (tablero, fichas, cartas, dados, etc.) y cómo estos contribuyen a la experiencia de juego.		
Describe el reto al que se enfrenta el jugador		
Menciona el tipo de jugador		
Proporciona una reflexión profunda y bien argumentada sobre el beneficio del juego para el aprendizaje.		
Reflexiona sobre cómo estos componentes pueden aplicarse en un contexto educativo o laboral para mejorar el aprendizaje y la participación.		
No hay errores ortográficos		