

13 DE MARZO, 2025

"DISEÑO DE JUEGO DE MESA COMO MEDIO DE DIFUSIÓN DE LA CULTURA URUGUAYA".

MARÍA EUGENIA LARREA

TUTOR

EDUARDO SGANGA

TRIBUNAL

MA. EUGENIA FERREIRO

ETHEL MIR



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



Escuela Universitaria
Centro de Diseño

INTRODUCCIÓN	1.1 Introducción	1
	1.2 Justificación	2
	1.3 Objetivos	4
	1.4 Metodología	5
	1.5 Antecedentes	6
MARCO TEÓRICO	Introducción marco teórico	7
	2.1.1 El juego	8
	2.1.2 Características	9
	2.1.3 Clasificación de los juegos	11
	2.1.4 El juego como fenómeno cultural	14
	2.1.5 Diseño de juegos de mesa	16
	Introducción marco teórico - Cultura	20
	2.2 Cultura	21
INVESTIGACIÓN	Introducción investigación	24
	3.1 Resultados de encuestas a adultos uruguayos	25
	3.2 Aspectos de la cultura que se incluirán en el juego	28
	3.3 Referencias gráficas y de ilustración	30
CONCEPTUALIZACIÓN	Introducción conceptualización	35
	4.1 Público objetivo	36
	4.2 Matriz de percepción	37
	4.3 Collage	38
DESARROLLO	Introducción desarrollo	40
	5.1 Descripción del juego	41
	5.2 Reglas de juego	42
	5.3 Análisis de elementos gráficos	43
	5.4 Brandboard	49
	5.5 Boceto de packaging, piezas y dados	50
TESTEO	Introducción testeo	51
	6.1 Planillas registro testeo	52
	6.2 Conclusiones testeo	63
CONCLUSIONES		66
BIBLIOGRAFÍA		67
ANEXOS		

INTRODUCCIÓN

MARCO TEÓRICO

INVESTIGACIÓN

CONCEPTUALIZACIÓN

DESARROLLO

TESTEO

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

1.1 INTRODUCCIÓN

La cultura uruguaya presenta una gran riqueza en sus dichos y expresiones, en sus costumbres, música, gastronomía, como en tantos otros aspectos. A partir de esto, se reconoce la oportunidad de diseñar un juego de mesa que comuniqué estos aspectos a través de la ilustración.

Tomando como referentes a los reconocidos autores Huizinga y Caillois, la importancia del juego en todas las fases de la vida y la necesidad de su presencia en el desarrollo humano, propongo el diseño de un juego de mesa centrado en la temática cultura uruguaya.

Para desarrollar el trabajo se plantean las siguientes preguntas:

- ¿El juego está presente en la vida de los adultos uruguayos? ¿Si lo está, de qué forma?
- ¿Cuáles son las características de estos juegos?
- ¿De qué forma podemos vincular la cultura uruguaya a juegos que ya usamos?

Fotografía: Studio Turkey (s.f.). Manos de gente jugando al juego de mesa en la oficina [Fotografía]. Canva Pro.

1.2 JUSTIFICACIÓN

En primer lugar, se considera la presencia e importancia del juego en la edad adulta, sumado al hecho de que los juegos de mesa son un mercado en crecimiento. Los mismos resurgen en la presente era tecnológica y se vuelven una de las nuevas formas de interactuar, para niños y adultos. "Se ha planteado a los juegos de mesa como un nicho de mercado potencial para los diseñadores. Hoy en día, gracias a las ventajas provistas por el Internet, el mercado de juegos de mesa ha crecido a nivel mundial. Las posibilidades de obtención de financiamiento vía medios como Kickstarter (sitio web dedicado a presentar proyectos de diversa índole, donde los potenciales compradores invierten en el producto a cambio de una copia física del mismo o alguna otra recompensa) así como tiendas en línea (tales como Amazon, con presencia en México) y sitios de fans como foros y blogs han contribuido a la llamada era dorada de los juegos de mesa". (Duffy, 2014).

Por otra parte, ..."el diseño de juegos de mesa, como ejercicio de diseño, permite explorar diversos enfoques y propósitos: recreativo, educativo, competitivo, colaborativo y hasta como herramienta de investigación; o bien una mezcla de varios de estos (Moore, 2016). Debido a esto, un buen diseño de juego de mesa se vuelve menester, puesto que estos pueden atender las necesidades del usuario de diversas maneras. "Design Thinking", se presenta como un método de diseño ideal para el proceso iterativo propio del diseño de juegos de mesa. Sus etapas consisten en: empatizar, definir, idear, prototipar y probar, con la adenda de que este ciclo debe repetirse cuantas veces sea necesario antes de entrar a la producción, para verificar que el producto de diseño cumpla con las expectativas (Brown, 2009)."

Además, se busca exponer a la ilustración como lenguaje propio de la cultura, del patrimonio y como derecho de todos. Esto se realizará incluyendo elementos de la misma en un dispositivo lúdico y participativo, con el objetivo de exponer la diversidad artística de nuestro país y la impronta cultural de los ilustradores que se toman como referencia e inspiración.

La ilustración evidencia un lenguaje cultural, nos permite descubrir nuevas formas de expresión que conmueven desde lo sutil, lo íntimo, lo cotidiano y lo ordinario convertido en extraordinario. Ilustrar instantes, lugares, sensaciones refleja un contexto, una época y sobre todo una interpretación que nos permite hacer propio lo que vemos afuera, pero sobre todo conecta personas de diferentes culturas sin la necesidad de un lenguaje propiamente escrito.

"La singularidad de la ilustración es que tiene la generosidad de acompañar a otra creación desde una poética propia, con gran capacidad de vincularse y conmover a la mirada del espectador de forma independiente a su origen." (Wainstein, 2020).

Teniendo en cuenta estos aspectos, este trabajo se propone no solo diseñar un juego de mesa innovador y culturalmente significativo, sino también explorar las posibilidades de la ilustración como una forma de expresión cultural y patrimonial accesible para todos.



1.3 OBJETIVOS

Objetivo general:

- Diseñar un juego de mesa para adultos basado en la temática patrimonio cultural uruguayo.

Objetivos particulares:

- Identificar si el juego está o no está presente en la vida adulta de los uruguayos. Si lo está, conocer las características de dichos juegos.
- Dar a conocer diferentes aspectos de la cultura uruguaya como el uso del lenguaje propio de nuestro país como lo son los “uruguayismos” o refranes, la gastronomía y sus características, artistas, arquitectura y celebraciones típicas.
- Integrar y destacar la ilustración como lenguaje cultural.

Fotografía: Cotton Bro Studio (s.f.). Un grupo de personas jugando un juego de mesa [Fotografía]. Canva Pro.

1.4 METODOLOGÍA

ETAPA 1 | Marco teórico

En primer lugar, se presenta un estudio bibliográfico de las distintas temáticas abordadas en este trabajo, tales como: el juego, sus características, clasificación de los mismos, el juego como fenómeno cultural y el concepto de cultura.

ETAPA 2 | Investigación

En esta segunda etapa, se exponen los resultados de las encuestas realizadas a adultos uruguayos sobre la presencia e importancia del juego en sus vidas. Además, se definen los aspectos culturales presentes en el juego y se seleccionan referencias gráficas y de ilustradoras uruguayas.

ETAPA 3 | Conceptualización

Con el fin de conceptualizar a partir de la información recabada, en la etapa de investigación, se define el público objetivo, se crea un moodboard, matriz de percepción y un collage inspiracional.

ETAPA 5 | Desarrollo

En esta etapa se detalla la estructura del juego de mesa. Se presentan y analizan los criterios gráficos e ilustraciones diseñadas, así como las piezas que componen el juego.

ETAPA 6 | Testeo

En esta etapa se testea el juego con distintos grupos que forman parte de la muestra de las personas encuestadas previamente, se presenta el registro de los encuentros y observaciones.

ETAPA 7 | Conclusiones

En la etapa final se presentan las conclusiones del trabajo, se realiza la presentación visual y síntesis de proyecto.

1.5 ANTECEDENTES

Como antecedente para este trabajo, se seleccionó el proyecto "La memoria de los peces" que fue desarrollado en noviembre de 2019 por un equipo que integró junto a Daniela Martínez y Fabian Balao, en el marco de la UP IV (Licenciatura de Diseño Industrial - EUCD- Udelar) bajo la premisa "Diseño en territorio". El mismo es un proyecto de co-diseño que integra el trabajo participativo de estudiantes y emprendedores para el abordaje de problemáticas específicas que afronta el emprendimiento. Este enfoque promueve el intercambio de saberes y los procesos participativos.

Se trabajó junto al emprendimiento familiar "La memoria de los peces", que ofrece a locales y turistas, productos de cerámica estampados con sublimación y serigrafía.

El uso no autorizado de imágenes con derecho de autor fue la principal problemática detectada a partir del intercambio y diagnóstico inicial. Para abordarla, se diseñó y desarrolló una línea de objetos lúdicos con imágenes propias para, no solo evitar problemas legales, sino también para aportar el diferencial de contenido cultural al emprendimiento.

La alternativa propuesta está dirigida a los turistas de crucero, quienes son el principal mercado del emprendimiento. A la hora de diseñar la línea de productos, se tomaron en cuenta diversos factores, como por ejemplo, los insumos con los que ya trabaja el emprendimiento, con la intención de facilitar su implementación. Se agruparon piezas de cerámica de distintos tamaños y se diseñaron e ilustraron piezas individuales que juntas permiten jugar al Memory, Ta-Te-Ti y puzzles. En las mismas se destacaron aspectos como danzas, costumbres, arquitectura, comidas y personajes representativos del Uruguay.

La integración de elementos relacionados con la cultural uruguaya, se alinea a la misión del emprendimiento, que es promover y destacar la cultura de nuestro país, lo que le proporciona un diferencial competitivo en el mercado de souvenirs turísticos. El componente lúdico se incorporó con el objetivo de añadir una "nueva utilidad" a los productos, demostrando su potencial más allá de su uso habitual. Esta estrategia no solo agregó valor comercial, sino que también lo diferencia de los productos de la competencia, atrayendo a un público más amplio y diverso.

Este proyecto se presenta como un antecedente relevante, destacando la integración de valores culturales y la creación de dispositivos lúdicos para adultos.

INTRODUCCIÓN
MARCO TEÓRICO
INVESTIGACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
DESARROLLO
TESTEO
CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

El marco teórico presenta dos partes. En la primera, se aborda el concepto de juego desde las perspectivas de Johan Huizinga y Paul Valéry. Los autores presentan visiones complementarias, Huizinga suma una mirada creativa y Valéry una más de carácter filosófico.

Para categorizar y presentar las características del juego, se toma de referencia a Roger Caillois. El autor detalla las distintas dimensiones del juego y destaca el lugar que ocupa cada una de ellas en la cultura, combinando la sociología, antropología, psicología y filosofía en su propuesta.

Teniendo en cuenta que este trabajo conecta el juego y la cultura, se toma en cuenta la perspectiva de juego de Johan Huizinga, autor que lo presenta como una actividad que va más allá de la diversión para exponerlo como una forma de expresión humana, que influye en la estructura social, en las normas, valores culturales, que actúa como mecanismo de integración social, cultural y que aporta al desarrollo de la identidad de comunidades y colectivos.

Por último, se cita el artículo de la Revista Legado de Arquitectura y Diseño "Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales" publicada por la Universidad Autónoma del Estado de México. En esta apartado, se exponen aspectos claves del diseño contemporáneo de juegos de mesa y vincula este proceso con la Teoría del Juego y el Design Thinking. Este artículo presenta una clasificación de juegos de mesa y los principales aspectos a tener en cuenta a la hora de diseñar, con recomendaciones de Jeff Tidball y Matt Forbeck.

El marco teórico recorre una visión integral del concepto de juego, incluyendo una mirada histórica que nos permite percibirlo como un fenómeno cultural. Además, presenta recomendaciones a la hora de aplicar el proceso de diseño de juego de mesa, las cuales se consideran relevantes para este trabajo y se aplicarán más adelante.

2.1.1 EL JUEGO

En el presente trabajo se define el concepto de juego, tomando como referencia a los autores Johan Huizinga y Paul Valéry, por sus miradas complementarias que nos permiten entender esta actividad y fenómeno cultural de forma integral.

Johan Huizinga es un historiador cultural y un teórico del juego. En su libro "Homo Ludens" presenta al juego como una actividad fundamental que va más allá de la diversión y que cumple una función muy importante en el desarrollo de la cultura. Su mirada interdisciplinaria analiza el juego desde la antropología, la historia y la sociología.

Huizinga presenta al concepto de Homo Ludens: "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente."

El autor define al juego como una actividad desprovista de todo interés material excluyendo a las apuestas y los juegos de azar como los garitos, casinos, pistas de carrera y las loterías, que ocupan un lugar importante en la economía y la vida cotidiana de los pueblos, pero que presentan una relación constante entre azar y ganancia.

Por otro lado, Paul Valéry, poeta y filósofo francés, ofrece una perspectiva distinta, más introspectiva y filosófica del juego. Lo presenta como una manifestación de la creatividad humana, una filosofía de vida que permite a las personas enfrentarse al mundo de una forma más abierta y lúdica.

Valéry define al juego como: "es aquello donde el hastío puede desligar lo que había ligado el entusiasmo". Es preciso que estén en libertad de irse cuando les plazca, diciendo: "Ya no juego más". (Valéry, 1943)

A partir de estas definiciones, en el presente trabajo, el juego se entenderá como una actividad libre, que se da en un espacio y tiempo limitado, con reglas claras y obligatorias. Se diseñará un dispositivo considerando el juego como una actividad que se realiza por diversión, como método de recreación e interacción, que es ajeno a la vida real y que se puede abandonar cuando los jugadores quieran.

2.1.2 CARACTERÍSTICAS

Para analizar las distintas características del juego se citan los autores Johan Huizinga y Roger Caillois y su obra "Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo". Caillois argumenta por qué el juego tiene un papel tan importante en el desarrollo de la cultura, de qué forma influye en el comportamiento humano y las interacciones sociales desde su enfoque sociológico, antropológico, filosófico y psicológico.

Principales características del juego según los autores:

- Para que una actividad sea un juego, debe haber uno o más jugadores enfocados y participando. Cada vez que se juega, todos empiezan desde cero, en igualdad de condiciones, incluso si repiten el juego de por vida. Los jugadores son atraídos al juego, les da un propósito mientras la estructura y las reglas los lleva a interactuar para lograr un objetivo determinado. Los jugadores son quienes determinan el desarrollo de la actividad, se prioriza la dinámica y el proceso antes que los resultados.
- El juego se desarrolla en libertad, separado de la vida ordinaria y las preocupaciones cotidianas. Es una actividad libre que no responde a necesidades físicas ni obligaciones morales, sino que se realiza por el placer intrínseco que proporciona. Los jugadores muestran flexibilidad y están dispuestos a probar diferentes alternativas y comportamientos en el juego, a diferencia de su vida real.
- Cada juego establece sus propias reglas y límites dentro de los cuales se desarrolla. Las mismas crean una estructura que lo sostiene y su violación puede desvirtuar el juego y despojarlo de su carácter distintivo.
- El juego implica una tensión inherente, con elementos de incertidumbre y azar que añaden emoción y desafío.
- El juego combina la idea de límites con la de libertad e invención. Ofrece amplitud, facilidad de movimiento y una libertad útil pero no excesiva.
- En el juego, se prueba la destreza de los jugadores, su fuerza corporal, resistencia, capacidad para generar estrategias e iniciativa, pero siempre dentro de las reglas establecidas.

Por último y para complementar la visión de Huizinga y Caillois, se cita a Lin Yutang, que en su obra "La importancia de vivir" reflexiona sobre la importancia del juego en la vida cotidiana.

El juego es una actividad libre, no es una tarea, no genera obras ni bienes, no es un deber, ni una necesidad física o moral. "Lo que define al juego es que uno juega sin razón, y no debe haber razón para jugar. Jugar es razón suficiente, en él está el placer de la acción libre, sin trabas, con la dirección que el jugador quiere darle, que tanto se parece al arte, al impulso creador". (Yutang, 1943).

2.1.3 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Este capítulo está basado en la clasificación del juego que Roger Caillois realiza en su obra. Caillois presenta cuatro categorías principales: agon (competencia), alea (azar), mimicry (simulación) e ilinx (vértigo). Cada tipología no solo describe los juegos dentro de ella, sino que también analiza las motivaciones humanas que hay detrás.

AGON La característica más importante de este tipo de juego es la competencia. Hay un enfrentamiento con igualdad de oportunidades y condiciones justas para los participantes del mismo. Generalmente, se pone a prueba una habilidad específica como puede ser la rapidez, resistencia, memoria, ingenio, entre otras, que se demuestran en una actividad con los límites claramente definidos y sin asistencia externa. Ser reconocido por su excelencia en un ámbito determinado, es lo que motiva a cada participante.

La práctica del agon exige una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos recurrentes y la voluntad de vencer. Implica disciplina, perseverancia y deja al competidor solo con sus recursos, lo invita a sacar de ellos el mejor partido posible, lo obliga a usarlos lealmente y dentro de los límites determinados que, siendo iguales para todos, conducen a que sea indiscutible la superioridad del vencedor.

Ejemplos de agon son los deportes o videojuegos competitivos.

ALEA El azar y la suerte caracterizan a este tipo de juegos. El resultado no depende de las habilidades, destreza o esfuerzo de los participantes, como ocurre en agon, sino que el vencedor es beneficiado únicamente por el destino o la fortuna. Al ser este el único elemento determinante, todos los jugadores tienen las mismas chances de ganar, sin importar su preparación o habilidad.

En los juegos de alea el resultado está completamente fuera del control del jugador, es impredecible y la ausencia de estrategia, planificación y entrenamiento elimina la influencia del mérito personal. Algunos ejemplos son: la ruleta, los dados y las loterías.

MIMICRY Este tipo de juego se caracteriza por la imitación precisa y detallada de situaciones reales o ficticias de manera controlada y creativa. Los participantes en el juego de mimicry se disfrazan, se despojan pasajeramente de su personalidad para fingir otra, buscan reproducir aspectos específicos del mundo, adoptando

roles, comportamientos, escenarios de manera fiel y realista.

El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro. Pero, como se trata de un juego, en esencia no es cosa de engañar al espectador. Con excepción de una sola, mimicry presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de la realidad, espacio y tiempo delimitados. Pero, la continua sumisión a reglas imperativas y precisas no se deja apreciar en ella, se trata de invención incesante. La regla del juego es única: para el actor, consiste en fascinar al espectador, evitando que un error conduzca a este a rechazar la ilusión.

Caillois dice que el mimicry permite a las personas y grupos transformarse de forma temporal, adoptar identidades que no son propias. Este tipo no solo se juega por entretenimiento, sino también como herramienta para explorar y comprender distintas perspectivas sociales, emocionales y culturales.

Un ejemplo del juego de mimicry es el teatro improvisado.

ILINX reúne a los juegos que buscan el vértigo y destruir la estabilidad de la percepción a través del movimiento rápido, el giro y otras formas de perturbación sensorial. El objetivo de este tipo de juegos es provocar trance o éxtasis en el que la realidad se desvanece por un instante.

Los parques de diversión modernos con sus montañas rusas, carruseles son ejemplos de ilinx, ya que sus atracciones están diseñadas para la adrenalina, el vértigo, desafiar la percepción y causar emociones muy intensas.

Según el aporte de Caillois, la clasificación de los juegos no solo nos permite comprender la estructura del juego y las distintas motivaciones, sino que también nos permite conocer cómo las actividades lúdicas están intrínsecamente ligadas a la cultura, reflejando aspectos vinculados a la convivencia, la vida social, la dimensión espiritual y emocional de los seres humanos. A través del juego, se expresan valores, roles, normas sociales y rituales.

Los juegos agon, reflejan el mérito y la importancia de la preparación para lograr la excelencia y la superación personal. Esta categoría representa la lucha por el reconocimiento, el status o la superioridad dentro de un grupo social.

La categoría alea, representa la aceptación de la incertidumbre y el hecho que hay cosas que son inevitables en el destino de la vida humana.

El hecho de que se centren en el azar y la suerte los relaciona con prácticas religiosas, ceremonias o incluso decisiones políticas que implican riesgos calculados.

Por su parte, los juegos **mimicry**, son fundamentales para transmitir normas culturales, valores y tradiciones, además de permitir a las personas experimentar roles, prácticas sociales y comportamientos ajenos sin consecuencias en la realidad.

Y por último, los juegos **ilininix** representan rituales o prácticas espirituales de ciertas culturas, en las cuales se busca inducir a las personas al vértigo, a estados emocionales o psicológicos elevados como el trance o la euforia.

2.1.4 EL JUEGO COMO UN FENÓMENO CULTURAL

Debido a que el presente trabajo relaciona el juego y la cultura, se aborda el mismo como un fenómeno cultural de la mano de Johan Huizinga. El autor, en su libro “Homo Ludens” profundiza en este concepto y aborda al juego más allá de una actividad lúdica, sino como una forma a través de la cual las culturas y los pueblos se expresan.

El mismo facilita la transmisión de valores culturales y ofrece formas de integración que son parte de la creación y cohesión social.

Si se estudia al juego desde el punto de vista biológico, el mismo va más allá de una satisfacción fisiológica, sino que está colmado de intensidad emocional, libertad creativa y significados. Los mismos forman parte del mundo simbólico y metáforas que crea el juego. Podemos apreciar este fenómeno claramente en actividades o aspectos que se encuentran presentes desde el inicio del desarrollo cultural de la humanidad, como lo son el lenguaje y los rituales religiosos.

El juego trasmite estos símbolos culturales, además de valores, normas y tradiciones, ya que perdura en la memoria de los pueblos, son transmitidos, repetidos, muchas veces con variantes, a lo largo del tiempo. La expresión de la creatividad propia del juego, es parte de la exploración de las identidades individuales y colectivas en la sociedad.

Para concluir, en el presente trabajo, se considera al juego parte del desarrollo cultural, ya que refleja y moldea aspectos fundamentales de los colectivos, habilitando la cohesión social en los pueblos. La creatividad, el enriquecimiento de la cultura y la identidad, son conceptos que se relacionan al juego desde el inicio de la humanidad hasta ahora, esto conecta todos los conceptos de esta investigación, ya que se desea resaltar estos atributos a las actividades lúdicas.

2.1.5 DISEÑO DE JUEGOS DE MESA

En este último capítulo del marco teórico, se presentan aspectos relevantes del diseño de juegos de mesa en la actualidad. Se introducirá una nueva clasificación específica de juegos de mesa y se vinculará su proceso de diseño con el Design Thinking y la Teoría del Juego. Se combinan elementos históricos del juego con un enfoque moderno, tomando como referencia el artículo “Diseño de juegos de mesa: Una introducción para diseñadores industriales.” publicado en la Revista Legado de Arquitectura y Diseño, por la Universidad Autónoma del Estado México. Este documento se considera relevante para este trabajo, ya que ofrece un estudio específico de la situación actual de los juegos de mesa en Latinoamérica.

La teoría de juegos, es la base de los juegos de mesa modernos. En origen, es una rama de la ciencia matemática que a través de modelos analiza las interacciones entre dos o más actores en la consecución de un objetivo y cómo las decisiones de estos actores influyen en ellos, generando una retroalimentación (Stokel-Walker, 2015). Casi todas las interacciones humanas son un juego, donde las decisiones tomadas tendrán consecuencias. La teoría de juegos se ejemplifica de manera clásica, como lo postula el matemático John Nash en la década de los cincuenta, a través del “Dilema del prisionero”, que consiste en: dos individuos han sido arrestados con un juicio por venir. La fiscalía habla con cada individuo por separado y les propone un trato: Si confiesan contra su socio, todos los cargos levantados en su contra serán retirados quedando en libertad; la confesión será usada como evidencia para condenar al otro (que recibirá una sentencia de 20 años). Si no confiesan y su socio lo hace, será condenado a 20 años y el socio quedará libre. Si ambos confiesan, serán condenados a 5 años de prisión. Si ninguno confiesa, serán condenados a 1 año de prisión. Ambos prisioneros se encuentran incomunicados. Cada prisionero debe evaluar la situación en función de lo que le conviene para alcanzar la meta (quedar libre), y a su vez suponer que hará el socio basado en interacciones anteriores. (Stokel-Walker, 2015)

Hoy en día la teoría de juego se aplica en decisiones políticas, económicas, en aplicaciones en la red y claro, en los juegos de mesas. Ahora bien, la teoría de juegos plantea que la interacción no necesariamente debe ser antagónica, sino que puede ser cooperativa o colaborativa, en busca de un beneficio común (Stokel-Walker, 2015).

Clasificación de los juegos de mesa

Esta clasificación divide a los juegos de mesa en colaborativos, competitivos y cooperativos. La mecánica de cada juego va a estar determinada por qué tipo de juego se decida diseñar, los pasos que hay que implementar para lograr el objetivo y de qué manera los elementos del juego y los jugadores van a interactuar.

Los **competitivos** proponen que los jugadores se enfrenten y que sus objetivos sean totalmente contrarios. El Monopolio es un claro ejemplo, el ganador debe comprar la mayor cantidad de terrenos, casas y hoteles posibles, provocando que sus adversarios quiebren.

Por su parte, los **juegos cooperativos** proponen que los intereses de los jugadores no sean totalmente opuestos. Los mismos se van a beneficiar equitativamente al negociar o colaborar con otros jugadores, siempre que las condiciones sean ventajosas. Un ejemplo es Colonos de Catán.

Los **juegos colaborativos** son los que invitan a los jugadores a trabajar en equipo contra un rival imaginario que actúa al azar o contra los jugadores. En estos juegos si uno pierde todos lo hacen. Algunos ejemplos son El Señor de los Anillos, La Sombra de Cthulhu y Rescate.

Características básicas a considerar en el diseño de un juego de mesa

Los diseñadores deben considerar distintos aspectos a la hora de crear un juego de mesa. Los mismos son: etapas, temáticas, mecánicas y si el juego va a ser autocontenido o puede expandirse.

Etapas y temáticas del juego

Jeff Tidball, diseñador y desarrollador de juegos, conocido específicamente en la industria de los juegos de mesa y narrativas, sugiere que los juegos de mesa deben dividirse en tres actos (como propone Aristóteles y como vemos en las películas modernas) para crear un camino coherente y atrapante para los jugadores.

En el primer acto, se presenta la metáfora al jugador y los elementos del juego se establecen para dar inicio. Esta etapa termina después de la primera ronda.

En el **segundo acto** ocurren las acciones principales y los jugadores interactúan para alcanzar un objetivo. Las reglas son llevadas al límite en esta etapa y si no están bien pensadas aburren al jugador o las mecánicas del juego fracasan. Esta etapa va hasta la penúltima ronda.

La **tercera etapa** se juega en la última ronda, en la que se determina el ganador. En la misma se concluyen las estrategias de los jugadores y debe ser lo suficientemente atractiva e interesante para que los jugadores quieran jugar de nuevo.

Mecánicas de juego y el azar

Matt Forbeck, reconocido autor y diseñador de juegos estadounidense, considera que un buen juego de mesa encuentra un balance entre la metáfora y las mecánicas, que ambas se influyen mutuamente y ninguna debe dominar a otra. Afirma que la mecánica del juego debe contemplar el azar como el ecualizador entre los jugadores, no como un medio preponderante para alcanzar el objetivo.

Características generales del dispositivo de juego

Para jugar se utilizan dados, tableros, cartas y otros elementos sencillos que aprovechan la tendencia de las personas de crear patrones para deducir información e incorporar dichos patrones a subsecuentes decisiones.

Una decisión que afecta los elementos del juego es si el mismo es autocontenido, tendrá expansiones o es coleccionable. Un juego **autocontenido** trae todos los elementos necesarios para jugar dentro del empaque y la inversión para adquirirlo se hace una sola vez. Los juegos con **extensiones**, como Colonos de Catán, son juegos que tienen todos los elementos para jugar en el empaque, pero permiten de manera opcional adquirir extensiones, que son pequeños kits con elementos adicionales que mejoran la experiencia al jugar, ya sea porque permiten mayor número de jugadores, añadir más personajes o reglas.

Por último, los juegos coleccionables son en los que se pueden agregar elementos nuevos cuando se excluyen los que se consideran obsoletos. Son los juegos más dados a organizar torneos entre jugadores y generar una escena competitiva, lo que provee una mayor retroalimentación a los diseñadores, elementos adicionales que mejoran la experiencia al jugar, ya sea porque permiten mayor número de jugadores, añadir más personajes o reglas.

Diseño de juegos de mesa usando Design Thinking

El diseño de juegos de mesa, como ejercicio de diseño, permite explorar diversos enfoques y propósitos: recreativo, educativo, competitivo, colaborativo y hasta como herramienta de investigación; o bien una mezcla de varios de estos (Moore, 2016). Debido a esto, un buen diseño de juego de mesa es ideal, dado que los mismos pueden atender las necesidades de un usuario de diversas maneras. Design Thinking es el método ideal por el proceso que requiere, pasar por las diferentes etapas una y otra vez (empatizar, definir, idear, prototipar y probar) lo que es necesario para verificar que el producto cumpla con las expectativas y requerimientos necesarios.

Las etapas, desde el punto de vista del desarrollo del juego de mesa como producto industrial, son las siguientes:

Empatizar es aprender del usuario final. El diseñador debe jugar cuantos juegos pueda para entender más de los diversos sistemas y modos. Otra acción pertinente es contactar y analizar el mercado de los juegos de mesa, así como grupos de juegos, para conocer las tendencias y estilos de juegos. Se debe contar con una investigación etnográfica que ayude a plantear una temática para el juego de mesa.

Definir la temática, la metáfora que dará origen al concepto del juego y el estilo de juego a diseñar. Por ejemplo, en Colonos de Catán, el jugador, a través de la adquisición de recursos, amplía su civilización. El juego está situado en una isla con cierto ambiente medieval. El tema, que es construir una civilización, en este caso, da origen al juego.

Idear. En esta etapa se define cómo se va a jugar el juego, como se va a alcanzar el objetivo, qué elementos se deben crear para representar la metáfora y como interactúan entre sí para afectar a su vez las interacciones entre jugadores. A partir de una buena investigación en la etapa de empatizar, se puede desarrollar esta etapa.

Prototipar y probar. Esta etapa debe desarrollarse en paralelo a las demás. En la misma, se construye la estructura del juego, se comprueba que tengan sentido las reglas, que las mecánicas fluyan de manera equilibrada y que el tema o la metáfora del juego sean claros. Tal como aconseja Brian Tinsman, que trabajó para Hasbro diseñando juegos de mesa, es mejor usar prototipos de cartón.

Una vez que el juego haya sido testeado y pueda comprobarse la sinergia de los diferentes, elementos es cuando se debe proceder al diseño.

Como conclusión, diseñar un juego de mesa es una práctica muy interesante para un diseñador ya requiere poca inversión en materiales y en el proceso, se ponen en práctica habilidades y conocimientos aprendidos durante la carrera. En el proceso que se va a llevar a cabo en este trabajo se tomarán las recomendaciones de este capítulo y se aplicarán las distintas etapas de Design Thinking.

En esta segunda etapa del marco teórico, se aborda el concepto de cultura, citando a los autores Clyde Kluckhohn, Clifford Geertz, Fiori Arantes y Lisandro Otero que abordan el concepto desde distintas perspectivas.

Clase Kluckhohn afirma que la cultura es una forma que los humanos han encontrado para adaptarse entre ellos y con el mundo exterior. La define desde distintas miradas, ya sea a nivel de los pueblos o de los individuos. Este aporte de Kluckhohn es fundamental para este trabajo, ya que presenta a la cultura como un modo de vida, un depósito de saber almacenado, por lo que el juego de mesa se consideraría una forma de acercarse y conocer la cultura uruguaya.

Clifford hace énfasis en el carácter activo y dinámico de la cultura, y a su vez impersonal. Invita a comprender la cultura de cada pueblo desde su carácter único y es lo que se intentará realizar en este proyecto, ya sea a través de las ilustraciones, como de las mecánicas y elementos propuestos.

A la hora de relacionar cultura y consumo, se toma como referente a Flori Arantes, quien realiza un análisis crítico acerca de la forma en la que interactúan los productos culturales y las formas de consumo.

El análisis de Lisandro Otero sobre la comprensión de la cultura, destaca cómo los aspectos funcionales de la cultura se manifiestan en los objetos y las prácticas del día a día. Tomando dicha visión, resulta esencial diseñar un juego de mesa que no sea solo culturalmente representativo, sino también funcional y atractivo para los jugadores. Desde esta perspectiva, integrar la funcionalidad en el diseño asegura que el mismo sea jugable y disfrutable.

2.2 CULTURA

La cultura por Clyde Kluckhohn

Clyde Kluckhohn en su libro *Mirror for Man*, define la cultura desde diferentes perspectivas. Considerando a la humanidad en su conjunto, describe la cultura como un precipitado de la historia, una serie de técnicas que los humanos han utilizado para adaptarse tanto entre ellos como al entorno exterior. También la ve como un mecanismo normativo de regulación de conducta, o una serie de orientaciones estandarizadas para abordar problemas recurrentes. A nivel de los pueblos, Kluckhohn relaciona la cultura con un modo de vida, un depósito de saber almacenado, y como la teoría mediante la cual el antropólogo define la forma en que realmente se conduce un grupo de personas. En cuanto al individuo, describe la cultura como el legado social adquirido del grupo, una forma de sentir, creer y pensar, así como una abstracción de la conducta aprendida.

La cultura por Geertz Clifford

Clifford define la cultura como un documento activo y público. Aunque incluye ideas, la cultura no reside en la mente de una persona ni es física. Si entendemos la cultura como un sistema de interacción de símbolos interpretables, no es una entidad que cause eventos sociales, comportamientos, instituciones o procesos. Más bien, es un concepto que permite describir estos fenómenos de manera comprensible. Comprender la cultura de un pueblo implica captar su carácter único sin reducir su particularidad.

Además, Clifford sostiene que la coherencia no puede ser la principal prueba de validez de una descripción cultural. Los sistemas culturales deben tener un mínimo de coherencia para ser considerados sistemas, pero es en el flujo de la conducta o la acción social donde las formas culturales se articulan.

Cultura y consumo

“Dos diagnósticos de época que, a primera vista, parecen incompatibles, disputan actualmente la preferencia de las opiniones: para el primero, en el mundo de hoy todo es cultural; para el segundo, no hay nada que se escape a la determinación económica, no en última, sino en primerísima instancia. Así, la realidad, que es una sola, se ve ya como enteramente cultural, ya como puramente económica. Sin excluir la hipótesis de que todo es cultural por razones económicas y viceversa” (Arantes, 2000).

El autor retoma un enfoque de la cultura desde el punto de vista de la funcionalidad, ya que afirma que se necesita que la cultura juegue un papel dinamizador, respondiendo al acelerado desarrollo tecnológico y científico, la masificación y la manipulación de los medios de comunicación.

Cultura y funcionalidad

Lisandro Otero analiza funcionalmente la cultura poniendo como ejemplo a su país, Cuba, revelando el papel que juega la misma en ese contexto. La cultura en ese país se ha desarrollado en respuesta directa a requerimientos sociales específicos. "De las necesidades de la información y de un noticiero —afirma Otero—, ha nacido un excelente documentalismo fílmico; de las necesidades de la propaganda brotó un formidable movimiento de cartelistas y grafismo; de las necesidades de las movilizaciones populares ha surgido una teatralidad barroca, muy cercana al ideal musical wagneriano, síntesis de todas las artes".

De acuerdo con este autor, la función se resuelve en el consumo, o sea, que la función de todo tipo de producción está determinada por el uso.

Pero el uso no tiene un carácter pasivo, sobre todo en cuanto a bienes culturales, sino que ejerce a su vez una acción transformadora en las personas, es decir, la producción cultural "produce un objeto para el sujeto y a la vez un sujeto para el objeto". Esta afirmación es válida para cualquier sistema social, así por ejemplo, bajo el capitalismo las necesidades del mercado imponen una determinada forma de producción cultural. El hecho de que los productos culturales se hayan convertido en mercancías, es una condición que está presente en la cultura. Los científicos, artistas y escritores, producen para el mercado, sus objetos les darán mercancías y como tales los consumidores se las apropiarán para su disfrute.

Para Lisandro Otero, la función de la cultura es buscar las necesidades sociales que pueden ser satisfechas por el producto cultural. Este autor cree que "Para mantener la riqueza de una cultura es necesaria una pluralidad de caminos, no solo ideando nuevos géneros, sino enfocando las formas de distribución de la cultura, sacando el teatro de sus focales habituales, buscando otras maneras de comunicación con el público para que el teatro sea, abordable por las grandes mayorías".

Teniendo en cuenta e integrando la visión de los autores acerca de la cultura, en este trabajo se entenderá este concepto como un conjunto de técnicas que

los humanos han utilizado para adaptarse entre ellos y con el mundo exterior, un modo de vida, un depósito de saber almacenado, y un documento público y dinámico. Reconociendo que la cultura está en constante cambio, el contenido cultural del dispositivo diseñado puede quedar desactualizado en el futuro. Por otra parte, a pesar de su universalidad, la cultura se manifiesta de manera local, regional y única, facilitando en este trabajo la comprensión de la cultura uruguaya, su pueblo y la evolución de sus costumbres.

En cuanto a la relación entre cultura, funcionalidad y consumo, este juego de mesa se ve como un dinamizador que adopta un enfoque cultural desde la perspectiva de la funcionalidad. La función del juego estará determinada por su uso, ejerciendo una acción transformadora en las personas y facilitando la distribución de la cultura uruguaya, reflejando su riqueza y particularidad.

INTRODUCCIÓN
MARCO TEÓRICO
INVESTIGACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
DESARROLLO
TESTEO
CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

Respondiendo al objetivo de identificar si el juego está o no presente en la vida adulta de los uruguayos, se seleccionó una muestra de 30 personas para obtener datos cualitativos y cuantitativos acerca de la importancia y presencia del juego en su día a día.

Se consultará qué tipos de juegos disfrutan, qué lugar ocupa el juego en su vida, si prefieren jugar solo o acompañados, aplicar una estrategia o no y si disfrutan más colaborar o competir. La idea de este relevamiento es obtener información que determinará la mecánica y narrativa del juego, que luego se testeará con la muestra de encuestados.

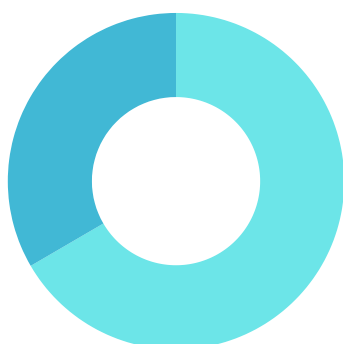
Además, se detallarán las fuentes de las que se obtiene información de los aspectos culturales que se incluirán en el juego, como lo son la música popular y el lenguaje.

Por último, en este capítulo se presentará un estudio de referencias gráficas que será aplicada en el dispositivo diseñado así como un relevamiento y selección de referentes nacionales de ilustración, de los cuales se detallarán qué aspectos de su lenguaje creativo se tomarán en cuenta e inspirarán el desarrollo de los elementos gráficos a utilizarse en el juego de mesa.

3.1 RESULTADOS DE ENCUESTAS A ADULTOS URUGUAYOS

A continuación se presentan los resultados de las encuestas a adultos uruguayos de entre 18 y 50 años, de los cuales 23 son mujeres y 7 son hombres. Se realizaron preguntas cerradas y abiertas, las cuales buscan no condicionar la respuesta y obtener información relevante para el diseño del juego de mesa. En anexos se presentan las encuestas completas.

¿Qué tipo de juego disfrutan?



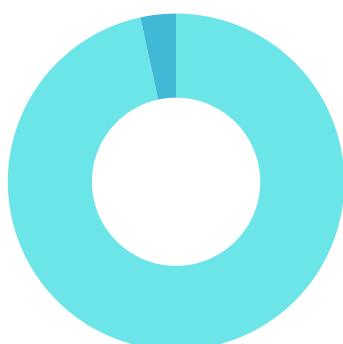
- 66,6% de los encuestados, nombraron explícitamente los juegos de mesa como los que más disfrutaban.
- Otros juegos mencionados fueron los videojuegos, juegos de equipo y deportes.

¿Qué lugar ocupa el juego en la vida de los encuestados?



- Un 40% reconoce al juego como algo importante.
- Para un 26,6% de las personas, el juego ocupa un lugar poco importante.
- Un 26,6% manifiesta que el juego es muy importante en sus vidas.
- 6,6% de los encuestados manifiesta que el juego representa un lugar nada importante en su vida.

¿Prefieren jugar solos o acompañados?



- El 96,6% prefiere jugar acompañado, mientras que solo una de las personas encuestadas prefiere jugar solo.

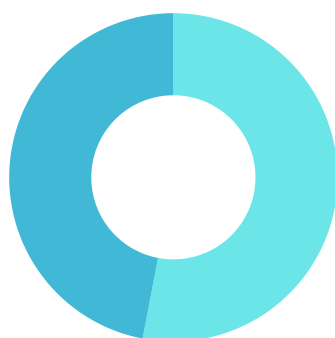
¿Qué disfrutaban los encuestados al jugar?



La mayor parte de las personas encuestadas declararon que divertirse, entretenerse o compartir con otros, es lo que más disfrutaban al jugar.

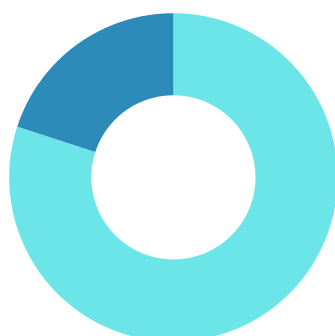
- Distracción 13%
- Ganar/Competir 13%
- Entretenimiento/Diversión 37%
- Compartir 30%
- Aprendizaje 6%

¿Prefieren competir o colaborar?



- 53% prefiere competir mientras un
- 47% prefiere colaborar.

A los encuestados, ¿les interesa aprender algo nuevo mientras juegan?



- Un 80% de los encuestados afirman que les interesa aprender algo nuevo al jugar.
- Un 20% no muestra interés por aprender a través del juego.

Al hablar de qué valoran los encuestados en los juegos de mesa, se les realizó una pregunta abierta, para no condicionar las respuestas y obtener más información.

Lo que valoran los encuestados en centro de mesa es:

- Reglas claras
- Factor sorpresa que permita flexibilidad en el juego. Ejemplo: castigos o

bonificaciones.

- Que sea complejo
- Que sea dinámico y entretenido
- Que permita explorar la creatividad
- Que divierta y entretenga
- Su diseño, su tablero, sus fichas
- El aprendizaje
- Que no sea muy largo
- Que se pueda jugar entre muchas o pocas personas
- Que requiera estrategia

3.2 ASPECTOS DE LA CULTURA QUE SE INCLUIRÁN EN EL JUEGO

Se eligieron dos aspectos de la cultura para que formen parte del juego: el lenguaje y la música uruguaya.

El lenguaje.

Los símbolos son aspectos culturales significativos, tal como presenta el antropólogo Clifford Geertz en su libro “La interpretación de las culturas”. El autor, desde su mirada antropológica interpretativa, afirma que la cultura debe entenderse como un sistema de significados simbólicos y que la comprensión del mismo nos ayuda a entender profundamente a una sociedad y sus características únicas.

A través del lenguaje las personas no solo logran comunicarse de manera efectiva, sino que expresan creencias, su forma de pensar, identidad y valores. Los dichos son formas simbólicas de expresar y perpetuar significados compartidos dentro de una comunidad.

El lenguaje fue incluido como aspecto cultural en el diseño del juego de mesa por ser representativo en la construcción de la identidad uruguaya y por establecer vínculos emocionales y simbólicos que conectan a las personas con su herencia cultural y con quienes comparten una misma identidad lingüística.

En este trabajo se aborda el lenguaje como una manifestación de creatividad y adaptación de una sociedad. A través de los dichos, que evolucionan con el tiempo, puede verse reflejada la adaptación a cambios culturales, sociales, políticos, entre otras influencias externas.

Para generar las preguntas de dichos y lenguaje se tomó como base el libro de Gustavo Fripp, “¿Qué es boniato, maestro?”, una obra pensada para ayudar a los visitantes argentinos a comprender palabras y expresiones uruguayas, pero que terminó siendo una propuesta que invita a participar activamente, a reencontrarnos con el humor rioplatense y con nuestra identidad.

Música.

La música se incluye en este juego como lo que es, un registro, testigo y reflejo de nuestros orígenes, adaptaciones y expresión de nuestra historia. A través de las preguntas se propone un viaje en el tiempo explorando distintos géneros, bandas

y artistas uruguayos que marcaron un antes y un después tanto en otros tiempos como en la actualidad. En el material que se decidió incluir en este proyecto, se dejaron de lado muchísimas expresiones de la música uruguaya, todo el material disponible daría para un juego de mesa solo de esta temática, pero a su vez excede el alcance de este proyecto.

Como referencia para incluir el **tango y milonga** se consultó el libro “Tango: patrimonio cultural del Uruguay”. Este trabajo recopila el patrimonio de tango y milonga de Uruguay. Entre sus páginas presenta a distintos artistas y composiciones emblemáticas como a “La Cumparsita”, las milongas más conocidas como “La Puñalada”, compuesta por Pintín Castellanos, y el vals más disfrutado, que fue compuesto por una adolescente uruguaya en 1911, entre otros.

Como archivo de la murga, el libro “Murga” de Hugo Brocos fue de suma importancia para este proyecto. En el mismo, el autor recorre la historia de uno de los fenómenos culturales e identitarios del Uruguay, contándonos una historia de personajes, conjuntos y también de nuestro país.

Por último, gran parte del contenido acerca de música uruguaya se obtuvo en los archivos e investigación que se realizó para la serie “Historia de la Música Popular Uruguaya”, emitida por TNU y TV CIUDAD entre 2009 y 2018.

Esta serie nos guía por los hechos musicales, políticos, económicos y sociales más significativos de la historia musical uruguaya. Presenta además una recorrida detallada que va desde el 1960 hasta la actualidad, pasando por diferentes géneros (rock, folclore, canto popular, música tropical, murga, tango, etc), estilos y autores relevantes.

3.3 REFERENCIAS GRÁFICAS Y DE ILUSTRACIÓN

Para el desarrollo de los gráficos e ilustraciones del juego de mesa, se realizó una investigación de referencias gráficas y referentes de ilustración nacional.

Para el estudio de referencias gráficas, se consultó el artículo “Previsión de tendencias creativas de Adobe Stock 2023: En busca de inspiración y autenticidad” publicado por Adobe España el 12 de julio de 2022. Este proyecto se realizó entre los años 2022 y 2024, por lo que se tomó en cuenta este estudio de referencias del 2023.

Este estudio se realizó cuando el mundo salía de la pandemia, cuando, según Brenda Milis, la autora del artículo, los consumidores estaban cansados de la incertidumbre vivida en los últimos años. Pero, aun así, se identificaron patrones e intenciones de seguir impulsando el cambio y seguir avanzando. Los contenidos que se identificaron como los más demandados fueron los relacionados a la tranquilidad, cercanía y capacidad de entretenimiento, imágenes que inspiran nuevas formas de pensar, así como la priorización constante de experiencias auténticas, inclusivas y sin filtros. **Ver moodboard 1.**

En la búsqueda de ilustradores nacionales referentes, se accedió al registro de las distintas ediciones del Premio Nacional de Ilustración, organizado por el Ministerio de Educación y Cultura, iniciativa que tiene como objetivo mostrar y difundir el trabajo de ilustradores uruguayos dentro y fuera del país. Finalmente, se seleccionó a dos ilustradoras nacionales, Cecilia Rodríguez Oddone y Laura Carrasco. **Ver moodboard 2 y 3.**

Laura Carrasco es una ilustradora uruguaya que nació en 1986, en Montevideo. Estudió Artes plásticas y Visuales en la Escuela Nacional de Bellas Artes y realizó un diploma en ilustración en Chile. Ha trabajado de forma independiente haciendo murales, afiches y discos. La obra de Laura seleccionada como referente es “La Visita” y lo que se toma de la misma, es la forma en que logra las texturas y el tratamiento del color.

Cecilia Rodríguez Oddone, conocida como Ceciro es de Paysandú. Es Licenciada en diseño gráfico y trabaja actualmente como ilustradora, muralista, tallerista y diseñadora gráfica. Desde 2013, pinta murales de forma individual y en colectivo y desde 2009, se dedica a la serigrafía.

En las siguientes páginas se presentan imágenes de las obras de las ilustradoras

y se detalla qué aspectos de las mismas se tomaron como referencia en este trabajo.

A pesar de las referencias que se presentan en este capítulo, se buscará crear y experimentar un lenguaje propio que represente aspectos culturales a través de la composición, colores, texturas y trazos.



Lo real es radical, es la referencia gráfica que refleja una estética sin filtros y es una respuesta a la constante y cada vez más frecuente búsqueda de lo auténtico. En contraposición de los contenidos idealizados y elaborados, se celebran los momentos, experiencias y realidades sinceras. Este recurso está muy presente en redes sociales. Los elementos visuales se muestran más rebeldes, agresivos y provocativos, pero también profundamente vulnerables que crean conexiones poderosas y dan sentido de comunidad en diferentes plataformas o canales de comunicación. La lucha contra el perfeccionismo se manifiesta en la combinación de estos elementos con fuentes atrevidas, robustas, expresivas e irregulares.

Imágenes (de derecha a izquierda de arriba a bajo): Tamara Velazquez. (s.f.). Canva. / Zurijeta. (s.f.) Authentic poor school con good boys inside [Fotografía]. Canva. / Tamara Velazquez. (s.f.). Canva. / Ejatu Shaw (s.f.). Adobe Stock. / Adaeze Okaro (s.f.). Adobe Stock. / Phelip Thijm. (s.f.). Canva.





Cecilia Rodríguez Oddone

Cecilia se cautiva con lo mágico del diálogo subjetivo entre la ilustración, el ilustrador y el espectador, así como el dinamismo de las interpretaciones.

Tomo como referencia su obra para el libro "Las Horneras" por **cómo presenta el color.**





Laura Carrasco

Laura es una ilustradora uruguaya, estudió en Bellas Artes y realizó un diploma en ilustración en Chile.

La obra que seleccioné de Laura Carrasco es “La Visita” y lo que destaco de la misma es **la forma en que logra las texturas y el tratamiento del color.**



INTRODUCCIÓN
MARCO TEÓRICO
INVESTIGACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
DESARROLLO
TESTEO
CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

En este capítulo se presentará el público objetivo. La elección del mismo se definió luego de una investigación del público al que están dirigidos los juegos de mesa diseñados en Uruguay, que, en su mayoría, están dirigidos a niños o adolescentes. Los resultados de esta investigación se pueden consultar en anexo.

Con el fin de comenzar a desarrollar el juego, se realizan una matriz de percepción que se creará a partir de la elección de cuatro conceptos a plasmar en el diseño del juego de mesa y que están relacionados a la investigación y profundización en los aspectos culturales a abordar.

4.1 PÚBLICO OBJETIVO

Antes de seleccionar el público objetivo, se realizó un relevamiento de los juegos de mesa diseñados en Uruguay. Habichuelas, Macachín, Pika, Chau Pantallas y Zampin, son algunas de las empresas cuyos productos se hacen totalmente en Uruguay. A pesar de que estas marcas diseñan algunos juegos para la familia, el enfoque de sus productos es principalmente niños y preadolescentes. Las temáticas son muy variadas, van desde fauna y flora nativa, animales prehistóricos, aves del Uruguay, fauna marina, insectos, gauchos, campo, música, redes sociales, monstruos, terror, fantasía y gestión de las emociones. En anexos pueden conocerse dichos juegos y sus características.

Considerando el hecho que la mayoría de los juegos de mesa diseñados en Uruguay están dirigidos a niños y que, tal como presentan los autores que se toman como referentes en este trabajo, el juego es una actividad importante en todo el ciclo de vida de una persona, el juego de mesa que se diseñará en este proyecto estará dirigido a:

Adultos de entre 18 a 75 años, que vivan en Uruguay y disfruten los juegos de mesa.

4.2 MATRIZ DE PERCEPCIÓN

Profundizando en los aspectos culturales a abordar, sobre todo en cuanto a lo que reflejan ciertas costumbres, a las sensaciones que despiertan nuestros dichos y música, se seleccionaron cuatro conceptos: humor, ritmo, ingenio y autenticidad.

A partir de los mismos se realizó una matriz de percepción que se presenta a continuación.

Concepto	Colores	Texturas	Formas
Humor		Complejas con detalles	Formas irregulares
Ritmo		Patrones repetitivos	Geométricas
Ingenio		Simples	-
Autenticidad		Desgaste	Irregulares e imperfectas

4.3 COLLAGE

A partir de los conceptos seleccionados, **humor, ritmo, ingenio, autenticidad** y los aspectos culturales que se incluirán, se realiza un collage del cual se tomarán elementos y recursos gráficos para el juego de mesa.

En el mismo se expresa idea de que a un país lo hace su gente, ya que hay una fuerte presencia de artistas en la composición, en este caso, vinculados a la música. Por otra parte, se resalta el texto, las letras, debido a que el lenguaje, los dichos y las expresiones son un aspecto cultural con gran relevancia dentro del juego. Se seleccionaron tipografías que hacen referencia a la escritura a mano, esta elección está alineada al concepto de autenticidad y remite a lo espontáneo, cambiante y cotidiano del lenguaje.

El concepto de ritmo se expresa no solo con los músicos, sino también con la repetición de los tamborileros y el patrón geométrico de las ventanas del Salvo.

Por último, se incluyeron elementos que se relacionan comúnmente con el Uruguay, como los son el Palacio Salvo, la bandera y el cielo celeste.

Imágenes utilizadas:

- Getty Images Signature. (s.f.) Plaza in the Center of Montevideo [Fotografía]. Canva.
- DanFLCreativo. (2016) Costumes men drummers playing traditional musica called candombe al the inaugural parade of carnaval of Montevideo, Uruguay. [Fotografía]. Canva.
- Adam Smigielski. (2016). Costumers men drummers playing traditional musica called candombe al the inaugural parade of carnaval of Montevideo, Uruguay. [Fotografía]. Canva.
- Adam Smigielski. (2016). Uruguay flag with fabric structure. [Fotografía]. Canva.
- Día del Sello Uruguayo / Day of the Uruguayan stamp / N\$0,45 / Miguel Ángel Battegazzore / 1976
- Miguel Ángel Battegazzore. (1976). Día del Sello Uruguayo. [Diseño]. La Patria. URL <https://lapatria.uy/la-patria/philately?itemId=a4bowiewl7pag6sy33zhqfvxyq0mnn>
- [Fotografía]. Historia de la Música Popular Uruguaya. URL <https://lapatria.uy/la-patria/philately?itemId=a4bowiewl7pag6sy33zhqfvxyq0mnn>



INTRODUCCIÓN
MARCO TEÓRICO
INVESTIGACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
DESARROLLO
TESTEO
CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

En la etapa de desarrollo se presentará la descripción y estructura del juego, teniendo en cuenta los conceptos, características que proponen los distintos autores y que se presentan en el marco teórico.

Además, se dan a conocer las reglas del juego.

Por último, se analizarán y presentarán los elementos gráficos que se incluyen en el mismo, como lo son el logotipo, la paleta de colores, las texturas y los distintos componentes del juego de mesa, como lo son el tablero y las cartas.

Por último, se expone un registro fotográfico de las piezas impresas a partir de las que se evalúa compatibilidad de recursos gráficos, tamaños, formatos y la legibilidad de las mismas.

5.1 DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El juego se llama “Pa’ Chivear” y hace referencia a una palabra utilizada en Uruguay (Chiveo) relacionada al juego.

- Se podrá jugar de a 2 a 4 jugadores o grupos.
- Dentro de la clasificación de Caillois, combina características de agon y alea. En la categoría de agon, los jugadores demuestran su habilidad del conocimiento de la cultura uruguaya, así como su memoria, cuando se ponen a prueba datos históricos que puede haber escuchado o estudiado anteriormente. En cuanto a la categoría de alea, el juego presenta elementos de azar como son tirar los dados o acceder a las tarjetas con factor sorpresa.
- Considerando el juego como un factor cultural, se busca incluir la creatividad en el mismo, así como incluir la colaboración y el humor como características de la cultura uruguaya. A través de elementos del lenguaje uruguayo, se busca transmitir valores, memoria y costumbres que son parte de nuestra identidad.
- Es un juego principalmente competitivo, ya que su mecánica propone el enfrentamiento entre jugadores. Para ser la persona o el grupo ganador, se debe completar el recorrido planteado sorteando los distintos desafíos y preguntas. Se incluyen algunas propuestas colaborativas, en la que los jugadores no son completamente adversarios, sino que deben unir su conocimiento para avanzar y beneficiarse equitativamente, si las condiciones son ventajosas para ambos.
- La temática del juego es un recorrido. El recorrido es a través del Uruguay y también por su cultura. Los jugadores partirán desde Montevideo y deberán recorrer diferentes puntos del país hasta llegar a la capital departamental situada más al norte, Artigas. La primera persona o jugador que llegue será el ganador. Para lograrlo deberá responder a preguntas relacionadas a la música y lenguaje, dichos y expresiones uruguayas. Durante los recorridos habrá distintos puntos a través de los cuales se obtendrá una tarjeta sorpresa, con un desafío que invita a la colaboración o interacción con el resto de los participantes.
- El juego es autocontenido, por lo que trae todos los elementos necesarios para jugar.

Los mismos son:

- Reglas.
- Tablero.
- Dados.
- Fichas para grupos o participantes.
- Tarjetas de preguntas de lenguaje y tarjetas de preguntas de música.
- Tarjetas sorpresa.

5.2 REGLAS DEL JUEGO

- “Pa’ Chivear” se puede jugar de dos a cuatro personas/grupos.
- Cada jugador o grupo contará con una ruta que indica qué recorrido debe hacer. Todas las personas o equipos comienzan su recorrido en Montevideo y el objetivo es llegar a Artigas. El recorrido amarillo pasa por las capitales departamentales de San José de Mayo, Colonia del Sacramento, Fray Bentos, Paysandú y Salto. El verde, por Florida, Durazno, Trinidad, Mercedes. El azul, por Canelones, Minas, Treinta y Tres, Tacuarembó y el blanco, por Maldonado, Rocha, Melo, Rivera.
- Para elegir el recorrido que se debe realizar, los jugadores pueden llegar a un acuerdo o en caso contrario, pueden sortearlo tirando los dados.
- Todos los equipos o jugadores comenzarán en Montevideo y avanzarán en su recorrido por los departamentos del Uruguay, siempre y cuando respondan bien a las preguntas acerca de la cultura de este país.
- Existen dos categorías de preguntas, una de ellas es “Música popular uruguaya” y la segunda es “Uruguayismos”. Si al tirar el dado se obtiene un número par, se deberá responder una pregunta de la categoría “Música popular uruguaya” (tarjetas amarillas) y si se obtiene un número impar, se responderá una pregunta de “Uruguayismos” (tarjetas celestes).
- Cuando el o los jugadores caen en uno de los casilleros del recorrido, debe responder las preguntas correctamente para volver a jugar y avanzar. Se pueden jugar hasta dos turnos, siempre y cuando se responda correctamente la primera pregunta.
- El primero en llegar a Artigas gana.

¿CON QUÉ CASILLEROS TE VAS A ENCONTRAR?

-  Inicio (Montevideo) y el casillero final (Artigas).
-  Casilleros “comunes” por los que avanzas cuando tiras el dado.
-  Capitales departamentales en el recorrido y son más grandes que los casilleros comunes.
-  Deberás levantar una tarjeta sorpresa.

5.3 ANÁLISIS DE ELEMENTOS GRÁFICOS

LOGOTIPO

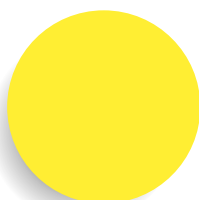


El logotipo se realizó a mano utilizando como inspiración la composición de uno de los sellos del Archivo uruguayo de comunicación visual. Ver Anexos.

Se incluye el nombre del juego, detalle del país (Uy), y las franjas de la bandera de Uruguay.

PALETA DE COLORES

La paleta de colores está compuesta por colores vibrantes que se encuentran en la bandera del Uruguay, combinados con colores menos saturados que remiten al concepto de auténtico.



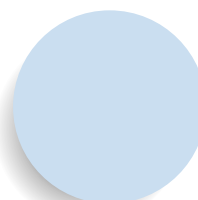
#FFEE33
C:0 M:7
Y:80 K:0
R:255 G:238
B:51



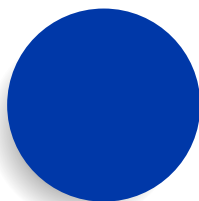
#5271ff
C:68 M:56
Y:0 K:20
R:82 G:113 B:255



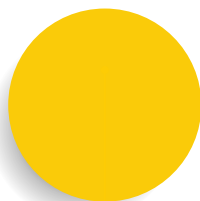
#BBCC73
C:8 M:0
Y:44 K:20
R:187 G:204 B:115



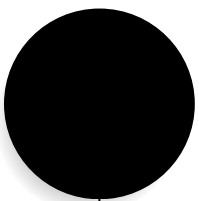
#CADEF0
C:16 M:7
Y:0 K:6
R:202 G:222
B:240



#3021AF
C:100 M:67
Y:0 K:34
R:0 G:56 B:168



#FDCC05
C:0 M:19
Y:98 K:1
R:253 G:204 B:5



#000000
C:0 M:0 Y:0
K:100
R:0 G:0 B:0



#FFFFFF
C:0 M:0 Y:0 K:0
R:255 G:255
B:255

TIPOGRAFÍA

Se selecciona la tipografía *Muli*, una tipografía diseñada por Vernon Adams, que es versátil y legible tanto en dispositivos digitales como en formatos impresos. Tiene variantes de grosores y cursiva, lo que permite flexibilidad y combinaciones en los textos y diseños. Las variantes que se utilizan se presentan a continuación.

Muli

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789,-./°¡!"#\$%&/'()=?*~[]

Muli Black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789,-./°¡!"#\$%&/'()=?*~[]

Muli Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789,-./°¡!"#\$%&/'()=?*~[]

Muli Italic Black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789,-./°¡!"#\$%&/'()=?*~[]

TEXTURAS

Las texturas son realizadas a mano, cargadas y con mucho detalle. También se busca resaltar lo irregular y asimétrico.



Los bordes del sello resaltan la irregularidad de la referencia gráfica "Lo real es radical".



Los trazos y tipografías a mano resaltan lo auténtico de la referencia gráfica seleccionada.



Las texturas a mano son cargadas y presentan detalles irregulares.



El pintado o relleno de color se realiza a mano y se combinan distintos tonos de un mismo color.



El mapa político está calcado a mano, al igual que las tipografías que indican ciudades, ríos, etc.

TABLERO



Tamaño tablero: 39.5 x 39.5 cm

En el tablero se incluye un mapa político calcado a mano en varias capas. Los colores seleccionados son los colores de la bandera de Uruguay en distintos tonos y con mayor o menor saturación.

Los círculos marcan cuatro posibles recorridos para cada jugador o equipo, los mismos se diferencian en el color. Los círculos más grandes son las 19 capitales departamentales del país.



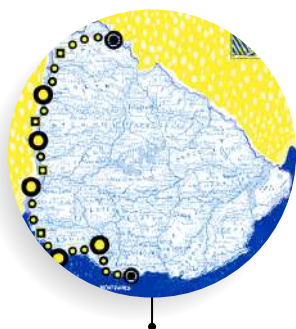
Los círculos con la bandera en su interior indican las capitales de Montevideo (salida) y la capital de Artigas (llegada).



Los casilleros rectangulares, indican que el jugador o el equipo debe tomar una tarjeta sorpresa que lo invitarán a colaborar con otra persona o grupo.

DETALLES DE RECORRIDOS

Todos los recorridos tienen 24 casilleros comunes y 4 casilleros sorpresas. Cada uno recorre distintas capitales departamentales que se detallan a continuación.



Recorrido Amarillo
Capitales: San José de Mayo, Colonia del Sacramento, Fray Bentos, Paysandú y Salto.



Recorrido Verde
Capitales: Florida, Durazno, Trinidad, Mercedes.



Recorrido Azul
Capitales: Canelones, Minas, Treinta y Tres, Tacuarembó.



Recorrido Blanco
Capitales: Maldonado, Rocha, Melo, Rivera.

TARJETAS



¿En qué año se celebró el centenario de "La Cumparsita"?

- ✓ 2017
- 2019
- 2012

Tamaño: 4.9 x 6.8 cm

Tamaño tipografía: 9.5

Tarjetas con preguntas sobre música popular uruguaya.

En el dorso de la misma se ilustraron los tambores piano, repique y chico.



¿A qué se refiere la expresión "a la carrera"?

- A las apuradas
- Mal hecho
- Sin ganas

Tamaño: 4.9 x 6.8 cm

Tamaño tipografía: 9.5

En las tarjetas con preguntas acerca de expresiones y dichos uruguayos, se pueden ver algunas expresiones o palabras seleccionadas en cuadros de diálogos.



Marchaste

- Te va a tocar practicar la paciencia. Dejaste enfriar el mate. Esperá un turno para volver a jugar.

Tamaño: 4.9 x 6.8 cm

Tamaño tipografía: 9.5

En las tarjetas con propuestas sorpresas, se ilustran tickets de ómnibus (utilizando de referencia boletos de los años 60, ver anexo) haciendo alusión al recorrido y en este caso un desvío incierto.

REGLAS



- "Pa' Chivear" se puede jugar de dos a cuatro personas/grupos.
- Cada jugador o grupo contará con una ruta que indica qué recorrido debe hacer. Todas las personas o equipos comienzan su recorrido en Montevideo y el objetivo es llegar a Artigas. El recorrido amarillo pasa por las capitales departamentales de San José de Mayo, Colonia del Sacramento, Fray Bentos, Paysandú y Salto. El verde por Florida, Durazno, Trinidad, Mercedes. El azul por Canelones, Minas, Treinta y Tres, Tacuarembó y el blanco por Maldonado, Rocha, Melo, Rivera.
- Para elegir el recorrido que se debe realizar, los jugadores pueden llegar a un acuerdo o en caso contrario, pueden sortearlos tirando los dados.
- Todos los equipos o jugadores comenzarán en Montevideo y avanzarán en su recorrido por los departamentos del Uruguay siempre y cuando respondan bien a las preguntas acerca de la cultura de este país.
- Existen dos categorías de preguntas, una de ellas es "Música popular uruguaya" y la segunda es "Uruguayismos". Si al tirar el dado se obtiene un número par, deberá responder una pregunta de la categoría "Música popular uruguaya" (tarjetas amarillas) y si se obtiene un número impar, deberá responder una pregunta de "Uruguayismos" (tarjetas celestes).
- Cuando el o los jugadores cae en uno de los casilleros del recorrido, debe responder las preguntas correctamente para volver a jugar y avanzar. Se pueden jugar hasta dos turnos, siempre y cuando se responda correctamente la primera.
- El primero en llegar a Artigas gana.

¿Qué te indican los casilleros?

-  Inicio (Montevideo) y el casillero final (Artigas).
-  Casilleros "comunes" por los que avanzas cuando tiras el dado.
-  Capitales departamentales en el recorrido y son más grandes que los casilleros comunes.
-  Deberás levantar una tarjeta sorpresa.

Tamaño tarjeta: 21 x 10 cm

Tamaño tipografía: 9.5

En el dorso de la tarjeta de reglas se utilizan texturas y colores presentes en el tablero, así como tipografías intervenidas. Luego de explicar las reglas en un listado, se explica qué significa cada casillero en el tablero.



Se registran las piezas en su conjunto para observar si hay compatibilidad de tamaños y formatos, texturas, colores e ilustraciones.

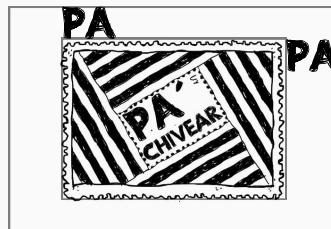
Se evalúa legibilidad de las tarjetas así como protagonismo del logo en el tablero.

Se observa coherencia en las piezas, facilidad de manipulación y legibilidad.



Registro fotográfico
Tablero y tarjetas

5.4 BRANDBOARD



Márgenes de logo

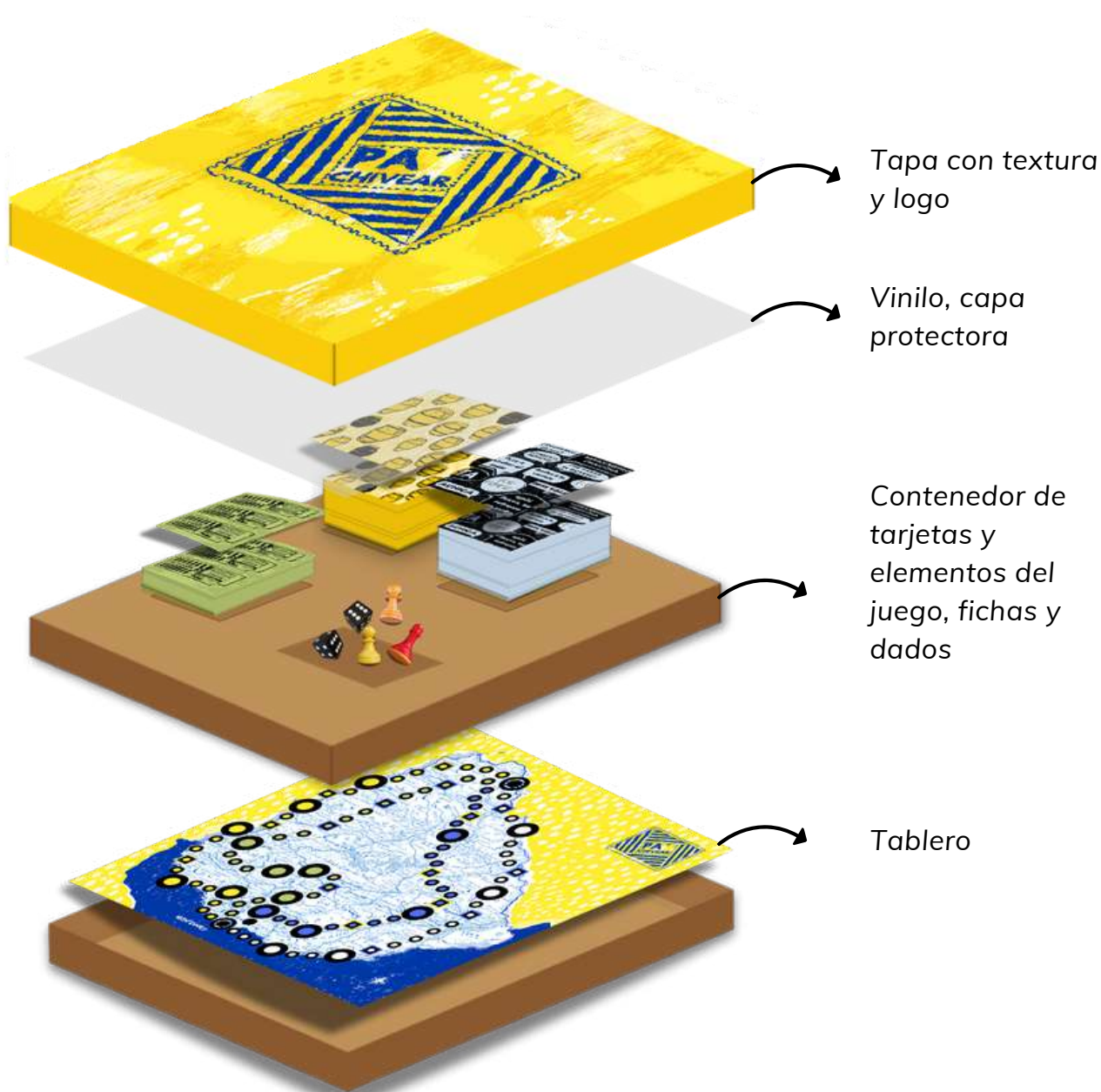


2 cms de ancho



5.5 BOCETO DE PACKAGING, PIEZAS Y DADOS

Se presenta un boceto del packaging que, en caso de continuar con el proyecto, podría tomarse como referencia para el diseño. El material elegido es el cartón, que en excepción de en la tapa, se utiliza en crudo y sin estampa para transmitir autenticidad y el concepto de “sin filtro”. Se detalla a continuación los componentes de este boceto.



INTRODUCCIÓN
MARCO TEÓRICO
INVESTIGACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
DESARROLLO
TESTEO
CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

El testeo del juego se realizó con distintos grupos que pertenecen a la muestra a la que se encuestó en la etapa de investigación. Los encuentros fueron con voluntarios que expresaron anteriormente su interés en jugar. Las instancias fueron cronometradas y se decidió entregar las piezas del juego e invitar a los participantes a leer las reglas. Durante las partidas, se utilizaron las piezas del juego como lo son el tablero, tarjeta de reglas, tarjetas de preguntas de música popular uruguaya y uruguayismos, así como piezas ya existentes, dados y fichas tipo ludo para cada jugador.

Se realizaron observaciones y registro de los comentarios que surgieron durante el juego. Las intervenciones a la hora de observar el desarrollo del juego fueron realizadas solo en caso de ser solicitadas, no se realizaron preguntas con el objetivo de no condicionar la instancia de testeo ni a los jugadores y en caso de que surgieran dudas de las reglas o se detectaran ambigüedades, se invitó a los participantes a resolverlo como consideraran conveniente.

Se registraron y observaron aspectos claves como la comprensión de las reglas, así como la cercanía o accesibilidad a la temática.

En cuanto al desarrollo del juego, se evaluó si los jugadores mantenían o no el interés o si tenían intención de jugar de nuevo. Otro elemento que se tomó en cuenta es si el juego fomentaba o no la interacción e intercambio entre los jugadores.

Con relación a las reglas y estructura del juego, se prestó especial atención a si los jugadores encontraban un equilibrio entre el azar y el conocimiento, o si consideraban la mecánica justa.

Por último, se consideraron los comentarios de los participantes en cuanto al diseño, los componentes del mismo, formato y tamaños de las piezas y si en algún momento los jugadores mencionaban si los mismos facilitaban o dificultaban la jugabilidad, etc.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 1 - 1ERA PARTIDA

Información general del encuentro

Duración: 20 minutos

Número de participantes: 2

Lugar de juego: Interior, casa de una de las participantes.

Información participantes

Participante 1 Edad: 28 años | Cuántas veces ha jugado al juego antes: 0

Participante 2 Edad: 19 años | Cuántas veces ha jugado al juego antes: 0

Aspectos evaluados y observaciones

Comprensión y Accesibilidad

Preguntas guía

- ¿Las reglas son claras y fáciles de entender?
- ¿Los jugadores tienen dudas en cuanto a las reglas durante el juego?

Observaciones generales

- Las participantes no tienen dudas en el momento en el que leen las reglas.
- Acuerdan qué trayecto van a realizar sin tirar los dados. Acuerdan quién comienza el juego con los dados.
- Al comenzar el juego, la primera jugadora toma la tarjeta de la pregunta que le toca responder, sin saber que quien debe leerle la pregunta es otro jugador para que no vea la respuesta correcta.
- Al avanzar, se preguntan: ¿Avanzo si respondo bien? ¿O avanzo, el número que me indica el dado, tomo una tarjeta y, si respondo bien, avanzo de nuevo? Deciden tomar la tarjeta y avanzar solo si responden bien.
- Cuando responden bien y caen en un casillero sorpresa, se preguntan: ¿Debería tomar la tarjeta sorpresa ahora o comienzo tomando la tarjeta sorpresa en el siguiente turno?

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 1 - 1ERA PARTIDA

Aspectos evaluados y observaciones

Comprensión y Accesibilidad

Observaciones generales

- Cuando toman la tarjeta sorpresa que indica que quien la toma debe responder la pregunta con el jugador que esté ganando o perdiendo, no pueden realizarlo sin ayuda de un tercero porque si lo leen ellas saben la respuesta correcta.

Entretenimiento y diversión

Preguntas guía

- ¿Los jugadores se entretienen durante el juego?
- ¿El juego fomenta la interacción entre los jugadores?

Observaciones generales

- Las jugadoras muestran interés durante la partida, hasta el final.
- Interactúan con respecto a las preguntas, buscan en Spotify o Youtube a los artistas mencionados en las preguntas sobre música uruguaya y relacionan los uruguayismos con anécdotas o historias.

Conexión cultural

Preguntas guía

- ¿Se sienten los jugadores identificados con la temática?
- ¿Aprenden algo nuevo con el juego?

Observaciones generales

- Las jugadoras se sienten identificados con la temática general del juego, sienten que no tienen conocimientos de música popular uruguaya pero, que aprenden sobre la misma.
- Sienten más familiar y cotidianas las preguntas de uruguayismos.
- Sugirieron un librito o códigos QR con enlace a más información sobre las distintas preguntas.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 1 - 1ERA PARTIDA

Aspectos evaluados y observaciones

Dificultad y Equilibrio

Preguntas guía

- ¿Los jugadores encuentran las preguntas demasiado fáciles o demasiado difíciles?
- ¿Existe equilibrio entre habilidad y suerte?

Observaciones generales

- Las jugadoras encuentran las preguntas de música popular uruguaya muy específicas y difíciles.
- Las jugadoras encuentran las preguntas de uruguayismos más fáciles.
- Consideran que hay un equilibrio entre el azar y el conocimiento a la hora de responder las preguntas, ya que no necesariamente quien sabe más gana. Los dados y las preguntas sorpresa equilibran este aspecto aportando el componente del azar

Diseño y piezas del juego

Preguntas guía

- ¿El diseño de las piezas resulta atractivo para los jugadores? ¿Facilita o dificulta la jugabilidad?
- ¿Los tamaños y formatos son los adecuados?

Observaciones generales

- Las participantes prestan atención a los detalles de las ilustraciones y los diseños. Mencionan que lo encuentran atractivo y que el diseño invita a interactuar con las piezas.
- Se presentan dos tamaños de tableros, uno de 50x50 cm y otro de 39x39 cm. Eligen el segundo, lo consideran más práctico y adecuado para el espacio en el que se encuentran.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 1 - 1ERA PARTIDA**Aspectos evaluados y observaciones****Duración del juego****Preguntas guía**

- ¿Los jugadores sienten que el juego termina demasiado rápido o dura demasiado?
- ¿Se mantiene el interés hasta el final?

Observaciones generales

- Las jugadoras consideran que el juego termina demasiado rápido si vuelven a jugar cuando aciertan. Plantean que la siguiente partida van a jugar solo un turno, aunque acierten o no, es decir, van a renunciar al derecho de jugar nuevamente si responden bien.
- El interés se mantiene hasta el final del juego, eso motiva a comenzar una segunda partida al finalizar.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 2 - 1ERA PARTIDA

Información general del encuentro

Duración: 39 minutos

Número de participantes: 3

Lugar de juego: Casa de uno de los participantes

Información participantes

Participante 1 Edad: 28 años | Cuántas veces ha jugado al juego antes: 1

Participante 2 Edad: 19 años | Cuántas veces ha jugado al juego antes: 1

Participante 3 Edad: 62 años | Cuántas veces ha jugado al juego antes: 0

Aspectos evaluados y observaciones

Comprensión y Accesibilidad

Preguntas guía

- ¿Las reglas son claras y fáciles de entender?
- ¿Los jugadores tienen dudas en cuanto a las reglas durante el juego?

Observaciones generales

- El participante 3 que juega por primera vez, lee las reglas y las entiende.
- Acuerdan no seguir la regla de jugar doble turno para que el juego no se termine tan rápido.
- Acuerdan avanzar al responder bien.
- Al ser tres jugadores, no presentan dificultades cuando les tocan las tarjetas sorpresas.

Entretenimiento y diversión

Preguntas guía

- ¿Los jugadores se entretienen durante el juego?

Observaciones generales

- Los jugadores se muestran motivados y entretenidos durante todo el juego.
- Se genera un intercambio a partir de las preguntas tanto la de uruguayismos como la de música popular.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 2 - 1ERA PARTIDA

Aspectos evaluados y observaciones

Entretenimiento y diversión

Preguntas guía

- ¿El juego fomenta la interacción entre los jugadores?

Observaciones generales

- La dinámica colaborativa que proponen las tarjetas sorpresas anima a los jugadores, generando complicidad entre las duplas en momentos puntuales.

Conexión cultural

Preguntas guía

- ¿Se sienten los jugadores identificados con la temática?
- ¿Aprenden algo nuevo con el juego?

Observaciones generales

- El jugador 3, se siente especialmente identificado con la temática. Tiene conocimientos amplios sin ser especialista en ninguna de las dos temáticas. Como tiene 62 años, se considera testigo de muchos de los acontecimientos o ha escuchado muchos de los dichos.
- Los participantes intercambian en relación con la temática, recordando momentos, anécdotas e historias.

Dificultad y Equilibrio

Preguntas guía

- ¿Los jugadores encuentran las preguntas demasiado fáciles o demasiado difíciles?
- ¿Existe equilibrio entre habilidad y suerte?

Observaciones generales

- El jugador 3, quien juega por primera vez encuentra las preguntas con una dificultad adecuada, considera que es el azar quien dificulta la partida.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 2 - 1ERA PARTIDA

Aspectos evaluados y observaciones

Diseño y piezas del juego

Preguntas guía

- ¿El diseño de las piezas resulta atractivo para los jugadores? ¿Facilita o dificulta la jugabilidad?
- ¿Los tamaños y formatos son los adecuados?

Observaciones generales

- Los jugadores consideran las ilustraciones atractivas, el formato cómodo y la tipografía legible.
- Se aprecian las ilustraciones, tanto del tablero como de las tarjetas.
- Se presentan dos tamaños de tableros, uno de 50x50 cm y otro de 39x39 cm, eligen el más pequeño.

Duración del juego

Preguntas guía

- ¿Los jugadores sienten que el juego termina demasiado rápido o dura demasiado?
- ¿Se mantiene el interés hasta el final?

Observaciones generales

- Los jugadores consideran que, si no se respeta la regla de jugar una segunda vez si respondes bien, la duración del juego es adecuada.
- Muestran interés en jugar nuevamente.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 3 - 1ERA PARTIDA

Información general del encuentro

Duración: 46 minutos

Número de participantes: 3

Lugar de juego: Restaurante

Información participantes

Participante 1 Edad: 33 años | Cuántas veces ha jugado al juego antes: 0

Participante 2 Edad: 30 años | Cuántas veces ha jugado al juego antes: 0

Participante 3 Edad: 32 años | Cuántas veces ha jugado al juego antes: 0

Aspectos evaluados y observaciones

Comprensión y Accesibilidad

Preguntas guía

- ¿Las reglas son claras y fáciles de entender?
- ¿Los jugadores tienen dudas en cuanto a las reglas durante el juego?

Observaciones generales

- Las jugadoras, al leer las reglas, no tienen dudas.
- Durante el juego se hacen las siguientes preguntas:
 - "¿Al caer en los casilleros de las tarjetas sorpresa, debería volver a jugar o tomar una tarjeta sorpresa al comenzar mi siguiente turno?" Deciden comenzar el siguiente turno con la tarjeta sorpresa.
 - "¿Hay tiempo para responder?" Deciden cronometrar y limitar el tiempo para responder a 30 segundos, lo que, en su opinión, hace el juego más emocionante.
 - "¿Para ganar debo solo llegar a Artigas o debo caer exacto en ese casillero?" Deciden que quien gana, es el participante que, al tirar los dados, su ficha avanza la cantidad de casilleros necesarios para caer exactamente en el casillero final (Artigas).

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 3 - 1ERA PARTIDA

Aspectos evaluados y observaciones

Entretimiento y diversión

Preguntas guía

- ¿Los jugadores se entretienen durante el juego?
- ¿El juego fomenta la interacción entre los jugadores?

Observaciones generales

- Las jugadoras muestran interés en el juego, algunas preguntas generan risa e intercambio.
- Las participantes disfrutaron de las propuestas colaborativas de las tarjetas sorpresa.
- Intercambian acerca de las preguntas de música popular y se hacen recomendaciones.
- Comparten anécdotas, especialmente de su niñez, a partir de las preguntas de uruguayismos. Además, intercambian acerca de cómo cambian algunas de las expresiones o dichos dependiendo de en qué parte del Uruguay nacieron.

Conexión cultural

Preguntas guía

- ¿Se sienten los jugadores identificados con la temática?
- ¿Aprenden algo nuevo con el juego?

Observaciones generales

- Los jugadores se sienten identificadas con las temáticas, especialmente con las de uruguayismos. Aunque consideran que las preguntas de música uruguaya son más complejas, creen que son un equilibrio con las de uruguayismos, que son más fáciles. Además, creen que son interesantes y que aprenden con cada una de ellas.
- Buscan información en Internet acerca de algunas de las preguntas, especialmente las que incluyen datos históricos o de la dictadura.
- Creen interesante que las preguntas de música popular uruguaya incluyan distintas épocas y géneros. Buscar a algunos artistas, grupos o temas musicales en aplicaciones como Youtube o Spotify.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 3 - 1ERA PARTIDA

Aspectos evaluados y observaciones

Dificultad y Equilibrio

Preguntas guía

- ¿Los jugadores encuentran las preguntas demasiado fáciles o demasiado difíciles?
- ¿Existe equilibrio entre habilidad y suerte?

Observaciones generales

- Consideran que dos temáticas equilibran la dificultad en el juego, haciéndolo más interesante.
- Una de las jugadoras considera que las tarjetas sorpresas dificultan el juego y son “injustas”, el resto de las jugadoras piensan que le suman emoción y diversión a la partida.

Diseño y piezas del juego

Preguntas guía

- ¿El diseño de las piezas resulta atractivo para los jugadores? ¿Facilita o dificulta la jugabilidad?
- ¿Los tamaños y formatos son los adecuados?

Observaciones generales

- Las jugadoras comentan que les gustan mucho las ilustraciones, se detienen para apreciar los detalles.
- Consideran que los dorsos de las tarjetas de preguntas deberían contener una etiqueta que recuerde si debes levantar de ese mazo si en los dados te toca un número par o impar, ya que olvidan esta regla con facilidad.
- Se presentan dos tamaños de tableros, uno de 50x50 cm y otro de 39x39 cm, eligen el más grande.

PLANILLA REGISTRO - TESTEO GRUPO 3 - 1ERA PARTIDA**Aspectos evaluados y observaciones****Duración del juego****Preguntas guía**

- ¿Los jugadores sienten que el juego termina demasiado rápido o dura demasiado?
- ¿Se mantiene el interés hasta el final?

Observaciones generales

- Las jugadoras consideran que el tiempo de juego es el ideal y mantienen interés durante todo el juego, manifestando que quieren repetir la experiencia.

CONCLUSIONES TESTEO

- Los jugadores encontraron ambigüedades o conceptos no claros, situación que los llevo a modificar o interpretar de forma libre alguna de las reglas. A continuación se presentan posibles cambios o modificaciones:
 -“Pa’ Chivear” se puede jugar de dos a cuatro personas/grupos. Para que esta regla se mantenga deberían realizarse modificaciones en algunas de las tarjetas sorpresa que proponen colaboración, debido a que si se juega en duplas, no hay un tercero que lea la pregunta sin saber la respuesta correcta. Otra alternativa sería que el mínimo de participantes necesarios sean 3 jugadores.
 -Cuando el o los jugadores cae en uno de los casilleros del recorrido, debe responder las preguntas correctamente para volver a jugar y avanzar. Se pueden jugar hasta dos turnos, siempre y cuando se responda correctamente la primera. En cuanto a esta indicación, sería necesario especificar que el jugador no puede avanzar el número que le indica el dado sin antes responder correctamente. Además, debe aclararse que al caer en un casillero sorpresa se puede volver a jugar ya que, de acuerdo a las observaciones, durante el testeo no resulta orgánico esperar hasta el próximo turno para levantar una tarjeta sorpresa. Por último, en cuanto a la posibilidad de volver a jugar una vez que aciertas, todos los participantes del testeo coincidieron que esto hace que el juego termine muy rápido, por lo tanto, se descarta esta parte de las reglas.
- **Comprensión y Accesibilidad** Las reglas y estructura del juego, en general, resultan claras. Debería realizarse un nuevo testeo con las modificaciones anteriormente propuestas para reconocer si aún se presentan dudas durante la partida. La estructura del juego, es sencilla y los jugadores los relacionaron con otros juegos de mesa como la trivía y el ludo.
- **Entretenimiento y diversión** Los jugadores se mostraron motivados y entretenidos durante toda la partida. Las interacciones se vieron presentes, en comentarios, debates, miradas, en la complicidad al colaborar o en el intercambio de anécdotas, historias y costumbres de sus ciudades natales o donde residen actualmente.
- Los jugadores se sintieron identificados en mayor medida por las preguntas de uruguayismos. Las preguntas de música popular uruguaya las consideraron muy específicas aunque demostraron interés por la temática y resaltaron el aprendizaje adquirido. Se sugirió un código QR o un librito en el que se amplíe información, ya que muchas de las preguntas despertaron interés y curiosidad. En todos los grupos, en algún momento de la partida, se buscó información adicional de las preguntas y se reprodujeron temas, géneros o artistas en aplicaciones como Spotify o Youtube.

CONCLUSIONES TESTEO

- **Dificultad y Equilibrio** Algunos participantes encuentran muy difíciles y específicas las preguntas acerca de música popular uruguaya, pero encontraron equilibrado el nivel de dificultad con la otra temática. Por otra parte, los jugadores creen que los componentes que aportan azar a la dinámica del juego, como lo son los dados y las preguntas sorpresa, aumentan la emoción y permite el juego sea justo y brinde posibilidades de ganar a quienes tienen menos conocimiento acerca de la cultura uruguaya.
- **Diseño y piezas del juego** Los participantes del testeo mostraron agrado por el diseño visual del juego, prestando atención a detalles de las ilustraciones.
- Se eligieron ambos tamaños de tablero propuestos (50x50 y 39x39 cm), por lo que deberá testearse nuevamente con otros grupos antes de elegir un formato.
- El formato, tamaño y legibilidad en las tarjetas se consideró adecuado.
- Se propone agregar una etiqueta a las tarjetas de música y uruguayismos para recordarle a los jugadores que categoría se debe levantar en caso de obtener un número par o impar en el dado.
- **Duración del juego** Los jugadores encontraron la duración del juego muy corta, por lo que propusieron agregar más casilleros al recorrido y eliminar el derecho de jugar una segunda vez al acertar la respuesta, tal como se detalló anteriormente.
- Para ganar, se propuso que debe obtenerse, en el dado, el número exacto para llegar exactamente al casillero que corresponde al punto de llegada. En caso de obtenerse un número mayor, se deben retroceder el número de casilleros que corresponde al número restante. Esta alternativa alarga el juego y agrega otro factor de azar para ganar la partida.
- Por último, uno de los grupos propuso limitar el tiempo de las respuestas a 30 segundos para aumentar la emoción y agilizar el tiempo entre jugador y jugador.

INTRODUCCIÓN
MARCO TEÓRICO
INVESTIGACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
DESARROLLO
TESTEO
CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

CONCLUSIONES GENERALES

- Se logró diseñar un juego de mesa con una estructura y temática atractiva. Se seleccionaron dos aspectos de la cultura uruguaya, la música y los uruguayismos, que a su vez se relacionan con las costumbres, gastronomía y personajes relevantes de nuestra historia.
- A partir de la investigación, que permitió conocer la presencia del juego en una muestra de adultos uruguayos, se diseñó la estructura, temática y propuesta, teniendo en cuenta sus preferencias y necesidades. Los participantes del testeo valoraron lo competitivo del juego, así como también las propuestas colaborativas puntuales.
- La temática despertó interés, la mayoría de las preguntas invitaron al intercambio de anécdotas, de historias y costumbres, especialmente entre jugadores de diferentes edades, intereses, profesiones, etc. El juego también motivó a querer ampliar información o a la reproducción de canciones, géneros musicales, artistas o grupos.
- El proceso de ilustración fue un gran aporte para el proceso de diseño, desde el proceso de investigación, definición del lenguaje, elección de ilustradoras uruguayas referentes y selección de elementos gráficos como en la búsqueda de plasmar los conceptos relacionados a nuestra cultura, especialmente los aspectos más sutiles de la misma, como lo son el humor y el ingenio.
- Si se decidiera continuar el proyecto, se observa un gran potencial en abordarlo de forma interdisciplinaria, contando con el aporte de gestores culturales, ilustradores, entre otros profesionales. Además, en cuanto al diseño, podrían diseñarse y definirse otros elementos del juego, como lo son las fichas de los jugadores, dados y packaging.
- En muchas de las preguntas relacionadas con la música popular uruguaya, la información tiene contenido de historia política uruguaya, debido a que muchos de los acontecimientos en este ámbito, están relacionados, por ejemplo, con períodos de la dictadura.

INTRODUCCIÓN
MARCO TEÓRICO
INVESTIGACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
DESARROLLO
TESTEO
CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

- Aharonián, C. (2014). *Músicas Populares del Uruguay*. Editorial Tacubé.
- Balao, F., Larrea, M., Martínez, D. (2019). *La Memoria de los Peces*. [Informe final Unidad de Proyecto IV, Universidad de la República]. Escuela Universitaria Centro de Diseño, Facultad de Arquitectura.
- Bianki, D. (2009). *Candombe*. Editorial Pequeño.
- Brocos, H. (2019). *Murga*. Editorial Aguilar.
- Caillouis, R. (1997). *Los juegos y los hombres : la máscara y el vértigo*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Diaz, S. (2019). *Vacaciones en familia: Uruguay*. Editorial Ministerio de Turismo (MINTUR).
- Fripp, H. (2019). *¿Qué es boniato maestro? Diccionario de uruguayismos para porteños*. Editorial Alter.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Editorial Gedisa.
- Giménez, G. (2005). *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México, 5-8.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Editorial Alianza.
- Machín, H. (2017). *Tango: patrimonio cultural del Uruguay*. Editorial Fin de Siglo.
- Pellicer, J. (Dirección e investigación), Godoy, I. (Investigación), Easton, C. (Producción). (2009-2018). *Historia de la Música Popular Uruguaya* [Serie de televisión]. TNU y TV CIUDAD.
- Rada, R. (2014). *Rada*. Editorial Aguilar.
- Ron, J. (1977). *Sobre el concepto de cultura*. Ediciones Soliterra.
- Victoria, R., Utrilla, S., Santamaría, A. (2017). *Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales*. Legado de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México, 12 21. <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>

INTRODUCCIÓN
MARCO TEÓRICO
INVESTIGACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN
DESARROLLO
TESTEO
CONCLUSIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

Preguntas en las tarjetas

Las preguntas se dividen en dos categorías: Música Popular y Expresiones o Dichos.

Preguntas Música Popular

1 ¿En qué año se celebró el centenario de "La Cumparsita"?

- 2017 ☒
- 2019
- 2012

2 ¿Qué uruguayo llevó el tango a París en 1925 contribuyendo a que perdiera el estigma de ser música de "las clases bajas"?

- Carlos Gardel
- Pintín Castellanos
- Rosita Melo
- Francisco Canaro ☒

3 Cuando Uruguay fue campeón olímpico de fútbol en el 1924, la banda francesa debía tocar el himno al izar la bandera. Como no lo sabía, el directivo celeste se acercó y dijo que tocaran un tango que fue:

- La Cumparsita ☒
- La Gayola

4 ¿Cuál fue el primer tango cantado por Gardel?

- Mi noche triste, compuesta por Contursi ☒
- Por una cabeza

5 ¿En qué contexto compuso Matos "La Cumparsita"? Mientras estaba enfermo En un duelo Luego de una ruptura amorosa

- Mientras estaba enfermo ☒
- En un duelo
- Luego de una ruptura amorosa

6 ¿Cuántas versiones hay registradas de "La Cumparsita"? 600 versiones 1000 versiones 2500 versiones

- 600 versiones
- 1000 versiones
- 2500 versiones ☒

7 ¿Cuál fue la primera letra de tango, del 1905?

- "La Morocha" del uruguayo Enrique Saborido con la letra de Ángel Villoldo ✓
- "Mi Noche Triste" de Pascual Contursi y Samuel Castriota

8 ¿Cuál fue el apodo delictuencial de Carlos Gardel en su adolescencia, cuando era estafador en la modalidad del cuento del tío?

- El Carlos
- El pibe Carlitos ✓
- El gurí Carlos

9 ¿Quién enseñó a tocar la guitarra a Gardel?

- Villarubí, propietario de una tradicional fábrica de botas ✓
- Su tía Elodina Escayola y su hija Bonifacia
- Claudio González, joven peluquero, con quien se inició a dúo como cantante

10 ¿Con quién forma el dúo Los Orientales, Carlos Gardel?

- Contursi
- Cátulo Castillo
- Con José Razzano ✓

11 ¿A qué edad compuso Pintín Castellanos su primer tango "El pirata"?

- 14 años ✓
- 16 años
- 13 años

12 ¿Quién dijo "el tango viene de la milonga y la milonga viene del candombe"?

- Carlos Gardel
- Alfredo Zitarrosa ✓
- Pintín Castellanos

13 ¿Qué sostiene Pintín Castellano que quiere decir milonga?

- Mujer que baila
- Mujer alegre ✓
- Mujer triste

14 Vicente Rossi anotó en 1928 que el término "milonga" o "mulenga" proviene del lenguaje bunda de los habitantes de Angola y significa..?

- Conflicto o pelea
- Ritual de los pueblos
- Palabras, palabrerío o cuestión ✓

15 ¿Cuál fue la milonga de más reconocimiento mundial según una encuesta realizada en el año 2000?

- "Milonga del fusilado" de Daniel Viglietti
- "La puñalada" de Pintín Castellano ☒
- "Milonga de pelo largo" de Alfredo Zitarrosa

16 ¿A qué artista uruguayo se lo conoció popularmente como "El varón del tango"?

- Julio Sosa ☒
- Manuel Campoamor
- Alfredo Gobbi

17 ¿Cuáles fueron los tangos dados a conocer en 1912 que comenzaron a darle nombre al tanguero Pirincho Canaro?

- Pinta brava
- Matasano
- Ambas son correctas ☒

18 ¿Cómo es el nombre de la banda que formó Rada junto a los hermanos Fattoruso en los Estados Unidos en 1973?

- Opa ☒
- Totem
- Ambas son correctas

19 ¿Cuál es la banda en la que Rada fue pionero en acercar a las nuevas generaciones al candombe con el candombe-beat?

- Opa
- El Kinto ☒
- La Banda

20 ¿En qué año la Academia de Grabación Latina le otorga a Rada el Premio a la Excelencia Musical por su trayectoria artística?

- 2009
- 2010
- 2011 ☒

21 ¿Qué géneros musicales se combinan en El Candombe de Vanguardia que nació en la década del 60?

- El jazz y el candombe ☒
- Disco y el candombe
- Tango y candombe

22 ¿Con qué nombre se denominó inicialmente la banda Los Iracundos?

- Blue Kings ☒
- Blue Boys
- Blue Boy

23 ¿En qué año se fundó la banda Los Iracundos?

- 1959
- 1962
- 1963 ☒

24 ¿Cómo se llamaba el cantante y compositor de Los Iracundos?

- Eduardo Franco ☒
- Eduardo Mateo
- Ernesto Franco

25 ¿Cómo se llamó la primera banda que formó Eduardo Mateo?

- Los Malditos
- O Banda de Orfeo ☒
- Solistas

26 ¿Cómo se llama estilo de percusión que desarrolla Mateo junto a Mario Chinito Cabral?

- El toco ☒
- El toque
- El toc

27 ¿Cuál es el primer álbum solista de Eduardo Mateo?

- Ese Amigo del Alma
- Cuerpo y Alma
- Mateo solo bien se lame ☒

28 ¿Qué disco de Eduardo Mateo refleja su influencia de la música oriental?

- La Máquina del Tiempo
- Cuerpo y Alma
- Mateo y Trasante ☒

29 ¿Qué artistas graban "Botija de mi país entre 1985 y 1986?

- Rubén Rada y Eduardo Mateo ☒
- Rubén Rada y Eduardo Franco
- Rubén Rada y Fattoruso

30 ¿Qué disco editado en 1998 reúne algunas grabaciones de Diane Denoir y Eduardo Mateo?

- Inéditas ☒
- Yulelé
- Jacinta

31 ¿Cuál fue el payador uruguayo más prestigioso de la segunda mitad del siglo XX?

- Alcides de María
- Pedro Medina
- Gabino Sosa
- Carlos Molina ☒

32 ¿Cuál era la profesión principal de Rubén Lena, compositor uruguayo?

- Político
- Maestro ☒
- Zapatero

33 ¿De dónde surge el nombre de la banda Los Olimareños creada en 1962 por Pepe Guerra y Braulio López?

- A una corriente folclórica
- A su ciudad natal, a orillas del Río Olimar ☒
- Del apodo que recibían en sus primeras actuaciones

34 ¿Quiénes fueron los principales compositores de las canciones de Los Olimareños?

- Victor Lima y Rubén Lena ☒
- Victor Lima y Pepe Guerra
- Pepe Guerra y Rubén Lena

35 ¿En qué año logra volver Zitarrosa a Uruguay luego del exilio político?

- 1981
- 1983
- 1984 ☒

36 ¿A qué banda se la relaciona como un símbolo del paisaje sonoro de la dictadura?

- Los Nocheros ☒
- Rumbo
- Ninguna de las dos

37 ¿Cuál es el nombre del artista conocido como El Sabalero?

- Juan Carbajal
- José Carbajal ☒
- Luis Carbajal

38 ¿De quién son las canciones "A mi gente" y "Chiquillada"?

- El Sabalero ☒
- Rubén Rada
- Gustavo Pena

40 ¿De dónde surgió la expresión “Canto Popular” que sería utilizada luego por los medios para identificar lo que hacía un sector de las nuevas generaciones de músicos uruguayos?

(Verdadero o falso)

- Del primer disco de El Sabalero **(Verdadero)**

41 ¿Qué banda fue pionera en el género uruguayo Candombe Beat?

- Opa
- Los Nocheros
- El Kinto conjunto ☒

42 ¿Qué canción de Los Nocheros fue acreedora de un decreto que obligaba a todas las radios a emitirla cada 2 horas durante la dictadura?

- Disculpe ☒
- Me enamoré de una zamba
- Canción del adiós

43 ¿En qué banda debutó Fernando Cabrera en 1977?

- Baldío
- El trío MonTRESvideo ☒
- Fervor

44 ¿Cuál fue el nombre del grupo uruguayo surgido en 1975, durante la última dictadura, con la intención explícita de enfocar su propuesta a un público infantil?

- Canciones para dormir la siesta
- Canciones para no dormir la siesta ☒

45 ¿Cómo se llamó el primer disco de Jaime Ross, editado en 1977?

- Para espantar el sueño
- Candombe del 31 
- Aquello
- Jaime Roos

46 ¿Junto a qué otras dos artistas comenzó el espectáculo "Las tres" Laura Canoura?

- Estela Magnone y Mariana Ingold 
- Estela Magnone y Malena Muyala
- Mariana Ingold y Ana Prada

47 ¿Con qué disco logra Laura Canoura un Disco de Oro por segunda vez?

- Las cosas que aprendí en los discos 1992
- Pasajeros Permanentes en 1998 
- Piaf 1995
- Mujeres como yo 2001

48 ¿Con qué disco a beneficio de la ONG Aldeas Infantiles, Mariana Ingold vuelve a incursionar en la música para niños en el 2002?

- Panal
- Mundo de niños
- Cantacuentos Vol. 3
- Planeta Sonoro 

49 ¿Qué canción de Mauricio Ubal fue conocida como obra pionera y emblemática de lo que se conoce como la "murga canción"?

- A redoblar 
- Una canción a Montevideo

50 ¿En qué disco de Mauricio Ubal se edita la canción "Una canción a Montevideo", elegida insignia de Montevideo Capital Cultural de Iberoamérica 1996?

- Colibrí 
- Otro tiempo
- Como el clavel del aire
- Arena movediza

51 ¿Quién fundó el Conjunto Casino, una de las primeras orquestas de música tropical del Uruguay?

- Marihel Barboza
- Ernesto Negrín ✓
- Eduardo Ribera

52 ¿A qué banda de música tropical uruguaya pertenecen los temas "Azuquita pal café" o "Colé colé"?

- Conjunto Casino ✓
- Sonora Palacio
- Karibe con K
- Sonora Borinquen

53 ¿Quién fundó en 1989, Karibe con K, una de las agrupaciones más populares de la música tropical uruguaya?

- Ernesto Negrín
- Marihel Barboza
- Eduardo Ribera ✓

54 ¿Qué tres tambores dialogan en el candombe?

- Chico, repique y piano ✓
- Chico, repique y caja
- Chico, atabal y piano

55 ¿Con qué instrumentos se ejecuta la "marcha camión"?

- Bombo y platillo
- Bombo, platillo y redoblante ✓
- Bombo y redoblante

56 ¿En qué año El Candombe fue reconocido como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO?

- 2009 ✓
- 2011
- 2013
- 2019

57 ¿Cuál es el nombre de la primer murga uruguaya cuyo presidente fue Antonio Gadín?

- Los seis ambulantes
- Murga La Internacional
- Fata... Murga Na.
- Murga La gaditana que se va ✓

58 ¿Cuál fue el nombre de la compañía que ofreció un espectáculo exitoso en Montevideo en 1908 y que parte de su repertorio inspiró el comienzo de la murga uruguaya?

- La Compañía de Zarzuelas ✓
- Las Zarzuelas

59 ¿Por qué en 1913 la Comisión Municipal de Fiestas, decidió no otorgarle premios a las murgas "ya que la consideraba un género menor"?

- Por la punzante crítica política de la murga
- Para frenar el auge de las murgas ✓

60 ¿Cómo se lo conocía a quien sustituyó los instrumentos originales de la murga, fabricados con cartón y utensilios de cocina por el bombo, los platillos y el redoblantes además de cambiar la vestimenta del director?

- Pepino ✓
- Paco

61 ¿Junto a qué grupo, innovó el Loco Pamento, adicionando la mímica en las actuaciones, el maquillaje artístico y la presentación hablada de las murgas?

- Patos Cabreros
- Vagabundos Unidos
- Los Saltimbanquis ✓
- Ya Somos Bastantes

62 En 1941, Araca la Cana, rompió la tradición y decidió cantar "de cara al público" y "espalda al jurado". por esa determinación ganó un apodo. ¿Cuál fue?

- La Bruta ✓
- La al revés
- La loca
- Pa atrás

63 ¿Qué conjunto sorprendió, en los años 50, con sus vestuarios suntuosos, coloridos y voluminosos lo que marcó un cambio sustancial en la categoría?

- Murga La Internacional
- Fata... Murga Na.
- Curtidores de Hongos ✓

64 En 1966, la murga Don Timoteo, se consagró como la mejor murga del año, gracias a cuplé con Washington Luna interpretando a uno de los personajes.

¿Cómo fue el nombre del cuplé?

- El Canario y el Comisario ✓
- El Canario y el Bandido

65 En 1969, José Milton Pepe Veneno Alanís, concibió a La Soberana. ¿Qué aportó a la murga?

- La coreografía y un cuidado movimiento escénico
- Una perfecta vocalización
- Ambas ✓

66 Posdictadura aparecen las" murgas las cooperativas". ¿Cómo se llama el grupo que se transformó en referente del género gracias a su canto cuidado y los arreglos de Edú Pitufo Lombardo.

- La Justa
- La Mueca
- Contrafarsa ✓

67 ¿Qué legado dejó la Antimurga BCG?

- Una interacción y comunicación con el público inigualado ✓
- Nuevas vestimentas
- Puesta escénica innovadora
- Todas son correctas

68 ¿Qué murga presentó en 1998 la leyenda "La Bella Sally" con la que desarrolló la concepción de espectáculo global sin realizar el saludo, salpicón, cuplé y retirada totalmente independientes?

- Los Rebeldes ✓
- Al revés

69 ¿Qué incorporó Leonardo Preziosi a la puesta en escena de la murga Los Diablos Verdes en 1999?

- Nuevos instrumentos
- La iluminación ☒
- Ambas

70 ¿En qué año Agarrate Catalina due la primer murga joven en consagrarse como la mejor del género?

- En el 2002
- En el 2004
- En el 2005 ☒

71 ¿Quién fue la primera mujer en dirigir un conjunto de murga en los Diablos Verdes en 1975?

- Mary Da Cunha ☒
- Juana Silva

72 ¿Qué danzas fueron populares durante el siglo XIX en el Río de la Plata?

- El gato
- La huella
- El pericón
- Todas son correctas ☒

73 ¿Qué instrumento acompaña las payadas?

- Percusión
- Guitarra ☒
- Acordeón
- Todas son correctas

74 La escasa información acerca de la música de los nativos se obtiene de..

- Deducciones ☒
- Música vigente
- Tradiciones
- Libros y documentos

75 ¿A qué música es cercano “El Milongón”?

- Al tango
- Al candombe ☒
- A la milonga
- A la samba

76 ¿Quién se considera el creador de canciones más prestigioso de la época de la Independencia?

- Francisco Acuña de Figueroa
- Bartolomé Hidalgo ✓
- Esteban Echeverría

77 ¿A partir de qué década las autoridades municipales han organizado concursos durante la temporada de carnaval?

- 1930
- 1940 ✓
- 1950
- 1960

78 ¿Cómo se le llama a la tradición en la que dos trovadores compiten, improvisando versos constituidos en estrofas muy estrictas?

- Payada ✓
- Cielito
- Pericón

79 ¿En qué década Amalia de la Vega estableció un modelo renovado de canción popular basado en la música folclórica?

- La del 1950 ✓
- La del 1960
- La del 1970
- La del 1980

80 ¿Cómo se llaman los integrantes de Los Olimareños?

- Daniel Viglietti y José Luis Pepe Guerra
- Braulio López y Amalia de la Vega
- Braulio López y José Luis Pepe Guerra ✓

81 ¿Cómo se llama el club de jazz más popular de Montevideo?

- Hot Club de Montevideo
- Peña del Jazz
- Ambas son correctas ✓

82 En 1964 se formó un cuarteto que surgió de clubes de jazz, Los Shakers. ¿A qué banda imitaban?

- The Rolling Stones
- The Beatles ✓
- Gerry and the Pacemakers

83 ¿Quiénes formaron la banda "Opa Trio" en Estados Unidos?

- Hugo y Osvaldo Fattoruso y Hugo Horacio Ringo Thielmann ✓
- **Hugo, Osvaldo y Horacio Fattoruso**

84 El nombre "milonga" abarca un grupo de especies musicales que se han extendido por buena parte del territorio:

- Uruguayo
- Argentino
- Extremo sur de Brasil
- Todos los anteriores ✓

85 ¿Qué es una payada de contrapunto?

- Improvisar en coplas ✓
- A un payador junto a un guitarrista
- A un payador que improvisa solo en décimas

86 En las payadas ¿A qué se le llama "media letra"?

- A llegar a un final conjunto entre los dos payadores ✓
- A que uno de los payadores abandone la copla
- Ambas son correctas, depende del contexto

87 ¿Cómo se denomina al tamboril es el más pequeño y agudo que se caracteriza por producir una fórmula rítmica fija imprescindible para los demás instrumentistas?

- Chico ✓
- Repique
- Piano
- Bajo o bombo

88 ¿Cómo se denomina al tamboril esencialmente improvisador, de una riqueza rítmico-melódica?

- Chico
- Repique ✓
- Piano
- Bajo o bombo

89 ¿Cómo se denomina al segundo tamboril imprescindible para desencadenar la acción sonora?

- Chico
- Repique
- Piano ✓
- Bajo o bombo

90 ¿Cómo se denomina al tamboril que se encuentra raramente y que apoya la estructura del piano en un entramado más abierto?

- Chico
- Repique
- Piano
- Bajo o bombo ☒

91 La construcción tradicional del tamboril se efectuaba con madera proveniente de una barrica de las que contenían:

- Yerba mate importada de Brasil ☒
- Café de Colombia
- Harina de Argentina

92 ¿Cuál de los siguientes personajes no proviene de la tradición negra sino que ha sido insertado en los desfiles posteriormente?

- La mama vieja
- El gramillero
- La vedette ☒
- Elescobero o escobillero

93 En el siglo XX, la milonga cantable, admitió variantes agrupables en dos troncos, ¿A cuál definía el payador Carlos Molina como "más vigo rosa, más viril, más para cantar cosas épicas"?

- Milonga oriental u orientala ☒
- Milonga pampeana

94 En el siglo XX, la milonga cantable, admitió variantes agrupables en dos troncos, ¿A cuál definía el payador Carlos Molina como "un poco más suave y nostálgica"?

- Milonga oriental u orientala
- Milonga pampeana ☒

95 ¿Qué compositor, cantante y guitarrista uruguayo se radicó desde 1995 en España?

- Alberto Wolf
- Jorge Drexler ☒
- Mariana Ingold

96 ¿Cuáles de las siguientes bandas de rock nacieron entre 1985 y 1990?

- Los Estómagos, Cuarteto de Nos, Los Tontos, La Tabaré Riverock Banda ☒
- Peyote Asesino, La Vela Puerca, La Trampa, Trotsky Vengarán
- Todos

97 ¿Cuáles fueron las primeras tres plantas de prensado de discos de gomalaca y de vinilo?

- Sondor, Palacio de la Música y Antar 
- Antar, Clave y Siweg

98 ¿Qué empresa discográfica uruguaya colapsó en 1997 luego de que la transnacional Emi le configurara una deuda millonaria?

- Sondor
- Palacio de la Música 
- Antar

Preguntas Dichos y Expresiones (Uruguayismos)

1 ¿A qué se refiere la expresión "a la carrera"?

- A las apuradas ☒
- Mal hecho
- Sin ganas

2 ¿Qué significa "abicharse"?

- Encerrarse en casa
- Aislarse del mundo
- Ambas son correctas ☒

3 ¿Para qué se usa el término "acá me-ando"?

- Para responder de mala gana a: ¿Qué hacés, bo? ☒
- Para responder acá ando y explicar qué se está haciendo
- Para responder, acá ando, en la lucha

4 ¿Qué ejemplo aplica a "acalambrado/a"?

- Ya estoy acalambrada de andar sin plata
- Ya nos tienen acalambrados con el aumento del boleto ☒
- Estás acalambrado, ya no te vemos

5 ¿Qué significa "comer con aceite"?

- Estar holgado económicamente
- Estar saliendo con alguien muuuuuy lindo o linda
- Ambas son correctas ☒

6 Achicar" se refiere a..

- Bajar un cambio, deponer una determinada actitud a alguien fuera de sus cabales
- Parar en un lugar para descansar o hacer tiempo
- Esperar a alguien
- Todas son correctas ☒

7 ¿A qué se refiere el término "al alpiste"?

- Estar arruinado
- En alerta o atento ☒
- Estar alborotado

8 ¿Querés arreglarte conmigo?" refiere a..

- Ponerse de novios ☒
- Amigarse
- Reconciliarse

9 ¿En qué década nació el término "asado del Pepe"?

- En el 1990
- En los 2000
- A partir del 2010 ☒

10 Bañadera significa..

- Lugar donde se friega
- Ómnibus viejo que se alquila para trasladar gurises del liceo o escuela ☒
- Ambas son correctas

11 ¿A qué juego pertenece el término "bastillo"?

- A la conga
- Al truco ☒
- A la taba

12 ¿A qué se refiere la expresión "hacer base"?

- Picotear antes de tomar bebida alcohólica ☒
- Hacer puntos con alguien
- Parar en un lugar

13 ¿Qué significa "volar la bata"?

- Mandar a volar
- Tener temperatura muy alta o fiebre ☒
- Tirar algo

14 ¿Para qué se usa el término "belinún"?

- Para expresar que alguien es mentiroso
- Para expresar que alguien es tonto ☒
- Para expresar que alguien es muy rebuscado

15 ¿Qué significa "berretín"?

- Trampa que tendían los españoles a los charrúas.
- Escondite tupamaro ☒
- Ambas son correctas

16 ¿Qué ejemplo aplica al uso de "resultó ser un boleto"?

- Fui entusiasmada a la fiesta, pero resultó ser un boleto
- Es un boleto llegar ahí, el bondi te deja en la puerta ☒
- Pensé que el examen era fácil pero, resultó ser un boleto

17 ¿Cuándo se dice que una bebida es "cabezona"?

- Cuando al otro día te deja la cabeza como un bombo ☒
- Cuando está en mal estado
- Cuando es muy cara

18 ¿A qué se refiere el término "caliborato"?

- A carne asada
- A un postre hecho con leche y azúcar
- A vino o bebida blanca ☒

19 "Hacer los cambios", en la jerga matera, significa:

- Mover la bombilla y acomodar la yerba ☒
- Que el cebador cambie el turno de a quién le toca
- Dejar agua en el mate, es decir pasarlo sin terminar

20 "Estar de cara" se refiere a:

- Madrugar
- Estar sobrio ☒
- Estar furioso

21 ¿Qué ejemplo aplica al uso de "cascarazo"?

- Vino mala onda, pero le dieron unos cascarazos y quedó tranqui ☒
- Ella esperaba un buen sueldo, pero eran cascarazos
- En su casa habían cascarazos por todos lados

22 ¿Qué significa "cascarriaje"?

- Cosas que no tienen utilidad, conjunto de porquerías
- Grupo de personas a las que se desprecia por su falta de códigos
- Cosas de mala calidad
- Todas son correctas ☒

23 "Catanga" se refiere al:

- Una enfermedad
- Uso excesivo de algo ☒
- Un mal hábito que arruina algo

24 ¿Qué significa la palabra "chaira"?

- Cansancio o flojera ☒
- Miedo
- Nervios

25 ¿Qué ejemplo aplica al uso de "chaucha"?

- Pensé que iba a estar buena la juntada, resultó bastante chaucha
- Está medio chaucha el cumpleaños
- Fui a la feria a vender choris, estuvo media chaucha la venta
- Todas son correctas ☒

26 ¿Qué significa "chijete"?

- Disparate, bolazo que se dice o hace ☒
- Baratija
- Comentarios desubicados

27 ¿A qué se refiere el verbo "chivear"?

- Andar en bici
- Jugar ☒
- Mentir

28 ¿Qué significa "chuminga la pocha"?

- De mala calidad, de porquería ☒
- De broma
- Roto

29 "Chuquear" refiere a:

- Hablar de más
- Enojarse
- Mentir, engañar ☒

30 "Clavado" significa:

- Obvio, inobjetable, previsible ☒
- Obvio, una mala noticia
- Resultado previsible pero que no ocurrió

31 Si en el bar o en la cantina se escucha a alguien pedir un "conlimón", se refiere a:

- Ron con limón
- Grapa con limón ☒
- Coca con limón

32 La "cuadra brasileira" se caracteriza por ser:

- Muy peligrosa
- Larga como esperanza de pobre ✓
- Con más agujeros que un colador

33 "Cuplé" se refiere a:

- Parte principal de un espectáculo de murga que por lo general tiene un protagonista que interactúa con el resto de la murga ✓
- Parte que se canta a capela, generalmente al inicio, presentación o saludo de la murga

34 ¿Qué expresión es la correcta para el uso de "de asco"?

- De asco, la echó de su casa
- Agarré el bondi de asco ✓
- Llovió de asco

35 Si una persona "es de la planta" significa que..

- Es leal, bueno y noble ✓
- Que consume marihuana
- Que es del barrio

36 "Andar de donado" se usa cuando una persona está:

- De casa en casa, porque no dio para el alquiler
- Trabajando de voluntariado en su tiempo extra
- En el horno, entregado o en serios problemas ✓

37 Alguien "encachilado" está:

- Hecho bolsa
- Embalado ✓
- Sin trabajo

38 ¿Qué significa "quedar en esa"?

- Quedar en un lugar
- Desistir
- Llegar a un acuerdo con alguien ✓

39 Espadilla en el truco es:

- La más alta de las matas ✓
- La más baja de las matas

40 "Dar filo" se refiere a:

- Aprontar
- Coquetear ✓
- Hacer enojar

41 ¿Qué significa "encajar la fría"?

- Pararle el carro a alguien, frenar una actitud o una acción de alguien ✓
- Dar un discurso indiscreto ante la multitud
- Dar una mala noticia

42 Ganchos se refiere a:

- Los ojos ✓
- Las uñas
- Los dedos

43 ¿A qué se refiere el término "Día del Golero"?

- A un día lejano
- Un día inexistente en la realidad ✓
- Ambas son correctas

44 "Gorro de lana" se usa para describir a una persona o asunto:

- Del pasado
- Inconclusa
- Complicada ✓

45 "Goyete" refiere a:

- Coso
- Cosita
- Coso
- Cosito
- Todas son correctas ✓

46 "Hinchar el mate" es cuando:

- Se pone agua tibia a la yerba para que no se queme con la primera cebada de agua caliente ✓
- Se pone agua fría a la yerba para que no se queme con la primera cebada

47 Juanita se refiere a:

- Rectángulo elaborado con masa de hojaldre, glaseado y relleno con jamón y queso
- Billeto de mil pesos uruguayos ✓
- Muñeco tradicional que hacen niños y adolescentes entre fines de noviembre y las fiestas

48 ¿Qué significa "larvar"?

- Ser garronero ✓
- Molestar
- Andar mintiendo

49 ¿A qué se refiere el término "lija"?

- Algo extremadamente molesto
- Vino de mala calidad ✓
- Persona que rompe todo

50 ¿Qué significa "estar en la llaga"?

- Sentirse muy bajón
- Situación de vulnerabilidad económica ✓
- Estar enfermo por muchos días

51 ¿A quién se le llama lubolo en el candombe?

- A quienes llevan las banderas al comienzo del desfile
- Persona de piel blanca que se pinta de negro y toca o actúa al compás del tamboril en la comparsas ✓

52 ¿Quién es un maragato?

- Alguien que pertenece a la ciudad de San José ✓
- Alguien que pertenece a la ciudad de Trinidad
- Alguien que pertenece a la ciudad de Mercedes

53 Marcha camión remite a:

- Ritmo clásico de murga que se toca con el bombo, platillos y redoblante
- Ritmo de murga que imita al tránsito de la calle
- Ambas son correctas ✓

54 Nombra una opción bien yoruga para decir obviamente

Opciones: Más bien - Más firme - Más vale

(Si el participante nombra otra opción debe exponerse a votación de los participantes)

55 Mosquete significa:

- Lluvia intensa
- Sopapo ☒
- Papel ilegal con respuestas correctas de examen o escrito

56 ¿Qué frase aplica al término "mormazo"?

- "Fah, este mormazo no se aguanta más, ojalá refresque un cacho." ☒
- "Fah, esta situación es un mormazo, no hay quien aguante."
- "Fah, que mormazo se pegó aquella cuando se cayó de la moto."

57 En el truco, muestra es la carta que se coloca:

- Bajo el mazo y que hace que las cartas de los jugadores adquieran cierto valor ☒
- Boca arriba a un lado del mazo y que hace que las cartas que les tocó a los jugadores adquieran cierto valor

58 ¿A qué refiere el término olímpico?

- Tranquilazo
- De forma exitosa
- Ileso, en óptimas condiciones ☒

Cabe recordar que los uruguayos somos los inventores de la vuelta olímpica, el gol olímpico y el sánduche olímpico

59 Tomarse el once/Ir en once se refiere a:

- Que no te importe nada
- Ir a pata ☒
- Tener buena suerte

**60 Paquete significa:
(Verdadero o falso)**

- En el truco, arte de acomodar las cartas a la persona que le toca repetir, para que salgan en beneficio de su pareja o sí misma, para tener una idea de qué cartas andan en la vuelta **(Verdadero)**

61 Nombra un sinónimo de "estar pasado"

- Opciones: Estar zafado - Estar zarpado

(Si el participante nombra otra opción debe exponerse a votación de los participantes)

62 ¿Quién es un pata e' bolsa o pata de lana?

- Persona mentirosa
- Persona macheta o ávara
- Amante de una mujer casada 

63 Pestear o pegar un pesto significa:

- Tener un olor desagradable
- Hacer algo inesperado
- Bailar a un rival, superarlo ampliamente 

64 Piano es:**(Verdadero o falso)**

- Uno de los tres tambores con los que se toca candombe. El más pequeño de todos y el que tiene el registro más grave (Falso)

65 Nombra un sinónimo de "piripicho"

- Opciones: Cosito - Coso - Parte de algo, de tamaño pequeño

(Si el participante nombra otra opción debe exponerse a votación de los participantes)

66 Pizarrear se refiere a:

- En el fútbol, jugar de forma violenta.
- En el fútbol, sobrar, jugar de manera sobrada cuando se está en ventaja 
- En el fútbol, jugar desgano o desganado, ahorrando energía

67 ¿Qué frase aplica al término "polenta"?

- "Me compré la licuadora más barata, pero salió bastante polenta, la tengo hace dos años ya." 
- "Mirá lo que te acabo de contar es así, polenta polenta, lo vi con mis propios ojos."

68 Popurrí se refiere a:(Verdadero o falso)

- Parte de un espectáculo de murga, que suele cantarse después del saludo. Es rejunte de los temas del último año en materia política internacional o nacional, actualidad, fútbol, etc. **(Verdadero)**

69 Repique es uno de los tambores con los que se toca el candombe:

- Más pequeño que el piano y más grande que el chico 
- Es el más grande y produce los sonidos más graves

70 ¿A qué se refiere el término rescatarse?

- Darse cuenta de algo
- Manejarse como se pueda
- Advertir a alguien
- Todas son correctas 

71 Retirada es:

- Canción de despedida de la murga con la cuál se finaliza su espectáculo 
- Jubilarse
- La última comparsa en un desfile de las llamadas

72 ¿Por qué le decimos Silvapén a los marcadores, fibra, rotuladores?

- No se conoce el origen de esa palabra
- Por una marca 
- Porque es una traducción informal de una palabra en inglés

73 “Ta” significa:

- Si, buenazo o bárbaro
- Para indicar que se llegó a una conclusión que se estaba buscando
- Basta, se acabó
- Está pero mal dicho
- Todas son correctas 

74 ¿Qué frase aplica a “comer del táper”?

- "¿Cuánto tiempo te estuvieron haciendo comer del táper con ese asunto?" 
- "Si estarás en el horno que andás comiendo del táper"
- “Esto es un pasadita, es más fácil que comer del táper”

75 “Tatucera” refiere a:

- Durante la época de guerrillas, escondite que los tupamaros hacían bajo tierra en las zonas rurales 
- Lugares donde los trabajadores de campo guardan sus pertenencias, a metros de la casa

76 “Tenacear” es:

- Tratar mal a alguien
- Tener una actitud mezquina, machetear, no prestar 
- Robar a un conocido
- Todas son correctas

77 Tiquiñazo significa:(Verdadero o falso)

- Golpe fugaz y violento que se da con un dedo, haciéndolo tomar impulso con la yema del pulgar de la misma mano, y de preferencia dirigido a la oreja de la otra persona (Verdadero)

78 El “tiqui - tiqui” es un planteamiento técnico ultraofensivo propio del fútbol, con pases rápidos y virtuosos propuesto por el director técnico:

- Juan Ramón Carrasco ☒
- Julio Ribas
- Oscar Washington Tabárez

79 “Aguantar la toma” refiere a:

- Responder de forma abrupta y violenta a la acusación de alguien más
- Hacer frente con dignidad a determinada situación que se presenta adversa ☒

80 La Uvita es una bebida típica elaborada en el bar Fun-fun, uno de los boliches más históricos de Montevideo. Se trata de:

- Un corte del vino garnacha con oporto, añejado
- Un corte del vino Cabernet Sauvignon con oporto, añejado ☒

81 “Dejar Varela” significa:

- Buchonear
- Buscar callado a alguien más, luego de decir una ocurrencia
- Dejar sola a una persona, dejarla tirada ☒

82 Yisquero se refiera a:

- Anafe
- Encendedor ☒
- Cocina eléctrica

83 “Guinda” significa:

- Pelota de fútbol ☒
- Mentira
- Insulto
- Todas son correctas

84 ¿Qué quiere decir la palabra guascazo?

- Lluvia torrencial
- Golpe violento ☒
- Mala noticia

85 “Guambia” es:

- Cuidado. Voz de alerta ☒
- Hacer una gauchada
- Un regalo o celebración

86 El gramillero es: (Verdadero o falso)

- Integrante de la comparsa de negros y lubolos, que durante los desfiles representa al curandero, porque lleva un maletín de doctor lleno de yuyos medicinales (Verdadero)

87 Globa se refiere a:

- El planeta tierra
- Pelota de fútbol ☒
- Una comida típica y deliciosa

88 “Meter el gaucho” significa:

- Prepotear a alguien ☒
- Golpear a alguien
- Abrazar muy fuerte a alguien

89 ¿Qué frase aplica a la expresión “ganar”?

- "Dejé la bicicleta encadenada al árbol y me la ganaron" ☒
- “No te creo nada, pasás ganando”
- “Aquel no para de ganar, hay días que ni se lo ve por el barrio”

90 ¿Qué frase aplica a la expresión “fisura”?

- "Che, me fisuré todo el día por un buen mate amargo."
- “Martina está fisurada con los videojuegos, no sale del cuarto.”
- “Me fisuré con el trabajo, no paro ni a comer.”
- Todas son correctas ☒

91 Escobilla significa: (Verdadero o falso)

- En el candombe, escoba chica, con la que el escobillero hace malabaeres en los desfiles de las comparsas de negros y lubolos, mientras baila al compás del tamboril (Verdadero)

92 Ensillar el mate significa:

- Sacarle al mate, cuando ya está lavado, la mitad de la yerba usada y suplantarla con un poco de yerba nueva ✓
- Darlo vuelta para que tenga sabor de nuevo
- Ponerle algún yuyito más cuando no alcanza la yerba

93 ¿Qué frase aplica a la expresión “encachilarse”?

- "El Emi se encachiló con tomar clases de bandoneón" ✓
- "Mi sobrina venía progresando de lo lindo pero ahora siento que se encachiló"

94 “Dragón” es:

- Un novio ✓
- Un perro bravo
- Ambas son correctas

95 “Disán” es:

- Solvente que se utiliza para diluir y limpiar manchas de pintura entre otras funciones, fabricado y comercializado con la marca Disan por Ancap ✓
- Resina fabricada y comercializada con la marca Disan por Ancap

96 “Desmorrugada” se refiere a:

- Una persona muy cansada, hecha percha ✓
- Una casa que ha sido ocupada
- Una persona que tiene una fortuna de dinero

97 “Descansar” significa:

- Hacerle una broma a una persona
- Tomarle el pelo a una persona, agarrarla para el chijete con el propósito de divertirse burlándose a costillas de ella
- Ambas son correctas ✓

Contenido tarjetas sorpresas

1 A dar una mano pero en una tranqui

- Tirá los dados de nuevo y acordá una respuesta con el participante que este perdiendo. Si es correcta, los dos avanzan tres casilleros, sino retroceden 3 casilleros.

2 A dar una mano

- Tirá los dados de nuevo y acordá una respuesta con el participante que este perdiendo. Si es correcta, los dos avanzan tres casilleros, sino retrocedés 3 casilleros. (Tu compañero no).

3 Equilibrada la cosa

- Tirá los dados de nuevo y acordá una respuesta con el participante que este ganando. Si es correcta avanzan los dos, sino se quedan en su lugar.

Si el que está ganando sos vos, suerte en pila, hacé esta jugada con el que te sigue.

4 Marchaste

- Te va a tocar practicar la paciencia. Dejaste enfriar el mate. Esperá un turno para volver a jugar.

5 Hoy estás de suerte.. ponele

- Avanzá hasta la siguiente capital departamental de tu recorrido.

6 Ah bue.. de todas las tarjetas sorpresas levantaste la peorcita

- Esperá dos turnos para jugar.

7 A ver la simpatía que despertás..

- Que voten el resto de los jugadores, o tu contrincante, entre estas consecuencias para vos:
- No jugar por un turno.
- Quedarte donde estás.
- Avanzar 3 casilleros.

Investigación de los juegos de mesa diseñados en Uruguay

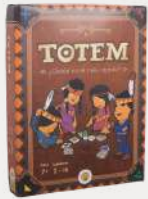
En esta investigación se pretende hacer un relevamiento de los juegos de mesa que se han diseñado en Uruguay. De los mismos se pretende conocer su nombre, logotipo o imagen de marca, temática y público al que está dirigido.

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Loto Marca Royal	Mamíferos del Uruguay	+3 años
	Dominó Marca Royal	Animales del Uruguay	+3 años
	Juego de cartas Peso y Paso Marca Pika	Mamíferos del Uruguay	3 a 6 años
	Juego de cartas Intrusos Marca Pika	Patrimonio natural y cultural del Uruguay	4 a 7 años
	Juegos de cartas Avistando Marca Pika	Aves del Uruguay	+5 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Pikala - Cartas de fútbol Marca Pika	Selecciones de fútbol	+6 años
	Juego de cartas ¡Atención! Insectos Marca Pika	Insectos	+7 años
	Juego de cartas Extinguidos Marca Pika	Animales prehistóricos	+9 años
	Cartas Gauchos Marca Pika	Gauchos	-
	Cartas Flora Nativa del Uruguay Marca Pika	Flora Nativa	-
	Juego de cartas Mola mola Marca Pika	Fauna marina del Uruguay	6 a 99 años
	Juego de cartas Extinguidos Marca Pika	Animales prehistóricos	+9 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Popachís la lombriz Marca Habichuelas	Lombrices multicolores están perdidas por Uruguay.	+3 años
	Jugando con matemáticas Marca Habichuelas	Matemáticas	+2 años
	Juego de memoria con helados Marca Habichuelas	Comida	+2 años
	Emociones Marca Habichuelas	Emociones	+2 años
	Juego para armar Patapuf Marca Habichuelas	-	+2 años
	Juego de cartas ERIZO Marca Habichuelas	-	+6 años
	Juego de cartas Chivi Chef Marca Habichuelas	Comida local	+4 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Juego de cartas ESCONDI2 Marca Habichuelas	-	+4 años
	Juego de memoria UNI-DOS Marca Habichuelas	-	+4 años
	Juego de cartas MAREX Marca Habichuelas	Surf	+6 años
	Juego de cartas KAOS Marca Habichuelas	-	+6 años
	Juego de cartas Turismo en apuros Marca Habichuelas	-	+8 años
	El Bandido Marca Habichuelas	-	+8 años
	Triominó Marca Habichuelas	-	+8 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Juego de cartas Sumo Marca Habichuelas	-	+8 años
	Tuke Marca Habichuelas	-	+8 años
	Juego de cartas Mixo Marca Habichuelas	.	+9 años
	Juego de cartas Atenti Marca Habichuelas	-	+8 años
	Juego de estrategia Jaque-k Marca Habichuelas	-	+8 años
	Juego de cartas Totem Marca Habichuelas	-	+6 años
	Juego de cartas Entre Manos Marca Habichuelas	-	+8 años

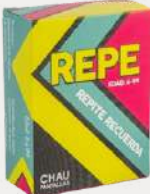
Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Ñandú Marca Habichuelas	Flora y Fauna	+6 años
	Juego de cartas Tach Marca Habichuelas	-	+6 años
	Juego de cartas El Feriante Marca Habichuelas	-	+8 años
	Juego de cartas Click Marca Habichuelas	-	+10 años
	Dominó + Puzzle Emociones Marca Zampin	Emociones	3 a 11 años
	Dominó Domicom Marca Zampin	-	+6 años
	Juego competitivo y colaborativo Submarino Marca Zampin	-	+8 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Puzzle Animalia Marca Zampin	Animales	1 a 2 años
	Juego de cartas Cuentacartas Marca Zampin	Animales	+3 años
	Juego de memoria Animalias Marca Zampin	Animales	2 a 4 años
	Celestino Marca Zampin	Cocina y recetas	+4 años
	Montaña rusa de Emociones Marca Zampin	Emociones	5 a 11 años
	Juego de palabras 6 letras Marca Zampin	-	+6 años
	Puzzle Animalia Marca Zampin	Animales	1 a 2 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Puzzle Ciudad de Montevideo Marca Macachin	Ciudad de Montevideo	+3 años
	Puzzle Animales Autóctonos Marca Macachin	Animales Autóctonos del Uruguay	+3 años
	Mulita ¿Dónde estás? Marca Macachin	Personajes, animales y objetos del campo uruguayo	+3 años
	Juego de memoria MemoUy Marca Macachin	Fauna, flora, paisajes, costumbres y lugares de nuestro país.	+4 años
	Juego de dados Bosque Mágico Marca Macachin	Hechizos, posiones, hadas y duendes en el bosque de los ombúes.	+4 años
	La Gran Aventura Marca Macachin	Recorrer Uruguay pasando desafíos personales y grupales	+4 años
	Conectados Marca Macachin	-	+7 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Juego de cartas Súper 10 Marca Macachin	-	+6 años
	Juego de cartas Piratas en Cabo Polonio Marca Macachin	-	+6 años
	S.O.S. Fauna Silvestre Marca Macachin	Fauna nativa del Uruguay	+5 años
	Juego de cartas Pulpix Marca Macachin	-	+5 años
	Adrenalina Marca Macachin	-	+8 años
	Juego de cartas Tamborilé Marca Macachin	Ritmos y tambores.	+10 años
	Imagenólogo Marca Chau Pantallas	-	+14 años

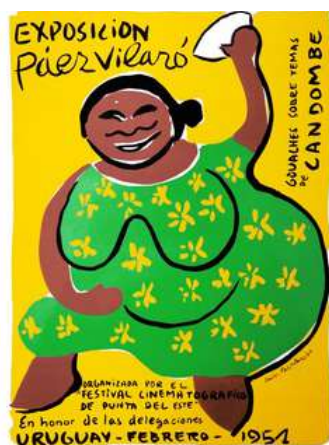
Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Acertijos Rompecabezas Marca Chau Pantallas	-	+10 años
	Ilustrazos Marca Chau Pantallas	-	+8 años
	Influencer Marca Chau Pantallas	Redes sociales	+12 años
	Juego de previa Encopados Marca Chau Pantallas	Juego de cartas y estrategia	+18 años
	Juego de cartas Gracias pero, PASO Marca Chau Pantallas	Terror	+8 años
	Juego de cartas Apila Pilcha Marca Chau Pantallas	-	+8 años
	Ángeles y Demonios Marca Chau Pantallas	Cultura general	+16 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Juego de cartas DisparaTres Marca Chau Pantallas	-	+15 años
	Charlas de mesa adultos VS niños Marca Chau Pantallas	Preguntas y desafíos	5 a 99 años
	Cuentilandia Marca Chau Pantallas	Cuentos	2 a 5 años
	Juego de cartas Snap Marca Chau Pantallas	Juego de cartas y estrategia	+6 años
	Juego de cartas Sopa de monstruos Marca Chau Pantallas	Monstruos	+4 años
	Juego de cartas Repe Marca Chau Pantallas	-	6 a 99 años
	Juego de cartas Charlas de mesa Marca Chau Pantallas	-	6 a 99 años

Juego	Nombre y marca	Temática	Detalles
	Arma Castillo Marca Chau Pantallas	-	5 a 12 años
	Viene un barco cargado de... Marca Chau Pantallas	Preguntas y desafíos	+5 años
	¿Quién es la Víctima? Marca Chau Pantallas	Detectives	+8 años
	Tira Palabra Marca Chau Pantallas	-	+6 años
	Juego de cartas Fruti Flip Marca Chau Pantallas	Frutas	+2 años
	Juego de cartas Chule Sucio Marca Chau Pantallas	-	+4 años
	PAMPERO un juego de Julián Pombo	Suministro de energía en las áreas rurales	+14 años

Archivo

Se complementan las referencias gráficas y de ilustradores con un archivo uruguayo de comunicación visual. Este archivo se encuentra publicado por el proyecto La Patria y busca valorizar el patrimonio a través de las miradas a las diversas propuestas producidas en Uruguay, para entender el diseño como canal comunicativo y su vínculo con el entorno. Dada la abundancia de recursos, se decide no incluir este archivo como inspiración dentro del informe, solo se incluye una de las estampas de correo en el collage inspiracional. De todas formas, la riqueza de este archivo es indiscutible y se decide mantener en los anexos algunas de las piezas de comunicación seleccionadas.



View fullsize / Exposición
Páez Vilaró / Arte · Art
Carlos Páez Vilaró / 1951



Water 2000 / Teatro · Play
Artegraf / 1966



Water 2000 / Teatro · Play
Frasconi / Exhibición /
Desconocido 1961



20º Aniversario de El Galpón
/ Teatro Desconocido 1969



Frasconi / Exhibición /
Desconocido · 1961



2ª Exposición de la Salud
Exposición · Jorge
Carrozzino 1967



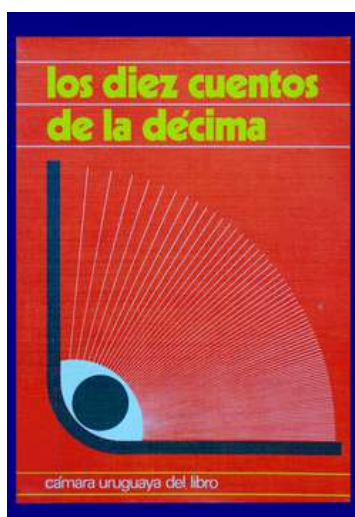
Sin Ton Ni Son / Teatro ·
Play / Jorge Carrozzino
1968



Navidad / Christmas
N\$0,3 / Fernando Álvarez
Cozzi / 1975



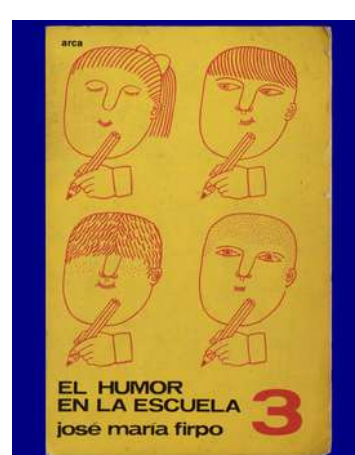
La Vuelta de Don Verídico
Julio Cesar Castro Arca /
Fernando Álvarez Cozzi /
1977



Carlos Pellegrino/ Fernando
Álvarez Cozzi / 1976



Cielo Solo / Nancy Bacelo
Antonio Frasconi / 1962



El Humor en la Escuela 3ª
Parte / José María Firpo
Arca / Fernando Álvarez
Cozzi / 1977



Encomiendas Parcels / Ángel
Medina / \$100 / 1974



Boleto de
ómnibus
Montevideo 60s



Boleto de tranvía
Montevideo 60s