



Universidad de San Andrés

Departamento de Humanidades

Licenciatura en Diseño

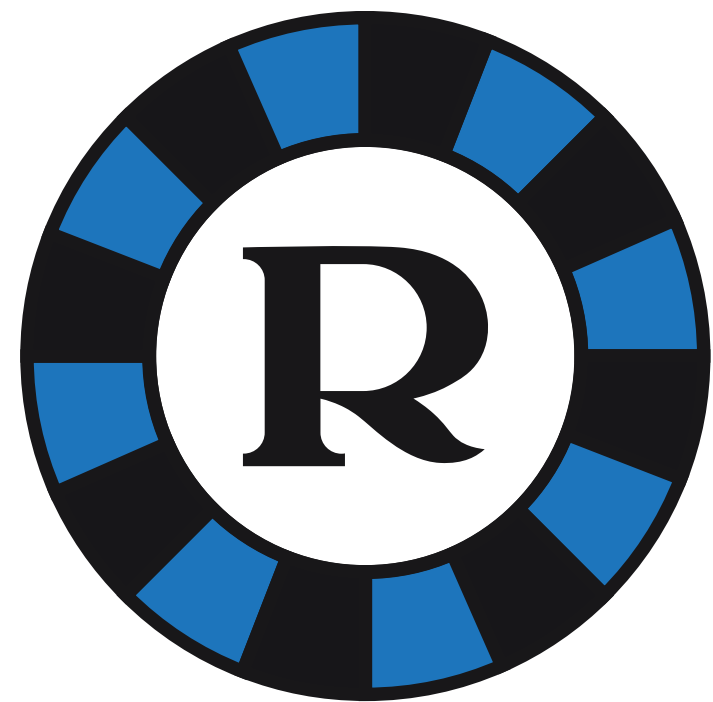
Sistema de ideación de juegos pedagógicos.

Autor: Tiago Aragona

Legajo: 303351

Mentor de Tesis: Federico de Rosso

Buenos Aires, Argentina. Enero de 2023.



Ruilibab
Co-Creando la Educación



¿Qué es Ruilab?

Sistema de ideación de juegos
de mesa que articulen como
herramienta pedagógica

Focalizado en los niños de 6-8 años

Edad en la que surgen los juegos de reglas

Los juegos de reglas son fundamentales para la formación de niños entre los 6 (seis) y los 8 (ocho) años de edad. Ellos, mediante las reglas y su participación, practican habilidades como el seguimiento de reglas, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y el manejo de las emociones, entre otras.



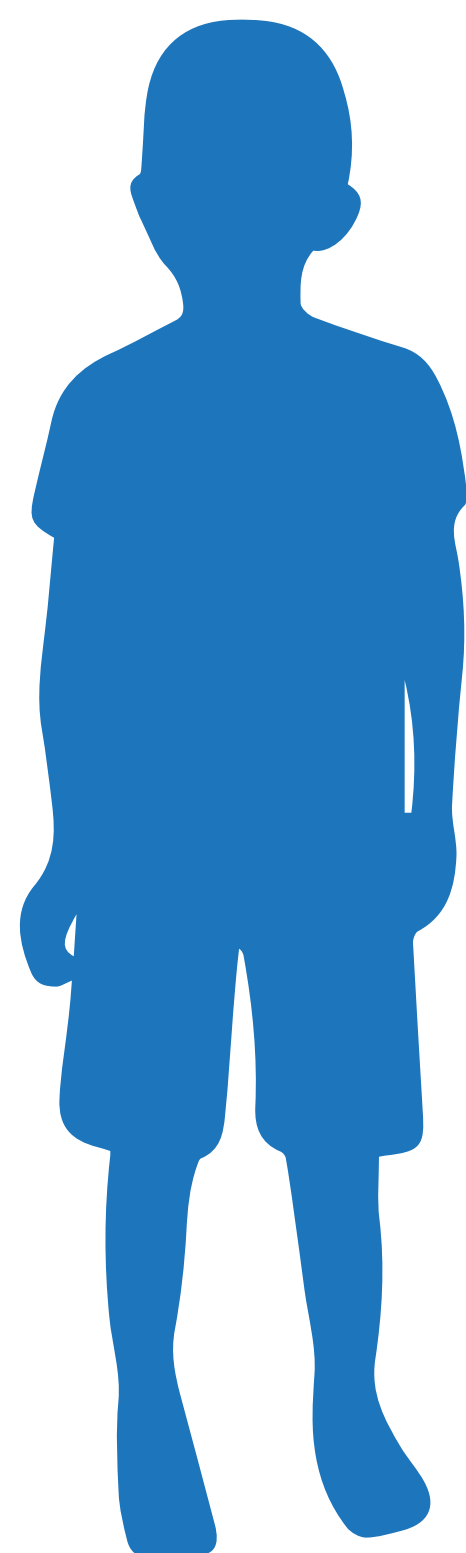
Juegos Funcionales
0-2 años



Juegos Simbólicos
2-6 años



Juegos de Reglas
6-8 años



Juegos de Reglas
6-8 años



Definiendo aún más el segmento

Para una primera instancia se delimitó al segmento a grandes centros urbanos, y pertenecientes al ámbito de la educación privada. Esto quiere decir que los niños pertenecerán a familias de poder adquisitivo medio/alto, desde el nivel socioeconómico ABC1 C3 en adelante, ya que, como veremos más adelante, estas escuelas privadas serán clave a la hora de plantear alianzas estratégicas.



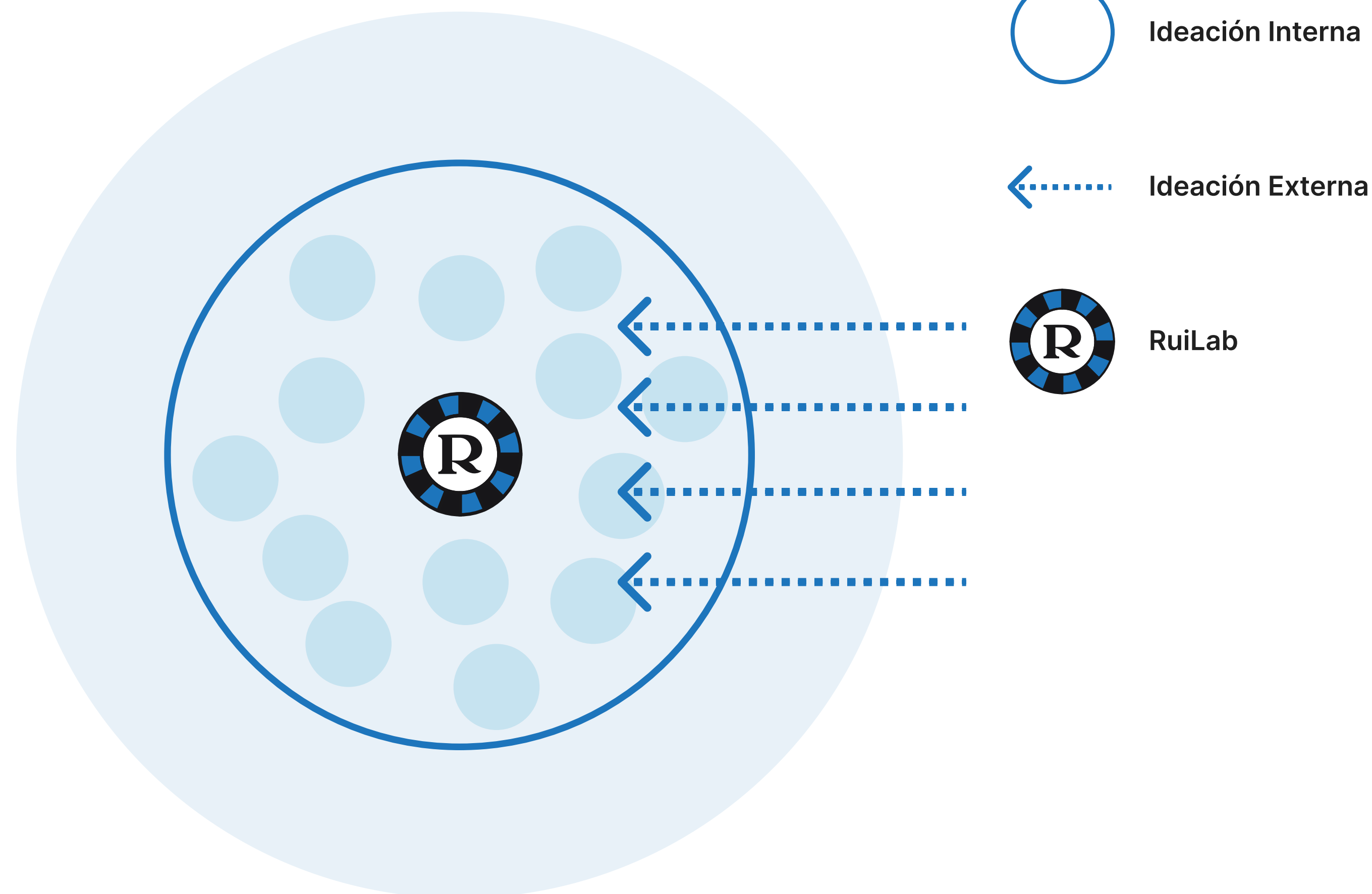
+6000.0000

Solo en Buenos Aires

La oportunidad esta en idear al juego
como una **metodología de aprendizaje**
dentro y fuera del aula
desde el punto de partida.

¿Cómo interactuará Ruilab con Ruibal?

A través de la entrevista a Carlos Ruibal, pudimos determinar que la organización cuenta con dos sistemas de ideación. Por un lado, un sistema externo en el cual aficionados a crear juegos traen sus ideas a Ruibal y, en el caso en que fueran desarrollados, reciben un porcentaje del valor de las ventas. Por otro lado, un sistema interno en el cual el proceso de ideación del juego se realiza in-house. Ambos sistemas se cruzan: un juego de ideación externa puede ser modificado por el equipo de Ruibal. El nuevo sistema planteado, en cuestión, será un subsistema de ideación interna que interactúa constantemente con el usuario y actores externos.



Espacio de Interacción Digital

Data Sorting

Diseño del Juego

Testing

Alianzas



Maestros/
Instituciones
educativas



Expertos en
Educación



Padres y Madres



Instituciones
Gubernamentales



Pedagogos

Encuestas

Preguntas Guiadas

Blog y Lanzamientos

Reviews y Testings

Reward System

La importancia del espacio de interacción canal digital

El espacio de interacción digital será una página web en donde distintos actores interactúan, en algunos casos mediados por Ruibal, y en algunos casos de manera libre. El mismo estará alojado dentro de la web actual de Ruibal, buscando que el tráfico generado por los juegos pedagógicos también aumente la visibilidad de los otros productos, ya que hoy en día la venta por canales digitales representa solo el 6% de las ventas totales.



Home

Certificaciones

Blog

Productos

Voluntarios

Quiero participar

Jugando a aprender

Este espacio nos permite conocer mas sobre los niños y sus necesidades para este mundo cambiante.

Conocer mas

Quiero participar



+1 Pts



Mariana Gomez
Profesora de 4to Grado

Nivel 7

El otro día probamos el juego encontramos en la clase con los chicos. Estabamos teniendo problemas con la integración de algunos chicos en el aula y se dieron dinamicas muy buenas en conjunto. Lo super recomiendo :)

Q 6 ❤️ 99

¿Qué valores crees indispensables a la hora de sociabilizar?

A. La aceptación

C. La honestidad

B. La modestia

Siguiente



Sistema de recompensas

Estos actores serán incentivados a interactuar en el espacio digital mediante un reward system en donde lo lúdico del juego de mesa se traslada a este espacio en una experiencia gamificada.

Reward System



Personal

Colaboración
Paga

Nivel 5 

Muestras

Nivel 4 

Descuento

Nivel 3 

Pre-Sale

Nivel 2 

Sin reward

Nivel 1 

Organización

Game Day

Nivel 5 

Muestras

Nivel 4 

Descuento

Nivel 3 

Pre-Sale

Nivel 2 

Sin reward

Nivel 1 

Espacio de Interacción Digital

Data Sorting

Diseño del Juego

Testing

Certificaciones



Valores



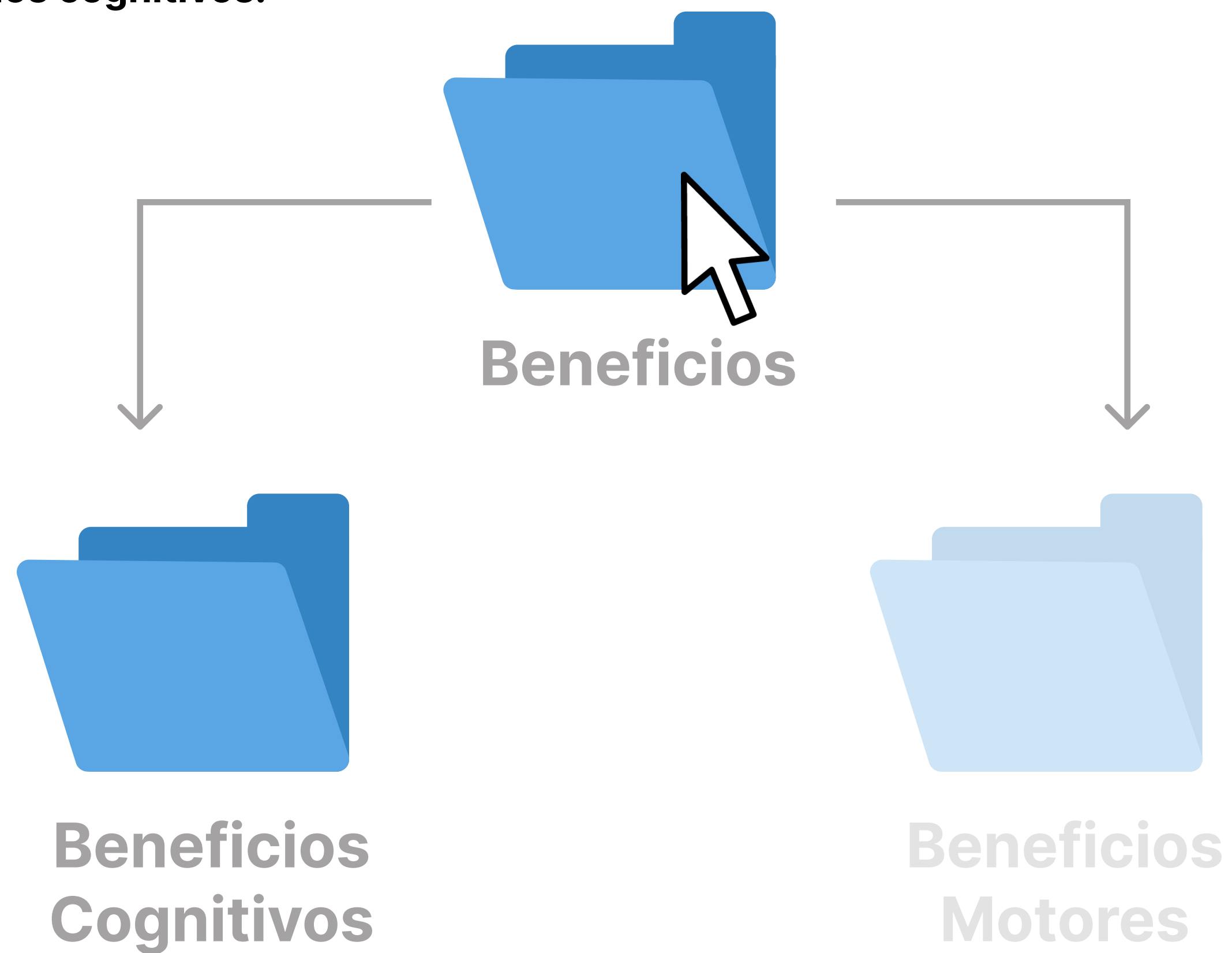
Beneficios



**Posibles
Usuarios**

El **resultado de las interacciones** dentro del espacio de interacción digital serán recolectadas. Ruilab comenzará a basar sus decisiones de producto en **datos de fuente propia** y podrá monitorear los cambios culturales en **tiempo real**. El entendimiento de los datos parte de la clasificación para generar insights en los cuales se basen las decisiones.

Los **beneficios motores** serán descartados por su baja relevancia a la hora de pensar en el juego de mesa y se almacenarán los **beneficios cognitivos**.



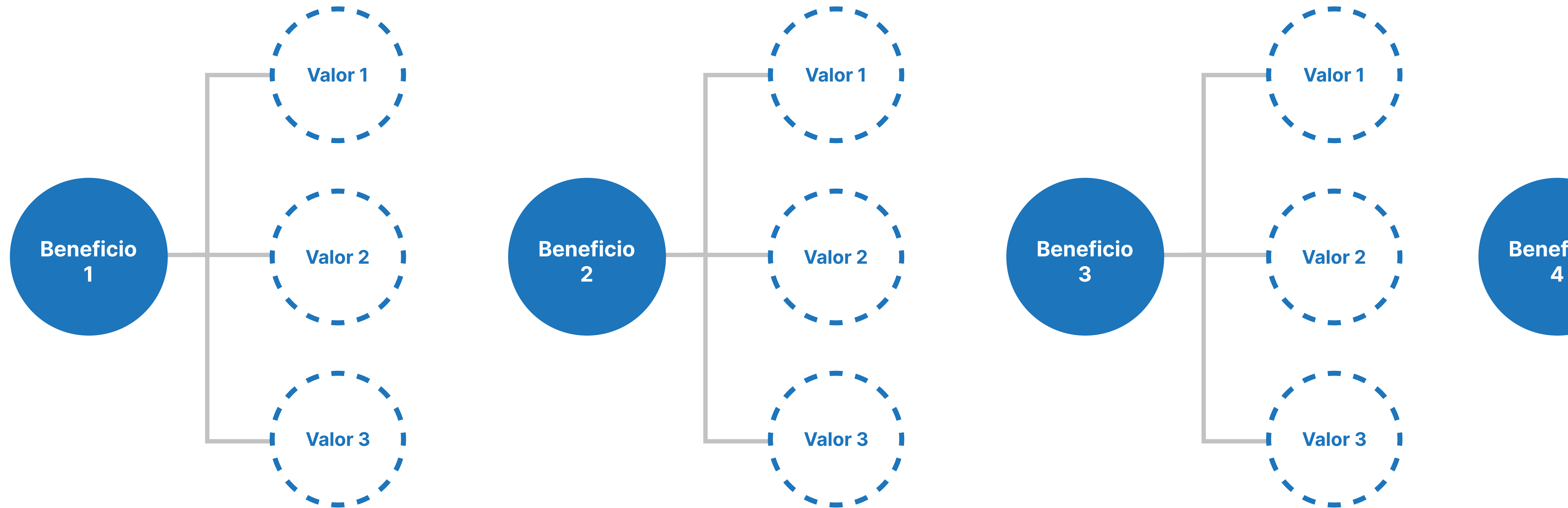
Paso 1

Temática

Se selecciona una temática que acompañe fechas determinadas que marcan la estacionalidad de las ventas de Ruibal.

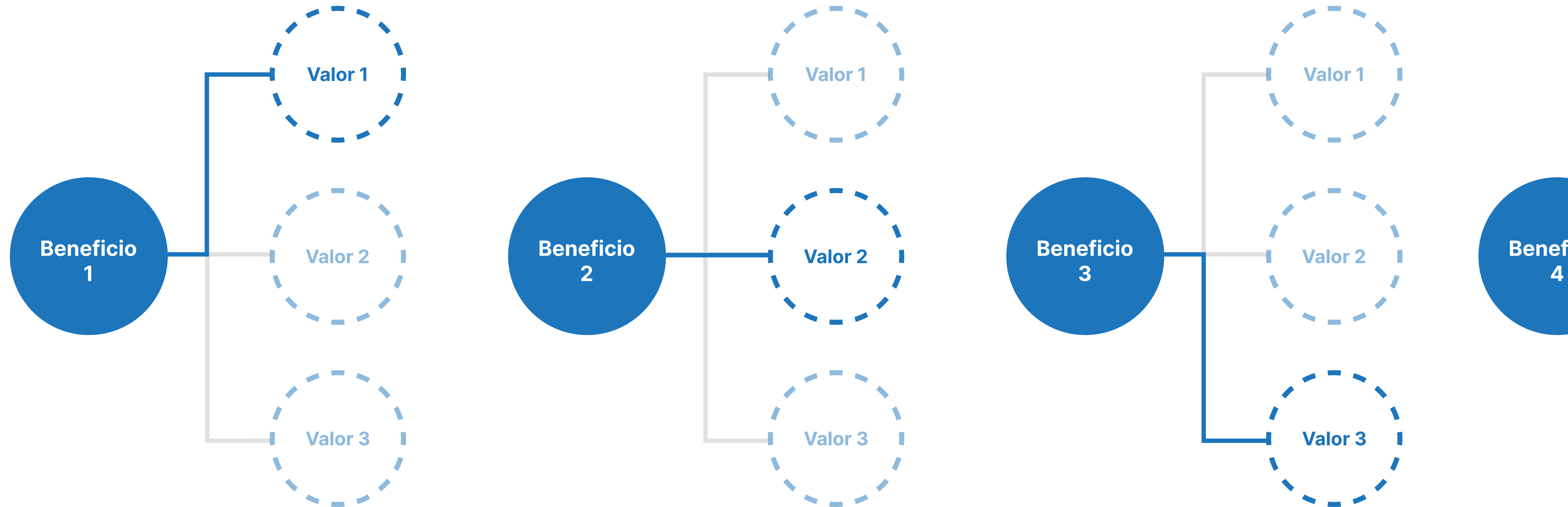
Paso 2

Las dos psicopedagogas in-house agrupan los beneficios con diferentes opciones de valores a transmitir.



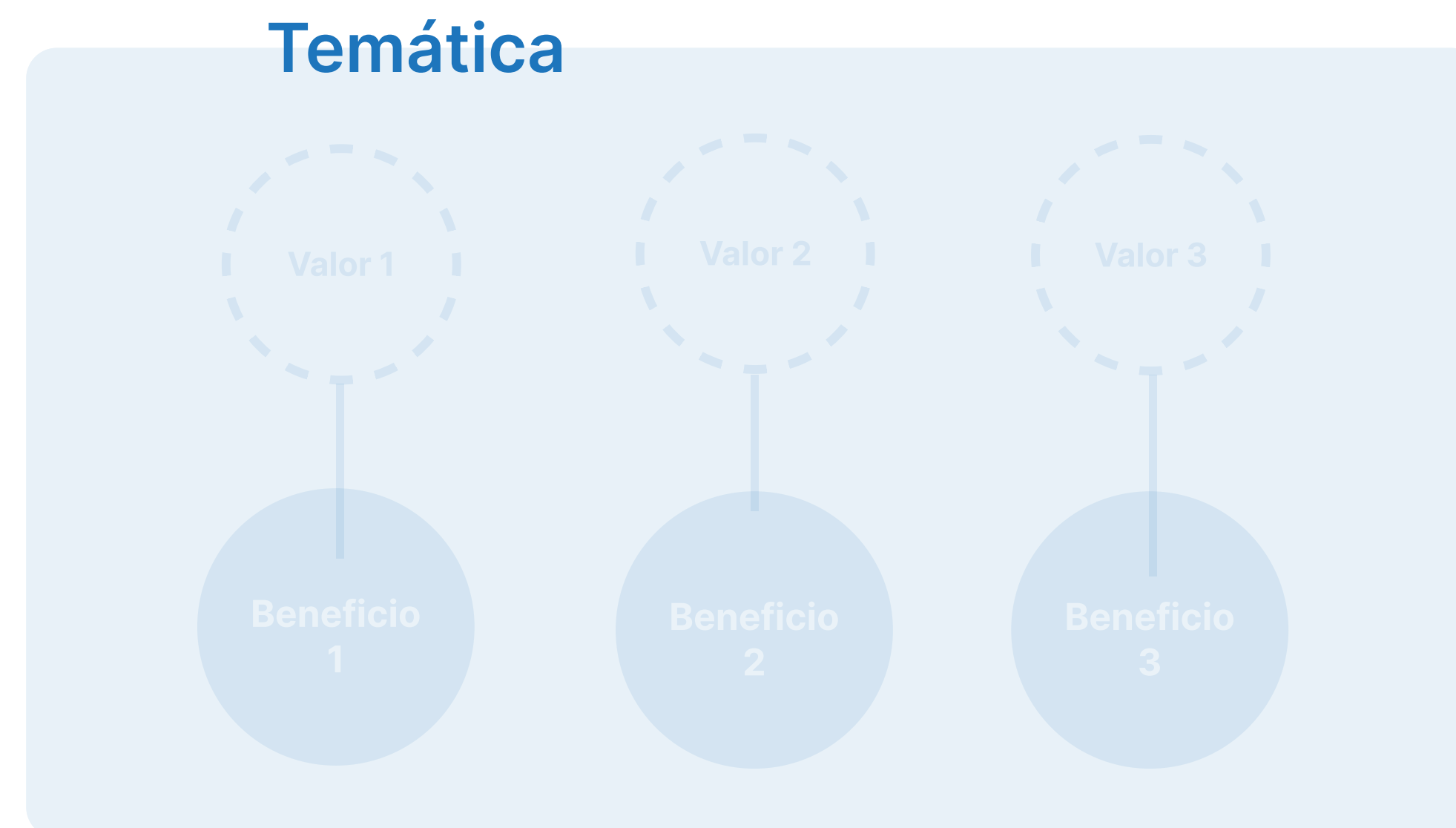
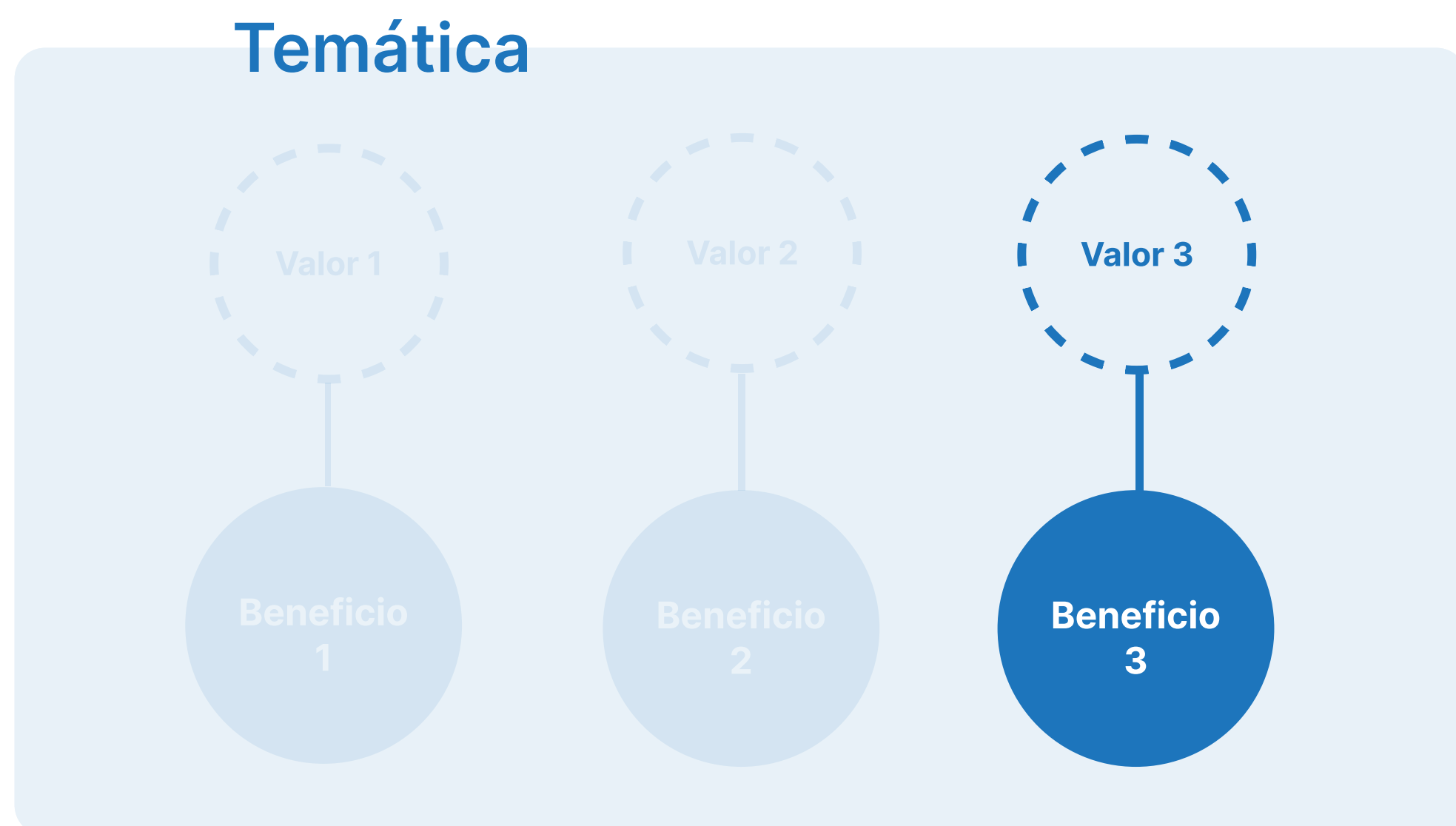
Paso 3

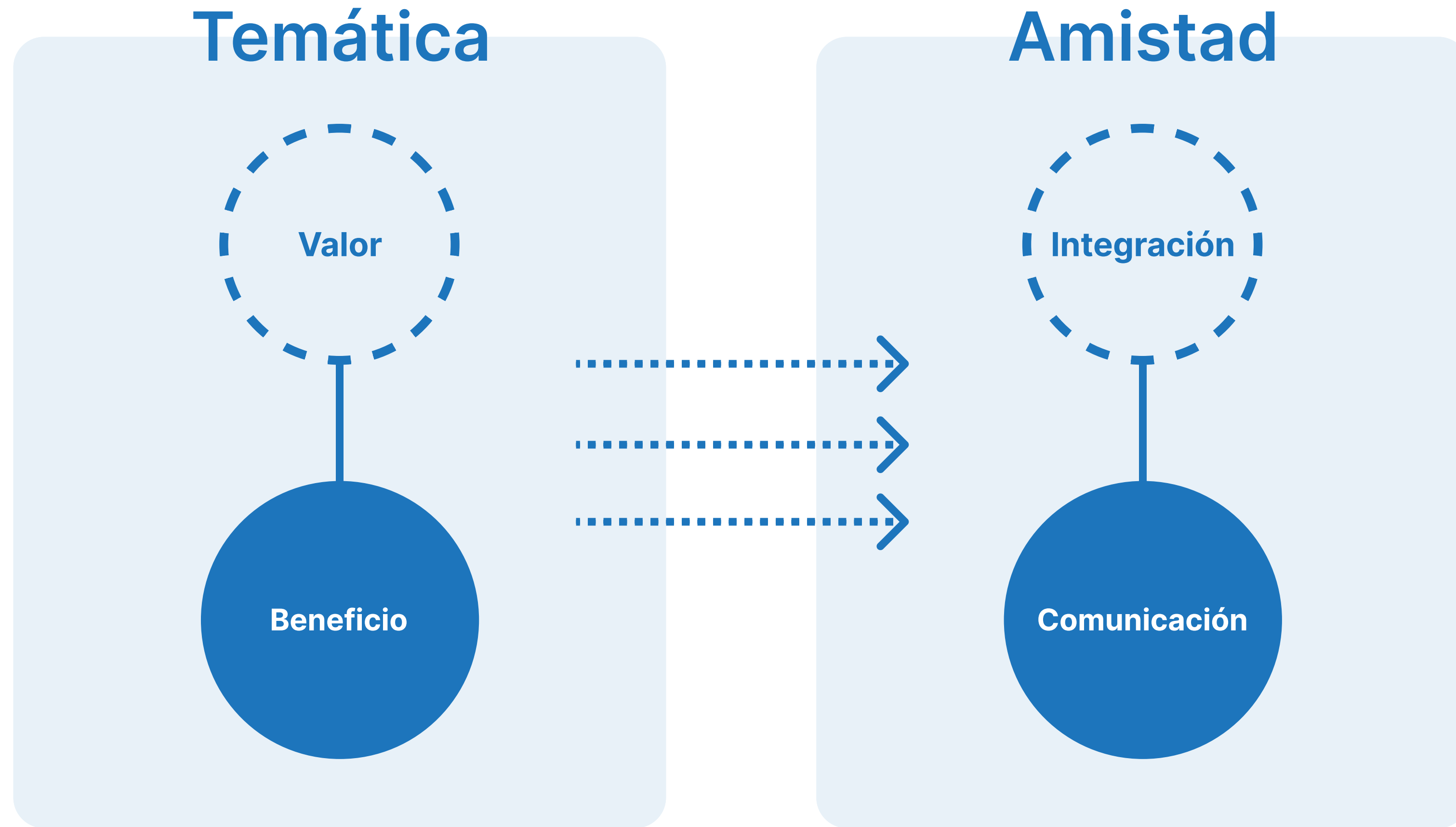
Se selecciona la mejor combinación para cada beneficio en relación con la temática.



Paso 3

Ambas cruzan su información y eligen la combinación valor-beneficio-temática más adecuada.





Espacio de Interacción Digital

Data Sorting

Diseño del Juego

Testing

Alianzas



Prototipo de posibles cajas

El juego se asimilará, en características físicas, a los juegos actuales de Ruibal. Se seguirán utilizando los clásicos tableros de cartón, piezas de plástico y dados, ya que es parte del know-how de la empresa.





Prototipo de posibles cajas

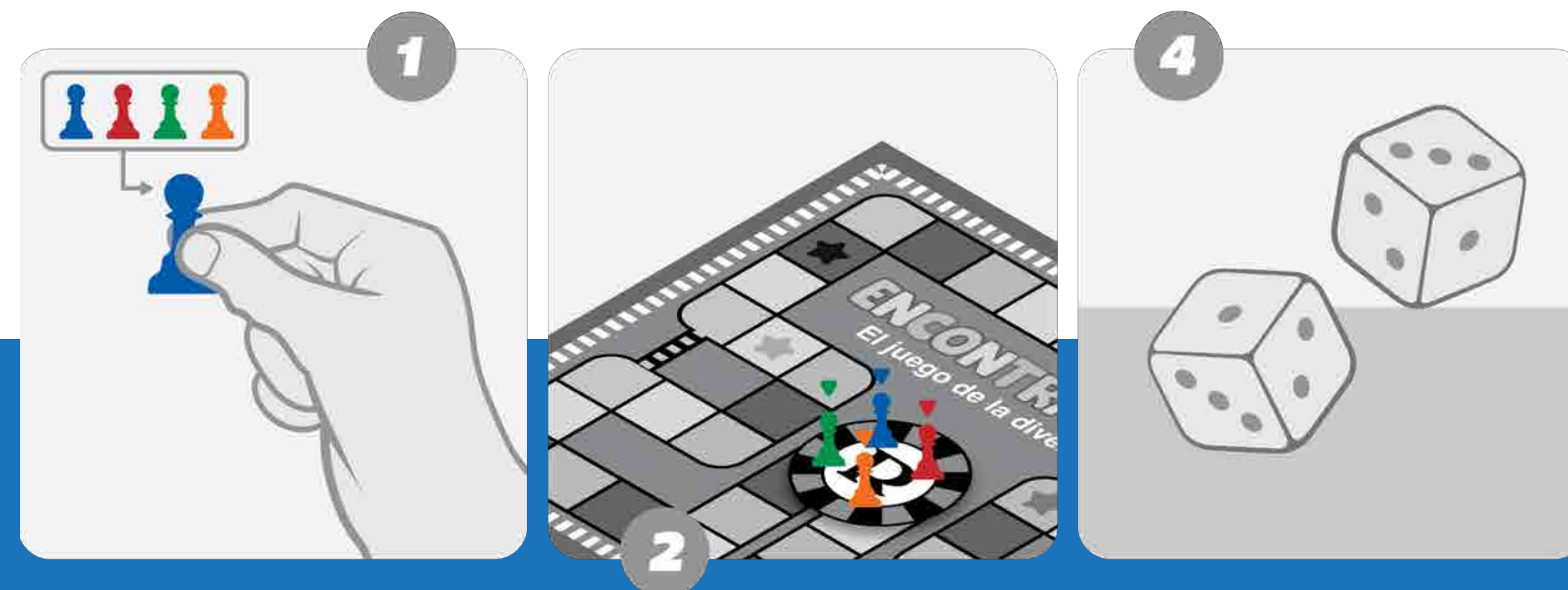
Las compras en los espacios que rodean las cajas representan 46% de las ventas de los supermercados. Por ende, adaptar los juegos a un formato chico y transportable que pueda ser mostrado en estos espacios sería una posible solución a la competencia visual de las góndolas



Prototipo de posible tablero



Prototipo de posibles reglamentos



Prototipo de posibles instrucciones

la menor cantidad de texto y utilizará visualizaciones en formato de pasos. Se usó los reglamentos de Lego para el mismo segmento como referencia

Espacio de Interacción Digital

Data Sorting

Diseño del Juego

Testing

Alianzas

**Camara
Gesell**



Game day
en instituciones
educativas

Preview Testing
para participantes
del foro

Game Day en instituciones educativas.

En este espacio, Ruilab llevará su línea pedagógica a escuelas junto con personal de Ruibal, siendo fundamental el rol de las psicopedagogas nuevamente en este evento. Se llevarán juegos que están en proceso de desarrollo y se realizarán observaciones no participantes. Allí podremos ver qué dinámicas surgen de la interacción de los niños con los juegos, entre los niños y de los docentes con el niño a la hora de jugar en espacios educativos.



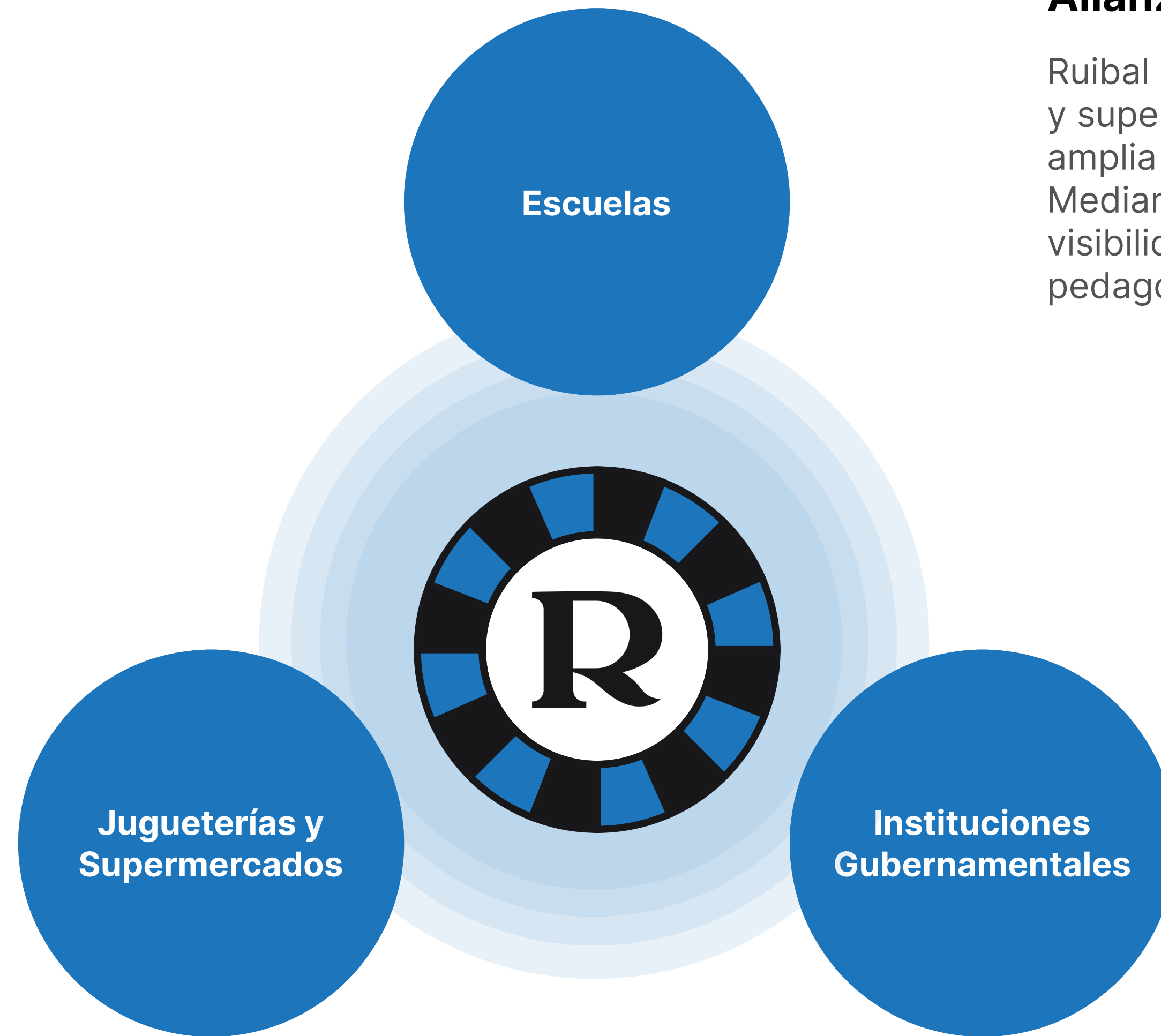
Espacio de Interacción Digital

Data Sorting

Diseño del Juego

Testing

Alianzas



Alianzas en el sector privado y público.

Ruibal deberá establecer alianzas con jugueterías y supermercados. Ambos canales representan la amplia mayoría de las ventas en espacios físicos. Mediante las escuelas se buscara generar visibilidad sobre la implementación de juegos pedagógicos.

?

?

?

?

?



Los alumnos de las escuelas hospitalarias también compartieron las Simultáneas Gigantes de Ajedrez, gracias a un sistema de conexión que incluyó la visualización remota a través de Internet y computadoras portátiles provistas por Fundación Telefónica.

Buenos
Aires
Ciudad

Antecedentes de alianzas entre Ruibal y el Gobierno de la Ciudad

Espacio de entrada para propuestas de similares características.

Objetivo

Crear un conjunto de **juegos pedagógicos** que provean **beneficios cognitivos y valores relevantes para las necesidades sociales actuales.**



Muchas Gracias