



Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Instituto de Investigaciones Históricas

Maestría en Enseñanza de la Historia

*Modelo analógico de enseñanza y análisis del proceso del cambio histórico desde el
Materialismo Histórico en forma de juego de mesa serio: Textus.*

Esto no sólo es un juego de mesa

**Tesis para obtener el grado de
Maestro en Enseñanza de la Historia**

Presenta:

Ulises Samael Carvajal Barragan

Director de tesis:

Miguel Ángel Urrego Ardila

Codirector de tesis:

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

Morelia, Michoacán. Septiembre del 2025

Agradecimientos

A mis hijas a quienes dedico este trabajo, por su inagotable curiosidad, su inmensa amabilidad y dulce comprensión en estos años tan difíciles, a Clei por su personal tenacidad, a Kimi por su forma particular de ver la vida, a mi madre la Dra. Ma. Guadalupe Barragan López por ser un gran sostén en mi vida, a mi padre el Dr. Laercio Carvajal Alejandre que en la vida y en la muerte ha sido ese gran árbol que me ha protegido con su sombra.

A mis grandes amigos y a mis hermanos, Artemisa y Laercio Carvajal Barragan, Ana Cristina Petra Manehke Álvarez, Flavio Heredia Vázquez y Joel Arroyo Chávez que, sin su apoyo, sus cálidas palabras, las interminables conversaciones y su amable dirección no hubiera podido concluir este proyecto. A la Dra. Karina García Salazar que me impulsó y apoyó durante este periodo. A si mismo al Mtro. José Luis Valencia León por su invaluable enseñanzas y agradables conversaciones. A mis compañeros y maestros de la maestría por sus valiosas aportaciones. Toda mi gratitud a los investigadores Miguel Ángel Urrego Ardila y Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón que trabajaron como mi director y codirector respectivamente y fueron fundamentales para concluir este proyecto.

Es importante para mí agradecer al Instituto de Investigaciones Históricas de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo y la La Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) le agradezco el apoyo económico brindado para realizar esta investigación.

A todos ellos, y a quienes no menciono por no extender más estas líneas, les estaré siempre agradecido. Aprovecho para ofrecer una disculpa por todas las ocasiones en que pospuse la limpieza de los pisos y los trastes en mi casa. Y, asimismo, extender mi más grande reconocimiento a todas las madres que como yo tuvimos que trabajar, prepararnos con un posgrado como este, atender una casa y a una familia al mismo tiempo como cabezas de familia.

Índice

Índice	2
Introducción.....	9
Conceptos clave	10
Capítulo 1: El Materialismo Histórico y el marxismo vulgar	13
1.1 Primer elemento: determinismo histórico.....	14
1.1.1 Determinismo	14
1.1.2 Determinismo fuerte en la historia	16
1.1.3 El límite del determinismo.....	17
1.1.4 Causalidad proporcional, lineal y externa.....	20
1.1.5 Determinismo en el MH	21
1.1.6 Cambio histórico.....	22
1.1.7 ¿Por qué cambia?	23
1.1.8 Elementos disolventes.	24
1.2 Segundo elemento: lucha de clases como motor de la historia	25
1.2.1 Elementos estabilizadores.....	27
1.2.2 Predictibilidad.....	28
1.2.3 Conclusión del determinismo	31
1.3 Tercer elemento: explicar la historia a través de los económico	33
1.3.1 Dialéctica	33
1.3.2 Dialéctica marxista	34
1.3.3 Totalidad dialéctica.....	36
1.3.4 Conclusión del tercer elemento: explicar la historia a través de los económico	39

1.4 Cuarto elemento: Infraestructura y superestructura, como sistema de dominio y dependencia	40
1.4.1 Superestructura	40
1.4.2 Instancia ideológica-cultural.....	41
1.4.3 Instancia política-jurídica	42
1.4.4 Infraestructura o Instancia económica	43
1.4.5 Conclusión del cuarto elemento: Infraestructura y superestructura, como sistema de dominio y dependencia.....	46
1.5 Conclusión: Capítulo 1	47
Capítulo 2: El juego.....	49
2.1 Juego Serio de Mesa	49
2.2 Tipos de juegos	52
2.2.1 Competencia, azar, mímica y vértigo	52
2.2.2 Dicotomía dialéctica paidia y ludus.....	53
2.2.3 Serious game.....	54
2.2.4 Juegos físicos	55
2.2.5 Conclusión de Juego Serio de Mesa	56
2.3 El juego de mesa serio como herramienta para la enseñanza del Materialismo Histórico	56
2.3.1 El juego en la educación	56
2.3.2 Juegos serios en la educación	57
2.3.3 Motivación.....	59
2.3.4 Teoría de la Autodeterminación	60
2.3.4.1 Motivación intrínseca	61
2.3.4.2 Motivación extrínseca.....	63
2.3.4.3 Problemáticas que reducen la motivación en los juegos serios	65

2.3.5 Conclusión: el juego de mesa serio como herramienta para la enseñanza del Materialismo Histórico.....	67
2.4 El juego de mesa como herramienta de análisis del Materialismo Histórico	68
2.4.1 Dividir para analizar	68
2.4.2 Análisis de sistemas dialéctico	69
2.4.3 La analogía.....	71
2.4.3.1 Análogo y tópico.....	73
2.4.4 Conclusión: juego de mesa como herramienta de análisis del Materialismo Histórico.....	75
2.5 Conclusión: Capítulo 2	75
Capítulo 3: Textus	77
3.1 Creación de Juego Serio de Mesa: Textus	77
3.2 Creación de la analogía.....	79
3.2.1 El manual	81
3.2.1.1 Proceso del turno	83
3.2.2 Elementos de juego.....	84
3.2.2.1 Tablero	85
3.2.2.2 Cartas de cambio histórico.....	87
3.2.2.3 Cartas de Estado moderno	88
3.2.2.4 Cartas de externalidades	89
3.2.3 Estructura narrativa.....	89
3.2.3.1 Conflicto y autodeterminación	93
3.3 Versiones de Textus.....	94
3.3.1 Textus primera versión	94
3.3.1.1 Construcción y diseño.....	94

3.3.1.2	Proceso del turno	95
3.3.1.3	Elementos de juego.....	96
3.3.1.4	Tablero	96
3.3.1.5	Cartas de crecimiento	97
3.3.1.6	Carta de Estado moderno.....	98
3.3.1.7	Externalidades.....	99
3.3.1.8	Aprendizajes y cambios	101
3.3.2	Textus versión final	103
3.3.2.1	Construcción de los elementos	103
3.3.2.2	Manual	104
3.3.2.3	Elementos de juego.....	105
3.3.2.4	Tablero	107
3.3.2.5	Cartas de cambio histórico.....	108
3.3.2.6	Cartas de Estado moderno	109
3.3.2.7	Externalidades.....	109
3.3.2.8	Cartas de apoyo.....	110
3.3.2.9	Aprendizajes y cambios	111
3.4	Ejercicios en talleres	113
3.4.1	Primer taller	113
3.4.2	Talleres con la versión final.....	116
3.4.2.1	Taller final 1	116
3.4.2.2	Taller final 2	120
3.5	Balance del Juego de Mesa Serio: Textus	123
3.5.1	Balance pedagógico	123
3.5.2	Resultados de las evaluaciones	124

3.5.2.1 Resultados taller final 1	124
3.5.2.2 Resultados taller final 2	126
3.5.2.3 Resultados de la última versión de Textus	129
3.5.3 Apropriación del lenguaje y experiencia lúdica.....	129
3.5.4 Limitaciones y mejoras.....	130
3.6 Textus como modelo de análisis sistémico dialéctico del cambio histórico desde el MH	130
3.7 Conclusión: capítulo 3	132
Conclusión.....	134
Bibliografía.....	137
Anexos.....	142

Resumen

En este trabajo se presenta *Textus*, un juego de mesa serio como modelo analógico para la enseñanza y el análisis del proceso de cambio histórico desde el Materialismo Histórico. El objetivo central fue demostrar la posibilidad y capacidad que tienen los juegos serios como modelos analógicos de enseñanza y análisis de teorías complejas. Para esto se utilizó el caso del proceso de cambio histórico, particularmente la transición del feudalismo al capitalismo y la consolidación del Estado moderno. La metodología incluyó el análisis teórico del materialismo histórico, el diseño iterativo del prototipo y su aplicación en talleres con distintos públicos, centrándose en jóvenes de nivel bachillerato. Los resultados muestran que *Textus* estimula la motivación intrínseca, el aprendizaje experiencial y la asimilación de conceptos complejos mediante el juego. En suma, se concluye que *Textus* constituye una herramienta innovadora para el análisis y la enseñanza de teorías complejas. Esto facilita la comprensión vivencial de las tensiones dialécticas, así como de los procesos de disolución y estabilización del tejido social que configuran el cambio histórico.

Palabras clave: materialismo histórico, cambio histórico, juego de mesa serio, enseñanza de la historia, dialéctica histórica.

Abstract

This work presents *Textus*, a serious board game conceived as an analogical model for teaching and analyzing historical change through the lens of Historical Materialism. The primary objective was to demonstrate the potential of serious games as analogical models for teaching and analyzing complex theories. The case study focused on the historical transition from feudalism to capitalism and the consolidation of the modern state. The methodology included a theoretical analysis of historical materialism, iterative prototype design, and workshops with diverse audiences, particularly high school students. Results indicate that *Textus* fosters intrinsic motivation, experiential learning, and the assimilation of complex concepts through gameplay. In conclusion, *Textus* constitutes an innovative tool for teaching and analyzing complex theories, as it enables a lived understanding of dialectical tensions

and the processes of dissolution and stabilization the social fabric that shape of historical change.

Keywords: historical materialism, historical change, serious board game, history teaching, historical dialectics

Introducción

La enseñanza de la historia, economía y ciencias sociales en media superior y superior han tenido una serie de problemáticas. Sobre todo, con respecto al interés, motivación y los métodos para interactuar con el conocimiento. Aunado a lo anterior los propios métodos de análisis del conocimiento complejo que se aborda en ciencias sociales puede complicar aún más la transmisión de este. Como es en el caso del Materialismo Histórico. Que desde hace muchos años se ha visto envuelto en polémicas y malas interpretaciones. Esto ha provocado que muchos estudiantes lo perciban como una teoría rígida, obsoleta, determinista y a veces incomprensible.

Ante este panorama, es necesario explorar herramientas innovadoras para la enseñanza y análisis de teorías de esta complejidad. En este sentido los juegos de mesa serios surgen como una respuesta a esta problemática como un modelo analógico de la teoría. Este más allá de entretener tiene el potencial de crear un espacio-tiempo para una simulación que propicia la motivación intrínseca, el aprendizaje experiencial, el análisis contextual de fenómenos históricos y económicos complejos. Así mismo que posibilita el análisis de la teoría de forma sistémica dialéctica y no episódica.

El objetivo de esta tesis es el desarrollo y evaluación de un juego de mesa serio llamado Textus. Entendido como un modelo analógico para la enseñanza y análisis del proceso del cambio histórico desde la perspectiva el Materialismo Histórico. La hipótesis que sustenta este proyecto es que es posible enseñar y analizar procesos de cambio histórico como la formación del estado moderno desde la perspectiva del Materialismo Histórico, por medio de una analogía construida con la suma de los elementos estructurales del juego y la narrativa. siempre en consonancia con la teoría.

Textus es un juego de mesa serio que simula el proceso de cambio histórico, dinámicas económicas internacionales y el paso del feudalismo al capitalismo al formar el Estado Moderno. Por medio, de las representaciones dialécticas de las tres instancias del Materialismo Histórico, dinámicas de producción, comercio, conflicto, alianzas, cooperación, y transformaciones sociales. Textus busca representar los procesos de disolución y estabilización del tejido social que caracterizan el cambio histórico.

Este proyecto utiliza tres metodologías: uno, un análisis teórico- conceptual del Materialismo Histórico, del juego, del juego de mesa y de modelos de análisis cartesianos y dialécticos. Dos, un proceso de desarrollo y testeo iterativo del juego a través de diferentes versiones. Y tres, una evaluación empírica mediante talleres, con técnica de observación participante, y evaluaciones previa y posterior para su análisis comparativo.

Esta disertación se divide en tres capítulos que son: El Materialismo Histórico y el marxismo vulgar, El juego y Textus. En el primer capítulo se toma como hilo conductor cuatro postulados del marxismo vulgar. En el desarrollo del capítulo se procede a refutar cada uno de estos mientras se hace un análisis de las bases teóricas dialécticas del Materialismo histórico. Esto para determinar los elementos fundamentales de la teoría en su parte del cambio histórico. Con el propósito de crear el modelo analógico.

En el segundo capítulo se desarrollan tres cosas: uno, qué es un juego serio de mesa, en esta sección se desarrolla qué es un juego, sus características principales, sus dificultades para ser definido y que es un juego serio. Dos, el juego de mesa como herramienta pedagógica. Aquí, se explica el juego en la educación y la motivación como herramienta pedagógica y para formar el espacio-tiempo del juego para formar la simulación para vivenciar la analogía. Y tres el juego serio de mesa como herramienta de análisis. En este apartado se plantea a Textus como un modelo de análisis de sistemas dialéctico.

En el tercer capítulo se expone la creación de Textus, desde sus etapas iniciales, las problemáticas en el diseño editorial, la estructura narrativa, hasta la creación de la versión final. Así mismo, se exponen los ejercicios y talleres, los resultados de las evaluaciones y las limitaciones. Además, de la conclusión del análisis desarrollado por medio de Textus.

Como se trabajará con información sensible y confidencial de alumnos menores de edad me empararé en la ley federal de derechos de autor del 2020 en los artículos 16 y del 148 al 152. A continuación, se expondrán algunos conceptos clave con los que se trabajará.

Conceptos clave

Antes de comenzar con los elementos del marxismo vulgar se aclararán lo que en este trabajo se entenderán algunos conceptos clave:

Determinismo: teoría que piensa que el desarrollo de los fenómenos es por una consecución de causas y efectos. Hay varias versiones de esta teoría. Se trabajarán con estas más adelante.

Tejido social: es la forma en la que las instancias económicas, jurídico-política y cultural-ideológica se articulan entre ellas para la conformación de una sociedad.

Modo o sistema de producción: es la forma puntual en la que un tejido social se articula o se organiza para la producción de todos los bienes y servicios y todas las demás actividades de una sociedad en un momento histórico determinado y está conformado por infraestructura y superestructura. Este es un concepto teórico por lo que considera a la totalidad de la sociedad dentro de un solo modo de producción.

Infraestructura: es el conjunto de condiciones materiales y la instancia económica o las relaciones y fuerzas de la producción.

Superestructura: son el conjunto de las instancias política-jurídica y la cultural-ideológica.

Conformación o formación económico y social o bien socioeconómica: es la formación de un modo de producción en la realidad. Cada una de estas tienen sus propias particularidades. En estas no se considera la totalidad de la sociedad humana.

Nivel epistemológico: lo referente a concepción teórica. Por ejemplo, al modo de producción.

Nivel ontológico: lo referente a los fenómenos de la realidad. Por ejemplo, las formaciones económico y sociales.

Sistema: conjunto de elementos interaccionados y organizados con un fin formando un todo, en los que hay una entrada, un proceso y una salida. Una de las características principales de este es que el todo es más que la suma de sus partes, por lo que no se le puede analizar desde sus elementos individuales.

Sistema cerrado: es un sistema en el que no hay intercambio con el entorno. Funciona por sí mismo y no se modifica por algo externo.

Sistema abierto: es un sistema que tiene una constante interacción e intercambio con su entorno. Funciona en interacción con el exterior y se puede ver modificado por este.

Teoría estática: es aquella que no considera la influencia del tiempo. Por lo que hace un corte en este último y todas las inferencias las hace a partir de esa abstracción.

Teoría dinámica: es aquella que considera la influencia del tiempo. Por lo que tiene en cuenta la influencia del pasado, los diferentes estados y transformaciones del sistema.

Elementos disolventes: son los acontecimientos, acciones, procesos, etcétera que generan una desorganización o desarticulación del tejido social.

Elementos estabilizadores: son los acontecimientos, acciones, procesos, etcétera que reorganizan en el tejido social para que siga funcionando.

Cambio o movimiento histórico: es el cambio de sistema de producción, esto implica una modificación en las relaciones de toda la sociedad o del propio tejido social. Por lo que, una época histórica está determinada por su particular tejido social, entonces el cambio es cuando este tejido cambia generando nuevas relaciones sociales. Si bien, se habita en una dimensión temporal siguiendo el tiempo cronológico este cambio no se refiere a este último.

Nivel sistémico o estructural: se refiere a lo que tiene que ver con la forma en la que está organizado el tejido social.

Totalidad dialéctica: “sólo puede entenderse como lo que no excluye absolutamente nada”¹ en donde todas las relaciones y procesos están permanentemente ligados a otras y otros. Entonces, esta idea de totalidad incluye las transformaciones de las relaciones (tiempo), dicho de otra manera, se considera como una totalidad dinámica². Se trabajará con este concepto más adelante.

¹ CHARRY, B., MANUEL, E., “*Totalidad y dialéctica. El concepto de totalidad de Adorno y Hegel*”, p. 122.

² Ibid p. 121.

Capítulo 1: El Materialismo Histórico y el marxismo vulgar

Para comenzar con esta disertación hablaremos de la perspectiva simplificada del MH que influyo en la historiografía marxista al tratar a esta teoría con una interpretación rígida y determinista omitiendo su sustento teórico. El historiador británico Eric Hobsbawn en su libro *Marxismo e historia social* la define como marxismo vulgar³. Esta perspectiva tomó fuerza desde mediados del siglo XX después de la Segunda Guerra Mundial. Lo que esto hizo fue reducir las ideas de MH a una interpretación economicista, rígida y determinista dejando de lado su carácter dialéctico. Por ejemplo, cuando se hablan de una sucesión unidireccional de modos de producción⁴.

Hobsbawn menciona en el mismo libro siete elementos que caracterizan al marxismo vulgar, pero para propósito de este trabajo solo se enlistarán, para posteriormente ser refutados cuatro⁵:

1. Determinismo histórico a través de leyes históricas inevitables; por ejemplo, el pensamiento de que la transición de un sistema de producción o de formaciones sociales a otro es rígidamente lineal e inevitable, sugiriendo la inexistencia de opciones, brincos y retrocesos.
2. Intereses de clases y lucha de clases, partiendo de la idea de que la historia es la historia de la lucha de clases.
3. Explicar la historia a través de lo económico, considerando este como el elemento central del que parten los otros.
4. El modelo de infraestructura y superestructura, entendido como un sistema de dominio y dependencia respectivamente.

³ HOBBSAWM, ERIC. “*Marxismo e historia social*”, pp. 86-88.

⁴ Los “marxistas vulgares” son un grupo de historiadores marxistas a los que Hobsbawn hace referencia en su libro *Marxismo e historia social*. Este menciona que aquellos son los historiadores que se dejaron influenciar por estas pocas ideas relativamente simples que no representan el pensamiento maduro de Marx.

⁵ Solamente se utilizarán los primeros cuatro elementos de siete debido que son los únicos relevantes para este estudio.

1.1 Primer elemento: determinismo histórico

Para abordar el primer elemento, Determinismo histórico a través de leyes históricas inevitables, es necesario poner sobre la mesa, que se piensa esto de los sistemas de producción, o sea, a un nivel epistemológico (determinismo), pero también de las formaciones económico y sociales o a nivel ontológico (causalidad)⁶. Se menciona esto último por los esfuerzos de las revoluciones por llegar al socialismo. En este sentido, el pensamiento del determinismo histórico en el MH puede hacer referencia a dos cosas: la primera, mecanismos anteriores rígidos que provocaran un resultado determinado y la segunda, a los fines a donde forzosamente se tiene que llegar, haciendo referencia a los modos de producción.

Una vez planteado lo anterior cabe destacar que no se pretende argumentar que el MH habla de aleatoriedad o azar⁷ o que no existe forma alguna de determinismo en él. Esto sería imposible, debido a que es una teoría científica y estas buscan encontrar relaciones lógicas de causalidad. Por lo tanto, casi todas están adscritas a algún tipo de determinismo y al mismo tiempo son reduccionistas. En consecuencia, lo que se argumentará es que no es un determinismo duro, que plantea causas específicas e inamovibles o puntos de llegada vistos del mismo modo.

1.1.1 Determinismo

Abordando el determinismo, entre una gran cantidad de escuelas filosóficas que hablan del tema se pueden ver cuatro direcciones fundamentales. Uno, es el campo de la religión, en él se habla de la predestinación por una voluntad superior. Dos, la perspectiva que habla del comportamiento de la naturaleza, sí, de secuencias causales, pero, también piensa en la proporción y forma que tienen la causas y los efectos. Tres, los problemas de la decisión humana o libre albedrío, considerando las limitaciones y todos los factores condicionantes, en otras palabras ¿cuánto se puede hablar de libertad? Y, por último, el problema científico,

⁶ “los términos determinismo y causalidad no pertenecen al mismo plano: el primero es epistemológico (previsión por el cálculo o por el lenguaje natural), mientras que el segundo es ontológico (la causa es un fenómeno real).” Pérez, H., Fernando, M., “*Sobre determinismo y libre albedrío: A propósito del libro de Miguel Espinoza, Théorie du déterminisme causal*”, p.24.

⁷ Entendiendo que el extremo opuesto al determinismo clásico o fuerte es la aleatoriedad o el azar. Entre ellos se ha pensado el determinismo débil y el indeterminismo.

que busca leyes o relaciones de causalidad que permitan predecir los comportamientos y resultados.⁸

En este estudio se abordará solo la última dirección, el problema científico. Dentro de este último abordaremos al determinismo clásico, duro o fuerte (DC). Este tiene sus bases desde Paltón y Pitágoras, ellos hablaban que la ciencia busca regularidades o relaciones subyacentes de la realidad de tipo matemático⁹. Posteriormente, Laplace en 1776 plantea que sabiendo la posición y la velocidad de todas las partículas del universo es posible saber el futuro de este. Laplace en Ávila 2008:

“Los eventos presentes están conectados con los anteriores por un lazo basado en el principio evidente de que una cosa no puede ocurrir sin una causa que la produzca [...]. Entonces debemos considerar el estado actual del universo como una consecuencia del estado anterior y como la causa del posterior. Si imaginamos una inteligencia que en un instante dado abarcara todas las fuerzas por las cuales se anima la naturaleza y las situaciones respectivas entre los entes que la componen –una inteligencia suficientemente vasta para someter estos datos a análisis– abrazará en la misma fórmula los movimientos de los grandes cuerpos del universo y aquellos de los átomos más ligeros; para ella, nada sería incierto y el futuro como el pasado serían como el presente a sus ojos¹⁰.

Esta idea mecánica asume un DC, en el que se piensa que las regularidades de las leyes físicas de la naturaleza provocan relaciones proporcionales de una causa externa por un efecto¹¹ y, por lo tanto, las unas como las otras son predecibles y calculables. Esta condición es la reinante en el universo¹². Presume, que el observador no influye en lo observado y toma lo cuantitativo como herramienta, por lo que, hay objetividad¹³.

⁸ ÁVILA, A., ROBERTO, “*Aproximación al concepto de determinismo*”, pp. 121-122.

⁹ Ibid. p. 122.

¹⁰ GONZÁLEZ, WENCESLAO Y JESÚS ALCOLEA EN ÁVILA, A., ROBERTO, “*Aproximación al concepto de determinismo*”, p. 124.

¹¹ Basándose en las leyes físicas. En partículas en la tercera ley de newton, el principio de acción y reacción.

¹² ARANGO, O., OMAR, “*La teoría de los sistemas no lineales: mezcla de azar y determinismo*”, p. 63.

¹³ ÁVILA, op. cit. pp. 124-127.

En resumen, el DC dice que la causalidad del universo es proporcional (una causa por un efecto), lineal (directa y secuencial) y causada por algo externo¹⁴. En consecuencia, sólo hay un único e inevitable camino posible por lo que es predecible al tener información perfecta y absoluta. Este tipo de determinismo es la postura a la que parece que hacen alusión los marxistas vulgares, porque, plantean que el MH postula leyes rígidas inevitables de causa y efecto en el que solo hay una ruta posible.

1.1.2 Determinismo fuerte en la historia

El DC ha sido utilizado para interpretar procesos históricos en múltiples ocasiones a continuación expondré las dos más relevantes: el darwinismo social y el positivismo social. Primero, el darwinismo social está basado en las ideas del naturalista inglés Charles Darwin y desarrolladas por el naturalista, sociólogo, psicólogo y antropólogo inglés Herbert Spencer, con su teoría de la evolución súper-orgánica. Esta piensa que el avance se da a través de la lucha por la supervivencia y la adaptación, y creó en el desarrollo social como una analogía entre la supervivencia y la evolución de los organismos. En otras palabras, es una ruta invariable del estadio primitivo configurado por estructuras simples hasta formas cada vez más avanzadas, heterogéneas y complejas¹⁵.

Y segundo, el positivismo social o la física social de filósofo y escritor francés Auguste Comte y del sociólogo, pedagogo, y filósofo francés Emile Durkheim. Ellos integraron la visión de las leyes físicas a las ciencias sociales en el siglo XIX. Utilizaron como base las tres leyes de Newton que explican cómo se mueven los cuerpos.

La primera, que todo cuerpo tiene la tendencia a mantener su estado de movimiento uniformemente o de reposo, en otras palabras, los fenómenos físicos y sociales seguirán repitiéndose incesantemente si sus condiciones no se modifican. La segunda, los cambios en los estados y movimientos de los cuerpos y fenómenos, o sea, los fenómenos están influenciados por los anteriores y estos influirán a los siguientes y es completamente factible

¹⁴ “la problemática de la causalidad concierne, en el paradigma de simplificación se tiende a entender esta solo como lineal y externa” Solana, R., José, L., “*El pensamiento complejo de Edgar Morin en acción, algunos ejemplos*”, p. 3.

¹⁵ PREITE, GIANPASQUALE, “*Colonialismo y colonialidad: un análisis teórico del evolucionismo biológico al evolucionismo social*”, pp. 194-197

determinar los nexos causales con los fenómenos anteriores y posteriores. A esta Durkheim la llamó “la ley de la gravitación del mundo social”.

Y la tercera, acción y reacción: si se ejerce una fuerza sobre un cuerpo este ejerce una fuerza igual y en sentido opuesto, dicho de otra manera, los cambios de un fenómeno a otro son proporcionales y directos, no se espera que un cambio genere dos o más reacciones o una desproporcionada¹⁶. De aquí que a la sociología se le conociera como la quinta física¹⁷. Por lo tanto, si el mundo sigue estrictamente las leyes físicas, no hay posibilidad de la existencia del azar o la aleatoriedad, entonces, la previsión y el control de la sociedad no solo son posibles, sino necesarios. De aquí la frase de Comte “el predecir para controlar”¹⁸.

1.1.3 El límite del determinismo

Primeramente, el determinismo ha dado la certeza de que los fenómenos naturales y sociales se pueden predecir tanto en la ciencia, como en las otras direcciones. Esto por medio de generalizaciones de eventos particulares en modelos mentales y analogías. Por lo que se puede planificar y controlar la realidad. Lo que convirtió al determinismo en una herramienta fundamental para el desarrollo de la humanidad.

Sin embargo, el DC presenta límites importantes. Al respecto, el filósofo chileno-francés Miguel Espinoza Verdejo dice: “El indeterminismo (epistemológico) en muchas ocasiones no es el opuesto del determinismo, sino su límite (por ejemplo, en meteorología). Los algoritmos pierden su eficacia a partir de un momento, pero pueden mejorarse hasta un nuevo punto.”¹⁹

Incluso el DC aplicado a la física, en modelos con propiedades mecánicas, tiene sus límites. Como ocurre en modelos con propiedades térmicas o electromagnéticas²⁰. Ya que, el límite de este llega con nuestra condición tecnológica, material y humana que nos hace incapaces de tener con puntualidad todas las variables a un nivel epistemológico ni

¹⁶ ARANGO, op. cit. pp. 58-59.

¹⁷ Ibid. p. 62.

¹⁸ ARANGO, op. cit. p. 58-59.

¹⁹ PEREZ, op. cit. p. 20.

²⁰ La física cuántica hasta los estudios de hoy en día es otro argumento muy utilizado para pensar que el universo no está alineado al DC.

ontológico²¹. Apoyando de lo anterior, el mismo Laplace planteó su idea como un ideal a alcanzar a través del avance de la ciencia y la tecnología, más no como un hecho posible para la humanidad²². Dado que él mismo, planteó al demonio que todo lo conoce como una creatura idílica.

Por lo que, “las leyes no son regularidades universales sino esquemas idealizados de la realidad”²³. Que pueden llegar a un reduccionismo tal de solo ver recetas mecánicas en extremo simplificadas limitando la capacidad de la ciencia de comprender el mundo complejo²⁴.

Del mismo modo, el determinismo clásico excluye ideas tales como, la multicausalidad, la incausalidad, otros tipos de causalidad, los valores estadísticos, la probabilidad, la desproporcionalidad de los efectos respecto a las causas, efectos múltiples, el caos, cualquier cosa además del mundo físico, el desorden, etc.

Ahora por el lado de las ciencias sociales, la aplicación inflexible de estos postulados en ellas y en el estudio de las sociedades ha sido problemática. Debido a que se les han considerado como sistemas cerrados y estables con un solo camino posible a seguir, dadas las condiciones físicas del momento específico que se analiza. Esto no sólo ha traído problemas de tipo teórico-conceptual, sino ha sido la base para la discriminación, racismo y ha funcionado como la base de ideas supremacistas. Ya que se consideran sociedades o razas más avanzada a otras más atrasadas en la unidireccional línea del progreso.

Aquí podemos poner atención a lo que interpreta Ávila 2008 del filósofo estadounidense Curt John Ducasse en y el comentario del sociólogo canadiense Guy Arthur Auguste Rocher en Aragón 2020. El primero dice:

“[...]uno de los problemas en esta forma de determinismo consiste en haber considerado que todo el mundo es físico y por lo tanto opera bajo las leyes de la mecánica clásica, dejando por fuera dos cosas importantes, como son los “acontecimientos mentales”, junto con su capacidad de intervenir

²¹ PÉREZ, op. cit. p.10.

²² ÁVILA, op. cit. p. 125.

²³ ÁVILA, op. cit. p. 125.

²⁴ Lo que no quiere decir que el reduccionismo sea erróneo, es una perspectiva que si se lleva al extremo deja fuera mucha información relevante. Pero, ha hecho enormes aportes a la ciencia y cultura.

en el mundo, y la existencia de procesos como los biológicos que no han podido reducirse a la mecánica”²⁵

Y el segundo:

“La sociedad es historia [...]. La sociedad está incesantemente implicada en un movimiento histórico, en una transformación de sí misma [...]. La sociedad suscita, padece o acoge constantemente fuerzas, externas o internas, que modifican su naturaleza, su orientación, su destino [...]. Toda sociedad conoce diariamente unos cambios, más o menos acordes con su pasado [...]. La sociedad es movimiento y cambio”²⁶

Los sistemas sociales o solamente sociedades, no son estáticas ni cerradas. Ellas están en constante cambio y desequilibrios, pese a que sus elementos formen una organización simbiótica estructurada, sufren o gozan del impacto tanto del exterior como del interior. Del exterior como información, comunicaciones, climas, guerras, emergencias sanitarias, comercio, tecnología, solo por mencionar algunas. Y del interior, como las relaciones sociales de producción, las relaciones de poder, ideológicas o políticas, los procesos biológicos, mentales, culturales, etcétera de la propia sociedad. Generando equilibrios y desequilibrios constantes y procesos históricos de corta, media y larga duración.

Del mismo modo el filósofo francés Jean Largeault, hace la reflexión equilibrada de que no todo está relacionado con todo y que, al mismo tiempo, nada está aislado de todo lo demás, entonces, algunas cosas están vinculadas con otras, pero no necesariamente con todas las otras. De lo contrario no habría ninguna regularidad en el universo. Lo anterior, da la apertura a todas las ciencias a estudiar los fenómenos sin tener que estudiar una secuencia de causas infinitas que abarquen a todo el universo. Y que un mismo fenómeno puede ser interpretado de múltiples formas sin que estas sean excluyentes.

Más recientemente el matemático francés René Thom, afirma que la evolución está determinada y que la realidad es una secuencia de fines. Pero, hace la aclaración que “no todos los fenómenos son estructuralmente estables, pero esto no significa que sean

²⁵ ÁVILA, op. cit. p. 127.

²⁶ ARANGO, op. cit. p. 63.

indeterminados causalmente [...]”²⁷. Por lo que, este determinismo no es tan duro y cerrado como el de Laplace y Newton.

1.1.4 Causalidad proporcional, lineal y externa

Regresando un poco más arriba, el DC menciona que la causalidad tanto física como histórica es proporcional (una causa por un efecto), lineal (directa y secuencial) y causada por algo externo²⁸, en consecuencia, no sólo hay un único e inevitable camino posible por lo que es predecible (este último elemento se abordará más adelante). Partiendo de la primera idea: la proporcionalidad, existen otro tipo de vínculos causales, como los que incrementan las desviaciones, estos son los circuitos de retroalimentación positiva, en estos una causa inicial pequeña puede generar un efecto de gran magnitud a través de un proceso amplificador²⁹ (como lo menciona la teoría del caos), del mismo modo pueden existir los inversos.

Abordando la segunda idea: la linealidad, el filósofo y sociólogo francés Edgar Morin, reconocido por la teoría de la complejidad habla de diferentes formas en las que la causalidad se puede presentar. Estas son causalidad generativa: se genera en y por el proceso, o sea, productos de sí mismo; causalidad retroactiva negativa: elimina los efectos de las causalidades exteriores; causalidad circular retroactiva: los efectos regresan al propio ciclo incrementando o reduciendo el producto; policausalidades; causalidad recursiva, etc.³⁰

La tercera idea: la causa siempre es externa, la retoma el mismo autor. Si las causas son el propio mecanismo de cambio del sistema, el determinismo, es de donde provienen esas causas. Morin plantea los siguientes determinismos para las ciencias sociales: determinismos intrínsecos (determinaciones culturales y psicológicas o mentales), determinismo de tipo imprinting (impresiones culturales desde el nacimiento o desde la primera infancia) y determinismo por fenómenos de normalización en otras palabras, estereotipos o verdades establecidas que inhiben las variaciones. Hablando a nivel social como lo hace el MH estos tres plantean determinismos internos. Aunque, el mismo Morin también acepta externos

²⁷ PÉREZ, op. cit. pp. 24-25.

²⁸ “la problemática de la causalidad concierne, en el paradigma de simplificación se tiende a entender esta solo como lineal y externa” Solana, R., José, L., “*El pensamiento complejo de Edgar Morin en acción, algunos ejemplos*”, p. 3.

²⁹ Ibid. p. 61.

³⁰ SOLANA, op. cit. pp. 7-8.

como: determinismos exteriores (o determinaciones sociales, económicos, políticos y geoclimáticos)³¹.

1.1.5 Determinismo en el MH

En el caso del MH, se puede ver algo diferente a que el cambio histórico es proporcional, lineal y externo. En el debate entre teóricos marxistas sobre cuáles fueron los factores fundamentales para el tránsito de feudalismo a capitalismo en América Latina. Este dice que durante el periodo colonial existieron varios modos de producción coexistiendo al mismo tiempo. Para el historiador mexicano Enrique Semo Calev, la formación socioeconómica de la Nueva España fue heterogénea, existiendo tres modos de producción al mismo tiempo: el despótico tributario, el feudalismo y el capitalismo embrionario³². Y por el otro lado, la perspectiva antagónica sostiene que América Latina fue capitalista desde sus inicios, ya que conciben la formación de modo de producción desde la perspectiva de los canales de distribución y no desde la producción³³.

En este ejemplo, es posible observar que se consideran varias formas de producir dentro de la misma sociedad y no solo eso, sino que se considera la influencia de los otros países dentro del sistema social llamado América Latina, considerándolo como un sistema abierto. En conclusión, a nivel epistemológico la teoría si piensa en un sistema cerrado que cambia solo por sus cambios internos a diferencia del DC, pero no con un camino rígido a seguir. Pero, cuando se analiza a un nivel ontológico se considera a las sociedades como sistemas abiertos, que pueden adoptar múltiples formas y sin la obligatoriedad de la secuencia comunismo primitivo, esclavismo, feudalismo, capitalismo, etc.

Aunque, a nivel ontológico el mismo Marx se dio cuenta que cada sociedad podría tener su propio modelo de conformación económico social, por lo que propone diferentes variantes del comunismo primitivo, que podría manifestarse como clásico, germánico, asiático entre otros³⁴. Esto, indica que se pudo haber desarrollado más variantes de los otros

³¹ Idem.

³² CONCHEIRO, S. V., LUCIANO, “*Marxismo neotropical: VARIACIONES LATINOAMERICANAS SOBRE LOS MODOS DE PRODUCCIÓN*”, pp. 80-81.

³³ SEMPAT, A., CARLOS, CIRO F. SANTANA C., HORACIO CIAFARDINI, JUAN C. GARAVAGLIA, Y ERNESTO LACLAU, “*Modos de producción en América Latina*”, pp. 111-118.

³⁴ MARX, KARL Y ERIC HOBSBAWM., “*Formaciones económicas precapitalistas*”, p. 43.

modos de producción a nivel epistemológico, pero lamentablemente³⁵ la teoría no fue terminada³⁶.

1.1.6 Cambio histórico

El MH no es cualquier teoría funcional estructuralista, estas explican las relaciones simbióticas tanto con el exterior como con el interior para que una sociedad pueda subsistir en equilibrio o puedan recuperarlo. No obstante, estas tienen un problema, no explican él por qué de los cambios que vemos en la realidad. Lo que las convierte en teorías estáticas y de estabilización³⁷. En contraste, el MH sí tiene una respuesta al por qué cambian estos tejidos sociales, lo que la hace una teoría dinámica con elementos estabilizadores y disolventes³⁸.

El MH tiene dos procesos para el cambio histórico uno es el modelo de niveles y el otro son las contradicciones internas dentro de cada sistema. El primero: el modelo de niveles, plantea una direccionalidad a nivel de larga duración de la historia, que es el dominio y emancipación de la naturaleza. Esto a pesar de que esta tendencia no se vea reflejada en la corta y media duración ni en todas las áreas de la sociedad. Esta tendencia general requiere de la existencia y de la relación entre los dos niveles o la infraestructura y superestructura.

Esto no implica que la historia siga una sucesión rígida, unidireccional y cronológica como plantea el determinismo clásico. Lo que quiere decir es que en este orden de procesos históricos de tan larga duración no pueden aparecer ciertos fenómenos sociales antes que otros. Por ejemplo, las personas empezaron a trabajar el campo antes que trabajar en ciudades dentro de fábricas por lo que históricamente sería incompatible que existieran antes las segundas que las primeras³⁹. Esto no se contrapone con la idea de que ha habido ciudades en la realidad que jamás desarrollaron la agricultura para establecerse, eso está en otro orden histórico.

El segundo proceso del cambio histórico son las contradicciones internas, Si el anterior plantea una dirección general de la historia, este, plasma los mecanismos para dicho cambio histórico. Las contradicciones internas en el tejido de los sistemas socioeconómicos

³⁵ O afortunadamente para el desarrollo de la teoría por más autores.

³⁶ Lo que no indica que sea errónea. Más aún, esto podría considerarse como un contra o como un pro para poder seguir desarrollándola.

³⁷ HOBSEBAWM, op. cit. pp.89-93.

³⁸ ARANGO, op. cit. pp. 63-64.

³⁹ HOBSEBAWM, op. cit. pp. 94-95.

(contradicciones que no son disfuncionales), son las tensiones entre los elementos disolventes y estabilizadores.

Conforme a ello, visto de forma general sin estar ubicado en un momento histórico determinado carece de significado para interpretar a la historia ya que solo describe una estructura, que carece de los elementos dinámicos que hacen que la historia se mueva. Entonces se debe ver desde los ojos de un momento histórico determinado que condicionará las relaciones específicas de todo el tejido social.

1.1.7 ¿Por qué cambia?

Ahora, ¿Por qué el sistema cambia? y por lo tanto ¿Por qué hay elementos disolventes? Si existen elementos que se supone que mantiene estable al sistema. Fuera del MH podemos encontrar una respuesta. La Teoría General de los Sistema toma el segundo principio de la termodinámica (el principio de la entropía), este dice⁴⁰ “la tendencia general de los acontecimientos en la naturaleza física apunta a estados de máximo desorden y a la igualación de diferencias...”⁴¹, esto quiere decir que el universo tenderá a moverse al estado más probable, que es el desorden, ya que de todos los estados posibles de las partículas del universo solo en unos pocos se encuentran en un orden específico. Pensándola en el MH, el orden y configuración del tejido social establecido por el sistema de producción a nivel teórico es uno específicamente. Pero, la teoría misma acepta la manifestación entrópica de estos cambios de estados del orden establecido por los elementos desarticuladores.

Antonio Flórez y Javier Thomas nos plantean las consecuencias de la entropía de la siguiente manera:

“La [entropía] [...] se hace presente cuando las contradicciones son más fuertes que los mecanismos reguladores, y los residuos del sistema (basura), son lo suficientemente significativos para bloquear su funcionamiento, romper consiguiientemente su estructura (desordenarlo) y transformarlo en otro (normalmente hay un proceso de evolución hacia sistemas más complejos, pero en algunos

⁴⁰ Este principio no se adscribe al determinismo clásico, ya que es un principio probabilístico que explica un fenómeno del universo. Del mismo modo existe la negantropía que es volver al orden

⁴¹ BERTALANFFY, KARL, L. VON, “*Teoría general de los sistemas: fundamentos, desarrollo, aplicaciones*”, pp. 40-41.

casos se puede presentar una involución); este estado es conocido también como el máximo de entropía y es típico de los sistemas cerrados...”⁴²

De hecho, Marx y Engels exponen que mientras las fuerzas productivas estén progresando la forma de una sociedad podrá mantenerse. Y, cuando todo el potencial de estas se termine su forma cambiara junto con la de la superestructura⁴³. Así como un árbol, que inicia como un pequeño brote que crece y extiende sus raíces por el suelo, perforando y adaptándose a las piedras y otros obstáculos del piso y del ambiente, hasta que termina su tiempo de vida o se agotan los recursos y su espacio, dejando un brote nuevo para que surja otro más y muera.

Además de lo anterior que podría ser una explicación muy cercana al movimiento de las partículas más que al de las sociedades. Es claro que las sociedades cambian ya que están inmersas en muchos procesos que en este momento ya tienen una inercia del pasado tales como el incremento de la población, el cambio climático, la producción y la demanda de ciertos recursos, etcétera solo por mencionar algunos que forman parte de este tejido social dinámico.

1.1.8 Elementos disolventes.

Los elementos disolventes son los que generalmente se asocian única y exclusivamente al conflicto de clases, al punto extremo como la consideran en la segunda idea del marxismo vulgar, que dice: “Intereses de clases y lucha de clases, partiendo de la idea de que la historia es la historia de la lucha de clases”. Pero, la teoría plantea más que solo este elemento para explicar el movimiento histórico esto sin demeritar su importancia en la instancia político-jurídica. Dicho de otro modo, la tensión existente cuando los elementos disolventes crecen o se desarrollan tanto que los estabilizadores tienen que modificarse o dejan de ser suficientes que provocan las contradicciones y el cambio histórico⁴⁴. Siendo aquella idea solo una de las formas en las que se pueden presentar las contradicciones.

Los elementos que desintegran el tejido social, pueden tomar muchas formas a lo largo del tiempo y surgir de cualquiera de las tres instancias (económica, ideológica-cultural

⁴² Flórez, ANTONIO Y JAVIER THOMAS, “*La Teoría General de sistemas*”, p. 128.

⁴³ WOODS, op. cit. p. 16.

⁴⁴ HOBBSAWM, op. cit. p. 97

y jurídico-política). Mientras que la finalidad de los elementos estabilizadores es mantener las estructuras y al sistema estable. Esto no se refiere a que busquen mantener el sistema tal como inició, sino que generan adaptaciones en una tendencia normal con el transcurrir del tiempo, hasta que las contradicciones llegan a ser tan grandes que se provoca un cambio en el tejido social.

Por ejemplo, por el lado del sistema económico, cuando se desarrollan las fuerzas productivas pueden generar una tensión con las relaciones de producción existentes, así como, con el desarrollo de cierta tecnología en ciertos momentos, los animales de tiro o la incorporación de máquinas a la manufactura, ambos aceleraron la producción, pero modificaron las relaciones laborales. O bien, a mayor escala, el proceso para obtener amoníaco de Haber-Bosch, que sin él no sería posible la producción mundial de alimentos de hoy en día.

De igual manera, desde la estructura política. Cuando un gobierno pierde total legitimidad, puede provocar revueltas e impactar en la economía de una nación. En otro caso, en la coyuntura de inestabilidad política donde cierta facción obtiene el reconocimiento internacional como gobierno y la otra no, sus políticas y apoyos externos influenciarán en toda la sociedad a todos los niveles. Así como ocurrió con la revolución y posrevolución mexicana.

Por el lado cultural, cuando cierta parte de la población desarrolla conciencia de clase, tendrá una respuesta ante las contradicciones del sistema como por ejemplo el no estar en desacuerdo con la distribución del producto social o como en el caso del movimiento estudiantil de México en 1968, donde los estudiantes universitarios organizaron marchas por el autoritarismo y la represión hechas por el gobierno. Autoritarismo que podría verse como un método estabilizador.

Pero, aunque en estos ejemplos se plantan de forma aislada por instancia siempre estarán orgánicamente vinculados con las otras dos estructuras y cada uno de estos elementos disolventes tendrán una respuesta de los elementos estabilizadores.

1.2 Segundo elemento: lucha de clases como motor de la historia

Entonces, por el lado del segundo elemento “Intereses de clases y lucha de clases, partiendo de la idea de que la historia es la historia de la lucha de clases” o en otras palabras que la

lucha de clases es el motor de la historia. Dicha idea se encuentra en el prefacio de Engels en 1883 de El manifiesto comunista⁴⁵:

“[...] toda la historia (desde la disolución del régimen primitivo de propiedad común de la tierra) ha sido una historia de lucha de clases, de lucha entre clases explotadoras y explotadas, dominantes y dominadas, en las diferentes fases del desarrollo social [...]”

Esta no solo es la lucha por la emancipación de las clases oprimidas, sino por el excedente producido por estas. Esta lucha solo se acabará cuando las fuerzas productivas tengan la posibilidad de cubrir la escasez tanto de la clase opresora como de la oprimida y entonces se haya instalado el socialismo ⁴⁶.

Desde otro punto de vista, si se considera que, en todas las sociedades de la historia, ha habido clases sociales en tensión y nos limitamos a estudiar estos procesos únicamente desde esta perspectiva, serían una visión muy reduccionista y se dejarían de lado muchos elementos importantes de dichos eventos y no se estaría utilizando todo el potencial de interpretación de la historia del MH. Ya que, el estrés que provoca el cambio del que se viene hablando tiene muchos orígenes y entran en un baile con los otros elementos estabilizadores.

Por el lado de las formaciones económicas y sociales, de manera empírica podemos verificar que hoy en día, hay sociedades que producen de sobra para satisfacer a su población y otras que aún no, esto ha ocurrido del mismo modo en las sociedades en las que ha habido revoluciones. Pero, ni unas ni otras han dado el salto de formación social eliminando las clases sociales, esto no por un hecho volitivo, sino por ya no ser requeridas⁴⁷.

Hablando a un nivel epistemológico, la lucha de clases solo es una de las formas en las que se pueden manifestar las contradicciones internas del sistema⁴⁸ siendo estas uno de los elementos que determinan el cambio histórico como un elemento disolvente de la

⁴⁵ MARX, CARLOS Y FEDERICO ENGELS, “*El manifiesto comunista*”, p. 69.

⁴⁶ WOODS, ALAN en MARX, CARLOS Y FEDERICO ENGELS, “*El manifiesto comunista*”, pp. 14-18.

⁴⁷ La teoría nos dice que cuando las fuerzas productivas alcancen el de desarrollo en el que se cubran todas las necesidades de las personas será cuando se cambie de sistema de producción en el que ya no se requerirán las clases sociales y se dará paso al socialismo y consecutivamente al comunismo. Pero, esto no es por las voluntades o ideas de las personas sino como una consecuencia del desarrollo productivo.

⁴⁸ HOBBSBAWM, op. cit. p. 95.

dialéctica de elementos estabilizadores y disolventes en una sociedad⁴⁹. Los que permiten la gran variedad de combinaciones posibles hasta llegar al agotamiento del sistema.

1.2.1 Elementos estabilizadores.

Por el lado, de los elementos estabilizadores. Como se mencionó más arriba, surgen de la misma forma que los disolventes, desde cada instancia y en simbiosis con las otras dos, pero estos ya están determinados desde la construcción del sistema (algunos podrían considerarse fijos). Su finalidad es mantener y perpetuar las relaciones existentes en cada momento dado. Las formas en las que son más fácilmente identificables son las instituciones políticas, el sistema de valores, instituciones de seguridad y otras formas de control social⁵⁰, aunque dentro de lo económico también pueden surgir. Por ejemplo, a través de la política fiscal y monetaria. No solo las instituciones articuladas en la superestructura son la única manera que se muestran estos elementos.

Regresando a la Teoría General de los Sistemas, la autopoiesis y la homeostasis son dos conceptos que pueden ilustrar la otra forma en la que se dan los elementos estabilizadores como mecanismos de autorregulación y de autoconstrucción de estructuras. La autopoiesis, es la capacidad de un sistema cuyas características fundamentales y definitorias son que se produce continuamente a sí mismo y que cualquier cambio interno en el sistema es dependiente de la conservación del sistema⁵¹. Esto habla de una reorganización adaptativa con respecto a los cambios para sostener el sistema.

La homeostasis, son adaptaciones que como respuesta a estímulos del exterior que pueden modificar la estructura social, sustituyen, bloquean o complementan de manera interna a la estructura. Con el objetivo de mantener un equilibrio dinámico en dicha estructura estas generan cambios estructurales normales.

A un nivel teórico la autopoiesis podría ser solo aplicable al MH debido a se que piensa en un sistema global en donde no hay influencia del exterior⁵². En cambio, en las formaciones económico sociales, sí son aplicables ambos conceptos porque estas son

⁴⁹ Ibid. p. 96.

⁵⁰ HOBBSAWM, op. cit. pp. 96-97.

⁵¹ NAVARRO, C., JOSÉ, *“Las Organizaciones como Sistemas Abiertos Alejados del Equilibrio”*, pp. 106-113.

⁵² A no ser, que la influencia de los astros, como la luna y el sol, puedan ser considerados como elementos fuera del sistema.

sistemas abiertos y sus adaptaciones internas son causadas por los cambios normales del interior del sistema y por los efectuados del exterior.

Para ejemplificar, considerando un sistema social donde hay mucha represión y hostilidad por parte del gobierno. Esto eventualmente puede producir una respuesta violenta por parte de la población en forma de huelgas y marchas. Consecuentemente, el gobierno buscaría reprimir y someter sistemáticamente a través de su aparato de seguridad. Pero, esto provoca aún más desorden social. Entonces, el gobierno como respuesta adaptativa autopoietica, legitima las huelgas y marchas bajo ciertas condiciones, generando una válvula de escape del descontento social, modificando sus estructuras políticas y manteniendo la estabilidad de la estructura del sistema de ese momento.

Del mismo modo, puede haber una legitimación de religiones y otras manifestaciones culturales no oficiales. O bien, cediendo en pactos internacionales para sobrellevar las presiones externas. Para así mantener el sistema estable y funcionando.

1.2.2 Predictibilidad

En el caso de la predictibilidad, para el DC es mecánica y calculable. Pero, para el MH ocurre un fenómeno interesante, ya que ocurren cosas distintas, si la vemos a nivel epistemológico u ontológico. A nivel epistemológico, se brinda una serie de sistemas de producción secuenciales (no en un sentido estricto) que cambiarán por las diferentes configuraciones del tejido social. Entonces, a nivel histórico de larga duración, sí hay una relación de determinismo suave⁵³ porque sí bien se plantean puntos de llegada (efectos), estos no son estrictamente secuenciales.

A diferencia de a nivel de los elementos estabilizadores y disolventes⁵⁴ que se pueden considerar indeterministas, al poder ser muy variados y estar sujetos a eventos tanto predecibles como impredecibles⁵⁵. Ahora, una diferencia entre la perspectiva epistemológica y la ontológica es que, como observadores de la teoría, podemos apreciar, las configuraciones

⁵³ El determinismo suave se refiere al determinismo “para”. Dicho de otro modo, si el clásico plantea que el pasado determina el presente y por tanto el futuro de forma secuencial, el suave dice que las cosas están determinadas para un punto de llegada o para los efectos.

⁵⁴ Estos estarían ubicados a un nivel histórico de media o corta duración.

⁵⁵ A manera de aclaración: Estos conceptos forman parte de un espectro entre los que se puede mover el pensamiento, por un lado, está el determinismo clásico, pasa por el suave después tenemos al indeterminismo para llegar al radical opuesto, el azar. No es obligatorio que una teoría este estrictamente alineada a alguno de estos modelos.

de todos los sistemas de producción, cuestión que no es posible en las conformaciones económico sociales.

Por otro lado, la capacidad de predicción del MH a nivel ontológico. Este es más interesante, ya que tenemos tres perspectivas: primera, desde las causas y los efectos. Segunda, el análisis histórico. Y tercera, la predicción de nuestro futuro. Partiendo con la primera, desde las causas y los efectos. a diferencia del DC y del MH a nivel epistemológico, a nivel ontológico el MH considera a la sociedad como un sistema abierto por lo que las causas del movimiento histórico son muy variadas, hay internas a raíz de las contradicciones o movimientos políticos y externas por los efectos del contacto con otras sociedades o del propio medio ambiente.

Al considerar a una sociedad históricamente determinada es imposible conocer todos y cada uno de los factores que produjeron el cambio y la profundidad de este análisis solo se ve rebasada por los datos que se puedan recabar, ya que si no existiera este limitante no habría fin de las relaciones de causa y efecto que se pudieran seguir. Entonces, el MH solo puede dar nociones generales de las causas por lo que desde esta perspectiva sus predicciones sólo son generales.

Y, por el lado de los efectos, están los modelos de modos de producción planteados a nivel teórico. Estos son muy útiles para determinar en un sentido general en que forma está organizada una sociedad en cualquier momento histórico. Pero en la realidad los modos de producción no son aplicables el 100%, incluso pueden coexistir varios al mismo tiempo en la misma sociedad, o bien, pueden verse modificados por otras formaciones socioeconómicas⁵⁶.

En consecuencia, a nivel ontológico estos dos puntos se encuentran más alineados a la idea del indeterminismo al no poder definir con extrema claridad cuáles son los puntos de partida o llegada. Lo que sí plantea son causas y efectos generales. Por lo que, no se está hablando de azar o aleatoriedad⁵⁷.

La segunda, el análisis histórico, por el lado de las causas, ya se tiene información de un periodo y podemos indagar y debatir en que sistema de producción colocar a una sociedad en cierto espacio histórico. Luego, por el lado de los efectos, nos podemos ubicar, analizar e

⁵⁶ Como es el caso de los canales de comercio que no forman parte de la delimitación territorial de una sociedad, pero impactan en las formas de producir.

⁵⁷ Aunque la teoría no niega su existencia.

interpretar un momento histórico y a partir de ese punto generar una hipótesis para pretender predecir qué ocurrió después, las causas o consecuencias y posteriormente verificar a través de una investigación exhaustiva y confirmar o refutar la hipótesis. Cuando es posible encontrar la información. El MH aporta un modelo para interpretar los sucesos y acomodarlos bajo este marco normativo y del mismo modo permite tener una ruta para poder indagar en el universo de información disponible.

En contraste, la tercera perspectiva, la predicción de nuestro futuro. Esta resulta particularmente polémica debido a la pretensión de que los modelos teóricos del socialismo y comunismo se reflejen exactamente en la realidad histórica. Aunque ha habido comunidades campesinas con rasgos socialistas y diversos intentos revolucionarios, como en Cuba o Rusia. Pero, la revolución obrera se concibió como una consecuencia del agotamiento del sistema de producción y no como una acción volitiva.

Dicho modelo obrero revolucionario no consideró la influencia de la propia teoría en el desarrollo histórico. Sin embargo, en la práctica este modelo desempeñó un papel clave como impulsor de movimientos revolucionarios, evidenciando así que las ideas teóricas pueden influir en la evolución histórica y no solo existen efectos inevitables y naturales⁵⁸.

Por otro lado, siempre se podrán hacer análisis y llegar a conjeturas del qué podría pasar, pero hasta que pase no se sabrá si fueron correctas o no. Esto es evidente en la ciencia económica, donde las predicciones realizadas mediante métodos econométricos y estadísticos son aproximaciones probabilísticas, sujetas a intervalos de confianza y raramente exactas. Hasta el momento, no existe un método completamente infalible para prever el futuro.

En este sentido, el MH desarrolló propuestas teóricas como se mencionó más arriba, pero a nivel ontológico no propone ninguna herramienta para predecir el futuro de una sociedad. Lo que proporciona son herramientas para interpretar a las sociedades desde una perspectiva dialéctica (se desarrollará este tema más adelante). Por otro lado, este tema supera el propósito de este trabajo, ya que es parte de un debate filosófico de más de 3 000 años. Se pretende profundizar en esta problemática en estudios posteriores.

⁵⁸ Se utiliza el concepto natural definido como una contraposición entre cultural o humano y natural o lo no humano. Así mismo, lo natural se puede entender como aquello inherente a algo. Proceso en el que no intervino la mano humana.

1.2.3 Conclusión del determinismo

Contrastando el MH con el DC, el MH no presenta un DC en lo que respecta a la información completa absoluta. El MH no afirma saber toda la información de la historia ni conocer todas las relaciones posibles en una sociedad. Aunque, sí, plantea relaciones de variables generales, ya que este no pretende analizar con profundidad los fenómenos de los individuos, sino que está dirigido a los fenómenos a nivel colectivo o social.

Por otro lado, el MH si bien puede tener cambios proporcionales y en algunas ocasiones externos, no plantea una obligatoriedad de estos. Sin embargo, sí plantea una dirección lineal hacia donde tiende la historia, solamente en el proceso de larga duración, que es la emancipación de la naturaleza.

Mientras que en los procesos de media y corta duración son las interacciones entre los elementos disolventes y estabilizadores los que provocan los cambios históricos y sistémicos. Estos cambios pueden tomar muchas direcciones e impactar de forma desproporcional en más de un área debido a su estructura simbiótica y estos pueden venir desde el interior del sistema sin necesidad de la influencia del exterior (al contrario del determinismo clásico que solo plantea cambios externos), pero tampoco se niegan a la posibilidad de que puedan venir desde fuera del sistema. Por lo tanto, al no cumplir de manera estricta con que los cambios son proporcionales, lineales y externos, el MH no es determinista fuerte.

Para finalizar este apartado. En la siguiente tabla se ilustrarán los elementos del determinismo clásico, del MH a nivel epistemológico y a nivel ontológico

	Determinismo clásico.	MH a nivel epistemológico (teórico)	MH a nivel ontológico (formaciones económico y sociales)
Información	Tiene información completa	No conoce toda la información ni todas las relaciones	No conoce toda la información ni todas las relaciones
Tipo de sistema	Cerrado.	Cerrado	Abierto
Dirección	Solo un camino mecánico y secuencial.	Hay varios caminos posibles y no necesariamente secuenciales	Cada FES tiene su propio modelo y no necesariamente secuenciales

Cambios	Proporcionales	Causa y efecto con la misma fuerza.	Puede o no haberlos. Un cambio pequeño puede causar un gran afecto	Puede o no haberlos. Un cambio pequeño puede causar un gran afecto
	Lineales	Una causa por un efecto.	Puede o no serlo. Todo el sistema está vinculado	Puede o no serlo. Todo el sistema está vinculado
	Externos	Sin una influencia del exterior el sistema se mantendrá igual	Sin una influencia del exterior, los cambios solo son internos por las contradicciones internas	Los cambios pueden venir del interior o del exterior
Predictibilidad	Entre Corta y media duración	Total, y mecánica	Poca. Dependerán dónde y cómo se den las contradicciones internas.	Poca. Dependerán dónde y cómo se den las contradicciones internas y los eventos del exterior
	Entre media y larga duración		Los modos de producción son una tendencia	No la hay
	Larga duración		La emancipación de la naturaleza	No la hay
Calculable		Se buscan las leyes matemáticas subyacentes	No se busca calcular	No es posible calcular
El observador no influye en los fenómenos		No influye. El observador no está dentro del sistema	No influye. El observador no está dentro del sistema	Sí influye. El observador es parte del sistema y la propia teoría ha influido en el desarrollo histórico de algunas sociedades
Lo cuantitativo como objetividad		Sí	La objetividad se basa en entenderlas estructuras y los mecanismos de cambio	Se pretende dar una explicación de causalidad a los cambios históricos
Fuente: Creación propia.				
FES. Formaciones económico y sociales				

En este cuadro se pueden observar las coincidencias y diferencias antes mencionadas entre el DC, el MH a un nivel epistemológico y a nivel ontológico.

1.3 Tercer elemento: explicar la historia a través de lo económico

Hablando del tercer elemento del marxismo vulgar: “Explicar la historia a través de lo económico, considerando este como el elemento central del que parten los otros”. Esta idea parte de una concepción del MH como una serie de pasos secuenciales y aislados a seguir, como plantean las ideas del DC. En donde lo económico es la causa y que cualquier modificación en este provocará un cambio mecánico unidireccional en los demás elementos. Pero los cambios en los otros elementos no modifican a lo económico. Entonces, este es la causa de todo lo demás. Para refutar este planteamiento, nos remontaremos a la base dialécticas del MH.

1.3.1 Dialéctica

La dialéctica como tradición filosófica es muy amplia y ha sido estudiada por muchos autores como: Baruch Spinoza, Hegel, Karl Marx, Gottfried Leibniz, Francis H. Bradley, Roy Bashkar, Alfred Whitehead⁵⁹, por mencionar algunos y desde luego que sus bases están en la filosofía griega antigua.

La dialéctica como forma de pensamiento, concibe procesos, relaciones, cambio y movimiento. En ella los objetos son entendidos como procesos en relación con otros objetos y al mismo tiempo vinculados a los procesos que los conforman tanto intrínseca como extrínsecamente. Además, su mínima expresión irreductible no es un objeto más pequeño, sino las mismas relaciones⁶⁰.

A continuación, se definirán procesos, relaciones, cambio y movimiento. La noción de procesos: comprende su historia y sus futuros posibles. Las relaciones: plantea los vínculos de un proceso con otros procesos como parte del mismo objeto de estudio⁶¹. El cambio: es una condición interna y puede estar influenciada por el movimiento desde dentro de los mismos procesos o desde el exterior, pero no es algo que solo le ocurre al objeto, sino que es una condición de los procesos⁶². Y, por último, el movimiento: para este se deben

⁵⁹ GRES, C., PABLO, “*Sobre la dialéctica contemporánea: concepto, ontología y capacidad crítica*”, p. 154.

⁶⁰ Ibid. pp. 154-155.

⁶¹ HARVEY, op. cit. p. 247.

⁶² GRES, op. cit. pp. 155-156.

tomar los tres anteriores, pero se les agrega el elemento del tiempo. Esto quiere decir que los procesos son tanto el proceso actual como el anterior⁶³.

En contraste, la dialéctica funciona al contrario del planteamiento excluyente del principio de identidad⁶⁴. Principio fuertemente vinculado con un análisis matemático y cartesiano. En este caso, un objeto A es diferente al objeto At1, pero para entender a At1 es necesario estudiar a A, por lo que At1 incorpora los procesos y relaciones de A⁶⁵. Por lo que es totalmente válido decir que las cosas son lo que son, pero también son lo que ya no son. O en el método cartesiano, donde las cosas pueden separarse en cosas más pequeñas y cada una se debe comportar de la misma manera tanto en solitario como en conjunto⁶⁶. A diferencia de la dialéctica que plantea un comportamiento en conjunto, en forma de sistema.

En relación con lo anterior, la dialéctica deja de lado la concepción determinista fuerte, al pensar en diferentes esquemas de causalidad como circular retroactiva positiva y negativa, policausalidades, etcétera⁶⁷, ya que los objetos de estudio cambian sus relaciones y procesos. Entonces, pueden ocurrir muchas cosas y no solo una de forma mecánica, pero esto no quiere decir que pueda ocurrir cualquier cosa, por lo que da la apertura a la probabilidad⁶⁸ (y al azar en cierta medida). Por lo que la dialéctica estudia la realidad en movimiento⁶⁹.

1.3.2 Dialéctica marxista

Primeramente, antes de entrar de lleno a la dialéctica marxista es importante recordar de donde proviene. Antes de la creación del MH en Europa, la forma de explicar los acontecimientos históricos era a través de las decisiones de una figura divina⁷⁰, así como se plantea en la primera dirección del determinismo que se mencionó al principio del capítulo,

⁶³ GERMANI, GINO, “*Ficha 39. El marxismo y la idea de “proceso histórico”*”, pp. 344-345.

⁶⁴ El principio de identidad dice que “una cosa es lo que es, no puede ser y no ser al mismo tiempo” en otras palabras “A es A y no puede ser no-A” lo que implica que A es una cosa diferente a At1 ósea las cosas dejan de ser con el paso del tiempo.

⁶⁵ GERMANI, op. cit. p. 345.

⁶⁶ VARGAS, R., CARLOS, M., “*Una aproximación al método cartesiano. su relación con la contabilidad*”, pp. 584-588.

⁶⁷ SOLANA, op. cit. p. 7-8.

⁶⁸ GRES, op. cit. p. 156.

⁶⁹ GERMANI, op. cit. p. 346.

⁷⁰ BUJARIN, NICOLAS, “*El materialismo histórico*”, pp. 21-27.

por la voluntad de ciertos personajes o por la evolución de las ideas, en este último punto se adscribe Hegel, con su teoría de la historia. Este es el sistema precursor del MH.

Allí engloba la historia de todo el mundo con la evolución de lo que él llamó el espíritu o la idea. Como comenta Marta Harnecker en su libro “Los Conceptos elementales el Materialismo Histórico”:

“La condición requerida para realizar los cortes históricos, siguiendo las diferentes etapas de la evolución de la idea [espíritu], es lograr captar, en cada corte, la totalidad social global. La totalidad social debe estar constituida de manera tal que todos los elementos coexistan siempre en el mismo tiempo. Esta característica es lo propio de una totalidad expresiva cuya unidad es de tipo espiritual...”⁷¹

Esta idea tiene un fundamento idealista, pues considera que la historia siempre progresa al ser la evolución natural de la idea/espíritu, haciendo la analogía que la historia es como un río que corre hacia adelante. Mediante un proceso dialéctico, siendo la lucha de contrarios, la unidad de los opuestos, la transformación de cantidad en cualidad y la negación de la negación algunos de sus principios dialécticos⁷².

Ahora bien, si para Hegel, el cambio iniciaba en las ideas para después manifestarse en el mundo material, para Marx, era al contrario por lo que se dice que puso a la dialéctica hegeliana de cabeza, ya que lo material y tangible lo colocó como lo que provocaba un cambio en el mundo de las ideas.

En esta última tradición marxista, dice Sean Sayers en Gres 2021 que “el mundo es una unidad y las cosas dentro de él son lo que son debido a su lugar en el todo”⁷³, hablando del mundo material. A esta forma dialéctica se le llamó filosofía de las relaciones internas. Esta última filosofía, menciona que es necesario “... reconocer a la realidad como una unidad

⁷¹ HARNEKER, MARTA, “Los conceptos elementales del materialismo histórico”, p. 138.

⁷² GERMANI, op. cit. p. 349.

⁷³ SAYERS, SEAN EN GRES, C., PABLO, “Sobre la dialéctica contemporánea: concepto, ontología y capacidad crítica”, p. 157.

internamente relacionada”⁷⁴ como una infinitud de procesos cambiantes interrelacionados, cambios no regulares, sino a diferentes velocidades e interrelaciones no uniformes, es decir, un espectro entre relaciones muy directa o muy indirecta. Esto implica una concepción de lo real como una totalidad interrelacionada, en donde los elementos mínimos son las relaciones⁷⁵ y no los objetos.

1.3.3 Totalidad dialéctica

La totalidad dialéctica, “sólo puede entenderse como lo que no excluye absolutamente nada”⁷⁶, ninguna relación y *ut supra* estas están permanentemente en procesos ligados a otras. Entonces, esta idea de totalidad incluye las transformaciones de las relaciones en el tiempo, dicho de otra manera, se considera como una totalidad dinámica⁷⁷.

En esta idea se busca englobar todas las relaciones y procesos y dejar de ver las cosas como individuales e independientes. La dialéctica dice que las cosas existen más allá de sí mismas⁷⁸, por lo que para comprender cada relación es necesario pensar en sus vinculaciones internas, sus vinculaciones externas con otras relaciones del mismo nivel (horizontal) y externas con la relación de la que forma parte (vertical).

Podemos ver las relaciones que componen a la totalidad desde tres dimensiones: vertical, horizontal y temporal. La primera dimensión: la vertical, o en términos de lingüista, semiólogo y filósofo suizo Ferdinand De Saussure, diacrónica⁷⁹, en la que el punto más alto de este espectro es la relación más grande, o la totalidad. En esta están todas y cada una de las relaciones. Bajando un poco, dentro de la totalidad hay relaciones en las que se configuran muchas otras, formando por así decirlo, relaciones grandes, que influyen a gran parte de la realidad, pero menos grandes que la totalidad.

Estas relaciones grandes están vinculadas entre sí para formar la totalidad, y estas a su vez, bajando más, son conformadas por otras más pequeñas y así sucesivamente hasta

⁷⁴ GRES, op. cit. p. 157.

⁷⁵ GRES, op. cit. pp. 157-158.

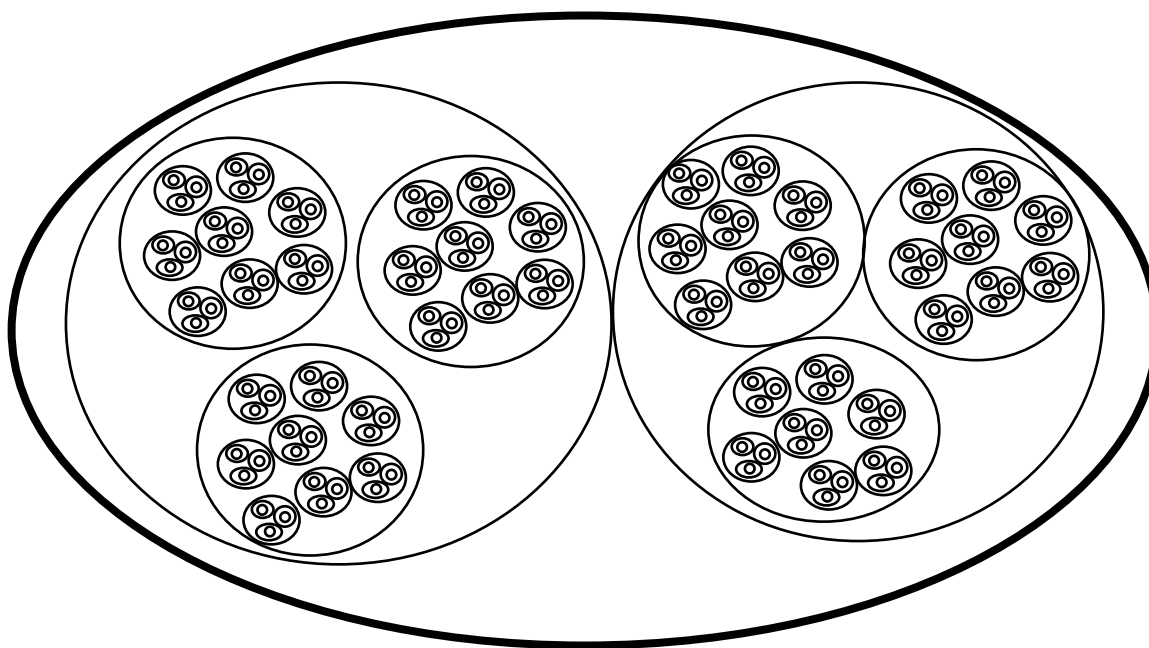
⁷⁶ CHARRY, op. cit. p. 122.

⁷⁷ Ibid. p. 121.

⁷⁸ Idem.

⁷⁹ Etimológicamente significa “A través del tiempo” señalando evolución, “De lo universal a lo particular” o viceversa, o “Por el tiempo”.

bajar a la relación mínima. De manera análoga, podemos pensarlo como una muñeca rusa, en la que dentro de una hay otra un poco más pequeña y dentro de esta, otra. Solo con la diferencia de que no sólo existe una dentro de otra, sino muchas y dentro de estas muchas otras.

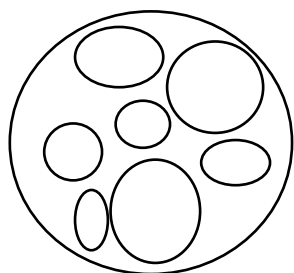


Representación análoga de la totalidad dialéctica en su dimensión vertical
Fuente: Imagen creación propia.

La segunda dimensión: la horizontal, o en términos de De Saussure, sincrónica⁸⁰, tiene dos formas de verse. En la primera, está el modo en la que se compone una sola relación o factor determinado cualquiera. Esta está formada por otros grupos de relaciones más pequeñas y numerosas. La conexión entre ellas, que si bien, todas están vinculadas con todas en mayor o menor medida, tienen una mayor ilación con las que forman directamente el factor del que hablamos (entonces si una relación importante para éste cambia, ese sistema se convierte en otro).

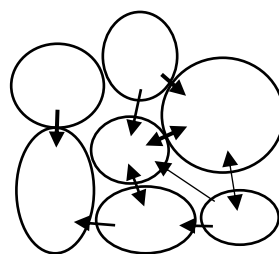
⁸⁰ Etimológicamente significa “Dentro del tiempo” hace un corte en la diacronía para hacer un análisis particular.

La segunda forma, ya no es la relación entre todas las que la componen, sino es la forma en la que un factor determinado se conecta con otros de forma individual⁸¹ en un mismo nivel. Por lo tanto, en esta dimensión, por un lado, son los vínculos entre todas las relaciones de un conjunto en algún nivel determinado de la dimensión vertical. Y por el otro, son el tipo de conexiones de cada relación con las demás vistas individualmente.



Representación análoga de la dimensión horizontal o sincrónica, primera forma, de la totalidad dialéctica.

Fuente: Imagen creación propia.



Representación análoga de la Dimensión horizontal o sincrónica, segunda forma, de la totalidad dialéctica.

Fuente: Imagen creación propia.

La tercera dimensión: la temporal (cambio y movimiento), o la relación dinámica que considera la dialéctica⁸². A diferencia de las ideas cartesianas y del determinismo clásico, en las que las cosas son unidades individuales y son causadas unidireccionalmente de otras cosas y siguiendo el principio de identidad, cuando una cosa cambia deja de ser la cosa que era y se convierte en otra totalmente nueva, olvidándose su pasado.

Al contrario, la dialéctica, propone que una relación también está conformada por sus configuraciones pasadas, entonces no olvida su pasado, sino lo absorbe. Por lo tanto, los procesos y las relaciones presentes están determinadas por las pasadas, en consecuencia, las futuras estarán condicionadas por las presentes, pero, no de forma mecánica ni tampoco aleatoria, sino probabilística, lo que hace que puedan ocurrir alguno de varios futuros, pero no cualquier futuro.

Por otro lado, El cambio, no es algo que le ocurre de manera externa a la totalidad de las relaciones, sino es algo intrínseco a ellas, y como todo está englobado en la totalidad, el

⁸¹ Ibid. p. 159.

⁸² Idem.

espacio y el tiempo son conformados por las mismas relaciones y procesos⁸³. No obstante, aunque por fines didácticos se ha separado a la totalidad en tres partes estas no se deben concebir de forma aislada, ya que perdería toda la idea de totalidad dialéctica.

1.3.4 Conclusión del tercer elemento: explicar la historia a través de lo económico

Cuando se dice que “Explicar la historia a través de lo económico, considerando este como el elemento central del que parten los otros” se está dejando de lado la estructura sobre la que está conformada el MH que es la dialéctica, si seguimos este postulado solo estaríamos reduciendo y aislando todo el cambio histórico a lo económico como una relación DC en la que no se ve la totalidad dialéctica ni la absorción del pasado. Por lo que este postulado no es correcto para definir o interpretar al MH.

En cambio, el MH es un análisis dialéctico en el que a nivel teórico se analiza a toda la sociedad como una totalidad de procesos interrelacionados, entonces, las tres instancias existen en simbiosis, en la que en algunos momentos de la historia la que ha tenido mayor relevancia es la económica pero no al extremo de verla como que de lo económico parta lo ideológico y político, como si de un nogal⁸⁴ se tratase, en donde el árbol entero fuese el primero y las pequeñas nueces fuesen las otras dos.

Del mismo modo, considerando el nivel temporal en esta relación simbiótica. Se debe tomar en cuenta que la intensidad y las formas de influencia entre las instancias cambia. Estas configuraciones se absorben a través del tiempo. Así como cambian las formas de relacionarse dentro de cada modo de producción y entre los mismos modos de producción. Por lo que no tomar en cuenta, el nivel temporal de la totalidad dialéctica generaría una interpretación sesgada y limitada del MH.

⁸³ MASSÉ, N., CARLOS, “*La complejidad en la totalidad dialéctica*”, p. 79.

⁸⁴ El nogal común, europeo o español (*juglas regia*) es un árbol que llega a crecer entre 20m y 25m y su fruto, la nuez mide en promedio 3 cm.

1.4 Cuarto elemento: Infraestructura y superestructura, como sistema de dominio y dependencia

Y como último elemento del marxismo vulgar que se abordará en este trabajo “El modelo de infraestructura y superestructura, entendido como un sistema de dominio y dependencia respectivamente”. Dentro del MH las relaciones de dominación y poder son un tema central como lo menciona en la lucha de clases (a raíz de la división social del trabajo). Pero, a raíz de lo expuesto en los elementos anteriores, ya sabemos que existe una relación simbiótica entre la infraestructura y la superestructura. Pero ¿Qué tipo de relación es esta? ¿es una relación de dominio y dependencia como se plantea en este elemento?

1.4.1 Superestructura

Primeramente, entendamos a la superestructura. La forma en la que esta se interpretaba era principalmente por medio de dos analogías. Una dice, que la estructura son los cimientos y la superestructura es la fachada del edificio y la otra, menciona que la segunda es solamente un reflejo de la primera⁸⁵. Entonces, lo que nos dicen, es que las instancias ideológico-cultural y jurídico-política no son otra cosa que una forma de justificar y asegurar la permanencia del sistema de producción respectivamente.

Pero, esto solo hace pensar a la teoría como si fuera una teoría funcional estructuralista⁸⁶, en cambio *ut supra* la teoría acepta elementos disolventes y estabilizadores, y el cambio es una constante (pero no en la misma intensidad en todos los aspectos, como, por ejemplo, en las posiciones de las clases sociales hay mucha fricción para el cambio, pero si son modificables).

Entonces, la superestructura no es un simple reflejo o solo la fachada. Cada una de las instancias tiene un rol interdependiente en el sistema de producción, que puede ser tanto causa como efecto de las otras dos estructuras.

⁸⁵ SILVA, LUDOVICO, “Teoría y práctica de la ideología”, pp. 16-32.

⁸⁶ Estas teorías piensan las estructuras como una relación de elementos que están vinculados para mantener el sistema, pero no consideran los cambios como una parte propia del sistema.

1.4.2 Instancia ideológica-cultural

La instancia Ideológico-cultural, si bien sirve para justificar y encubrir el tejido social, definitivamente no es su única función. Esta también reproduce y legitima las relaciones existentes en las mentes y memorias de las personas a nivel inconsciente⁸⁷; en las edificaciones; en las formas de organización de las ciudades⁸⁸, en las dinámicas sociales y más aún, funciona como un elemento de cohesión social⁸⁹, sin el que esta no podría existir. Dado que, hablando de las formaciones económico-sociales, cada sociedad se diferencia de las otras principalmente en este punto, al igual que en lo político.

Profundizando un poco más. Partiendo de las ideas de Althusser en Rodríguez 2012 y de las de Silva 1985 la ideología es una malla de relaciones histórico/sociales y estructuras físicas, que aglutinan y ordenan las consciencias tanto a nivel individual como a nivel social, en un marco que responde a las relaciones económicas, a la organización de clases y a los cambios históricos, e incluso pueden llegar a modificar a las otras dos instancias. Cabe aclarar que la instancia ideológica tiene elementos que pueden dejar de ser ideológicos, dependiendo de su coyuntura.

Los elementos que conforman la ideología son de dos tipos, los del primer tipo que siempre son ideológicos son: los jurídicos, morales y religiosos mientras que los del segundo tipo son los que pueden serlo o no, que son: los políticos, artísticos y científicos⁹⁰.

Hablando del primer tipo: uno, los elementos jurídicos buscan justificar el orden establecido, tanto económico como de clases. Dos, los elementos morales son las estructuras de ideas que se reproducen en las mentes de las personas, son formas de actuar y responder ante determinados acontecimientos, por un lado, familiares y religiosos (o su propio sistema de creencias) y por otro los comportamientos aceptados jurídicamente hablando. Los valores que eran enseñados en las iglesias y hoy en día se enseñan en las escuelas⁹¹.

⁸⁷ CUESTA, RAIMUNDO, JUAN MAINER, JULIO MATEOS, JAVIER MERCHÁN Y MARISA VICENTE “*Didáctica crítica. Allí donde se encuentran la necesidad y el deseo*”, p. 18.

⁸⁸ Por ejemplo, México antes de la conquista se utilizaban los atlepetl que buscaban la coexistencia con la flora, fauna y el territorio por lo que algunas de las construcciones fueron en las montañas. En cambio, las construcciones españolas buscaban hacerlas en balles y el punto central eran las iglesias.

⁸⁹ SILVA, op. cit. p. 28.

⁹⁰ Ibid. p. 35.

⁹¹ RODRÍGUEZ, ROMINA, E., “*Sujeto, arte e ideología: un diálogo entre L. Althusser y T. Adorno.*”, p. 3.

Y, tres, los elementos religiosos, en un primer momento se configuraban para generar la seguridad del dominio de las fuerzas naturales, pero, cuando en términos históricos se lograron controlar y entender esas fuerzas, cambian los elementos. En un segundo momento, ya no es necesariamente sólo para el caso del dominio de la naturaleza, sino para dar sentido a lo que aún no se ha entendido y para la legitimación, control y cohesión de las personas⁹².

Abordando el segundo tipo: uno, los elementos políticos pueden verse como ideológicos o como científicos⁹³. Estos tienen el potencial de encubrir, justificar y reproducir, o de formar seres políticos en sentido crítico, político ⁹⁴o bien como actores políticos. Dos, los elementos artísticos en muchas ocasiones surgen como una respuesta a necesidades ideológicas o como reflejo de la misma, pero al mismo tiempo tienen una contraparte reveladora y revolucionaria⁹⁵. Estos últimos elementos bien pueden formar parte de los elementos estabilizadores como disolventes.

Y, tres, los elementos científicos pueden ser lo que menos se piensan como ideológicos ya que buscan revelar lo que no se ve a simple vista y encontrar de forma objetiva y comprobable nexos causales de las cosas, tanto en ciencias sociales como en todas las demás. No obstante, no está exento de tener sesgos ideológicos, así se vio en las teorías evolucionistas, que explicaban las condiciones de desigualdad de los países a raíz de las razas y no de los desarrollos históricos de cada uno. O las investigaciones que buscan la explicación única y última de todas las cosas como si de dios se tratase.

1.4.3 Instancia política-jurídica

En esta instancia, lo político se entiende como la actividad colectiva de autotransformación y reconfiguración de la sociedad y de la producción⁹⁶. Y no sólo un reflejo de la actividad productiva. Así mismo, en el MH la actividad política se expresa fundamentalmente a través

⁹² SILVA, op. cit. pp. 38-39.

⁹³ En términos marxistas se refiere a esa actividad que se dedica a revelar aquello que no es lo obvio o no se ve a simple vista de las cosas.

⁹⁴ Desde la visión de que son miembros de un colectivo de personas dentro de un tejido social.

⁹⁵ Ibid. pp. 35-37.

⁹⁶ PARRA, A., ANDRÉS, F., “Marx y el concepto de lo político”, pp. 47-48.

del conflicto de clases y eventualmente por la dictadura del proletariado, apelando a algunos principios de la dialéctica como la lucha de contrarios y la unidad de los opuestos.

La lucha de clases, es uno de los pilares del MH, es donde se da la acción política del cambio a través del conflicto. Conflicto generado por la dinámica social de oposición de clases sociales, entre los desposeídos y los propietarios⁹⁷. Junto con esta lucha el estado funge un tercer papel en este conflicto. Este papel es tanto regulación como consecuencia de las relaciones de dominación y la división del trabajo⁹⁸. Por otro lado, cabe recalcar que lo político no es necesariamente parte del Estado, pero el Estado sí es necesariamente político.

A nivel teórico el Estado que representa una sociedad de clases, tiene dos caras, una, representa los intereses de la clase dominante y la segunda, es el mediador en las relaciones de dominación entre ambas clases⁹⁹. Moviéndonos un poco más al lado de las actividades concretas, las funciones del Estado son, gestión administrativa en sus dos formas de crear e imponer reglas, regulación jurídica y defensa coercitiva interna y externa¹⁰⁰

Las acciones del Estado se llevan a cabo por medio de cuatro componentes¹⁰¹: el personal requerido, los materiales de trabajo, la energía empleada y de la tecnología organizativa¹⁰². Esta última tiene una importancia crucial, ya que, es la forma en la que se llevan a cabo las acciones del Estado gestionando los recursos, por medio de las relaciones de ejecución y dirección; y de sumisión y mando¹⁰³.

1.4.4 Infraestructura o Instancia económica

La instancia económica son todas las condiciones materiales y relaciones de producción que hay en un sistema económico, estas existen en todos los modos de producción en diferentes configuraciones. Procederé a explicar cómo se conforma de manera diacrónica.

⁹⁷ PAREDES, G., DIEGO, “*Marx y lo político. La lectura de Carl Schmitt*”, pp. 296-297.

⁹⁸ GÖRAN, THERBORN, “*¿Cómo domina la clase dominante?: Aparatos del Estado y poder estatal en el feudalismo, socialismo y el capitalismo*”, p. 179.

⁹⁹ Ibid. p. 203.

¹⁰⁰ Ibid. pp. 33-67.

¹⁰¹ Ibid. p. 36.

¹⁰² La tecnología organizativa es muy generalmente dejada de lado, al darle más importancia al sujeto organizativo (que también tiene gran relevancia), pero aquella es crucial para el desarrollo histórico. Ya que tiene en sí las relaciones de dominio, ejecución, dirección y se relacionan estrechamente con los modos de producir.

¹⁰³ Ibid. pp. 36-39.

Primeramente, las relaciones de producción. Estas son formas en las que se organizan y relacionan todos y todo lo que tiene que ver con la producción, los agentes de la producción o sea propietarios de los medios de producción y productores directos. Estas son relaciones de distribución, de consumo y de intercambio

Bajando un poco, dentro de las relaciones de los elementos que conforman al sistema económico está la producción como factor principal. Esta está dividida desde un nivel social hasta llegar a los individuos. En la siguiente tabla se expone la división de la producción social, la división técnica del trabajo y la división social del trabajo y se vinculará en que niveles se desarrollan.

División del trabajo		Niveles
División de la producción social	Ramas, esferas, sectores, etc...	Social
División técnica del trabajo	División en los procesos de cada sector (cada uno produce una parte del producto final).	Dentro de cada sector
División social del trabajo	División de las labores de los individuos por su posición social (económicas, ideológicas o políticas). En labores manuales e intelectuales.	Al interior de cada proceso
Fuente: Creación propia. Información extraída de HARNEKER, MARTA, <i>“Los conceptos elementales del materialismo histórico”</i> , p. 84.		

Entonces, “la división del trabajo” desde lo más general a lo particular es: “la división de la producción social” que se refiere a la división de la producción de toda la sociedad en términos generales, que en las formaciones socioeconómicas podría ser país, Reino o alguna otra forma de sociedad, por lo que se divide, en sectores que podrían ser el químico, agrícola, entre otros.

En cada rama hay procesos que también se fraccionan en “la división técnica del trabajo” que es directamente sobre el proceso productivo en el que cada agente hace una parte del objeto de consumo (o un producto intermedio para su producción y al final se pueda armar o puede ser una línea de producción). Ya que estamos hablando de una forma de cooperación

compleja. Al final el objeto podría ser consumido por alguna persona o proceso productivo o haya ido de vuelta al proceso de trabajo como materia intermedia.

Por último, la parte más particular. En la que vemos a los individuos dentro del trabajo y de la sociedad. La división social del trabajo, esta habla de qué rol juega cada persona en la sociedad y el carácter de su trabajo, si es físico o intelectual, simple o complejo o en que estructura se estará desempeñando, dependiendo de su posición social¹⁰⁴.

Descendiendo aún más, para generar objetos de consumo, es necesario un proceso por el cual se produzcan. Este es llamado proceso de trabajo. Este debe estar incorporado a una sociedad, que deberá estar ubicada geográfica e históricamente. Por lo que, las relaciones existentes en esa sociedad determinarán la forma de este. Pero, en términos generales bajo estas condiciones el proceso de trabajo transforma un objeto en una mercancía o valor de uso a través de la fuerza humana y ciertos medios de producción¹⁰⁵.

Ahora, cuando las fuerzas productivas están ubicadas en un contexto histórico determinado a esto se le conoce en el MH como fuerzas productivas propiamente dichas¹⁰⁶. La fuerza de trabajo y los medios de producción en sí mismos son fuerzas productivas potenciales, porque de manera individual y sin ningún tipo de organización productiva no pueden realizar el proceso de trabajo. En cambio, al estar en un momento históricamente determinado y no solo vistos de forma aislada, implica que forman parte de un sistema de producción o formación socioeconómica, con ciertas relaciones sociales y con condiciones materiales determinadas. Por lo que, las fuerzas productivas se comportarán y estarán condicionadas por el sistema de producción en el que estén existiendo.

¹⁰⁴ Ibid. p. 84.

¹⁰⁵ Ibid. pp. 20-21.

¹⁰⁶ Si se habla de las fuerzas productivas a nivel teórico en general si ubicarlas en ningún contexto histórico solo se le nombran como “fuerzas productivas”.

1.4.5 Conclusión del cuarto elemento: Infraestructura y superestructura, como sistema de dominio y dependencia

A continuación, se abordarán las preguntas planteadas al inicio de esta sección: ¿Qué tipo de relación tienen las instancias ideológica y política con la económica? Y ¿es una relación de dominio y dependencia?

En opinión del sustentante hay un problema al ver las instancias como formaciones absolutamente teóricas, como si hubiera un plano blanco donde no hay pasado y se crea una sociedad de la nada. Así sería fácil pensar que lo primero y determinante es la instancia económica, ya que según la Ideología Alemana al primer acto social fue la producción de los medios materiales de vida, pero en la realidad lo que se busca es estudiar sociedades que ya existen o que existieron y todas tienen un pasado el que está formado por una infinidad de relaciones y procesos de todo tipo y no solo económicos. Entonces, las sociedades cuentan con las tres instancias con uno u otro grado de desarrollo y las tres son necesarias para su funcionamiento.

Las sociedades partieron de organizaciones anteriores, en las que era y es necesaria la producción como un punto nodal, más no el único, de hecho, en la actualidad hay pequeñas sociedades en México que su actividad primordial y la que las mantiene unida son las fiestas patronales y no solamente la producción. Aunque sin la producción no habría condiciones para las otras actividades y sin los órganos jurídicos no habría normas éticas de convivencia, propiedad y legalidad. Del mismo modo, las instancias de la superestructura tienen una organización, forma de producción y reproducción propias, también están necesariamente vinculadas con la infraestructura.

Si bien, la instancia económica tiene la función de producir los bienes materiales para la vida, una buena parte de ella está en un proceso de autoreproducción, al igual que las instancias jurídica y cultural. A lo que se le llama proceso de producción social, que es un proceso de reproducción y autoproducción, en el que participan las tres instancias y no solo la económica generando reflejos de sí misma en las otras dos. Los mecanismos de reproducción contextualizados en las sociedades donde ya se dividieron las clases sociales se hace a través de la lucha de clases y esta se dan por medio de la coacción económica, la violencia y la excomunió ideológica.

La coacción económica se manifiesta por medio de la posibilidad o expectativa de la bancarrota, el desempleo, la pobreza o el hambre. Las amenazas o el uso de la violencia, puede darse desde la represión de un sindicato, hasta una invasión militar¹⁰⁷. Y la excomunión ideológica, es cuando a alguien se le deja fuera de los modos normales de comunicación y estar forzado a la locura y depravación¹⁰⁸.

Y, por último, según GÖRAN 1979, el desarrollo de los modos de producción y su articulación en las formaciones socioeconómicas, se dan en los periodos de expansión, crisis; estancamiento; los cambios del sistema internacional en el están inscritos; la guerra y la paz o la derrota y la victoria¹⁰⁹.

Entonces, las tres instancias tienen una lógica propia, interrelacionada e inscrita en el sistema de producción, y hablando de las formaciones socioeconómicas en un sistema mundial. Las tres tienen una relación de dependencia, determinación mutua y dependerá de la coyuntura cual es la que tenga mayor relevancia que las otras.

1.5 Conclusión: Capítulo 1

Y a manera de conclusión de este capítulo, procederé a definir lo que en este trabajo se entenderá por materialismo histórico. Definición que será utilizada en el siguiente capítulo. El materialismo histórico es un método para interpretar a la historia no alineada al DC. Se puede ver desde dos ángulos, uno, desde un punto de vista solamente teórico que entiende a la sociedad como un sistema completo y cerrado al que nombra como sistema de producción (un sistema determinista suave) y dos, las sociedades de la realidad a las que nombra como formaciones socioeconómicas o económico y sociales (un sistema indeterminista).

Ambas formas de ver a la sociedad están compuestas por tres instancias, la económica, la jurídico-política y la cultural-ideológica. La primera es conocida como infraestructura y las otras como superestructura. Las tres instancias coexisten en una totalidad dialéctica, la que se caracteriza por considerar todos los procesos ocurridos en un nivel

¹⁰⁷ La violencia en el capitalismo según el MH, puede ser incentivar la historia o destruirla y su aplicación está condicionada por la etapa de la sociedad, la posición dentro del sistema, la forma de evolución desde el feudalismo, así como las crisis del sistema actual y por último, la coyuntura internacional.

¹⁰⁸ GÖRAN, op. cit. pp. 209-211.

¹⁰⁹ Ibid. pp. 44-46.

diacrónico y sincrónico formando redes de influencia que se degradan con la lejanía de los procesos (nunca llegando a ser cero) y tomando en cuenta los procesos pasados, para la formación del ahora.

Cada instancia que es influenciada e influye sobre las otras tiene un papel en términos generales definido. La instancia económica se encarga de todas las relaciones necesarias para la producción, intercambio y distribución del producto a nivel social. La instancia jurídico-política se encarga de normar, y estabilizar las relaciones entre las clases sociales y la instancia cultural-ideológica son las manifestaciones culturales que existen dentro y fuera de las cabezas de las personas. Estas pueden ser una réplica de las relaciones sociales de su momento o una muestra de elementos disolventes de esas relaciones.

Y, por último, al movimiento histórico lo interpreta desde dos niveles. El primero, como una tendencia general en la que las sociedades tienden a dominar a la naturaleza¹¹⁰. Y el segundo, en un nivel más inmediato donde no existe una tendencia rígida en los procesos corta y media duración, ya que puede haber retrocesos, avances, cambios, saltos, etcétera. Estos cambios históricos son causados por los elementos disolventes y estabilizadores, en los cuales está la lucha de clases como un factor muy importante.

¹¹⁰ Actualmente esta visión se puede ver rebasada. Pero, es un buen marco de reflexión para investigaciones posteriores.

Capítulo 2: El juego

2.1 Juego Serio de Mesa

Primeramente, el juego se ha definido desde perspectivas muy diversas sin un consenso único por su gran cantidad de sentidos¹¹¹ y alcances. Para hacerlo veremos algunas definiciones y complicaciones de estas y finalmente contrastaremos la definición clásica del filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga¹¹² y la del escritor, sociólogo y crítico literario francés Roger Caillois.

Entonces, tenemos la definición etimológica la palabra juego que está muy relacionada con la palabra lúdico. Primero, juego viene del latín *iocus* que significa diversión o broma, mientras que lúdico viene del latín *ludus* que significa juego, recreo o diversión. Por lo que, se puede llegar a intuir que el único requisito para que algo sea un juego es que sea divertido. Normalmente, esta última es la concepción más común y arraigada entre las personas, y se considera como el requisito fundamental para hablar de un juego.

En oposición a lo anterior se presentan algunas categorías de juegos que no necesariamente tienen que ser divertidas: los deportes que son más un oficio, juegos puramente educativos como los juegos serios (más adelante se abordará esta categoría), las simulaciones profesionales, la gamificación, juegos de rehabilitación, juegos de políticas públicas, juegos de sensibilización, etcétera¹¹³.

Entonces, podemos observar que el juego tiene muchas formas de abordarse y hasta el alcance de este trabajo y al día de hoy no hay una definición que cubra absolutamente todas las categorías, formas y juegos existentes. Esto al contrario de ser negativo, hace que el juego sea un espacio fértil y con fronteras inexploradas para ser usado de múltiples formas por ejemplo en la investigación científica en ciencias sociales como en este trabajo.

¹¹¹ La palabra juego se utiliza en teoría de juegos y la define como una situación estratégica en la que más de dos participantes toman decisiones interdependientes. Del mismo modo, se usa para hablar de un espacio entre dos cosas. Estos son solo unos ejemplos de muchas diferentes formas de usar la misma palabra.

¹¹² HUIZINGA, JOHAN, "*Homo ludens*", pp. 22-28.

¹¹³ RAVENTÓS, CRISTIAN, L., "*El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*", pp. 4-5.

Ahora, para llegar a la definición que en este trabajo se usará se contrastarán las perspectivas de Huizinga y Caillois. El primero dice:

“el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentido como situada fuera, de la vida, corriente, pero que; a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”¹¹⁴

Además, añade que el juego es una lucha por algo o una representación de algo. Este autor menciona que cuenta con espacio y tiempo propios (en adelante solo espacio-tiempo) con un ritmo, armonía, tensión, incertidumbre y azar dentro de un marco definido por sus reglas¹¹⁵.

En contraste, Caillois propone la siguiente¹¹⁶: El juego es una actividad con seis características principales¹¹⁷:

1. Es una actividad separada, por límites determinados de espacio y tiempo.
2. Es reglamentada, todos los jugadores se someten a las reglas generando una convivencia distinta a la cotidiana, las leyes ordinarias se suspenden mientras este espacio-tiempo esté en curso.
3. Es incierta, ni el desarrollo ni el resultado final pueden estar preestablecidos. Los jugadores deben tener la libertad de inventar y desarrollarse en él y con el juego.
4. Es libre, para mantener la naturaleza de diversión y alegría el jugador no puede ser obligado (este debe aceptar entrar en el espacio-tiempo del juego).

¹¹⁴ HUIZINGA op. cit. p. 26

¹¹⁵ Ibid p. 27.

¹¹⁶ Esta definición es suficiente para este trabajo por la naturaleza del juego de mesa, aunque no cubra todas formas en la que se usa la palabra juego. Un ejemplo de la forma que no cubre es cuando alguien juega con su cabello o su barba. Esto no le quita validez a esta definición, al contrario, demuestra la riqueza de los juegos.

¹¹⁷ CAILLOIS, ROGER. “Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo”, pp. 27-39.

5. Es ficticio, los jugadores aceptan una conciencia particular de la realidad guiada por las reglas del juego.
6. Es improductiva económicamente hablando¹¹⁸, lo que produce es un movimiento de recursos entre los jugadores¹¹⁹.

Profundizando en lo anterior, por la naturaleza de este trabajo explicaré más a detalle las primeras tres características. Las características uno y dos están muy fuertemente vinculadas con el concepto de círculo mágico de Huizinga, pero con una diferencia fundamental. Huizinga entiende a este como ese espacio en el que ocurre el juego, en el que la realidad común desaparece por medio de la acción voluntaria de los jugadores de aceptar las reglas generando el espacio-tiempo. Pero, dice que si alguien rompe alguna de las reglas se rompe esta realidad¹²⁰. En cambio, en Caillois, podemos interpretar que esta realidad es dinámica (esto se abordará el apartado **Dicotomía dialéctica paidia y ludus**).

En este contexto este espacio-tiempo son una parte fundamental para el funcionamiento del Juego de Mesa Serio (este término se explicará en el apartado siguiente) que se presentará en este trabajo. Ya que en este se desarrollarán simulaciones del cambio histórico como lo plantea el MH. Esto implica que los jugadores interactuarán mediante las reglas de esta última teoría.

Continuando, la característica uno, de separación, si bien la separación se plantea a partir del espacio y del tiempo destinados a esta actividad como lo puede ser una cancha de cualquier deporte, una simple zona con tierra o un tablero como en el juego de mesa de este proyecto. Esta es más que eso, la separación es de la realidad cotidiana, de sus normas sociales, etc... Por ejemplo: en el juego de mesa de este proyecto, se plantearán guerras en las que se destruirán Ejércitos o estructuras sociales como Señoríos o iglesias para reflejar la violencia que plantea la MH. Del mismo modo, los jugadores tomarán el rol de dirigir a una sociedad en interacción con otras. Estas acciones en la realidad cotidiana están reservadas

¹¹⁸ No hace referencia a un proceso de gamificación. Este no es un juego *per se*. La gamificación es incluir elementos del juego a otra actividad.

¹¹⁹ Los juegos de apuestas suelen ser de suma cero. En otras palabras, lo que pierde uno es lo que gana otro. Por lo que el total de los recursos de los jugadores en el juego permanece igual.

¹²⁰ HUIZINGA, op. cit. pp. 23-25.

para jefes de estado. Pero, dentro del espacio-tiempo del juego es no solo posible sino necesario.

Lo anterior como se dijo más arriba está vinculado en la característica dos, la reglamentación, estas reglas a las que los jugadores se someten de forma voluntaria. No solo son limitaciones, sino la base del potencial de acciones de los jugadores. Estas permitirán a los jugadores explorar la realidad del MH, en la que podrán desarrollar estrategias que no están necesariamente planteadas en la teoría. Tendrán la posibilidad de interactuar con los elementos económicos, ideológicos y políticos y explorar su comportamiento en interacción con las acciones de los otros jugadores generando alianzas o confrontaciones.

Y por último la característica tres, que dice que el juego es incierto en sus configuraciones y en su final. Si bien muchos juegos tienen una forma establecida de terminar no se plantea la forma específica de llegar a este. Esto le proveerá al juego de mesa serio y a los jugadores la posibilidad de cursar cientos de configuraciones para explorar la teoría. Por el lado de la investigación, el investigador podrá observar esto y hacerse preguntas relevantes al respecto, por ejemplo ¿Cómo se comportan las tensiones del MH a través de simulaciones?

Por otro lado, a pesar de que el MH es una teoría sumamente compleja no es posible abordar todas las configuraciones posibles del tejido social en un trabajo académico. Por lo que este juego de mesa serio representará una opción sumamente viable y rica para la investigación en MH en su parte de cambio de sistema de producción y para profesores de nivel bachillerato en la enseñanza de la historia o de economía.

2.2 Tipos de juegos

2.2.1 Competencia, azar, mímica y vértigo

Existen muchas formas de categorizar los diferentes tipos de juegos, como lo son por tema, formas de juego, trama, finalidad, cantidad de jugadores, etcétera. En este punto Caillois también nos da unas categorías flexibles muy útiles. Él dice que hay cuatro generales¹²¹:

¹²¹ CAILLOIS, op. cit. pp. 39-64.

1. Agon o competencia: Es una lucha en igualdad de condiciones en condiciones ideales. Es un enfrentamiento de una sola cualidad como velocidad, inteligencia o resistencia.
2. Aleas o azar y apuestas: Es una lucha en igualdad de oportunidades en condiciones ideales. En el que se enfrentan frente principalmente el azar y en algunas ocasiones la habilidad.
3. Mimicry, la mímica o el disfraz: Esta no sólo es la interpretación de otra persona, animal o cosa. Además, puede ser la autoidentificación con algún atleta o personaje de una novela. Hay una disminución de la realidad y una entrega a la realidad de juego.
4. Ilinx o vértigo: Trata de provocar la sensación corporal de mareo, pánico momentáneo o desconcierto por medio de juegos; caídas; proyección del espacio; deslizamiento; velocidad; o vueltas

Lo anterior, permite tener un marco de referencia más concreto y de formar flexibles en el que se pueden catalogar a la mayoría de los juegos. Además de que no existe la restricción de solo elegir una categoría. Para el desarrollo de juego de mesa serio de este trabajo se utilizarán las categorías que tienen que ver con competencia y azar por la naturaleza del MH que plantea conflicto y una forma del desarrollo histórico no lineal.

2.2.2 Dicotomía dialéctica paidia y ludus

Es sumamente relevante para la creación del juego de mesa serio tomar otros dos conceptos más de Caillois¹²²: paidia y ludus. Para esta idea él utiliza un análisis dicotómico o espectral¹²³ por un lado está el primero y en el extremo opuesto está el segundo. Paidia es por su parte, la manifestación de la diversión, la libre improvisación, la despreocupación, la

¹²² Ibid. pp. 41-42.

¹²³ Se trata de generar un espectro o línea en la que en cada lado hay dos conceptos opuestos. por ejemplo, blanco y negro. Entonces al analizar un caso específico en el que algo no cabe de forma absoluto en alguno de los lados, este tipo de análisis ayuda a darle cabida en medio en diferentes configuraciones de los dos conceptos o en el espectro de grises.

fantasía desbocada, la naturaleza anárquica y caprichosa, etcétera. Y Ludus es lo opuesto, es la disciplina, restricciones, son obstáculos, exige esfuerzo, paciencia, habilidad e ingenio.

Esta dicotomía, bien puede verse a los ojos de otro libro de Caillois: *El hombre y lo sagrado*. Donde lo sagrado es ludus y lo profano es paidia. Esto quiere decir que lo sagrado o ludus son todas las restricciones impuestas por un orden mayor deseado, en este contexto por lo jugadores. Mientras que lo profano o paidia es la liberación de estas restricciones o la fiesta. Por lo que, dentro del juego coexisten ambas¹²⁴.

Ahora pues, combinando la dicotomía ludus-paidia con la totalidad dialéctica que se mencionó en el capítulo anterior es necesario recalcar lo siguiente para la creación del Juego de Mesa Serio. Este como casi todos los demás juegos será un sistema dialéctico. Donde todos sus elementos junto con los jugadores y el investigador estarán en interacción. Esto quiere decir que si bien existirán reglas bien estructuradas de juego de mesa serio (o ludus) es normal y hasta necesario que exista el elemento del caos, diversión y la liberación de las normas, para que los jugadores puedan explorar su propia potencialidad y la del mismo Juego de Mesa Serio.

Desde luego, el juego tiene un elemento de temporal, en donde no se comportará de la misma forma en todo su proceso. Esto quiere decir que el juego de mesa serio no será totalmente caótico o estructurado, si no un baile entre ambas cosas, o el movimiento en la dicotomía dialéctica de paidia y ludus. Por momentos se seguirán las reglas y por otros momentos tendrán la libertad de poner otras o de interpretarlas. Esto da pie a que los jugadores completen por sí mismos las partes sin terminar o que la propia teoría no contempla. Así, aprovecharemos la riqueza del juego y podremos observar cómo los jugadores llegaran a seguir el camino que la teoría plantea o a llegar a hacer propuestas sobre los postulados del MH. Además de que fortalece la motivación.

2.2.3 Serious game

Por otro lado, tenemos otra categoría aplicable a este trabajo creada más recientemente por el investigador, ingeniero aeronáutico, maestro de inglés y escritor alemán Clark C. Abt,

¹²⁴ CAILLOIS, ROGER. “*El hombre y lo sagrado*”, pp. 29-60.

quien en su libro llamado “Serious game” en la década de 1970 (el primero de su tipo) acuñó el término “serious game”¹²⁵ en español “juego serio”.

Este se suele confundir con la gamificación. Pero esta es únicamente la incorporación de elementos de los juegos a las clases. Por ejemplo, dando puntajes o con las doctrinas que tienen un enfoque lúdico que dejan que los niños interactúen con los materiales y experimenten con ellos a través del juego¹²⁶, mientras que los juegos serios son juegos específicamente diseñado para la enseñanza de algún tema. Hasta aquí una definición general, en el apartado de **El juego de mesa serio como herramienta para la enseñanza del Materialismo Histórico** se desarrollará esto con mayor profundidad

2.2.4 Juegos físicos

Además de lo anterior, abordaremos una última categoría: los juegos físicos. Estos los entenderemos como aquellos que se juegan sin la intermediación de una pantalla digital¹²⁷. Dentro de esta categoría entran los juegos que no requieren de un límite espacial como lo son algunos juegos corporales y los que sí la tienen, como una cancha, tablero, mesa, etcétera. En esta última subcategoría de juegos físicos: con una delimitación espacial, diferenciaremos los juegos deportivos, de los juegos que se desarrollan dentro de un tablero que se convierte en el espacio-tiempo del juego que define Caillois¹²⁸.

En este proyecto se desarrollará un juego de tablero o juego de mesa por lo que se procederá a definir. Primeramente, este es un producto editorial, ya que para la creación de uno son necesarias las labores de un autor, un diseñador y un editor. El juego de mesa es un modelo matemático dinámico en el que además se cuenta una historia por medio de sus reglas y dinámicas. Muchos de estos se diseñan para ser jugados en grupo, además de que tienen el potencial para desarrollar habilidades intelectuales, de razonamiento, sociales y ser utilizados para la enseñanza¹²⁹.

¹²⁵ ABT, CLARK, C. “*Serious Games*”, pp. 35-40.

¹²⁶ CARDENAS, A., FABIANA, L. “*El contenido en la UI a través de la gamificación en los juegos de mesa educativos peruanos con temática incaica*”, p.1.

¹²⁷ Los juegos digitales, o también llamados videojuegos, la RAE los define como juego electrónico que se visualiza en una pantalla.

¹²⁸ Excluiremos de esta categorización los juegos híbridos que tienen combinación de estas y otras categorías.

¹²⁹ Ídem

2.2.5 Conclusión de Juego Serio de Mesa

En este trabajo el juego que se desarrollará para la creación del modelo analógico de análisis y enseñanza para el caso del MH será un juego de mesa serio debido a las particularidades del grupo en el que se aplicará. Este tendrá características de agon o competencia y aleas o azar en medio de un proceso dialéctico entre ludus o la estructura rígida de las reglas y paidia o la diversión y caos. El propósito de esto es generar un espacio-tiempo o ficción durante el proceso de juego donde los jugadores tengan un aprendizaje vivencial por medio de una simulación el proceso de cambio histórico por medio de las tres instancias del MH y que el investigador pueda hacer un análisis dialéctico de la teoría.

2.3 El juego de mesa serio como herramienta para la enseñanza del Materialismo

Histórico

En apartados anteriores se definió qué es un juego, sus características estructurales y el tipo de juego que se desarrollará en este proyecto. A continuación, se explorará su potencial como herramienta didáctica. En particular su capacidad para generar motivación y establecer un espacio-tiempo para la enseñanza de procesos complejos de cambio histórico desde la perspectiva del MH.

2.3.1 El juego en la educación

El aprendizaje lúdico es una forma natural, efectiva y enriquecedora de adquisición de conocimientos, en muchos casos incluso más atractiva que la didáctica tradicional. Los jóvenes suelen sentirse atraídos por los juegos como una vía más divertida, accesible y familiar para el aprendizaje. Esto a causa de que el aprendizaje lúdico a través de juegos se desarrolla naturalmente desde la infancia y en toda la vida.

Los juegos son herramientas pedagógicas efectivas respaldadas por diversas teorías como lo son: zona de desarrollo próximo, autodeterminación, constructivismo, aprendizaje experiencial, aprendizaje colaborativo y plasticidad cerebral. Además, se han desarrollado múltiples estudios de la efectividad de los juegos serios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de entre los que destaco el siguiente.

El estudio desarrollado por el grupo de investigadores formado por el Doctor en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte Prieto Andreu Joel Manuel, el Doctor en Educación Gómez Escalonilla Torrijos Juan Diego y el Doctor en Ciencias de la Comunicación Said Hung Elias con nombre “Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática” en el que se hace un estudio sistemático de 37 artículos dirigidos al tema. En esto se señalan que estos afrontan principalmente dos problemas: por un lado, la motivación y compromiso; y por el otro, apoyan el desarrollo de la personalidad en los ámbitos cognitivo, motriz y socio-afectivo¹³⁰.

En dichos artículos se encontró que el 67% muestran un beneficio en la motivación de forma explícita. El 62% muestra una influencia positiva en el compromiso y en el rendimiento. No obstante, se advierte que estos métodos de enseñanza lúdica no son la solución absoluta. Cuando el método de enseñanza se basa exclusivamente en motivación extrínseca y no se desarrolla la motivación intrínseca, las mecánicas del juego pueden provocar el deterioro de esta última¹³¹ (estos conceptos se desarrollarán en el apartado **Teoría de la Autodeterminación**).

2.3.2 Juegos serios en la educación

Desde su formulación en la década de 1970 los juegos serios que se han aplicado en diversos campos del conocimiento y en el desarrollo de habilidades manuales. Algunos ejemplos notables son:

- En el ámbito de la salud: videojuegos para el entrenamiento en técnicas quirúrgicas mínimamente invasivas basadas en intervenciones laparoscópicas¹³².

¹³⁰ PRIETO, A., JOEL, M., GÓMEZ, E., T., JUAN, D. Y SAID, H., ELIAS, “*Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática*”, p. 3.

¹³¹ Ibid. p. 14.

¹³² LÓPEZ, R., CRISTIAN, “*El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games*”, p. 7.

- En el ámbito artístico: el videojuego “Electroplankton” que enseña la creación de melodías mediante la mezcla de imágenes¹³³.
- En el ámbito religioso: “The Interactive Parables” diseñado para la enseñanza de credos religiosos¹³⁴.
- En el ámbito del MH: en 1978, el politólogo nacido en Estados Unidos Bertell Ollman creó el juego de mesa “Class Struggle” orientado a la enseñanza de conceptos del MH.

Como vemos en estos ejemplos los juegos serios han tenido un impacto favorable en la educación en áreas tanto teóricas como prácticas¹³⁵. Además, muchas de las investigaciones sobre videojuegos serios pueden ser extrapoladas al campo de los juegos de mesa serios, dado que ambos comparten principios pedagógicos similares.

Los juegos serios tienen el potencial de transmitir conceptos y procesos complejos principalmente mediante las siguientes estrategias:

1. Interacción social: el juego requiere cooperación, negociación y el uso compartido de recursos para avanzar en el juego.
2. Aprendizaje simulado, contextual y no lineal: en el juego el conocimiento no se transmite directamente, sino se construye a través de la interacción con las reglas y el contexto entre los jugadores.¹³⁶
3. Repetición: permite consolidar aprendizajes a través de la práctica.
4. Desarrollo de estrategias: los jugadores deben aprender y dominar estrategias para resolver los desafíos del juego y avanzar en su complejidad.

¹³³ Ibid. p. 8.

¹³⁴ Ídem

¹³⁵ PRIETO, op. cit. p. 3.

¹³⁶ González op. cit. pp. 54-55.

5. Compromiso con la tarea: el juego genera implicación activa en el proceso de aprendizaje¹³⁷.
6. Narrativa con enfoque social: los contextos narrativos fortalecen la comprensión de dinámicas históricas, sociales o políticas complejas.¹³⁸

Las formas en las que pueden utilizarse los juegos serios son diversas y aplicables a múltiples contextos. Entre ellos, el análisis y enseñanza del cambio histórico desde la perspectiva del MH. En este caso el juego de mesa serio desarrollado en este proyecto permite generar simulaciones, fomentar la interacción social y comprometer a los jugadores en experiencias significativas de aprendizaje.

A esto se suma la motivación como elemento clave. En el contexto de este proyecto, la motivación no debe entenderse solo como una estrategia para captar la atención del estudiante, sino como una condición estructural que hace posible el sostenimiento del espacio-tiempo del juego y la implicación con los procesos simulados. Y así, puedan entrar simbólicamente en los procesos de transformación social. Por ello, se examinará este elemento en el siguiente apartado.

2.3.3 Motivación

La motivación es esencial en muchos campos, como en la educación, en la creación de juegos, etcétera. En el caso de este proyecto a través de ella los alumnos aprenden de forma vivencial sobre el proceso de cambio histórico desde el MH. Asimismo, existen diferentes enfoques teóricos sobre la motivación. La psicología la ha estudiado desde tres grandes corrientes: la conductual, la humanista y la cognitiva.

La conductual, plantea que la motivación se da por recompensas y castigos¹³⁹. La humanista, se basa en las necesidades del ser humano, estas pueden ser secuenciales (como

¹³⁷ LÓPEZ op. cit. pp. 9-10.

¹³⁸ Prieto op. cit. p. 15.

¹³⁹ Si bien esta perspectiva ha sido criticada por el estrés que genera en los aprendientes sigue siendo útil y relevante en temas de asignación de recompensas. Esta es muy socorrida en la creación de juegos y en la docencia con grupos de gran tamaño.

la pirámide de Maslow) o contextuales¹⁴⁰ (que depende del contexto). Y, por último, la cognitiva propone que los pensamientos y estructuras mentales influyen en la motivación. En esta, la acción puede tener causas internas o externas. Ambas se ven afectadas por la forma en que el sujeto organiza e interpreta su experiencia¹⁴¹.

Este trabajo toma la teoría cognitiva para la creación del Juego de Mesa Serio. En especial, la Teoría de la Autodeterminación (en adelante TAD). Esta ofrece herramientas útiles para traducir la teoría del MH al juego. Propone tres factores clave: competencia, autonomía y el relacionarse. También distingue entre motivación intrínseca y extrínseca.

Ahora bien, la motivación es un proceso que explica la dirección, el inicio, la perseverancia y la energía¹⁴² así como todos los demás aspectos relacionados con la intención, activación y sentido de una conducta dirigida a realizar una meta¹⁴³. Esta motivación, puede venir de una raíz interna o por un estímulo externo. La cuestión que revela la TAD es cómo la competencia, la autonomía y el relacionarse generar esta motivación y como los estímulos externos¹⁴⁴ pueden volver de una conducta extrínsecamente motivada o desmotivada a una motivada auténtica¹⁴⁵ o intrínseca.

2.3.4 Teoría de la Autodeterminación

La TAD es una perspectiva que explica las modificaciones en la motivación utilizando métodos empíricos y al mismo tiempo que emplea una metateoría organística que destaca la relevancia del desarrollo de los recursos internos para el desarrollo de la autorregulación de la conducta y de la personalidad¹⁴⁶.

Esta teoría plantea dos direcciones de las que puede surgir la motivación y al mismo tiempo lo presenta con un espectro que pasa por la motivación intrínseca, la motivación

¹⁴⁰ NARANJO, P., MARÍA, L., “MOTIVACIÓN: PERSPECTIVAS TEÓRICAS Y ALGUNAS CONSIDERACIONES DE SU IMPORTANCIA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO”, pp. 155-161.

¹⁴¹ DECI, EDWARD, L., Y RICHARD, M., RYAN, “La teoría de la Autodeterminación y la facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar”, p. 2.

¹⁴² Ibid p. 3

¹⁴³ Naranjo op. cit. p. 154.

¹⁴⁴ Deci op. cit. p. 3.

¹⁴⁵ Según el diccionario de la RAE “Auténtico” es Adj. coloq. Consecuente consigo mismo, que se muestra tal y como es. Ejemplo: es una persona muy auténtica. Consultado el 23/06/2025 <https://dle.rae.es/auténtico>.

¹⁴⁶ Ibid p. 2.

extrínseca y termina en la desmotivación (desde luego hay puntos intermedios). Para explicarlo, la TAD propone dos marcos: la teoría de la evaluación cognitiva y la teoría de la integración organísmica.

2.3.4.1 Motivación intrínseca

En la TAD la motivación intrínseca es una inclinación inherente hacia desempeñar una actividad sólo por la satisfacción de hacerla¹⁴⁷. Pero, la definición de esto no es realmente relevante para la teoría ya que esta no busca definir las causas de la motivación, sino explicar las condiciones que sostienen y estimulan, contra las que disminuyen y evitan la motivación.

Lo anterior, se explica por medio de la metateoría de la evaluación cognitiva. Esta explica cómo ciertos contextos pueden reforzar o inhibir la motivación intrínseca. Propone tres factores sociales-contextuales: competencia, autonomía y relacionarse. A ellos se suman los factores ambientales: las condiciones físicas y sociales que rodean a la persona y la forma en la que interactúa con estas condiciones¹⁴⁸.

Competencia: se produce por eventos sociales-contextuales que producen un sentimiento de ser competente (o incompetente) al realizar una acción. Por ejemplo, la retroalimentación o las recompensas. Algunos de los factores que facilitan la competencia pueden ser los retos óptimos (que sean adecuados para el nivel de habilidad de la persona, ni muy simples, ni muy complejos) o la retroalimentación positiva y constructiva que promueve la efectividad¹⁴⁹.

En el juego de mesa serio se apoyará creando elementos y dinámicas familiares, que se parezcan a otros juegos de mesa. Por ejemplo, los conflictos militares se harán de una forma muy similar al juego de mesa Risk¹⁵⁰, o la creación de rutas y los hexágonos similar a como se presentan en el juego de mesa Catan¹⁵¹. Además de que el proceso del juego se

¹⁴⁷ Ibid p. 6.

¹⁴⁸ Ibid pp. 3-5.

¹⁴⁹ Idem p. 4.

¹⁵⁰ Este es un juego de mesa con temática de las guerras napoleónicas creado por el cineasta francés Albert Lamorisse en 1950 y actualmente comercializado por la empresa Hasbro.

¹⁵¹ Este es un juego de mesa de tipo City Building, creado por el diseñador de juego de mesa alemán Klaus Teuber en 1995 y comercializado por la empresa Devir.

diseñará para que los primeros turnos sean de exploración del juego para gradualmente ir incrementando la dificultad.

Autonomía: es un sentimiento de voluntad para realizar alguna tarea ya sea individual o colectiva, dependiente o independiente¹⁵². No implica egoísmo ni algún juicio moral. Se incentiva ofreciendo incentivos valiosos para la persona, ayudando a generar herramientas internas de autogestión o generando grupos para obtener un objetivo valioso en común.

En el juego de mesa serio se apoyará a la autonomía por medio de reglas que permitirán las alianzas para la transmisión de recursos entre los jugadores para la resolución de conflictos, crecer sus civilizaciones y desarrollo de cartas de cambio histórico.

Una particularidad importante de la competencia y autonomía es que no incrementan la motivación por sí solos. Es necesario que estén juntos, en otras palabras, que haya apoyos contextuales inmediatos de autonomía y recursos internos de competencia¹⁵³.

Relacionarse: es la necesidad de sentirse conectado, y perteneciente con otros. Las personas se motivan más en entornos seguros y colaborativos. Por lo que, los ambientes sociales son fundamentales en las modificaciones de la motivación¹⁵⁴. Este factor es la razón para no optar por un videojuego¹⁵⁵ en este proyecto. Este elemento se incentivará por medio de que los jugadores interactúen entre ellos como lo hacen y lo han hecho las civilizaciones en la realidad.

Además de que la dinámica del comercio, la inversión, el desarrollo de Cartas de cambio histórico y la socialización de estas últimas, provocan interdependencia entre los jugadores. El propósito de esto es replicar las relaciones internacionales que las naciones y anteriormente reinos han tenido a lo largo de la historia.

La importancia en la educación del relacionarse es apoyada por la neuroplasticidad. Esta es la capacidad del cerebro de generar nuevas redes neuronales, de reorganizarlas,

¹⁵² Idem p. 9.

¹⁵³ Idem p. 4.

¹⁵⁴ Idem p. 5.

¹⁵⁵ En los videojuegos puede o no haber interacción y esta suele ser de forma remota, en cambio en los juegos de mesa para más de una persona es un requisito indispensable para que se pueda jugar.

modificarlas y eliminarlas. Algunos de los factores que la promueven¹⁵⁶ son la estimulación cerebral¹⁵⁷ y la interacción social como es el caso del Juego de Mesa Serio¹⁵⁸.

En este sentido la mezcla de los tres factores: competencia, autonomía y relacionarse son esenciales para la formación del espacio-tiempo del juego y para que los jugadores entren simbólicamente en la ficción de este. En el juego de mesa serio esta ficción o simulación generará una réplica de las interacciones dentro del sistema de producción. Dicho sistema es la totalidad dialéctica en la que trabaja el MH. En consecuencia, la ficción del juego será la totalidad dialéctica llamada Textus (este es el nombre que llevará el juego de mesa serio que se desarrollará en este proyecto).

Hasta aquí se ha hablado de la motivación intrínseca. Pero, también la motivación que surge desde factores externos son elementos de suma importancia para la motivación en la educación y para este proyecto. Ya que muchas de las tareas que realizamos no son solo por el disfrute de realizarlas, sino por algo que nos impulsa u obliga a hacerlas.

2.3.4.2 Motivación extrínseca

La motivación extrínseca se refiere a hacer una actividad para obtener un resultado externo. Se diferencia de la intrínseca, que busca satisfacción personal. Una de las características de la TAD es que sostiene que ambas pueden coexistir. No son opuestas ni excluyentes. Funcionan en un espectro¹⁵⁹. La motivación extrínseca se estudia a partir de la metateoría de la integración orgánica. Esta busca explicar la motivación extrínseca por medio de un espectro que sigue la siguiente secuencia:

1. Desmotivación: no hay intención de actuar.

¹⁵⁶ Otros factores que la estimula son la actividad física, buena nutrición y el descanso efectivo.

¹⁵⁷ REVUELTAS, M., SORAYA, “*CONECTEMOS JUGANDO: Aprendizaje basado en juegos de mesa en la clase de ELE*”, p. 132.

¹⁵⁸ ROTGER, MARILINA, “*Neurociencia Neuroaprendizaje. Las emociones y el aprendizaje Nivelar estados emocionales y crear un aula con cerebro*”, p. 16.

¹⁵⁹ Deci op. cit. p. 6.

2. Regulación introyectada: es el aceptar que se tiene que hacer algo, pero no aceptarlo como una convicción propia. Por ejemplo: hacer algo por una orden u obligación.
3. Regulación por identificación: es otorgarle un valor a una tarea o comportamiento, pero esta no es personalmente importante. Por ejemplo: hacer una tarea, por su importancia y no por una orden.
4. Regulación integrada: la acción se vuelve parte del propio sistema de valores. Se hace con convicción. Por ejemplo: una rutina o un hábito¹⁶⁰.
5. Motivación intrínseca.

Entonces, la motivación extrínseca no es solo motivación externa. Esta puede variar desde obligación hasta la convicción. Así como no querer realizar la acción, realizarla sin una motivación interna, realizarla porque tiene algún valor, realizarla porque ya se internalizó o porque genera un placer. Cabe destacar que no es una secuencia rígida por la que se tenga que pasar para llegar a la motivación intrínseca.

Además, los factores que ayudan a pasar de una conducta desmotivada a motivaciones más integradas o como una motivación intrínseca son el apoyo extrínseco de los mismos factores que componen la motivación intrínseca: la competencia, autonomía y el relacionarse.

Competencia: se apoya o bien, en factores como la retroalimentación positiva por parte de alguna figura de autoridad, o bien, para el caso del juego de mesa serio en la progresión de la dificultad en forma de resolución de las externalidades. En este caso, se les dará una breve explicación de los conceptos generales y de las reglas. Asimismo, se estará acompañando a los alumnos durante el taller para resolver las dudas que vayan surgiendo.

Autonomía: se apoya con recompensas, validación de figuras de autoridad, el respaldo del grupo o por las amenazas del entorno. Esto siempre en relación con la percepción de competencia. Para, el caso del Juego de Mesa Serio, este se aplicará en talleres en el que los docentes participarán activamente. Validarán el esfuerzo y aportarán estímulos como

¹⁶⁰ Idem p. 7.

puntos extra o reconocimiento. El carácter lúdico y el reto del juego convertirán la actividad en una experiencia atractiva.

Relacionarse: se fortalece cuando se colabora con personas significativas. Además, que el ambiente debe permitir esta interacción social¹⁶¹. Para el caso del Juego de Mesa Serio, se propiciará dinámicas de colaboración, negociación o competencia. Habrá alianzas, conflictos o acuerdos entre jugadores. Esto refuerza el compromiso grupal y el aprendizaje colectivo. Así recreando las tensiones propias del MH.

2.3.4.3 Problemáticas que reducen la motivación en los juegos serios

Como se mencionó previamente, la TAD es versátil y aplicable en distintos campos, como la educación, el diseño de juegos o cualquier actividad que requiera procesos motivacionales. Sin embargo, ni la TAD ni los juegos en la educación son la panacea; ambos presentan limitaciones que deben ser consideradas. Según la TAD, las tareas que no ofrecen novedad, desafío o valor estético difícilmente se experimentan como intrínsecamente motivadas. En estos casos, es necesario rediseñar la tarea o incorporar apoyos extrínsecos adecuados.

En términos de la motivación extrínseca, los ambientes excesivamente controlados tienden a inhibir la iniciativa y reducen la eficiencia en el aprendizaje, en particular cuando son tareas conceptuales y creativas. Asimismo, los alumnos presentan menor motivación intrínseca cuando perciben a sus maestros como fríos, distantes o emocionalmente distantes¹⁶², atentando al factor de relacionarse¹⁶³.

Por otro lado, el rendimiento académico puede verse afectado cuando el aprendizaje se basa únicamente en el impacto emocional del juego y en su novedad. Aunque estos elementos puedan resultar atractivos al principio, su efecto tiende a disminuir con el tiempo, lo que reduce la motivación si no se renuevan los estímulos o desafíos¹⁶⁴.

¹⁶¹ Ibid p. 8-9.

¹⁶² No se debe dejar fuera que hay personas que realizan tareas intrínsecamente motivadas en soledad.

¹⁶³ Ibid p. 5.

¹⁶⁴ Prieto op. cit. p. 14.

Para el caso de los juegos serios o de la gamificación de las aulas, cuando se usan de forma sostenida las mecánicas que se apoyan exclusivamente en motivación extrínseca (como recompensas) en el largo plazo pueden erosionar la capacidad de los alumnos para comprometerse con tareas de forma autónoma¹⁶⁵. Debido a que solo trabajarán por una recompensa. Incluso las investigaciones revelan que no se limitan a esto, también pueden disminuir la motivación las amenazas continuas, presión excesiva por evaluaciones, metas impuestas, entre otras¹⁶⁶.

Por otra parte, la neuroplasticidad se ve limitada por condiciones adversas como la falta de interacción social, una nutrición deficiente, una educación de baja calidad, malos hábitos, falta de actividad física o trastornos del sueño, entre otros factores.¹⁶⁷

Estas limitaciones han sido consideradas en el diseño del Juego de Mesa Serio. El modelo no será aplicado de forma estricta, sino que incluirá márgenes de flexibilidad para que los estudiantes puedan proponer nuevas dinámicas o formas alternativas de resolver los desafíos. Incluso existirá la posibilidad de abandonar el juego (esto ayudará para desarrollar el modelo). Del mismo modo, siempre estará el maestro del grupo presente en el taller y el expositor estará apoyando para resolver todas las dudas y dificultades.

Para evitar la saturación y el desinterés por este motivo en el juego de mesa serio se implementará en talleres divididos en dos sesiones. En la primera, se explicarán las reglas y se aplicará una evaluación diagnóstica. En la segunda, se jugará desde el inicio hasta el final, cerrando con una evaluación final. No obstante, no se recomienda utilizar el mismo juego a lo largo de todo un ciclo escolar, incluso si este resulta valioso desde el punto de vista pedagógico.

Además, para evitar el agotamiento cognitivo, cada sesión tendrá una duración máxima de dos horas. Aunque el juego es lúdico, también es exigente en términos mentales, por lo que esta medida busca asegurar una experiencia significativa sin sobrecargar a los estudiantes.

¹⁶⁵ Ídem. p. 14.

¹⁶⁶ Deci op. cit. p. 4.

¹⁶⁷ Roger op. cit. p. 16.

2.3.5 Conclusión: el juego de mesa serio como herramienta para la enseñanza del Materialismo Histórico

En síntesis, el juego constituye un espacio y un proceso fértil donde los estudiantes pueden aprender temas complejos, desarrollar habilidades inter e intrapersonales y divertirse durante el proceso. A través de la creación del espacio-tiempo, la simulación, la repetición, la formulación de estrategias, el compromiso con la tarea y de la narrativa del juego.

Para la creación del espacio-tiempo es necesario voluntad y sometimiento a las reglas del juego. Esto se consigue a través de la motivación. Por ello, esta deja de ser sólo un recurso para captar la atención y se convierte en un recurso fundamental para la creación del espacio-tiempo de juego. La TAD resulta compatible con el diseño de juego pues coincide en aspectos clave como la interacción social, la percepción de autonomía y la competencia. Además, permite comprender que la entrada en la ficción puede originarse tanto en la satisfacción personal como en estímulos externos.

El juego de mesa serio es una herramienta pedagógica que favorece un aprendizaje vivencial y contextualizado. A través de él, los jugadores se sumergen en relaciones sociales complejas que reflejan los procesos de cambio histórico que analiza el MH. Este aprendizaje se ve reforzado por la repetición, la interacción social y los estímulos emocionales, los cuales facilitan la creación de nuevas conexiones neuronales¹⁶⁸ para que así se dé el aprendizaje como lo señala la neuroplasticidad.

En contraste con lo anterior, cuando se abusa de la repetición de dinámicas gamificadas o se apela exclusivamente a motivadores externos, el juego pierde eficacia. Puede generar aburrimiento y disminuir la capacidad de autogestión de los estudiantes. A causa de esto, el juego de mesa serio de este proyecto se aplicará en talleres breves, compuestos por dos sesiones de dos horas cada una. El diseño toma en cuenta los límites motivacionales y cognitivos identificados previamente.

Y, para terminar, el juego de mesa serio es un recurso valioso para la enseñanza del cambio histórico según el MH. Combina elementos motivacionales con una estructura lúdica que resulta coherente con los principios del MH. Además, trasciende el ámbito educativo

¹⁶⁸ Revueltas op. cit. pp. 132-133.

ofreciendo un marco para el análisis sistémico y dialéctico de las transformaciones sociales. Esto será desarrollado en el siguiente apartado.

2.4 El juego de mesa como herramienta de análisis del Materialismo Histórico

En este apartado nos centraremos en el juego de mesa serio como analogía, basado en un análisis de sistemas dialéctico. Tras exponer las limitaciones del análisis cartesiano presentaremos el análisis de sistemas dialéctico y así finalizar con la analogía.

2.4.1 Dividir para analizar

La gran mayoría de formas para analizar un objeto de estudio están basadas en el método cartesiano. En términos generales buscan dividir al objeto entender las partes simples y luego volverlo a acoplar. Si bien los siguientes ejemplos tienen sus particularidades se basan en la misma idea cartesiana: el análisis modular de la mente propuesto por el filósofo analítico y psicolingüista Jerry Fodor describe las siguientes propiedades de los módulos: “son específicos de dominio, presentan una arquitectura neuronal fija, están informativamente encapsulados, son rápidos, obligatorios, automáticos e inaccesibles desde las metas cognitivas individuales”¹⁶⁹.

Además, se abordará un ejemplo del análisis cartesiano para enseñar la estructura económica del MH desde un método inductivo. Esta se estudia sucesivamente: la producción, las relaciones de producción, las fuerzas productivas y así hasta abordar y explicar cada uno de los elementos para entender la teoría completa.

En los dos ejemplos anteriores podemos ver que esta metodología cartesiana es aplicable a muchos ámbitos y ha sido probada en el tiempo. Sin embargo, deja de lado la función dialéctica de los objetos de estudio. Así como es el caso del análisis, enseñanza u uso del MH. Especialmente para este es un error crucial para entenderlo adecuadamente.

¹⁶⁹ SAUX, GASTÓN, I., “*Comprensión de Textos, Inferencias y Modularidad Funcional*”, p. 87.

2.4.2 Análisis de sistemas dialéctico

Una postura distinta a la anterior como ya se planteó en el capítulo uno y será la utilizada en esta disertación es un análisis desde la totalidad dialéctica apoyándonos en elementos de la Teoría General de Sistemas (en adelante TGS). La TGS sostiene que todo, cosas, especies, ideas, sociedades, e incluso el MH son sistemas¹⁷⁰, que pueden considerarse abiertos o cerrados¹⁷¹. Estos funcionan como un todo. Por lo que, si una parte del sistema se modifica el sistema como un todo cambia¹⁷². Entonces, el sistema tiene que analizarse como un sistema completo y complejo¹⁷³.

Además, para incorporar la dimensión dialéctica a la TGS es necesario considerar el factor temporal, tomando en cuenta las configuraciones y procesos previos de cada sistema. En relación con las teorías, estas poseen una genealogía epistemológica específica; así, la genealogía epistemológica del MH muestra cómo el idealismo hegeliano influyó en su formulación inicial.

Para la construcción del juego de mesa serio es crucial considerar los juegos en los que se basa y que en este trabajo se tendrán que desarrollar varias versiones para llegar a la final. Y, usarlo como herramienta analítica del MH es importante tomar en cuenta las diferentes condiciones de inicio de los jugadores, las cuales pueden variar según las Cartas de cambio histórico disponibles, la experiencia previa en el juego o su conocimiento en economía. Estos aspectos reflejan las configuraciones iniciales heterogéneas y desiguales presentes entre distintas sociedades.

Continuando, las teorías en sí mismas pueden considerarse sistemas cerrados si no hay retroalimentación con su entorno, cuando son fijas y si le llegara a faltar una parte de la teoría no servirá para entender la realidad¹⁷⁴. Esto solo aplicaría a teorías que no están sujetas a la investigación. Ya que, las que sí lo están, son sistemas abiertos debido a que interactúan

¹⁷⁰ Los sistemas son un conjunto de elementos interrelacionados para lograr un fin. Estos funcionan como un todo.

¹⁷¹ La diferencia entre un sistema abierto y uno cerrado en que el primero recibe retroalimentación del exterior como parte de su proceso y el segundo no, solo interactúa con los elementos que lo conforman.

¹⁷² BERTALANFFY op. cit. p. 32.

¹⁷³ “el todo es más que la suma de sus partes”

¹⁷⁴ Cabe aclarar que una teoría, al ser estudiada y aplicada por el ser humano podría funcionar como un sistema abierto ya que tendría retroalimentación y sufriría modificaciones y hasta evoluciones.

con las o los investigadores y con la realidad y otras teorías por medio de ellas o ellos. Por lo que, sí tiene retroalimentación de su entorno y sí sufren modificaciones en el tiempo.

Por ejemplo, el MH es una teoría que de inicio no fue terminada por lo que ha estado en desarrollo desde ese momento, al igual que se ha visto influenciada por avances en la investigación en ciencias sociales. Esto se puede ver en las diferentes corrientes del MH, como el marxismo clásico que pone como elemento central a la economía o el postmarxismo que le da más énfasis a la parte ideológica-cultural.

Por el lado, de los juegos también pueden llegar a ser sistemas cerrados cuando no hay una persona que los juegue. Pero, cuando están siendo jugados, ya que interaccionan con los jugadores y su entorno, son un sistema abierto incluso se llegan a modificar las estructuras y reglas para adaptarse a su entorno. Esto sólo si estamos hablando de juegos en general. Para los juegos de mesa esto cambia, ya que si bien, interactúan con su entorno y con los jugadores y esto genera una gran cantidad de combinaciones están siempre en el marco de las reglas del juego y estas raras veces son modificadas por lo jugadores. Pero no deja de ser posible.

En el caso particular del juego de mesa serio de este proyecto, es un sistema abierto debido a que se desarrollará por medio de un modelo analógico del MH para sus análisis y enseñanza. Lo que implica que el juego de mesa serio se modificará con las condiciones de la teoría, por ejemplo, cada jugador que esté en la posición de gobernante de un Reino tendrá una ciudad y una colonia, esto representa la dicotomía entre ciudad y campo que plantea el MH, y además se modifica para ser adaptado a los jugadores, por ejemplo, en la cantidad de cartas de movimiento histórico, deben estar escritas en un lenguaje entendible para los estudiantes de preparatoria.

En conclusión, el juego de mesa serio y el MH son el mismo tipo de sistema y tienen estructuras similares por lo que es totalmente factible hacer una representación analógica del MH y así enseñarlo a alumnos de preparatoria y poder analizar su comportamiento en conjunto, no como elementos separados y atemporales.

2.4.3 La analogía

A pesar, de que las analogías son consideradas aparatos mecánicos o simples ejemplos para comprender la naturaleza de algo nuevo o complejo, son mucho más que eso. Hablando de tecnología, si bien, no son las únicas, hay digital y analógica. La digital es la que como su nombre lo dice, funciona a través de dígitos, la informática que funciona con unos y ceros¹⁷⁵. Las analógicas son representaciones de algo en una forma más pequeña o simple, por ejemplo, un reloj mecánico es una analogía del movimiento de rotación de la Tierra. Las analogías han sido utilizadas a lo largo de la historia para entender y representar procesos y cambio de manera entendible y moldeable para el ser humano.

Según el diccionario de la Real Academia Española la analogía como forma gramatical es “f. Gram. Semejanza formal entre los elementos lingüísticos que desempeñan igual función o tienen entre sí alguna coincidencia significativa”¹⁷⁶.

Como vemos, la analogía es un concepto muy utilizado en diferentes ramas del conocimiento, pero la que aquí nos interesa es el modelo analógico que expone Benigno Martín González González 2005 en su artículo “El modelo analógico como recurso didáctico en ciencias experimentales”¹⁷⁷ que a continuación se explicará.

Primeramente, tenemos dos ideas relacionadas, el modelo conceptual científico (teóricos) y el modelo mental de estos. Los primeros, son modelos sistematizados de ideas desarrolladas a través de un método, para ser socializados con la comunidad científica¹⁷⁸. Y el segundo, son constructos mentales de quien aprende los conceptos científicos. Este último es una herramienta fundamental para el aprendizaje de aquel. Entonces, el primero es el objeto de aprendizaje y el segundo que es la herramienta para aprenderlo.

Profundizaremos en el modelo conceptual. De principio, un concepto es la unidad más simple del conocimiento humano. No obstante, es una construcción o representación mental de la realidad. El modelo conceptual es una representación (como todo modelo) de

¹⁷⁵ O incluso un ábaco.

¹⁷⁶ Consulta en la página oficial del diccionario de la lengua española (<https://dle.rae.es/analogia>) el día 16 de diciembre del 2024.

¹⁷⁷ GONZÁLEZ, G., BENIGNO, M., “El modelo analógico como recurso didáctico en ciencias experimentales”, pp. 1-15.

¹⁷⁸ Ibid. p. 1.

un sistema compuesto por conceptos para representarlo, entenderlo, analizarlo, etcétera. En consecuencia, el modelo conceptual es una construcción puramente mental que no se encuentra en la realidad sensible.

En este punto cabe la pregunta, si el modelo conceptual y el modelo mental solo habitan en las mentes y en esencia son lo mismo ¿Para qué usar un modelo mental y no solamente el conceptual? Suena lógico pensar esto, se ahorraría un paso en el aprendizaje. La respuesta es que los modelos conceptuales, son construcciones teóricas y los modelos mentales son construcciones mentales a raíz de una comparación con algo de la vida cotidiana o información que ya tenga el aprendiente. Pero esta información debe ser susceptible de ser relacionada. Cuando se genera la relación le llamamos analogía. Aunado a esto, para Halford en González 2005 los modelos mentales son la base del funcionamiento de la mente humana, que permite el aprendizaje de conceptos abstractos¹⁷⁹.

A continuación, un ejemplo: en el campo de las matemáticas, las operaciones básicas son modelos conceptuales. Cuando yo estaba enseñándole a mis hijas a restar solían tener problemas para resta símbolos, como un 10 menos un 5. Ellas tenían una idea de que representaban esos números, pero cuando yo les decía que al 10 (símbolo diez) le quitaran el 5 (símbolo cinco) no lo entendían. Por lo que recurrí a una analogía, les puse 10 frijoles y les mostré que se le pueden quitar 5. Y así lo hicimos hasta que entendieron el modelo conceptual de una resta. Después de que dominaron esto lograron hacer restas en rectas numéricas donde solo hay símbolos.

Entonces, para lograr esto el enseñante tiene que realizar un diagnóstico del bagaje de los alumnos para hacer que se desarrollen las analogías entre el conocimiento nuevo y el que ya tiene y así hacer analogías pertinentes para ellos. Esto ocurre de la misma manera cuando un investigador está generando nuevos modelos conceptuales o los está relacionando con otros.

Ahora, nos enfrentamos a un problema. Cuando un modelo conceptual tiene una representación analógica clara o prácticamente perfecta en la vida cotidiana de los aprendientes (como en el ejemplo anterior) es fácil hacer la transición al modelo mental y

¹⁷⁹ HALFORD, G., EN GONZÁLEZ, G., BENIGNO, M., “El modelo analógico como recurso didáctico en ciencias experimentales”, p. 1

generar el aprendizaje significativo. Pero, cuando no hay analogías perfectas se complica la creación del modelo mental como es el caso de teorías complejas como el MH.

2.4.3.1 Análogo y tópico

Para resolver la problemática anterior se profundizará en lo que es una analogía. Esta se divide en dos partes, el “análogo” que es aquella cosa o situación que es parecida entre el modelo conceptual y lo conocido. Y el “tópico” que es la cosa, situación desconocida o modelo conceptual que se quiere aprender. Por lo tanto, un modelo analógico o analogía es cuando se transfieren características o se compara el análogo con el tópico. Esto permite que se tengan modelos de referencia para posteriores analogías y modelos mentales¹⁸⁰.

El razonamiento analógico es definido por Holyoak y Koh 1987 en González 2005 “como un proceso en el que, por transferencia de conocimiento a partir de una situación conocida (análogo), se genera conocimiento aplicable a una situación nueva (tópico).”¹⁸¹ Entonces, el análogo está compuesto por componentes, los atributos de estos y por nexos y sus características. En consecuencia, las peculiaridades de los componentes son superficiales y las de los nexos son estructurales.

Ahora bien, las analogías son comparaciones estructurales de los nexos entre el análogo y el tópico. De manera que no es necesario que una analogía sea perfecta en sus componentes superficiales, mientras sus nexos estructurales sean similares puede seguir ocurriendo la transferencia de información, produciendo los modelos mentales y por tanto el aprendizaje y la capacidad de analizar al tópico. En este trabajo el tópico es el MH. Entonces, el razonamiento analógico es el siguiente:

Se forma por dos procesos:

- 1) Acceso al análogo.
 - a. Representación mental del análogo y del tópico.

¹⁸⁰ González, op. cit. pp. 1-3.

¹⁸¹ HOLYOAK, KEITH, J., Y K. KOH EN GONZÁLEZ, G., BENIGNO, M., “El modelo analógico como recurso didáctico en ciencias experimentales”, p. 9.

- b. Búsqueda e identificación del análogo. Se tiene que comprender el análogo.
 - c. Recuperación del análogo.
 - d. Aceptación de la viabilidad de la relación analógica entre el análogo y el tópico.
- 2) Extrapolación o establecimiento de comparaciones entre la información relevante del análogo y del tópico.
- a. Descartar los atributos de los componentes superficiales.
 - b. Conservar los nexos estructurales entre componentes.
 - c. Decidir cuáles son los nexos estructurales relevantes.

El proceso de extrapolación análogo-tópico es fundamental para que el razonamiento analógico se complete debe ocurrir la transferencia de conocimiento por medio de la construcción de un modelo mental por el aprendiente.

Ahora bien, para el caso del MH no existe ningún análogo perfecto o parecido en la realidad sensible fuera de la sociedad misma, pero esta es en extremo compleja y el mismo MH es una abstracción de procesos históricos de ella. Para crear el análogo del MH hay dos alternativas: por un lado, utilizar los modelos mentales de los aprendientes y por el otro, crear el análogo por medio de un modelo físico de la teoría.

Para la primera, es necesario que los aprendientes ya hayan desarrollado modelos mentales del funcionamiento de la economía, política y cultura de una sociedad, además de otros procesos de cambio histórico de larga duración de una sociedad. Para a partir de ellos entender y analizar al MH. Esta alternativa es muy similar a la academia tradicional, y es muy tardada.

Para la segunda alternativa, que es la que se propone en este trabajo, es no buscar el análogo en la vida material o en los modelos mentales del aprendiente, sino crear el análogo por un medio conocido por los jóvenes: un modelo analógico del MH en forma de juego de mesa serio (en adelante Juego de Mesa Serio). A través de esta alternativa en el siguiente

capítulo se desarrollará la creación del Juego de Mesa Serio basándonos en los nexos estructurales del MH.

2.4.4 Conclusión: juego de mesa como herramienta de análisis del Materialismo

Histórico

En síntesis, tanto el Materialismo Histórico como cualquier juego de mesa presentan una doble estructura: componentes superficiales y nexos estructurales. Aunque ningún juego existente representa fielmente toda la estructura teórica del MH, es viable diseñar un modelo analógico que capture sus relaciones fundamentales. El Juego de Mesa Serio propuesto en este trabajo se construirá a partir de dichos nexos, permitiendo así su análisis y enseñanza desde una perspectiva sistémica y dialéctica. En el siguiente capítulo se presentarán sus reglas y componentes, concebidos para reflejar esta estructura teórica.

2.5 Conclusión: Capítulo 2

El presente capítulo ha explorado las bases teóricas y pedagógicas que fundamentan el uso del Juego de Mesa Serio como una herramienta para la enseñanza y el análisis de los procesos del cambio histórico en términos del MH. Primero, definimos que el juego que se desarrollará será un juego serio de mesa con características de competitividad, azar y reglas estructuradas para asimismo crear el espacio-tiempo propio del juego.

En segundo lugar, se expuso la motivación como herramienta pedagógica y elemento cohesionador para la creación de este espacio-tiempo. Por medio de la autonomía, competencia y el relacionarse. Estos factores pueden ser facilitados o dificultados por medio de estímulos contextuales y sociales que pueden venir tanto del interior como del exterior. Asimismo, es posible por medio de estos mismos factores incentivar que una desmotivación pueda pasar a ser una motivación más cercana al disfrute de la tarea.

Y, por último, se exploró al juego de mesa serio como herramienta de análisis. En ella se determinó que el método de análisis que se utilizará en este proyecto será un análisis sistémico dialéctico para el proceso de cambio histórico desde la perspectiva del MH. En este se aborda que el análisis se debe hacer desde las relaciones que componen la teoría como una totalidad y los procesos para que este sistema se modifique en el tiempo. Lo anterior no solo

se deja como una opción teórica, sino que se desarrolla la posibilidad de crear una analogía del proceso de cambio histórico por medio de un Juego de Mesa Serio para su análisis en conjunto y en movimiento.

Lo fundamental es que para la creación de la analogía no es suficiente solo con tomar los elementos y colocarlos en un tablero de juego. Es necesario que el propio juego genere un espacio de interacción en el que los jugadores salgan de su vida cotidiana y tomen el papel de jefes de estado de sociedades en el periodo feudal que se acercan al capitalismo. Para ello el juego no solo es compatible, sino necesario para la creación de este espacio-tiempo propio o la ficción en la que las interacciones del cambio histórico se reproducirán.

Para lograr lo anterior, en el siguiente capítulo se creará y se aplicará el Juego de Mesa Serio del proceso de cambio histórico desde el Materialismo Histórico. Para así mismo, validar su capacidad pedagógica y analítica de este tipo de procesos complejos.

Capítulo 3: Textus

3.1 Creación de Juego Serio de Mesa: Textus

El nombre “Textus” se eligió porque significa tejido en latín. Esto hace alusión al tejido social que se crea con las diferentes configuraciones históricas de las tres instancias que plantea el MH. El juego busca replicar las dinámicas internacionales durante el cambio de feudalismo a capitalismo. Como este periodo abarca varios siglos y como se explicó en el capítulo uno, no hay cortes abruptos entre uno y otro, por lo que se hará la analogía solo del proceso de conformación del Estado moderno.

Textus se juega con cinco jugadores. Cuatro toman el papel de reinos y uno el de comerciantes. Cada Reino consta de una ciudad y una colina y los jugadores deben llevar su sociedad del feudalismo al Estado moderno. El feudalismo es un modo de producción que existió principalmente en Europa entre la edad media y moderna. Este se caracterizó en:

Modo de producción	Feudal	
	Relación en el trabajo de la tierra	Relación gremial
Lugar	Campo	Ciudad
Relación en la producción	Patriarcal	Patriarcal entre oficiales y maestros
Poseedores	Nobleza	Agrupación de artesanos
Tipo de propiedad	Propiedad territorial	Capital natural
Grado de especialización	Alta especialización	Alta especialización
División del trabajo global	Físico e intelectual	
División del trabajo en cada área	Nula	Nula, el productor era el vendedor
División de la producción	Nula	Nula
Tipos de productos	Básicos, materias primas	Alta calidad
Medios de trabajo	Herramientas	Herramientas
Área de intercambios	Local	Local
Movilidad	A la ciudad como jornaleros	Nula dentro de los gremios

Fuente: Creación propia.
Fuente. MARX, CARLOS Y FEDERICO ENGELS, “*La ideología alemana*”, pp. 23-62.

Después, entre el feudalismo y capitalismo hay otro modo de producción de transición apoyado por el comercio marítimo entre reinos y las colonias al generar el capital comercial. Este tiene tanto características feudales como capitalistas:

	Relación preindustrial
Relación en la producción	Monetaria entre el trabajador y el capitalista
Poseedores	Capitalistas
Tipo de propiedad	Capital comercial
Grado de especialización	Baja especialización
División del trabajo global	Físico, intelectual y cada país se especializaba en algún grupo de manufacturas principalmente
División del trabajo en cada área	1. Producción /2. Comercialización /3. Administración
División de la producción	Se tercerizan algunos productos
Tipos de productos	Manufacturas de calidad suficiente
Medios de trabajo	Maquinas-objeto
Lugar	Ciudad
Área de intercambios	Mundial
Movilidad	Mucha del campo a las manufactureras en las ciudades
Fuente: Creación propia. Fuente. MARX, CARLOS Y FEDERICO ENGELS, “ <i>La ideología alemana</i> ”, pp. 23-62.	

Para que los jugadores lleven sus sociedades al capitalismo es necesario generar el Estado moderno al desarrollar las cartas de Estado moderno capitalista. Estas son Ejércitos nacionales, la Gran industria, la Constitución y el Liberalismo. Estas cartas son los principales factores que generaron el Estado moderno.

El desarrollo de Textus conllevó un proceso de investigación; prueba y error para llegar a una analogía que pudiera ser jugada por alumnos de preparatoria en talleres en menos de dos horas. Para este propósito se utilizaron como referencia otros juegos de mesa

populares de tipo eurogames¹⁸². Los juegos que fueron las principales influencias fueron: Catan de la marca Devir, Seven Wonders de la marca Repos Production y Risk de la marca Hasbro.

3.2 Creación de la analogía

Para crear la analogía del MH en un Juego de Mesa Serio fue necesario considerar los factores planteados en el primer capítulo que son: el periodo histórico, la dicotomía ciudad-campo, las tres instancias del MH (económica, política y cultural) y los elementos estabilizadores y disolventes. Si bien ya se ha mencionado el carácter de la totalidad dialéctica en el MH y así mismo en la analogía que se desarrollará a continuación, por fines explicativos se expondrán los factores anteriormente mencionados de forma aislada.

Primeramente, el periodo histórico seleccionado fue el del cambio de feudalismo a capitalismo en Europa o la creación del Estado moderno¹⁸³. Que constaría de finales del siglo XVIII y principios del XIX. Esto debido a que la teoría principalmente fue desarrollada para la historia de Europa¹⁸⁴. Además de que este periodo es tocado por el plan de estudios de la prepa en la que aplicará el modelo.

Continuando, la dicotomía ciudad-campo. En este periodo existieron reinos y colonias en el juego de mesa se plantearon cuatro reinos feudales en Europa vinculados con cuatro colonias alrededor del mundo (las trece colonias, la nueva España, África y la India). Además, de un grupo de Comerciantes junto con la Banca comercial que se ubicó en la zona de Filipinas. Esta dicotomía de ciudad-campo se representa en la de reino-colonia. En este caso la ciudad es el Reino y el campo es la colonia. Esta dicotomía es importante ya que históricamente y según el MH cada una tenía actividades distintas pero complementarias.

¹⁸² Estos son caracterizados por centrarse más en las mecánicas que en la estética, el desarrollo del juego suele estar más dirigido al desarrollo de las mecánicas de como generar recursos, conseguir objetivos o ganar puntos, que a la lucha directa entre los jugadores. Además, incentiva la interacción social y por lo general no se saca del juego a ningún jugador.

¹⁸³ Existieron elementos del capitalismo que se fueron formando desde más de 400 años antes. Como se mencionó en el capítulo uno no es un cambio abrupto sino traslapado y paulatino.

¹⁸⁴ Sin dejar de mencionar que el propio Marx desarrollo variantes del comunismo primitivo para sociedades de otros lugares del mundo. Por ejemplo, el modo asiático o el despótico tributario.

Por un lado, en la ciudad estaba la mano de obra más especializada con un sistema de producción basado en conocimientos herméticos transmitidos familiarmente por lo que en el juego ahí se ubican los Gremios. Y por el otro, en el campo se ubicaba la mano de obra menos especializada encargada de la producción primaria, así que en el juego esta producción es representada por Señoríos y estará ubicada en las colonias. Por el lado, de los comerciantes. Este rol cumple con la función de la Banca comercial para representar la formación de los bancos, el uso de las letras de cambio y la expansión del uso del crédito en este periodo.

Por otro lado, las tres instancias del materialismo histórico. Estas tres se ven representadas como piezas en cada Reino y a su vez en cada colonia, además de en las acciones y dinámicas. La instancia económica, en el Reino se representa en forma del Gremio y produce medios de producción; en la Colonia se muestran como Señoríos, estos producen oro y recursos naturales; los Comerciantes son la representación de la creación del capital comercial; la Banca comercial representa la capacidad de crédito; las Rutas comerciales además de conectar sociedades para la guerra también facilitan el comercio y por ultimo hay Cartas de cambio histórico como el ferrocarril que otorgan preferencia en el comercio.

La instancia cultural, en el Reino se representa con la Catedral y esta legitima la identidad y propiedad del territorio; en la Colonia se expresa como una Iglesia y tiene la misma función; los Comerciantes no tienen esta estructura ya que su relación con la población es transaccional o por poder militar; y en las Cartas de cambio histórico se ve representada en combinación con otras instancias en algunas como la separación Iglesia Estado.

La instancia política, en el Reino se representa con el Palacio, este representa la centralización del poder y la clase apoderada; en la Colonia se muestra como un Ejército, este es el poder coercitivo sobre la sociedad; los Comerciantes también pueden tener Ejércitos para el control territorial; y en las Cartas de cambio histórico hay cartas centradas en los cambios políticos como la creación del sistema democrático.

Y, por último, los elementos disolventes y estabilizadores. Los disolventes se ven representados en las cartas de externalidades y conflicto interno, en las guerras, la ineficiente administración de recursos o en las negociaciones asimétricas que los jugadores pueden

llevar a cabo. Por el lado de las Cartas de cambio histórico la carta de revolución cumple esta función.

Los elementos estabilizadores se reflejan principalmente por las decisiones de los jugadores. Estos pueden desarrollar una carta de cambio histórico, construir una estructura de las tres instancias, conectar sus sociedades por medio de Rutas comerciales o desarrollar alianzas con otros jugadores para estabilizar sus sociedades. Si bien estas decisiones pueden tener un carácter político, dado que los jugadores cumplen la función de gestores públicos, también pueden dirigirse a cualquiera de las tres instancias.

Por otro lado, otro elemento importante para el desarrollo de la analogía en el tema de la gestión pública de la producción por lo que el proceso del turno, se creó a partir de los determinantes del PIB¹⁸⁵ por el lado del gasto: consumo de las familias, inversión, gasto de gobierno, exportaciones e importaciones. Dentro de la analogía el consumo y el gasto de gobierno se fusionan en la etapa de gasto que representa los recursos usados en el ciclo productivo por toda la población.

La inversión es la etapa en la que los jugadores, o bien construyen alguna estructura, Rutas comerciales o exploran un nuevo territorio, o bien desarrollan una Carta de cambio histórico. Las exportaciones e importaciones, constituyen el momento en el que se comercia o se gestionan los préstamos, ya sea su solicitud o pago.

3.2.1 El manual

Para la creación del manual de juego se utilizó como referencia el manual de Catan y Seven Wonders, además se analizó el del Tzolk'in¹⁸⁶. Si bien cada manual de juego tiene sus particularidades estos presentan algunos elementos en común. Estos se presentan como las siguientes secciones:

¹⁸⁵ PIB: producto interno bruto.

¹⁸⁶ Este es un juego de mesa distribuido por la marca Devir, En este se desarrollan estrategias para la gestión de buscando el favor de los dioses en medio de los ciclos del calendario maya.

- Elementos del juego: se muestran y se suelen contar todos los elementos que vienen dentro de la caja del juego.
- Preparación o Setup: se enseña cómo se debe armar el tablero y distribuir todos los elementos.
- Resumen del juego o Gameplay:
 - Desarrollo del juego:
 - Pasos del turno o acciones
 - Pasos de la ronda
 - Fin de la partida
- Aclaraciones, casos espaciales: en esta sección puede aparecer un resumen detallado de una partida, configuraciones con diferentes jugadores, diferentes configuraciones de juego, explicaciones por elemento, entre otros casos.

Así mismo para la creación del manual y las dinámicas es importante tener en cuenta los pasos del turno y las acciones posibles. En el caso de Catan tienen un turno de tres pasos (producción, comerciar y construir). La producción conlleva una acción (tirar los dados y tomar los recursos), el comercial tiene dos acciones posibles (intercambia cartas con otro jugador o con el banco) y construir asume cuatro acciones posibles (construir caminos, poblados, ciudades o comprar cartas de desarrollo).

En el caso de Textus se mezcló la ronda con el turno, la ronda conlleva las externalidades o conflicto interno, el turno y las revoluciones. Para el desarrollo del juego cada jugador toma una externalidad y la aplica. Después, todos siguen el primer paso del turno. Luego, todos realizan el segundo. Y así consecutivamente hasta resolver las revoluciones. Esto porque en la realidad cada sociedad experimenta sus propias externalidades y al mismo tiempo esto ayuda a que ningún jugador tenga ventaja por el orden del turno.

3.2.1.1 Proceso del turno

Para la creación del turno, se tomaron los factores determinantes del PIB. La secuencia del turno es la siguiente, producción, inversión, comercio, socialización, gasto, guerras y cambio de cartas. A continuación, se explicará cada uno:

1. Producción: está determinada por la cantidad de Señoríos en las colonias y por el Gremio. Esto es una analogía de la producción en la época feudal que se basaba en producción primaria por un lado y producción de bienes manufacturados por el otro.
2. Inversión: construir una estructura, una ruta, explorar una loseta y desarrollo de Cartas de cambio histórico. Esto representa la inversión pública en infraestructura, exploración (este era de suma importancia en la época feudal), en educación e investigación.
3. Comercio: es el intercambio de recursos por medio de las Rutas comerciales.
4. Socialización: es el compartir el efecto de las Cartas de cambio histórico con otros jugadores. Esto es la representación del efecto del intercambio comercial y de la migración.
5. Gasto: es el pago por lo consumido por las familias y el sector público. En este se combinó el consumo y el gasto público.
6. Guerra: es cuando los jugadores entran en una batalla militar enfrentando los Ejércitos. Esto representa la violencia física que plantea el MH. Los otros tipos de violencia como la amenaza de bancarrota, la violencia económica o la excomunión religiosa se desarrollan en las dinámicas del juego.
7. Cambio de cartas: al principio del juego se reparten todas las cartas de crecimiento y al final de cada turno se entregan a otro jugador. Esto representa el desarrollo de la investigación en una sociedad y apoya al aprendizaje de cada una.

3.2.2 Elementos de juego

Los elementos de Textus son estructuras, recursos, elementos de comercio y losetas. El Reino en Textus se divide en ciudad y colonia. Esto surge de la dicotomía ciudad y campo que plantea el MH. Partiendo de lo anterior, durante el feudalismo la producción y la sociedad se dividió en dos por un lado la ciudad donde se encontraba el principal foco del gobierno y la producción especializada. Mientras que en el campo o colonias se destinaba la producción primaria.

Las estructuras en Textus, son las principales formas de organización feudal. Esta se divide en Ciudad y Colonia. En la ciudad se encuentran el Palacio, la Catedral y el Gremio representando el núcleo del poder político e ideológico, el refugio de las clases apoderadas y la producción gremial. Por el lado de la colonia, se encuentran el Señorío, la Iglesia y el Ejército. Estas fueron la principal organización productiva, la forma más cercana de difusión de la ideología y el medio coercitivo de control territorial y social, respectivamente.

Los recursos como producto de la producción primaria son Oro y Recursos naturales (en el MH son la materia prima, materia bruta y materia auxiliar¹⁸⁷) y de la producción gremial son los Medios de producción. El Oro representa la producción de minerales y la acumulación de metales preciosos. Los recursos naturales engloban la producción de alimentos, derivados como las pieles o la grasa y los otros recursos naturales como la madera. Y los Medios de producción simbolizan todo lo necesario para la producción, los bienes manufacturados y los servicios.

Los elementos de comercio en Textus son los barcos, carretas y las Rutas comerciales marítimas y terrestres. Estos representan la simulación de lo necesario para el comercio y el costo en aquella época. Por ello, son de suma importancia, constituyeron el germen del capital comercial y, a su vez, del capitalismo.

Las losetas son las representaciones del territorio controlado por una sociedad en los principales focos de recursos naturales. Esto al mismo tiempo representa lo que ocurrió en la

¹⁸⁷ La materia bruta son los elementos extraídos de la naturaleza sin modificación para la producción. La materia prima es la materia bruta modificada y lista para ser usada en la producción. Y materia auxiliar es la materia prima que se desgasta para la producción por ejemplo la grasa para las máquinas.

historia, ya que como sucedió en la Nueva España no se conquistó la totalidad del territorio solo puntos focales.

3.2.2.1 Tablero

El tablero es un mapamundi en el que los continentes fueron divididos por biomas por la relevancia de la extracción de los recursos naturales y su ubicación. Este tiene la finalidad de ser una analogía del terreno donde se desarrolla el MH. Recordemos que el MH es un sistema teórico que pretende explicar el desarrollo histórico de toda la humanidad en un sistema llamado plantea tierra.

Este si bien en la realidad es un sistema abierto ya que tiene interacción con la luna, el sol y otros elementos del universo en la analogía que se propone es un tablero restringido por sus límites materiales, las reglas de juego y los propios jugadores. Entonces, con el fin de que la analogía sea clara se dejaron de lado los factores de fuera del planeta como el día, la noche, las temporadas del año, etc.

El mapa se creó utilizando como base un mapa vectorizado obtenido bajo la licencia gratuita en la página Vecteezy.com¹⁸⁸. Este fue modificado en el programa Illustrator de Adobe. Se modificaron la disposición de los territorios, los colores, las proporciones, el diseño de letras, además de que se agregaron otros elementos. Todo esto con base a lo siguiente.

Por el lado de los biomas y la distribución de los recursos. Los biomas fueron consultados de la página del portal académico CCH de la Universidad Nacional Autónoma de México¹⁸⁹. En este se muestran nueve biomas que son: tundra, taiga, bosque templado lluvioso, bosque caduco templado, pastizal, chaparral, desierto, sabana y selva. Estos se representaron con los siguientes colores: blanco para la tundra y taiga; una gama de tres tonos de amarillos para desierto, sabana, y chaparral y taiga; y otra gama de tres tonos de verde para selva, bosque caduco templado y bosque templado lluvioso.

¹⁸⁸https://es.vecteezy.com/?utm_source=vecteezy-download&utm_medium=license-info-pdf&utm_campaign=license-info-document

¹⁸⁹ <https://el.portalacademico.cch.unam.mx/alumno/biologia2/unidad2/estructuraEcosistema/biomas>

Los sitios de producción primaria en la versión final del tablero se dividieron en los 17 lugares de mayor explotación minera y agrícola del mundo. Esto fue consultado del mapa digital creado por el geógrafo y director de la revista digital Cartografo.CL chileno Gabriel Hernan Moraga Gormaz¹⁹⁰. Estos lugares son los siguientes: Mina Boddington en Perth, Australia Occidental; Mina Carajás en Pará, Brasil; Mina Grasberg-Cooper en Papúa, Indonesia; Mina Kiruna en Laponia, Suecia; Mina Mir en República de Sajá, Rusia; Mina Mponeng en Gauteng, Sudáfrica; Mina Morenci en Arizona, Estados Unidos; Mina Muruntau en Navoly, Uzbekistán; Mina Red Dog en Alaska, Estados Unidos; Mina Escondida en Antofagasta, Chile; y Mina Zaldívar en Antofagasta, Chile.

Las formaciones acuíferas son los cinco océanos y los siguientes ríos: En América del norte, Misisipi, Colorado, Bravo, Balsas, Lerma, Mackenzie, Yukon y San Lorenzo; en Sudamérica, San Francisco, Orinoco, Uruguay, Paraná, Paraguay y Amazonas; en Europa, Danubio, Volga, Tejo, Támesis y Sena; en África, Nilo, Limpopo, Congo, Níger, Zambeze; en Asia, Jordán, Lena, Obi, Amur, Yangtsé, Ganges, Brahmaputra, Indo, Tigris y Éufrates; y en Australia, Murray y Darling.

El propósito de los biomas, áreas de producción y ríos es que los jugadores puedan identificar cuáles han sido de las principales áreas de los asentamientos humanos durante la historia. Esto debido al clima, a la riqueza de recursos o las comunicaciones en cada territorio. Por otro lado, se añadió un área de socialización, para que los jugadores puedan compartir los efectos de las cartas de cambio histórico.

Así mismo, el tablero se dividió en hexágonos para que los jugadores tuvieran la libertad de moverse en seis direcciones. Otro motivo de esta figura es que esta es la figura óptima para llenar un espacio y que, al estar configurada como patrón es la única en la que los centros de cada una de las figuras están a la misma distancia. Esto último es importante por el uso de las Rutas comerciales que tienen una longitud específica y con estas figuras pueden conectarlas entre los hexágonos.

¹⁹⁰ <https://storymaps.arcgis.com/stories/f29eefb3306742f282babba825c3b655>

3.2.2.2 Cartas de cambio histórico

Las Cartas de cambio histórico representan elementos que restablecen o reorganizan el tejido social. Por ejemplo, las innovaciones tecnológicas, sistemas de organización social y productiva, nuevas formas de pensamiento filosófico y político, etc. Generalmente se piensa que estas son solo tecnológicas, pero en realidad pueden ser organizaciones sociales, eventos nodales como una revolución, desarrollo del pensamiento filosófico o las propias tecnológicas.

Para explicar esto además de lo mostrado en el capítulo uno con los elementos estabilizadores y disolventes es necesario explicar lo que en economía de la empresa se le conoce como integración vertical y horizontal. La integración vertical es la integración de actividades nuevas relacionadas con un producto o servicio dentro de la misma cadena de valor¹⁹¹. Mientras que la horizontal es la incorporación de elementos de cadena de valor adyacentes¹⁹².

Lo anterior aplicado a nivel social y en el contexto de las Cartas de cambio histórico implica que un cambio o integración social a nivel vertical es una modificación ya sea para profundizar, mejorar, destruir, enriquecer en la misma línea del evento, tecnología, forma de organización, o en este contexto de la Carta de cambio histórico, por ejemplo, la integración vertical de los molinos de yugo sería la máquina de vapor.

En cambio, la integración social a nivel horizontal sería la incorporación, desarrollo, eliminación, entrelazamiento social de un evento, tecnología, forma de organización, o en el contexto de las Cartas de cambio histórico con otra de estas. Por ejemplo, el desarrollo de la filosofía, la ciencia moderna, la difusión de la ciencia y un contexto de cambio político dan lugar a la ilustración.

Esto no quiere decir que cada cambio en la historia sea vertical u horizontal. Los cambios suelen ser en ambos sentidos. En un contexto de un sistema complejo del cambio histórico de una sociedad se deben ver ambas dimensiones al mismo tiempo. Como lo es en

¹⁹¹ La cadena de valor es todo lo que ocurre e interviene en la producción de un producto o desarrollo de un servicio. Esta va desde la producción de las materias primas hasta el momento en el que llega al consumidor final. Las empresas suelen estar especializadas solo en una sección de esta cadena.

¹⁹² TAMAYO, MERY, P., Y JUAN, D., PIÑEROS, “*Formas de integración de las empresas*”, pp. 33-38.

la construcción del Estado moderno, en el que fueron necesarios tanto avances tecnológicos como la gran industria, así como, la creación de una constitución (generada con ideas ilustradas e identidad nacional), al igual que la creación de Ejércitos nacionales (apoyados de la identidad nacional, desarrollo armamentístico y un marco jurídico). Y, por último, del liberalismo (que a su vez surgió de la ilustración, del sistema democrático y de la literatura filosófica)¹⁹³.

Por otro lado, la integración vertical y horizontal en este trabajo se debe ver ligada a los factores disolventes y estabilizadores que plantea el MH. De esta forma, a las cartas de las que venimos hablando y estos procesos serán mejor entendidos ya que de esta forma se puede observar en qué dirección se mueve la disolución o estabilización del tejido social.

Por lo tanto, las Cartas de cambio histórico¹⁹⁴ representan estas integraciones y desintegraciones verticales y horizontales de los factores más representativos que generaron el movimiento histórico. Y, al mismo tiempo cumplen con la función de ser elementos que estructuran el tejido social y no solo de cambio o estabilización. Así como lo es el sistema democrático, identidad nacional o las propias cartas de Estado moderno que se aclararán a continuación.

3.2.2.3 Cartas de Estado moderno

Las cartas de Estado moderno si bien pueden ser cartas de cambio histórico, estas además de ser algunos de los factores principales que generaron el cambio también son las principales estructuras sociales con las que se construyó un estado nación. Además de esto, estas cartas funcionan como el punto para finalizar el juego ya que en ese momento ya estarían entrando plenamente al capitalismo.

¹⁹³ Si bien los factores antes mencionados no fueron los únicos se exponen como algunos de los factores más representativos. A demás de que son ejemplos de las cartas de cambios histórico que se desarrollaron en la versión final de Textus.

¹⁹⁴ Estas cartas fueron creadas a partir de la informa extraída de los libros y artículos siguientes: “El mito de la máquina: Técnica y evolución humana”, “Técnica y civilización” de Lewis Mumfordy “Ingenios hidráulicos históricos molinos, batanes y perrerías” de Gonzalo Morís Menéndez Valdés.

3.2.2.4 Cartas de externalidades

La externalidad es un concepto utilizado en la microeconomía. Este se refiere a una situación que ocurre cuando la actividad de una persona afecta a una tercera y esta afectación no se le compensa¹⁹⁵. Estas pueden ser positivas o negativas. Este concepto se puede extrapolar al contexto de este trabajo como cualquier situación que le ocurre a una sociedad que puede beneficiar o perjudicar sobre la que no se tiene control y por la que no será compensada.

En Textus las externalidades son fundamentales para representar las situaciones no previstas que le ocurren a una sociedad. Es claro que a lo largo de la historia los gestores públicos no han tenido control de todo. En Textus estas son de dos tipos, el primero, son cuestiones de tipo climática, guerras en otras sociedades, bloqueos comerciales, plagas, pandemias, etcétera.

El segundo tipo, son conflictos internos, si bien estos no vienen del exterior la gestión de una sociedad puede traer efectos no deseados en el interior como hambrunas, crisis hospitalarias, radicalización religiosa, desconfianza en el gobierno, migración masiva, revueltas campesinas, etcétera.

Las externalidades negativas en la historia han sido cotidianas y se pueden considerar elementos disolventes. Por lo que en la estructura del juego son fundamentales para el desarrollo de la analogía. Además de que por el lado de la narrativa esto presenta mayor riesgo para los jugadores por lo que lo hace más interesante y divertido. A continuación, se explicará esto.

3.2.3 Estructura narrativa

La narrativa de Textus se desarrolló con base en lo enseñado en el taller sobre estructura narrativa, “Storytelling para guionistas” impartido por el editor y guionista de cine mexicano Rodrigo Zozaya Mac Gregor. Esta estructura está compuesta por los siguientes elementos:

¹⁹⁵ MANKIW, NICHOLAS, G., “*Principios de Economía*”, p.196

- Argumento:
 - “TEXTUS” es un Juego de Mesa Serio que busca analizar y enseñar los cambios de sistema de producción según el materialismo histórico a estudiantes de preparatoria. El objetivo del juego es simular el cambio histórico del feudalismo al capitalismo por medio de las tres instancias del materialismo histórico: la económica, política y cultural, en medio de elementos disolventes y estabilizadores. El juego termina cuando una persona desarrolla el Estado moderno. Al final del juego se cuentan todas las Cartas de cambio histórico socializadas por cada jugador (estos valen dos puntos) y todas las crisis resueltas en cada turno (estas valen un punto) y gana el que tiene más puntos.
- Tema:
 - Crecimiento y movimiento histórico, económico y social.
- Argumento moral:
 - El movimiento y desarrollo histórico, económico y social no es lineal. Tiene saltos, retrocesos y variantes. No siempre el cambio y el desarrollo nos va a gustar o le va a convenir a todos.
- Premisa:
 - Una sociedad se modifica por estabilización y desorden. El cambio no es uniforme ni ocurre en toda la sociedad al mismo tiempo.
- Meta_
 - Generar cambios en su sociedad para llegar al estado antes de que otro lo consiga.
- Meta particular:
 - Opción 1: gana el juego el que llega primero al capitalismo.
 - Opción 3: gana el juego el que tenga más puntos de victoria.
 - Opción 4: gana el juego quien tenga más influencia.
 - Opción 5: gana el juego quien tome control de todas las colonias.
- Meta general:
 - Experimentar una simulación del cambio histórico del feudalismo al capitalismo.

- Lo que el jugador quiere:
 - Que su sociedad se desarrolle.
- Lo que el jugador necesita:
 - Aprender que hay varias formas de desarrollo social y que los cambios se dan por ciclos de estabilización y desestabilización.
- Conflicto:
 - Interno: (son las modificaciones de las condiciones internas de cada sociedad). Cada jugador contara con condiciones distintas de inicio.
 - Conflicto Int. 1: desestabilización de la sociedad.
 - Conflicto Int. 2: pérdida de recursos.
 - Conflicto Int. 3: pérdida de población.
 - Conflicto Int. 4: exceso de población.
 - Conflicto Int. 5: falta de territorio.
 - Conflicto Int. 6: pérdida de territorio.
 - Conflicto Int. 7: pérdida de tecnología.
 - Conflicto Int. 8: pérdida de estructuras.
 - Personal: Los otros jugadores.
 - Conflicto Per. 1: adquisición de recursos.
 - Conflicto Per. 2: ventaja comparativa y relativa.
 - Conflicto Per. 3: guerra.
 - Conflicto Per. 4: conflictos diplomáticos.
 - Externo: (Son los conflictos que no dependen de otra persona). A cada jugador le tocará una carta de externalidad diferente.
 - Conflicto Ext. 1: la sociedad vs la naturaleza.
 - Conflicto Ext. 2: depreciación de algún recurso.
 - Conflicto Ext. 3: contradicciones sistemáticas.
 - Conflicto Ext. 4: Bloqueos.
- ¿Qué está en juego?
 - Perder o ganar la partida.

- Tener la sociedad con peores condiciones con respecto a los demás y por lo tanto ser más vulnerable a ataques o a las externalidades.
- Trama.
 - La sociedad contra lo inesperado (una fuerza antagónica).

La narrativa en un Juego Serio de Mesa no solo es para el entretenimiento (esto sin dejar de lado que ayuda en este aspecto), es para la creación de la simulación y para generar autodeterminación. Por el lado de la simulación, esta ayuda a contextualizar las dinámicas y acciones de juego de Textus en el cambio de feudalismo a capitalismo. Y además fomenta la autodeterminación, al crear un entorno inmersivo, emocionante y acompañado en el que los jugadores explorarán las etapas del juego y facilitará la adquisición de conocimientos de este proceso.

La narrativa de una historia al igual que la de un juego se divide en tres actos. El primero, es cuando se presenta el mundo ordinario del protagonista, en Textus es el primer turno en el que los jugadores (protagonistas) conocen el juego y comienzan a aprender a jugarlo.

El segundo acto, es cuando el protagonista sale del mundo ordinario y se presenta el conflicto o la crisis, en el juego es cuando los jugadores se enfrentan a las externalidades y entre ellos. Al final de este acto e iniciando el tercero es cuando ocurre el clímax, en Textus es en el momento en el que todos los jugadores crearon Rutas comerciales y tienen la posibilidad de entrar en conflicto.

El tercer acto, es la conclusión de la historia, en el juego esta parte es cuando se desarrolla el Estado moderno o bien cuando se terminan las posibilidades como cuando un jugador o una alianza acaban con los demás. En este punto es cuando los jugadores ya experimentaron la simulación del cambio histórico.

3.2.3.1 Conflicto y autodeterminación

Como se explicó en el capítulo anterior, la TAD plantea que la motivación intrínseca se incentiva o disminuye según se satisfagan las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y el relacionarse. En Textus esto se fomenta por medio del conflicto narrativo y lúdico. Esto lo hace entretenido, estimulante y eficaz como herramienta pedagógica para la enseñanza del proceso de cambio histórico según el MH.

Abordando el tema, ¿Qué hace entretenido y atractivo al juego o a cualquier narrativa? Sobre este aspecto se ha discutido ampliamente. Entre los elementos destacados se encuentran que sea: técnicamente impresionante (el riesgo de esto es que es efímero), muy humano, una experiencia estética, significativo para el jugador, o que tenga conflicto y tensión¹⁹⁶.

El conflicto narrativo es el eje dramático que mueve y articula la progresión de una narrativa. En Textus es llegar al Estado moderno mientras ocurren obstáculos internos y externos. Por otro lado, el conflicto lúdico son todas las mecánicas del juego que generan obstáculos para alcanzar el objetivo: competencia por los recursos, enfrentamientos con los otros jugadores y las externalidades. En este trabajo, ambos serán abordados como un solo fenómeno, dado que el conflicto lúdico es una manifestación concreta del narrativo dentro de la experiencia de juego.

El conflicto y la tensión narrativa y lúdica aplicada es la tensión que se mueve entre lo que el jugador quiere y lo que evita que lo consiga. Esto se vincula con la TAD mediante la autonomía al tomar decisiones para resolver los conflictos, la competencia al ir resolviendo los conflictos que incrementan gradualmente y el relacionarse por medio de la interacción con los otros jugadores. Al combinarse estas tres permiten la transición de la desmotivación hacia la motivación intrínseca¹⁹⁷.

¹⁹⁶ Estas ideas fueron desarrolladas partiendo del taller “Storytelling para guionistas” impartido por Rodrigo Zozaya Mac Gregor, el taller “Producción de guion cinematográfico” impartido por el guionista Miguel Ángel Sola y estudios profesionales de fotografía.

¹⁹⁷ Cabe destacar que la motivación no necesariamente funciona igual en todos los públicos. Habrá alguno que no se motivarán. Esto se debe asumir desde el diseño del juego y del desarrollo del taller.

En este proyecto lo que el jugador quiere es ganar generando el Estado moderno, controlando la mayor cantidad de territorio posible por medio de la guerra o por la influencia cultural. Lo que lo evita son tres aspectos distintos. Uno, el conflicto interno o lo que les ocurre dentro de cada sociedad. Dos, el conflicto personal, será la discrepancia entre los jugadores por las cartas, control territorial o guerra. Y tres, el conflicto externo, que son las externalidades.

Estos tres niveles de conflicto al incorporarse a la estructura narrativa y lúdica, fortalecen la autodeterminación de los jugadores. En consecuencia, se consolida el espacio-tiempo del juego, los jugadores se involucran activamente a la simulación, para así promover un espacio de aprendizaje experiencial y reflexión crítica respecto al cambio histórico según el MH.

3.3 Versiones de Textus

3.3.1 Textus primera versión

Para el desarrollo de este apartado seguiremos la estructura del apartado “Creación de la analogía” y se agregará un apartado de modificaciones y aprendizajes. A continuación, se presentará la siguiente secuencia: diseño y construcción de los elementos del juego, manual, elementos, tablero, cartas de crecimiento, Carta de Estado moderno, externalidades, cambios y aprendizajes.

3.3.1.1 Construcción y diseño

Para el diseño y la construcción de las cartas de crecimiento, la Carta de Estado moderno y la tabla de externalidades se utilizó Excel, se imprimieron en papel bond en una impresora multifuncional; para las estructuras y la población se recortaron cuadros cartón de dos por dos centímetros y se les escribió el nombre con plumones de colores, con el propósito de acomodarlos en las esquinas de los hexágonos del tablero de juego; para los recursos se hicieron con hexágonos cartón y plumones; y para tablero se utilizó Illustrator y se imprimió en papel bond de 90x65 cm en un plóter.

En esta versión del juego el nombre determinado fue “Crónicas del tejido social: relatos del Materialismo Histórico”. En vez de un manual se optó por una explicación oral del expositor en la que además de enseñar a jugar se explicó el propósito, la construcción y fundamento teórico de cada elemento, dinámica y regla de juego.

3.3.1.2 Proceso del turno

El proceso del turno se desarrolló basándose en los determinantes del PIB. Este constaba de los siguientes seis pasos: Primero, socializar una carta de crecimiento (en otras palabras, compartir el efecto de la carta con otro jugador). Segundo, aplicar las externalidades (por medio de su respectiva tabla). Tercero, trabajo y producción (se englobaban los nacimientos de la población y la producción). Cuarto, consumo y gasto (se pagaba un recurso por cada población y un oro por cada estructura en su civilización). Quinto, inversión (se podía construir o comprar cartas de crecimiento). Y sexto, exploración (cuando se comerciaba o se entraba en guerra).

Proceso del turno			$PIB = C + I + G + X - M$ C=Consumo I=Inversión G=Gasto X=Exportaciones M=Importaciones
1. Socialización de cartas de crecimiento	Coloca la Carta de crecimiento en el espacio designado en el tablero		
2. Externalidades	Solo después del 2do turno		
3. Trabajo y producción	Nacimientos	5 fichas de población por iglesia	
	Producción	Por Población en Señorío:	4 Recursos naturales 2 Oros
		Por Población en Gremio:	2 Medios de producción
		Ejemplo: 1 señorío con 5 Poblaciones produce 20 Recursos naturales ($5 \times 4 = 20$) y 10 Oros ($5 \times 2 = 10$).	
4. Consumo y gasto	Consumo y pago de impuestos	Consumo:	Descarta 1 Recurso naturales por cada Población en tu civilización.
		Gasto:	Descarta un oro por estructura sin Población más cada iglesia.
5. Inversión	Construir	Paga los costos y toma la estructura o carta.	
	Comprar Cartas de crecimiento		
6. Exploración	Comercial	Puede hacer cualquier tipo de intercambio con los otros jugadores excepto vender tu palacio y catedral en cualquier momento.	
	Guerra	Pueden iniciar una guerra con cualquier otro jugador, ya sea Individual o en equipo. a partir del 2do turno. Cada participante debe paragar1 pieza da cada recurso y harán una apuesta.	

Tarjeta de apoyo del proceso del turno de la primera versión: Crónicas del tejido social.
Fuente: Creación propia.

3.3.1.3 Elementos de juego

Los elementos de juego se dividieron en dos grupos: estructuras y recursos. Las estructuras ideológicas fueron Catedral e Iglesia y se pintaron de azul; las estructuras políticas fueron Palacio, Feudo y Ejército y se usó el color morado; y las estructuras económicas fueron Gremio y Producción de materia prima y se colorearon de verde.

Los recursos que fueron hechos con forma hexagonal fueron el Oro, Recursos naturales y los Medios de producción. En esta versión se consideró población con forma cuadrada, ya que esta se colocaba bajo cada estructura productiva y del Ejército, lo que modificaba la producción y las batallas.



Piezas de estructuras y recursos de la primera versión: Crónicas del tejido social.
Fuente: Creación propia.

3.3.1.4 Tablero

El tablero se diseñó con bioma, océanos y corrientes marinas. Los hexágonos se crearon de 12 centímetros de punta a punta como los que se encuentran en el tablero de Catan. En el tablero se colocaba la ciudad en las esquinas de alguno de los hexágonos. Esta se conformaba

por Palacio, Catedral, Ejército, Gremio, un espacio vacío y un Feudo para conectar con el siguiente hexágono y formar un feudo¹⁹⁸.

En esta versión se iniciaba con doce unidades de población que se distribuían por las estructuras productivas. La producción se calculaba de la siguiente manera, por cada población bajo la Producción de materias primas se producía dos recursos naturales y un oro y por cada una bajo los Gremios se producía un medio de producción. Para avanzar en el juego se debía expandir tu Reino generando más feudos y poblándolos.



Tablero de juego de la primera versión: Crónicas del tejido social.

Fuente: Creación propia.

3.3.1.5 Cartas de crecimiento

Para conseguir el objetivo de crecer tu civilización con respecto a la de los otros jugadores, no era suficiente con los recursos producidos, por lo que era necesario comprar una o varias de las 34 cartas de crecimiento. Las cartas se dividieron en cuatro edades: edad media, edad moderna, edad de las revoluciones y edad contemporánea¹⁹⁹.

¹⁹⁸ En esta versión la figura histórica productiva fueron los feudos y al mismo tiempo el Feudo representaba a los señores feudales que tenían las tareas administrativas.

¹⁹⁹ En este Juego de Mesa Serio se combinaron dos métodos de periodización. Periodización tripartita y el marxista por medio de modos de producción. Estas se traslapan por lo que elementos del capitalismo y del feudalismo pudieron estar coexistiendo en la misma edad.

En Textus las cartas de crecimiento se ordenaban por edad para que fueran avanzando desde la edad media hasta la edad contemporánea para que transitaran todo el feudalismo. El diseño incluía los siguientes elementos; si eran de la época feudal o capitalista, el nombre, el siglo de invención (había desde el siglo V hasta el XIX), una breve descripción y el efecto de la carta. Estas cartas se podían socializar con los otros jugadores para compartir el efecto de las mismas.

Capitalismo	Feudalismo
División del trabajo	Molinos de yugo, agua y viento
XVIII	XIII-XVI
Obreros especializados en tareas repetitivas. Mayor producción.	Mejoran la molienda de granos, bombeo de agua, elevación en minas y forja de metales.
+2 producción. +1 carta de crecimiento	+2 producción

Cartas de crecimiento de la primera versión: Crónicas del tejido social.
Fuente: Creación propia.

3.3.1.6 Carta de Estado moderno

Para finalizar el juego se debía conseguir la Carta de Estado moderno. Para conseguir la carta había cinco requisitos: haber tenido una revolución (ocurría por acumulación de descontento social); una Colonia (que era controlar un territorio separado de su ciudad); haber conseguido la ilustración y la organización monástica por medio de externalidades (más abajo se expondrá esto), comprándolas o conseguir las por socialización; y obtener la máquina de vapor comprándola o a través de la socialización.

Carta final: Estado moderno	
XVIII-XIX	
Requisitos para obtener:	
• Revolución. • 1 Colonia. • Ilustración. (carta o externalidad)	• Organización monástica (carta o externalidad) • Máquina de vapor.
Efecto:	
• Se elimina la esclavitud • La población trabajadora pasa a ser proletariado Se les paga solo por el tiempo que trabajen. (1 Recurso natural * cada 4 poblaciones)	• Surge al capitalismo. • Se crean las constituciones • Los gremios pasan a ser la industria manufacturera. (X3 Producción)

Carta de Estado moderno de la primera versión: Crónicas del tejido social.
Fuente: Creación propia.

3.3.1.7 Externalidades

El modo de aplicar las externalidades era por medio de un dado de 12 lados, por lo que la cantidad de externalidades en la tabla era de 12. Estas fueron de dos tipos: de fuera de la sociedad o externalidades (nueve negativas y tres positivas) y conflicto interno (12 negativas). Las externalidades se desarrollaron impactando cinco aspectos diferentes: Medio ambiente, salud, economía, ideología y en la guerra. Por el lado de los conflictos internos se crearon afectando en los siguientes cuatro aspectos: económico, ideológico, político y en la guerra.

Cada una de las externalidades impacta en los recursos y estructuras. Cada una tiene tres posibles soluciones: una ideológica, una política y una económica. Después, surge un conflicto interno en la sociedad a causa de la decisión tomada. Esto tiene consecuencias sobre los recursos y dinámicas, del mismo modo, cada una tiene tres soluciones posibles. Una vez solucionada la externalidad y el conflicto interno, se obtiene un punto de victoria o un beneficio.

Numero		Exterrnalidad	Tipo	Producción	Nacimientos	Población	Oro	Recursos Naturales	Medios de Producción	Estructuras	Soluciones (mín. 2 alternativas)	Nuevo conflicto interno
1	Medio ambiente (Tierra)	Sequía	Fuerte	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-1	-3	-6	-2	-	Eco. Reducir la producción. Pol. Reducción del consumo. Ideo. Ritos para calmar a la población.	Eco. Revueltas feudales. Pol. Epidemias urbanas. Ideo. Hambre.
2	Medio ambiente (Tierra)	Desastres Naturales	Fuerte	Se produce a la mitad		-4	-4	-3	-3	-1	Eco. Reconstrucción (construir las estructuras destruidas). Pol. Duplica la horas de trabajo por la pérdida de población. Ideo. Donaciones a los pobladores.	Pol. Corrupción en el gobierno. Pol. Migración masiva. Ideo. Robo y delincuencia.
3	Salud (Trabajo)	Peste Negra	Fuerte	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-3	-4	-2	-2	-1	Eco. Erradicación de ratas. Pol. Cuarentena, aislamiento y pena de muerte a los infectados. Ideo. Campaña de prevención y medicina de la época.	Eco. Falta de acceso a servicios de salud. Pol. Migración masiva. Ideo. Radicalización religiosa.
4	Salud (Trabajo)	Peste colera	Fuerte	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-3	-4	-2	-1	-	Eco. Construcción de acueductos y saneamiento. Pol. Regulación de higiene en mercados y ciudades. Ideo. Medicina tradicional y rezos.	Eco. Corrupción en el gobierno. Pol. Desempleo. Ideo. Epidemias urbanas.
5	Economica (capital)	Bloqueo Comercial	Leve				-6	-3	-2	-	Eco. Apertura de nuevos mercados. Pol. Reducción del consumo. Ideo. Invertir en investigación.	Eco. Revuelta feudal. Pol. Falta de acceso a servicios de salud. Ideo. Desempleo.
6	Economica (capital)	Monopolio comercial	Fuerte			-2	-4	-1	-1		Eco. Piratería. Pol. Regulación de precios. Ideo. Contrabando.	Pol. Debilitamiento de la nobleza. Pol. Desconfianza en el gobierno. Ideo. Robo y delincuencia.
7	Economica (capital)	Crisis agrícola por falta de lluvias	Leve			-1	-3	-6	-2	-	Eco. Uso de reservas. Pol. Regulación del consumo. Ideo. Albergues.	Eco. Hambre. Pol. Desconfianza en el gobierno. Ideo. Desempleo.
8	Ideológica	Guerra santa	Fuerte	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-4	-3	-2	-3	-1	Eco. Conversión forzada. Pol. Expulsión de herejes y minorías religiosas. Ideo. Cruzadas y peregrinaciones.	Pol. Desconfianza en el gobierno. Eco. Migración masiva Ideo. Radicalización religiosa.
9	Belica (violencia)	Guerra de los 30 años	Fuerte	Se produce la mitad	Nacen la mitad	-8	-6	-4	-4	-3	Pol. Firma de tratado de Westfalia. Bélico. Se tira el dado, 1 a 10 victoria, 11 a 20 derrota.	Victoria: Debilitamiento de la nobleza. (toma el contr de un hexagono) Derrota: Caída de la nobleza.
10		Expansión Comercial	Positiva	X2			6	2	4			
11		Ilustración	Positiva				4		3		Toma dos cartas de desarrollo y 2 iglesias..	
12		Organización	Positiva	X2								

Tabla de externalidades (frente) de la primera versión: Crónicas del tejido social.
Fuente: Creación propia.

Número	Externalidad	Tipo	Producción	Nacimientos	Población	Oro	Recursos Naturales	Medios de Producción	Estructuras	Soluciones	Nuevo Conflicto interno
1	Eco. Revueltas feudales	Económica	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-2	-2	-1	-1	-1	Eco. Regulación de tributos feudales. Pol. Reorganización del gobierno local. Ideo. Campañas de legitimación.	Pol. Desconfianza en el gobierno
2	Belico. Caída de la nobleza	Bélica	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-4	-3	-2	-2	-2	Eco. Implementación de nuevos tributos. Pol. Formación de una burocracia fuerte. Ideo. Justificación religiosa de la nueva estructura.	Eco. Hambre
3	Belico. Debilitamiento de la nobleza	Bélica	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-3	-2	-1	-2	-1	Eco. Redistribución de tierras. Pol. Centralización del poder. Ideo. Restricción de privilegios nobiliarios.	Pol. Corrupción en el gobierno
4	Eco. Hambre	Económica	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-3	-2	-2	-2	-2	Eco. Creación de almacenes de grano. Pol. Subsidios al campesinado. Ideo. Movilización de la Iglesia para la caridad.	Ideo. Radicalización religiosa
5	Ideo. Robo y delincuencia	Ideológica	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-2	-1	-1	-1	-1	Eco. Regulación del comercio urbano. Pol. Reforma de la justicia local. Ideo. Campañas de moralización.	Pol. Epidemias urbanas
6	Eco. Migración masiva	Económica	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-3	-2	-1	-2	-2	Eco. Desarrollo de infraestructuras en las ciudades receptoras. Pol. Política de integración de migrantes. Ideo. Promoción de identidad común.	Ideo. Robo y delincuencia
7	Pol. Epidemias urbanas	Política	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-2	-1	-1	-1	-1	Eco. Inversión en saneamiento. Pol. Creación de hospitales públicos. Ideo. Promoción de la medicina tradicional.	Pol. Falta de acceso a servicios de salud
8	Pol. Falta de acceso a servicios de salud	Política	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-2	-1	-1	-1	-1	Eco. Expansión de centros de salud. Pol. Reforma en la distribución de médicos. Ideo. Conciencia sanitaria.	Ideo. Desempleo
9	Pol. Corrupción en el gobierno	Política	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-2	-2	-1	-1	-1	Eco. Auditoría de cuentas públicas. Pol. Reformas contra el nepotismo. Ideo. Movimientos ciudadanos contra la corrupción.	Eco. Migración masiva
10	Ideo. Radicalización religiosa	Ideológica	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-2	-1	-1	-1	-1	Eco. Regulación de prácticas religiosas extremas. Pol. Integración de minorías en la política. Ideo. Reformas en la educación.	Belico. Debilitamiento de la nobleza
11	Ideo. Desempleo	Ideológica	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-2	-1	-1	-1	-1	Eco. Creación de empleos estatales. Pol. Incentivos a la producción artesanal. Ideo. Promoción de la disciplina laboral.	Belico. Caída de la nobleza
12	Pol. Desconfianza en el gobierno	Política	Se produce a la mitad	Nacen la mitad	-2	-1	-1	-1	-1	Eco. Fortalecimiento de la administración pública. Pol. Transparencia en la gestión. Ideo. Campañas de confianza en el gobierno.	Eco. Revueltas feudales

Tabla de conflicto interno (reverso) de la primera versión: Crónicas del tejido social.

Fuente: Creación propia.

3.3.1.8 Aprendizajes y cambios

Después de haber desarrollado y aplicado esta versión del juego se identificaron las siguientes problemáticas: Primera, el nombre fue muy largo como para ser recordado fácilmente por los jugadores menos interesados en la materia. Segunda, el tiempo del taller no podía exceder de dos horas y por la complejidad del juego y del proceso del turno cada ronda duraba aproximadamente en 30 minutos por lo que el taller solo constó de cuatro turnos (tiempo insuficiente para aprender la teoría).

Tercera, a muchos alumnos de preparatoria les era muy tardado hacer multiplicaciones básicas rápidas para desarrollar la producción. Cuarta, por el lado del tablero, los hexágonos eran demasiado grandes por lo que los reinos no podían crecer lo

suficiente. Quinta, la dinámica de socialización era poco clara al no haber un sitio donde hacerla. Sexta, las cartas eran muy poco representativas, los jugadores no leían el contenido de toda la carta, solo el efecto.

Séptima, los efectos de las cartas daban demasiados recursos y provocaban producción exagerada. Octava, las externalidades generaban pérdidas muy grandes y rápidas de recursos. Novena, la explicación oral era demasiado tardada y desmotivaba a los jugadores. Décima, los recursos se colocaban sobre el tablero y esto generó demasiado desorden. Décima primera, las batallas solo eran enfrentar a la totalidad del Ejército, lanzar los dados y el que obtuviera un número mayor ganaba. Los jugadores pidieron que en las batallas hubiera más riesgo.

Las problemáticas anteriores mostraron evidentes conflictos para enseñar al MH. Lo que se aprendió de esto fue que los turnos deben durar menos de 10 minutos para mantener la atención, el interés y puedan ser suficientes para que los jugadores exploren toda la simulación. Las dinámicas no deben ser tan complejas como para que se desvíe la atención como con las multiplicaciones para la producción.

Aunque se puedan colocar elementos que puedan servir para enseñar algo secundario se debe eliminar o reducir para que no distraigan a los jugadores del objetivo principal. Como es el caso de la tabla de biomas y las corrientes marinas. Las dinámicas que perduran durante el juego necesitan un espacio claro y determinado, como es el caso de la socialización. El apoyo visual para representar un concepto ayuda para la retención del mismo.

En el taller las exposiciones orales de más de 10 minutos fueron excesivas ya que los jugadores dejaron de escuchar y esto puede desmotivarlos. Es mejor que ellos exploren un manual, el juego y al mismo tiempo ir aclarando dudas. Debe haber un equilibrio entre dinámicas que quitan y suman. El orden de los elementos (recursos y estructuras) es importante para mantener la atención en el tema del juego. Y, por último, el riesgo en el juego debe incrementar y este debe estar presente en todo su desarrollo

Los cambios para la versión final fueron: mejorar el diseño gráfico y las descripciones de todas las cartas; reducir las dinámicas, el proceso del turno, las etapas de juego y los requisitos para conseguir la Carta de Estado moderno; replantear las externalidades;

optimizar el diseño del tablero y agregar el área de socialización; desarrollar un manual resumido del juego; crear una carta de apoyo a la producción; y replantear algunas otras dinámicas.

3.3.2 Textus versión final

Para el desarrollo de este apartado seguiremos la estructura del apartado anterior. A continuación, se presentará la siguiente secuencia: construcción de todos los elementos del juego, diseño, manual, elementos, tablero, Cartas de cambio histórico, Carta de Estado moderno, externalidades, cartas de apoyo, aprendizajes y cambios.

3.3.2.1 Construcción de los elementos

Para el diseño y la construcción de los elementos de juego y las losetas, se utilizó el programa nanDECK²⁰⁰, los diseños se imprimieron en papel bond en una impresora multifuncional y se construyeron utilizando la técnica de encolado y laminado artesanal muy utilizada en la encuadernación. El manual se diseñó en InDesign de Adobe, y se imprimió en una impresora láser en una imprenta.

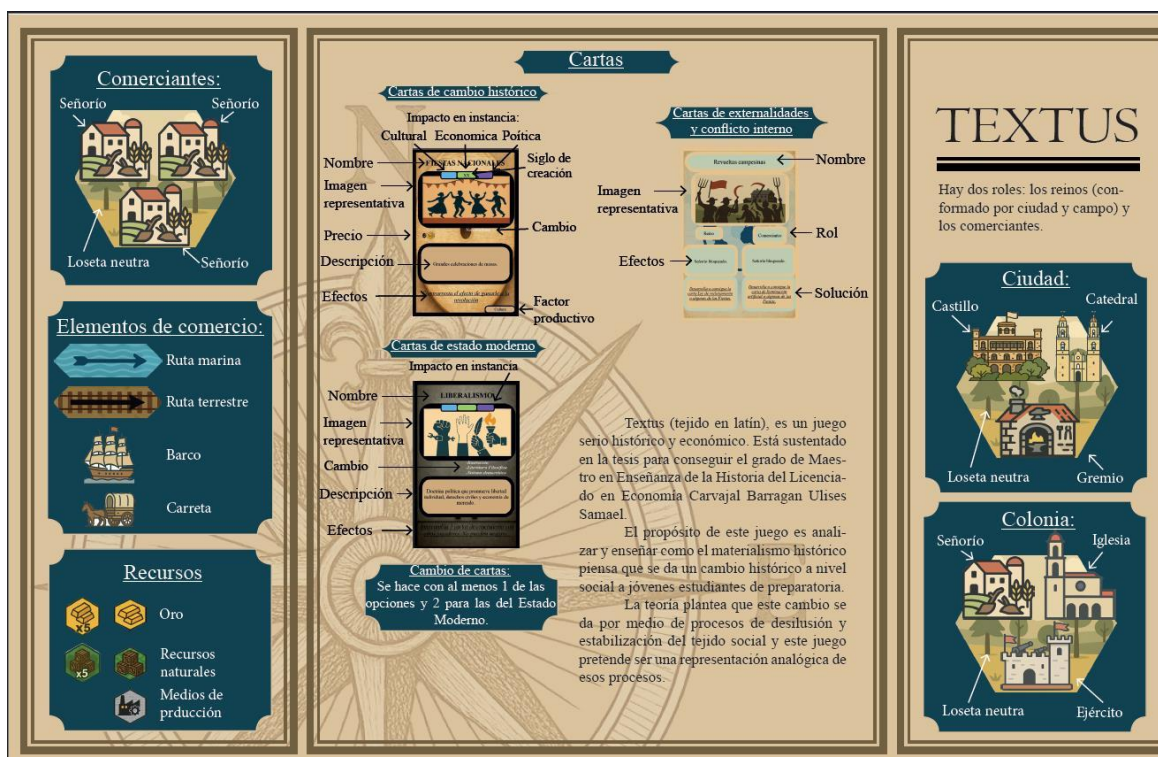
En esta versión se optimizó el diseño del tablero que ya se tenía. Las Cartas de cambio histórico, de Estado moderno, externalidades, conflicto interno y todas las demás cartas, al igual que los elementos se diseñaron en nanDECK y fueron impresas en papel bond en una impresora multifuncional con un tamaño de 2x2 cm. Mientras que los dibujos fueron hechos con un estilo minimalista. Todas las imágenes utilizadas en el diseño de Textus fueron generadas con la asistencia de la herramienta ChatGPT de OpenAI, mediante descripciones textuales elaboradas por el autor y procesadas por el modelo de inteligencia artificial²⁰¹ (exceptuando el diseño del tablero).

²⁰⁰ Este es un programa para la creación de cartas para juegos.

²⁰¹ OpenAI, *ChatGPT*. <https://chat.openai.com>

3.3.2.2 Manual

El manual se diseñó pensando en unas cartas de navegación haciendo referencia a la importancia del comercio marítimo en este periodo y contexto histórico. En este se colocaron los elementos del juego, el resumen de juego, proceso del juego o ronda, cómo acomodar todos los elementos, el funcionamiento de la socialización, la descripción de cada tipo de carta y una descripción general de Textus.



Manual (exterior) de la versión final de Textus .
Fuente: Creación propia.



Manual (interior) de la versión final de Textus.
Fuente: Creación propia.

3.3.2.3 Elementos de juego

Los elementos de juego son: Señorío, Ejército, Gremio, Palacio, Catedral, Iglesia, Barco, Carreta, Medios de producción, Oro y recursos naturales. Estos están diseñados de la siguiente manera. El Señorío con un campo de cultivo, un arado y un trigo. Esto representa la forma de producción agrícola que se hacía en los Señoríos entre la edad media y moderna. El Ejército con un castillo fortificado con cañones en la parte superior.

El Gremio como un taller de herrería. El Palacio con base en el castillo de Chapultepec ubicado en el bosque de Chapultepec en la ciudad de México, México. La Catedral con base en la Catedral metropolitana de la ciudad de Morelia, Michoacán, México. La Iglesia tomando como modelo el templo de San Francisco de Asís de la misma ciudad. El barco es un barco de tres mástiles utilizado en el periodo de las exploraciones trasatlánticas europeas y del otro lado, una carreta cubierta (o carromato) usad tren en Europa y EE. UU. Entre los siglos XVIII y XIX. Los Medios de producción con la figura de una fábrica y un engranaje ya que representan todo lo que se requiere para la producción. El oro son dos

lingotes apilados y los Recursos naturales tienen forma de tres cajas de madera para el transporte de carga apiladas.



Piezas de estructuras y medios de transporte (Señorío, Ejército, Iglesia, Gremio, Palacio, Catedral, Barco y Carreta respectivamente) de la versión final de Textus.

Fuente: Creación propia.



Piezas de recursos (Medios de producción x 1, Oro x 5, Recursos naturales x 5, Oro x 1 y Recursos naturales x 1 respectivamente) de la versión final de Textus.

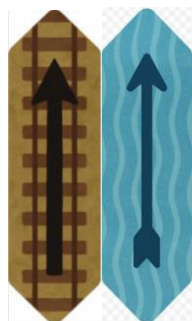
Fuente: Creación propia.

En las losetas se consideró el clima y el tipo de recurso de mayor abundancia en esa región específica. Mientras que las Rutas comerciales son terrestres y marinas, las primeras son vías y las segundas son flechas sobre agua.



Losetas (Loseta de recursos, Reverso de la loseta de recursos, Loseta neutra y reverso de la Loseta neutra respectivamente) de la versión final de Textus.

Fuente: Creación propia.



Piezas de Rutas comerciales (Ruta terrestre y Ruta marina respectivamente) de la versión final de Textus.
Fuente: Creación propia.

3.3.2.4 Tablero

El tablero de esta versión fue una optimización del primer tablero. Esto por medio de eliminar la tabla de biomas y las corrientes marinas. Mientras que se agregaron los ríos, las zonas de alta producción, las áreas de socialización y el apartado para las cartas de Estado moderno. Además de lo anterior, se redimensionó a 75x50 cm para que en vez de que en un taller se jugara por equipos en un solo tablero, se pudiera jugar individualmente con cuatro tableros por taller y los hexágonos redujeron a cinco centímetros de esquina a esquina.



Tablero de juego de la versión final de Textus.
Fuente: Creación propia.

3.3.2.5 Cartas de cambio histórico

A las Cartas de cambio histórico antes llamadas de crecimiento, se les cambió el nombre debido a la variedad de circunstancias que se está considerando en este trabajo y que para la teoría el cambio histórico no es lineal, sino que puede haber retrocesos. Entonces, la palabra crecimiento no describe las acciones de estas cartas.

En esta versión la estética de las cartas se optimizó para que fueran más comprensibles, representativas de los títulos y significativas para el juego. Se dejaron las categorías de las cartas de la primera versión. A estas se agregó el impacto por instancia con colores (ideológica de azul, económica de verde y política de morado), una imagen representativa, el costo, los prerequisites (estos son las cartas por las que se pueden intercambiar), se colocó el factor de la producción que representan, y por último se cambiaron los efectos.



Cartas de Cambio histórico (Edad de las revoluciones y contemporánea respectivamente) de la versión final de Textus.

Fuente: Creación propia.

La revolución al ser un elemento tan importante en la teoría se cambió de generarse por acumulación de descontento social a una carta. Esta tiene la misma estructura que las Cartas de cambio histórico la diferencia es que les ocurre a los jugadores una vez por cada ronda. Esto tiene el propósito de funcionar como una papa caliente para incrementar el riesgo en el juego. Esta carta les trae el beneficio de obtener el sistema democrático.



Carta de revolución de la versión final de Textus.
Fuente: Creación propia.

3.3.2.6 Cartas de Estado moderno

La Carta de Estado moderno de la primera versión se eliminó y en cambio se dejaron cuatro de los principales factores que crearon al Estado Moderno. Estas tienen la misma estructura que las Cartas de cambio histórico. Y son la Gran industria, los Ejércitos nacionales, la Constitución y el Liberalismo.



Cartas de Estado moderno (Gran industria, Ejércitos nacionales, Constitución y liberalismo) de la versión final de Textus.

Fuente: Creación propia.

3.3.2.7 Externalidades

Las cartas de externalidades y conflicto interno se formaron de la siguiente manera. De arriba hacia abajo, título, imagen representativa, rol (si el efecto le imparta al Reino o a los

comerciantes), el efecto y la solución. Cada una de estas cartas les traen un efecto negativo a los jugadores. Estas circunstancias representan los elementos desestabilizadores.

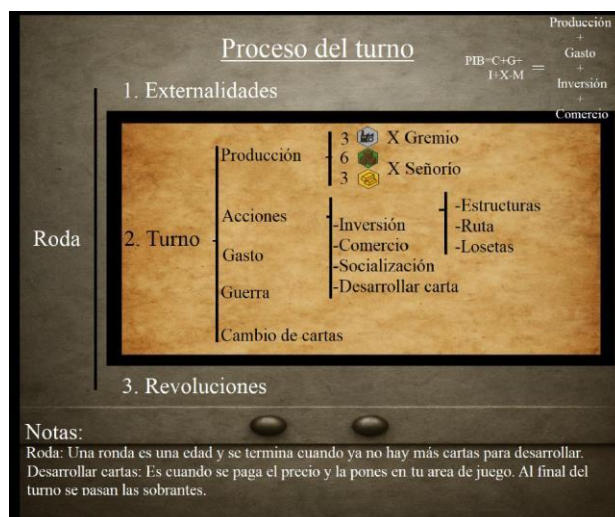


Cartas de Externalidades y conflicto interno respectivamente de la versión final de Textus.

Fuente: Creación propia.

3.3.2.8 Cartas de apoyo

En esta versión se diseñaron las siguientes cartas de apoyo: Proceso del turno, Precios, Producción y Banca comercial. Cada una resume de forma accesible las reglas, costos o dinámicas esenciales, permitiendo a los jugadores reducir su carga cognitiva y centrarse en la toma de decisiones estratégicas. Estas cartas funcionan como recordatorios operativos, mejoran la fluidez del juego y refuerzan el aprendizaje de las mecánicas sin interrumpir la experiencia lúdica.



Carta de apoyo del Proceso del turno de la versión final de Textus.
 Fuente: Creación propia.

Precios

	2	3
	1	2
	2	2
	1	2
	1	1
Transporte		2

Para comerciar:
Se desarrollan rutas para los barcos y se paga el transporte. Los comerciantes pagan transporte a menos que estén conectados por rutas.
Se pagan 2 ceros de transporte por llevar tu barco a otro jugador y regresarlo.

Banca comercial

5	Influencia	
4		
3		
2		
1		
	Amarillo	Morado

DEUDA

Notas:
INFLUENCIA: Cuando alguien tiene 5 de deuda de cualquier recurso puedes tomar una decisión inmediata por él.
INTERÉS: Por cada turno que no cubra toda la deuda se agrega una unidad.

Producción

Gremio	3
1 Señorío	3
	6
2 Señoríos	6
	12
3 Señoríos	9
	18
4 Señoríos	12
Fichas:	24

Cartas de apoyo (Precios, Banca comercial y Producción respectivamente) de la versión final de Textus.
 Fuente: Creación propia.

3.3.2.9 Aprendizajes y cambios

Los aprendizajes después de la creación de esta última versión fueron respecto al tiempo del juego, a la representación gráfica de los conceptos, la comprensión de los elementos y dinámicas, al material de apoyo y la discriminación entre los elementos teóricos e históricos que se plasmarían en el juego.

El tiempo de juego o el tiempo que le lleva a los jugadores realizar todos los puntos de un turno es de suma importancia para el desarrollo de la simulación de la analogía. Ya que este es una limitación importante. Existen juegos en que su desarrollo puede durar segundos

como lo es el gato²⁰², minutos como una mano de póker, cerca de una hora como Catan, o hasta días como algunos juegos de rol.

Entonces, el juego como modelo analógico tiene un gran potencial. Por ejemplo, se ha demostrado que hay videojuegos que desarrollan mundos sumamente complejos y extensos y que los jugadores pueden jugarlos por meses o incluso años. Pero, en este proyecto se optó por un juego de mesa que se impartirá en talleres por lo que surgen dos problemáticas. Una, el tiempo para aprender a jugarlo es reducido. Y dos, que el juego debe concluirse en el mismo tiempo del taller, ya que este no es un juego comercial y no está disponible para que los alumnos jueguen en casa con sus familias²⁰³.

Para subsanar lo anterior fue necesario reducir la cantidad de acciones y variables de juego a lo más esencial para enseñar y analizar el cambio histórico. Ya que, si bien en la primera versión se consideraba la población como un elemento importante para el juego, en esta última se tuvo que eliminar y solo hacer referencia en la parte del gasto y en la ideología. Por otro lado, se eliminaron la tabla de biomas y las corrientes marinas que podrían ayudar a la enseñanza de geografía, pero para este proyecto saturaban el tablero más de lo que ayudaron.

Y por otro, el desarrollar un diseño gráfico atractivo y representativo ayudó a la motivación y compromiso con el juego. Así mismo agilizó el proceso del juego para que así no se confundieran con los cuadros de cartón ya que cada pieza fue fácilmente identificable. Del mismo modo las cartas de apoyo ayudaron a que los jugadores no tuvieran una sobre carga en las tareas a realizar y se pudieran concentrar en el proceso del juego. Por otro lado, la creación de manual fue un acierto ya que, si bien con la explicación oral se entendía el juego, el manual fue utilizado como un respaldo casi jurídico para resolver disputas entre los jugadores.

Continuando con esta disertación, una vez presentado el desarrollo de dos versiones de Textus, se expondrán los resultados obtenidos en dos de los talleres impartidos.

²⁰² Este es un juego donde se cruzan dos líneas verticales y dos horizontales, y se van colocando círculos o equis.

²⁰³ Cabe destacar que en las encuestas hechas a los alumnos esto se mostraron interesados en que Textus se convirtiera en un juego de mesa comercial.

3.4 Ejercicios en talleres

3.4.1 Primer taller

El primer taller se presentó en la feria del libro, humanidades y ciencias sociales del Instituto de Investigaciones Históricas en la ciudad de Morelia, Michoacán, México. Se utilizó la primera versión del Juego de Mesa Serio antes explicada. El propósito principal de este taller fue evaluar la comprensión de esta versión.

Durante el desarrollo del taller se dispusieron dos mesas (mesa 1 y mesa 2), cada una equipada con un set juego. Una vez preparadas las condiciones iniciales, en la mesa 1 se ubicaron cuatro participantes: un estudiante de la Licenciatura en Historia, dos estudiantes de la Maestría en Historia y una estudiante de la Maestría en Enseñanza de la Historia. En la mesa 2.1 participaron inicialmente cuatro estudiantes de nivel medio superior provenientes del Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Michoacán (CECyTEM). Posteriormente, se forma la mesa 2.2 con otros alumnos de la misma institución.

El taller comenzó con la mesa 1, a quienes se les ofreció una explicación general sobre los componentes del juego, sus reglas, la hoja de externalidades y el desarrollo de los turnos. Esta introducción tuvo una duración aproximada de cinco minutos. Posteriormente, los participantes lograron continuar con la dinámica del juego de manera autónoma, requiriendo solo algunas aclaraciones puntuales. Durante la sesión, mostraron un alto grado de interés y expresaron que la experiencia les resultaba entretenida. Al concluir la actividad, manifestaron que el juego les pareció interesante, divertido, ofrecieron críticas y sugerencias constructivas, y expresaron su deseo de volver a participar en otra sesión.

En la mesa 2.1 se brindó primero una breve introducción al concepto de materialismo histórico y al propósito del juego, la cual duró aproximadamente cinco minutos. Después, se explicaron los elementos del juego y se procedió a jugar con los participantes el primer turno paso a paso, justificando cada acción. Después, los participantes completaron la ronda de forma asistida.

Sin embargo, después de aproximadamente 25 minutos, los cuatro estudiantes iniciales manifestaron desinterés. Mencionaron que el juego les resultaba demasiado

complejo, y optaron por ceder su lugar a tres compañeros que se encontraban observando (mesa 2.2). Estos nuevos participantes lograron comprender la dinámica del juego con acompañamiento constante durante la sesión. Además de esto el profesor encargado del grupo comentó que ellos tres eran los más interesados en la materia de historia del grupo.

A lo largo de la actividad, se mostraron receptivos tanto al juego como a las explicaciones relacionadas con los componentes y las externalidades. Al finalizar, también expresaron su interés por volver a jugar. El docente responsable del grupo manifestó su entusiasmo por la experiencia y extendió una invitación para impartir una conferencia y repetir el taller en su institución.

Durante el desarrollo del taller se identificaron distintas dificultades en los grupos participantes, especialmente en las mesas integradas por estudiantes de nivel medio superior. En la mesa 2.1, los jugadores tuvieron problemas para realizar operaciones matemáticas básicas de forma ágil, lo que ralentizó considerablemente el desarrollo del juego. También mostraron dificultad para seguir la secuencia de los turnos. Desde el inicio, se observó que no prestaban suficiente atención a la explicación. Esto dificultó su comprensión general. Aunque al principio mostraban entusiasmo por participar, su interés disminuyó por el ritmo pausado del juego y la presencia de cálculos matemáticos.

Por otra parte, los jugadores de la mesa 2.2 lograron avanzar en el juego gracias a un acompañamiento constante y aun interés propio. Sin embargo, también enfrentaron dificultades, principalmente al momento de colocar las piezas sobre el tablero. Las intersecciones de los hexágonos generaban confusión y con frecuencia ubicaban las fichas en lugares incorrectos. A pesar de estos problemas, expresaron interés en la dinámica y en los conceptos presentados, aunque coincidieron en que el ritmo del juego resultaba demasiado lento. Una manifestación explícita de esto es que cuando no era su turno se concentraban en sus smartphones.

En cuanto a la mesa 1, conformada por estudiantes universitarios y de posgrado. Los participantes lograron comprender la dinámica con mayor facilidad. No obstante, también identificaron áreas de mejora. Señalaron que la secuencia entre producción y consumo resultaba mecánica y poco orgánica, al ejecutarse como una acción inmediata de entrega y retiro de recursos. Mencionaron que los hexágonos del tablero tienden a perderse

visualmente, lo que dificulta la correcta colocación de piezas. Además, observaron que la organización de los recursos podría mejorarse para evitar desorden, proponiendo el uso de cajas organizadoras.

Entre las sugerencias específicas, destacaron la necesidad de aumentar el valor de las piezas de los recursos naturales, eliminar el cuadro de los biomas por su baja funcionalidad, y mejorar tanto los valores de los precios, como el diseño de la hoja de turnos. Estas observaciones, provenientes de un grupo más familiarizado con contenidos históricos, aportan elementos valiosos para la mejora del prototipo.

A partir de estas experiencias, fue posible identificar los aspectos centrales que necesitaban ajustes. Uno de ellos es la claridad de las reglas: mientras la mesa 1 logró seguir el juego con una breve explicación inicial, la mesa 2 no pudo avanzar en solitario. Esto sugiere que la redacción actual no es lo suficientemente accesible para públicos con menor familiaridad con los conceptos históricos.

También se observó que cada jugador contaba con una hoja individual de externalidades, lo cual ralentizaba el desarrollo de los turnos, ya que se requería tiempo adicional para leer y ubicar las consecuencias correspondientes. Este aspecto provocó que cada turno durara más de 20 minutos, afectando la fluidez del juego.

Finalmente, si bien las tres instancias del materialismo histórico están distribuidas a lo largo de todo el juego, su expresión más clara se encuentra en las externalidades. Esto refuerza la importancia de integrar estos elementos de forma más explícita en otras partes del sistema de juego, y de diseñar mecanismos que reduzcan la carga de acciones sin sacrificar la profundidad conceptual.



Foto de la conclusión del primer taller. Fuente: creación propia.

3.4.2 Talleres con la versión final

3.4.2.1 Taller final 1

El taller final 1 de la última versión de Textus se realizó en dos sesiones de las 12 a las 14 horas, con estudiantes de primer semestre de la preparatoria privada Rector Hidalgo incorporada a la Universidad Michoacana de San Nicolas de Hidalgo. El taller tuvo lugar en un espacio acondicionado por la institución con mobiliario para cuatro tableros simultáneos. En ambas sesiones participaron 19 estudiantes, divididos en cuatro equipos. Para moderar la actividad se contó con el investigador y el profesor del grupo.

En esta versión se redujeron las dinámicas de cuatro edades (edad media, moderna, de las revoluciones y contemporánea) a solo la edad contemporánea y la construcción del Estado moderno. Esto debido a la necesidad de recudir el tiempo de juego. Además de esta acotación se optimizó el diseño gráfico, se elaboró el manual simplificado, se reconfiguro el tablero del juego y se crearon cartas de apoyo.

El primer día fue destinado a que los alumnos aprendieran a jugar y se familiarizaran con los elementos del juego. Este día tuvo un problema logístico debido a que se inició el montaje de los sets de juego a las 12 horas por lo que junto con la explicación del juego se comenzó a jugar después de 25 minutos.

Cada equipo tuvo una experiencia de juego distinta: el equipo 1, comprendido sólo por estudiantes de sexo masculino, comprendió la dinámica con ayuda del manual; el equipo 2, comprendido por dos estudiantes de sexo femenino y uno masculino, asimiló el funcionamiento hacia la mitad de la sesión; el equipo 3, comprendido por cuatro estudiantes de sexo femenino, necesitó orientación directa para iniciar y continuar con el juego;

Y el equipo 4, comprendido por una estudiante de sexo femenino y cuatro masculino, sufrió una interrupción a mitad del taller, lo que afectó su continuidad, pero los 3 alumnos que se quedaron comprendieron el juego desde el principio con ayuda del manual y algunas explicaciones extra. En este grupo la estudiante de sexo femenino fue la que comprendió el juego más rápido y fue quien explicaba a sus compañeros. A pesar de estas variaciones, los estudiantes expresaron que la experiencia fue interesante.

En la segunda sesión se comenzó el montaje 30 minutos antes del inicio del taller. En la sesión anterior para organizar los elementos se colocaron cajas redondas para cada recurso. Esto mejoró un poco la organización respecto a la primera versión, pero ocupaban mucho espacio, pero para esta sesión se colocaron cajas organizadoras donde estaban todos los elementos juntos. Lo que permitió más organización y dinamismo del juego.

Gracias a la familiaridad previa, los estudiantes comenzaron a jugar casi de inmediato una vez montados los sets de juego, lo que optimizó el tiempo. Los equipos 1 y 2 avanzaron significativamente en el juego; el equipo 3 repitió el patrón de intermitencia observado en la sesión anterior, ya que solo tres jugadoras mostraron verdadero interés; y el equipo 4 abandonó la partida por conflictos internos entre sus miembros.

El equipo 1 formó alianzas desde el inicio y se organizó para socializar las cartas que incrementaban la producción y las Rutas comerciales para tener mayores recursos y conexiones en los turnos posteriores con la intención de entrar en guerra más adelante. La conclusión de su juego fue que el poder militar de una alianza acabó con el Reino de uno de

los jugadores mientras su compañero de alianza se defendía solo recurriendo al crédito y al comercio. Al final del juego no prestaron atención a generar el Estado Moderno.

El equipo 2, tuvo una dinámica más fluida respecto a la sesión anterior. Este equipo tuvo un desarrollo de juego individual con asistencias momentáneas. Durante el juego los jugadores con peores condiciones comerciaron con los demás para seguir avanzando y uno de ellos recurrió a argumentos emocionales apelando a la solidaridad de los jugadores con mejores condiciones para lograr el comercio. Mientras que la jugadora con mejores condiciones siguió con el poder por el resto del juego. Por otro lado, se desarrolló una dinámica de poder con el jugador que tenía el rol de los Comerciantes y la Banca comercial ya que modificaba las reglas a su conveniencia al querer cobrar más recursos por las estructuras vendidas y mayores intereses por los préstamos.

El equipo tres se mostró con la misma intermitencia de la sesión anterior por lo que dejaron el juego para ponerse a hacer otra actividad que tenían pendiente. Por último, el equipo 4, en esta sesión pudieron desarrollar el juego de mejor manera con ayuda de la alumna que siguió explicando el juego. En su caso se desarrolló solo una alianza que decidió atacar al jugador que jugaba con los comerciantes. Después de una discusión verbal este último jugador decidió dejar la partida. Por lo que los otros jugadores decidieron dejar de jugar.

En esta sesión se observaron nuevas tensiones emergentes: alianzas buscando conflictos bélicos, dinámicas de poder por la mejor posición en el juego o por la posición de poder que otorga el rol de los comerciantes, conflictos personales emergentes, el manual utilizado como argumento de defensa ante los jugadores que violaron las reglas, etcétera. Estas dinámicas evidencian cómo el juego comienza a generar interacciones que simulan conflictos reales de poder, distribución y toma de decisiones, lo cual es un indicador positivo en términos de su potencial formativo.

Por otro lado, ningún equipo logró el objetivo de formar el estado moderno, lo que implica que se deben mejorar las dinámicas de juego para que los jugadores puedan vivenciar toda la simulación. No obstante, los comentarios al final de la sesión aportaron información valiosa: tres jugadores destacaron haber comprendido las dinámicas de poder implicadas en la gestión de recursos, la Banca comercial y las relaciones desiguales entre jugadores con distintas capacidades productivas o de intercambio.

En conjunto, la experiencia de este último taller confirmó avances importantes en términos de diseño gráfico, claridad de componentes, balance de recursos y ritmo de juego. Sin embargo, también subrayó la necesidad de seguir mejorando la explicación inicial, diseñar una estrategia conjunta para introducir el juego a todos los equipos al mismo tiempo, y reforzar los vínculos entre mecánicas de juego y conceptos históricos, en particular las externalidades y sus consecuencias. Como tarea pendiente, se identificó la necesidad de rediseñar la carta del proceso del turno, así como desarrollar un manual ampliado que detalle cada elemento del juego sin sobrecargarlo visualmente.



Fotografía de la conclusión del equipo 1 del taller final 1. Fuente: creación propia.



Fotografía de la conclusión del equipo 2 del taller final 1. Fuente: creación propia.

3.4.2.2 Taller final 2

El taller final 2 de la última versión de Textus se aplicó en dos días consecutivos en un grupo de quinto semestre del bachillerato económico administrativo del Colegio primitivo y nacional (en adelante Colegio) de San Nicolás de Hidalgo de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. Para el inicio del taller el profesor titular del grupo presento la actividad y se retiró por lo que como moderador solo se encontraba el sustentante de este trabajo.

Por el lado de la participación, en este taller fue muy inconstante. Inicialmente los alumnos comentaron que eran de 30 personas, al principio del taller había 20 por lo que se decidió jugar con 18 de los presentes en cuatro tableros para que el resto hiciera la prueba de control. Durante la aplicación llegaron otros tres alumnos que se incorporaron a la prueba de control. Del mismo modo un alumno que estaba jugando pidió permiso para irse por una urgencia, 10 minutos después el alumno que estaba sentado junto aquel pidió el mismo permiso, pero no se le dio autorización. Por otro lado, los tres alumnos que estaban jugando

en un tablero al iniciar a acomodar las piezas eligieron hacer la prueba de control. En el segundo día se incorporaron dos alumnas a las mesas de juego y una se retiró.

Las cuatro mesas de juego se dividieron de la siguiente manera en el primer día: equipo 1 (cuatro mujeres y un hombre), Las polinesias (cinco mujeres), Bukis (cinco hombres) y equipo 3 (tres hombres). Para el segundo día al finalizar el taller, el equipo 1 tuvo tres alumnas (uno no asistió y la otra alumna pidió permiso por una urgencia). El equipo de las polinesias incorporó a otra jugadora. El equipo Bukis tuvo cuatro jugadores, un jugador no llegó, al que se le negó la salida el día anterior eligió no jugar y hacer la prueba de control y se incorporó otra jugadora. Y el equipo 3 se des hizo desde el primer día.



Fotografía de la conclusión del equipo Las polinesias del taller final 2. Fuente: creación propia.



Fotografía de la conclusión del equipo Bukis del taller final 2. Fuente: creación propia.

Las similitudes con el taller final 1 con la preparatoria Rector Hidalgo (en adelante Rector), fueron:

1. Dos equipos pudieron jugar y terminar el taller.
2. Un equipo no tuvo interés en el taller.
3. Un equipo tuvo dificultades con sus miembros por lo que no terminaron satisfactoriamente.
4. En ambos talleres fue difícil seguir la secuencia del turno.
5. En ningún taller se usaron las externalidades.

Las diferencias entre los dos talleres fueron:

1. En el Colegio los alumnos fueron mucho más intermitentes que en la Rector. Aunque en ambas preparatorias tuvieron interrupciones y a algunos no les interesó la actividad.
2. En el Colegio no hubo un maestro titular que apoyara con la disciplina.
3. A los alumnos de la Rector tuvieron problemas para seguir indicaciones específicas como contestar las encuestas, pero tuvieron mayor autonomía para entender el juego solos. Mientras que los alumnos del Colegio siguieron estrictamente las indicaciones puntuales, pero tuvieron mayor fricción para entender el juego por sí mismos.
4. El grupo que entendió mejor el juego en el Colegio fue el conformado solo por mujeres, en cambio en la Rector fue conformado por hombres.
5. En los dos talleres el único equipo que termino el juego fue el de las polinesias.
6. Los alumnos del Colegio decidieron terminar el juego 20 minutos antes de las dos horas, en cambio los de la Rector pidieron más tiempo.
7. En el desarrollo del juego, en la Rector optaron por hacer alianzas y entrar en guerra. En tanto que en el Colegio buscaron un desarrollo individual y protegerse de las guerras.
8. En la Rector las civilizaciones desarrollaron mayores conexiones por Rutas comerciales.

3.5 Balance del Juego de Mesa Serio: Textus

3.5.1 Balance pedagógico

El Juego de Mesa Serio Textus como una herramienta pedagógica para la enseñanza del proceso del cambio histórico y la formación del Estado moderno desde el MH. La propuesta fue desarrollada mediante un análisis teórico exhaustivo, una inspección teórica de los juegos serios de mesa y una aplicación de herramientas y habilidades de tipo narrativas, editoriales y lúdicas, así como con la retroalimentación de cuatro talleres aplicados.

3.5.2 Resultados de las evaluaciones

Durante la aplicación de la última versión de Textus, se aplicaron dos evaluaciones: una de diagnóstico y otra final²⁰⁴. Ambas consistieron en las mismas preguntas (en el caso de la evaluación al final del taller se modificaron manteniendo el sentido de las mismas), divididas en cinco grupos referentes para el primer taller fueron: político, ideológico, económico, geográfico y al MH. Y para el segundo taller se eliminaron las preguntas sobre geografía.

Las respuestas fueron calificadas del 1 al 5. Donde el 1 significa “Lo conozco perfectamente”, el 2 es “Lo conozco, pero no recuerdo su nombre”, el 3 es “Tengo una idea de que trata”, el 4 es “No lo conozco” y el 5 significa que no respondió. En este análisis las calificaciones 1 y 2 se considerarán como correctas y las calificaciones 3 y 4 como incorrectas.

3.5.2.1 Resultados taller final 1

Después de la aplicación de las encuestas de este taller se encontró que las preguntas referentes a lo político y lo geográfico no representaban fielmente los contenidos enseñados con Textus. Los resultados fueron los siguientes:

Respuestas referentes a lo económico. Taller final 1.				Total, de respuestas = 68		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	15	29.41%	26	50.98%	11	21.57%
2	11	21.57%	9	17.65%	-2	-3.92%
3	20	39.22%	14	27.45%	-6	-11.76%
4	5	9.80%	2	3.92%	-3	-5.88%
5	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%

En lo referente a lo económico, se observó un aumento significativo en las respuestas correctas, pasando del 50.98% al 68.63%. Este incremento refleja una mejora del 34.6% respecto a las respuestas correctas iniciales, y un 81.8% de estas provinieron de estudiantes

²⁰⁴ Anexo “Encuesta 1”.

que inicialmente habían fallado. Esto sugiere que el juego fue especialmente efectivo para enseñar conceptos económicos como medios de producción, endeudamiento y comercio.

Respuestas referentes a lo cultural. Taller final 1.				Total, de respuestas= 34		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	10	29.41%	18	52.94%	8	23.53%
2	10	29.41%	4	11.76%	-6	-17.65%
3	13	38.24%	12	35.29%	-1	-2.94%
4	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
5	1	2.94%	0	0.00%	-1	-2.94%

Con respecto a lo cultural, también se registró una mejora, aunque más moderada: del 58.82% al 64.7% en respuestas correctas. Sin embargo, las respuestas que tuvieron la mayor mejoría fueron las evaluadas como correctas. Ya que, las respuestas calificadas como “Lo conozco perfectamente” aumentaron en un 80%, lo cual indica un fortalecimiento de la comprensión profunda de esta instancia, más allá del reconocimiento superficial.

Respuestas referentes a conceptos del Materialismo Histórico. Taller final 1.				Total, de respuestas= 34		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	5	9.80%	13	25.49%	8	15.69%
2	9	17.65%	11	21.57%	2	3.92%
3	22	43.14%	21	41.18%	-1	-1.96%
4	10	19.61%	3	5.88%	-7	-13.73%
5	5	9.80%	3	5.88%	-2	-3.92%

En contraste, la sección específica sobre el Materialismo Histórico mostró una mejora menor. Las respuestas correctas aumentaron del 27.45% al 47.06%, pero, de cualquier forma, solo cerca de la mitad del grupo logró identificar adecuadamente los conceptos. La mejora principal se dio en la pregunta que indagaba si los estudiantes habían escuchado hablar del MH, lo cual apunta más a un mero reconocimiento que a una comprensión conceptual.

3.5.2.2 Resultados taller final 2

Para esta segunda aplicación se modificaron las preguntas (se anexa “Encuesta 2” y “Encuesta 2 modificada”) para captar de mejor manera los datos sobre el aprendizaje de los alumnos. Además, se realizó una prueba de control a algunos miembros del grupo. Esta consto de las mismas preguntas y en lugar de jugar realizaron una lectura. Los resultados fueron los siguientes.

Respuestas referentes a lo económico. Taller final 2.					Total, de respuestas=36	
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	1	2.78%	4	11.11%	3	8.33%
2	8	22.22%	11	30.56%	3	8.33%
3	18	50.00%	18	50.00%	0	0.00%
4	9	25.00%	2	5.56%	-7	-19.44%
5	0	0.00%	1	2.78%	1	2.78%

Respuestas referentes a lo económico. Taller final 2 (control).					Total, de respuestas=15	
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
2	1	6.67%	7	46.67%	6	40.00%
3	10	66.67%	7	46.67%	-3	-20.00%
4	4	26.67%	1	6.67%	-3	-20.00%
5	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%

Referente a lo económico, las respuestas de los alumnos que jugaron incrementaron en 16.66%. En el caso de las de la prueba de control el incremento fue más sustancial, fue del 40% considerando que los resultados surgieron que estos alumnos no tenían ningún conocimiento del tema. En este segmento los alumnos que jugaron tuvieron un conocimiento previo mayor, aún con esto los que realizaron la lectura obtuvieron mejores resultados en términos absolutos y relativos. Esto evidencia que a pesar de que Textus es un juego con muchas dinámicas económicas en este taller no muestra una mejoría sustancial con respecto a las lecturas tradicionales en la enseñanza de temas económicos.

Respuestas referentes a lo político. Taller final 2.				Total, de respuestas=36		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D2-D1	Variación %
1	4	11.11%	14	38.89%	10	27.78%
2	7	19.44%	6	16.67%	-1	-2.78%
3	15	41.67%	6	16.67%	-9	-25.00%
4	10	27.78%	10	27.78%	0	0.00%
5	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%

Respuestas referentes a lo político. Taller final 2 (control).				Total, de respuestas=15		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D2-D1	Variación %
1	4	26.67%	6	40.00%	2	13.33%
2	2	13.33%	3	20.00%	1	6.67%
3	5	33.33%	4	26.67%	-1	-6.67%
4	4	26.67%	2	13.33%	-2	-13.33%
5	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%

En lo concerniente a lo político, las respuestas de la prueba de diagnóstico correctas pasaron del 30.55% al 55.56%, mostrando una mejoría del 25.01/% en los alumnos que respondieron incorrectamente. Las respuestas en la prueba de control, pasaron del 40% de respuestas acertadas al 60%. En este rubro se puede resaltar que los alumnos que hicieron la prueba de control tenían mayor bagaje en este rubro. Pero, los que participaron en el juego obtuvieron 5% de respuestas correctas en el total. Mientras que, en términos relativos, las respuestas correctas de los que jugaron incrementaron en 81.85% y las de los que realizaron la lectura incrementaron 50%. Lo que indica una mejoría sustancial en los alumnos que lograron jugar Textus con fluides.

Respuestas referentes a lo cultural. Taller final 2.				Total, de respuestas=36		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	7	19.44%	17	47.22%	10	27.78%
2	3	8.33%	2	5.56%	-1	-2.78%
3	5	13.89%	9	25.00%	4	11.11%
4	20	55.56%	8	22.22%	-12	-33.33%
5	1	2.78%	0	0.00%	-1	-2.78%

Respuestas referentes a lo cultural. Taller final 2 (control).				Total, de respuestas=15		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	5	33.33%	3	20.00%	-2	-13.33%
2	3	20.00%	6	40.00%	3	20.00%
3	2	13.33%	1	6.67%	-1	-6.67%
4	5	33.33%	5	33.33%	0	0.00%
5	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%

Respecto a lo cultural, en el caso de los alumnos que realizaron la lectura, si bien tuvieron un incremento de 6.67% y comenzaron con un conocimiento mayor, después de la lectura se redujo la claridad de sus respuestas. En contraste con los que jugaron, sus aciertos incrementaron en un 25.01% proviniendo de las respuestas totalmente erróneas. Lo que indica que en este aspecto Textus es una útil herramienta.

Respuestas referentes a conceptos del Materialismo Histórico. Taller final 2.				Total, de respuestas=40		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	0	0.00%	3	7.50%	3	7.50%
2	0	0.00%	2	5.00%	2	5.00%
3	1	2.50%	2	5.00%	1	2.50%
4	35	87.50%	29	72.50%	-6	-15.00%
5	4	10.00%	0	0.00%	-4	-10.00%

Respuestas referentes a conceptos del Materialismo Histórico. Taller final 2(control).				Total, de respuestas=19		
Respuesta	Diagnostico (D1)	%	Evaluación final (D2)	%	Variación D1-D2	Variación %
1	0	0.00%	3	15.79%	3	15.79%
2	1	5.26%	1	5.26%	0	0.00%
3	1	5.26%	0	0.00%	-1	-5.26%
4	13	68.42%	11	57.89%	-2	-10.53%
5	4	21.05%	0	0.00%	-4	-21.05%

Para el caso de las preguntas conceptuales, en las 59 respuestas obtenidas solo una fue correcta. Después de la sesión de juego este grupo obtuvieron cinco respuestas correctas

mientras que después de la lectura los alumnos obtuvieron cuatro. En términos relativos después del juego hubo un incremento del 12.5%, mientras que después de la lectura el incremento fue del 15.79%. Lo anterior indica que los conceptos específicos no fueron captados con eficacia ni con el juego ni con la lectura.

3.5.2.3 Resultados de la última versión de Textus

Estos resultados sugieren que, si bien el juego permite representar las relaciones materiales y simbólicas del MH, no logra por sí sólo transmitir conceptos específicos del MH. Se requiere acompañarlo de explicaciones más directas y actividades específicas que aborden el MH como teoría.

Por el lado de los aprendizajes no conceptuales, Textus evidencia un gran potencial para la transmisión de las instancias ideológico-cultural y político-jurídica. En cambio, para la instancia económica no muestra resultados concluyentes. Por último, en temas geográficos no hubo una mejoría significativa.

3.5.3 Apropiación del lenguaje y experiencia lúdica

A pesar de las limitaciones conceptuales, se evidenció una apropiación del lenguaje y de los procesos propios del juego. Al finalizar el taller, los estudiantes utilizaban con naturalidad términos como “Gremio”, “señorío”, “endeudamiento”, “socialización”, “cambio histórico”, “medios de producción”, “gasto” o “banca comercial” por mencionar algunos. Esto indica que los conceptos fueron comprendidos a través de la experiencia lúdica, incluso sin una definición explícita previa.

En las notas adicionales en las evaluaciones finales los comentarios respecto a los aprendizajes, los alumnos escribieron: “nos da a entender cómo funciona el sistema económico y político de un país”, “se aprende sobre algunas cosas del estado y economía, también a socializar... La mejor parte son las guerras y hacer alianzas con tus amigos”, “Estuvo divertido, aunque me tuve que endeudar y perdí porque me quedé en bancarrota. Los demás se expandieron todo lo posible y me declararon la guerra sin parar” y “mi método de juego era expandirme, invirtiendo en producir más”.

Por el lado de lo lúdico, escribieron comentarios cómo: “Me encantó el juego, me gusta que se tenga desarrollo libre. Si bien es cierto que al inicio es complicado entenderlo después le entiende a la perfección y es muy emocionante. Me gustaría comprar este juego para tenerlo en casa. Uno de los mejores juegos de mesa que he jugado.” o “Me gustó muchísimo el juego, buen concepto y bien planificado ¡Éxito!”.

En cuanto a la dimensión emocional, los participantes mostraron entusiasmo, frustración, sorpresa y emoción durante el juego. Por medio de levantar la voz haciendo expresiones de júbilo cuando algo les salía bien o de decepción cuando perdían. Muchos expresaron que les gustaría seguir jugando o adquirir el juego. Esto sugiere que se logró generar una fuerte motivación intrínseca, sostenida por la narrativa, el conflicto y la tensión lúdica. Así como que se logró formar el tiempo-espacio de la simulación en el juego.

3.5.4 Limitaciones y mejoras

A pesar de los avances, Textus aún presenta áreas de mejora importantes. Debe fortalecerse la claridad de los conceptos del MH. Por medio de estructura de las reglas, dinámicas, un manual completo y pedagógico y una mejor presentación introductoria. Aunque, resulta eficaz en la representación y experimentación de sus dinámicas. Esto sugiere que su mayor potencia está en permitir vivenciar el MH, más que en enseñarlo como doctrina cerrada.

En resumen, Textus funciona como una herramienta válida y efectiva para enseñar aspectos clave del cambio histórico desde el Materialismo Histórico. Su diseño permite que los estudiantes experimenten tensiones y contradicciones propias de los procesos sociales. Sin embargo, su implementación requiere acompañamiento didáctico y ajustes que garanticen una mejor articulación entre la vivencia lúdica y la comprensión teórica.

3.6 Textus como modelo de análisis sistémico dialéctico del cambio histórico desde el MH

Durante la construcción del juego las tres instancias (económica, política y cultural) fueron presentadas tanto en las estructuras como en las dinámicas. En las estructuras: el Señorío y en el Gremio simbolizan la instancia económica; el Palacio y Ejército la política; mientras que la Catedral y en la Iglesia la cultural.

En las dinámicas: la producción, inversión, comercio y en la Banca comercial representan la instancia económica; el gasto, revoluciones y las decisiones estratégicas (qué y cuando construir, con quién comerciar o hacer alianzas y con qué y quién socializar) simbolizan la política; mientras el desarrollo de cartas de cambio histórico, en la influencia cultural al colocar una Iglesia y en cambio de cartas son las que representan la cultural.

El juego también distingue entre procesos que desestabilizadores del tejido social, como las cartas de externalidades, de conflicto interno, las de revolución y algunas interacciones con los otros jugadores. Por su parte, los procesos estabilizadores se incorporan, como las Cartas de cambio histórico (exceptuando las de revolución), algunas decisiones, las alianzas, entre otras cosas. Las cartas del juego, por tanto, pueden clasificarse si representan una causa, consecuencia o si son una respuesta a los procesos de desestabilización o estabilización del tejido social.

Por ejemplo, la carta del financiamiento real imperialista, este se extendió del siglo XVI al XVIII durante el periodo de las colonizaciones europeas, al principio aquel fue una causa de este último y durante este periodo tuvieron una relación simbiótica. Otro ejemplo, es la carta que representa la revolución francesa, que es la causante de desestabilizar a su sociedad para posterior mente estabilizarla con nuevas estructuras sociales²⁰⁵.

Sin embargo, algunos elementos no encajan del todo en esta lógica de causa o consecuencia. Existen factores que, si bien no provienen directamente de una ruptura social, provocan una reorganización estructural al introducir cambios de ritmo en las dinámicas sociales. Tal es el caso de algunas innovaciones vinculadas a la producción y circulación de bienes e información.

Lo anterior, en la última versión de *Textus*, se evidencia en cartas como el ferrocarril, la industria química, la automatización industrial y la máquina de vapor. En los talleres, se observó que los grupos que priorizaron estas cartas y las socializaron en etapas tempranas lograron aumentar su acumulación, expandir sus redes comerciales y resolver más eficientemente sus externalidades. Esto sugiere que ciertos elementos aceleran la cantidad de

²⁰⁵ Cabe destacar que los ejemplos aquí mencionados son mucho más complejos que lo aquí se explica. No se profundizará en estos temas ya que no son el motivo de este trabajo.

procesos históricos provenientes de cualquiera de las instancias en un mismo periodo cronológico.

Además, de este análisis se pudieron observar otros fenómenos como el impacto de tener conocimientos sobre economía sobre la ley de oferta y demanda. O el proceso de socialización que al socializar algunas de estas cartas de forma temprana sus efectos funcionaron como el interés compuesto, lo que propone que las sociedades que lograron conectar focos productivos en sus etapas tempranas pudieron generar una mayor fuerza de inercia en su producción. Estos últimos ejemplos solo son una muestra del potencial que tiene *Textus* para el análisis histórico y económico desde la perspectiva del MH. Se pretende profundizar en ellos en estudios posteriores.

En síntesis, *Textus* permite representar y analizar el cambio histórico como un proceso dialéctico, compuesto por tensiones entre las instancias, decisiones humanas e innovaciones en diferentes esferas sociales. Al hacerlo, no solo enseña conceptos históricos, sino que se constituye como una herramienta analítica capaz de modelar el tejido social como un sistema vivo, conflictivo y en constante reestructuración.

3.7 Conclusión: capítulo 3

En conclusión, una teoría compleja como el Materialismo Histórico puede ser enseñanza y analizada a través de un modelo analógico en forma de juego de mesa serio. *Textus*, como propuesta desarrollada en este trabajo tuvo dos objetivos: demostrar que es posible enseñar el proceso de cambio histórico desde el MH y la formación del Estado moderno, y demostrar su capacidad como herramienta para analizar al MH y procesos tanto históricos como económicos por medio de un modelo analógico.

Ambos propósitos resultaron viables, aunque se enfrentaron desafíos considerables. Por un lado, el MH implica una red de conceptos, relaciones y perspectivas difíciles de reducir a un modelo simplificado sin perder profundidad. Y por el otro, el diseño de un juego como *Textus* implicó superar limitaciones propias del medio: tiempo, espacio, carga cognitiva, nivel de abstracción, y la experiencia e interfaz de usuario. Además, requirió de habilidades narrativas, lúdicas y editoriales para ligar una experiencia significativa y accesible.

Como modelo pedagógico, Textus logró que los jugadores comprendieran y utilizaran nociones clave del MH. Particularmente, de las instancias económica e ideológica, sin dejar de lado, que no todos pudieron aprender los conceptos formales del MH. Sus posibilidades son amplias: puede ser usado para impartir talleres, enseñar temas históricos referentes a la creación del Estado moderno o visto como un producto comercial generar interés en la historia, economía y política. Sin embargo, no es recomendable emplearlo como único recurso para llevar un curso formal, ya que el factor de novedad y emoción es difícil de sostener en múltiples sesiones.

Como modelo analítico, la experiencia de diseñar y aplicar Textus muestra el potencial de los juegos serios como herramientas de análisis y enseñanza en ciencias sociales. Por medio de una integración cuidadosa del diseño gráfico, narrativa y mecánicas lúdicas para construir un espacio de simulación donde los jugadores interactúen directamente con la teoría. Esta experiencia no solo aporta a la enseñanza del MH, sino que plantea nuevas preguntas metodológicas para futuras investigaciones incluida la que se desarrollará a nivel doctoral.

Conclusión

La enseñanza de la historia tiene muchas vertientes tanto formales como informales. Esta principalmente tiene un rol importante dentro de la instancia ideológica-cultural muy asociado a la instancia política-jurídica, por un lado, ayuda a construir la identidad nacional, regional y propia, y por el otro, ayuda a la difusión y ampliación de la ciencia. Si bien, el papel de la enseñanza de la historia ha sido fundamental en las sociedades ha tenido problemas importantes para su aplicación. Esto como en múltiples estudios se ha registrado es porque a los alumnos les parece aburrida, cansada y tediosa.

Pero, al contrario de esto último, la enseñanza de la historia es un terreno sumamente fértil. Por ejemplo, se han desarrollado proyectos alrededor del cine y la enseñanza de la historia. El problema de solamente usar películas para este fin es la falta de rigurosidad académica del medio. Por otro lado, los juegos muestran un gran potencial para el desarrollo de esta disciplina. Ya que cuentan con una estructura dinámica y contextual, al igual que la historia y su enseñanza en la que no solo se instruyen eventos sino una manera de ver y analizar contextualmente dichos eventos.

Por esto considero pertinente el diseño de un modelo innovador por medio de un Juego de Mesa Serio basado en el MH. Para esto se diseñó el Juego de Mesa Serio Textus. Este utiliza como tópico al proceso de cambio histórico desde la perspectiva del MH. Además, que este cuenta con estructuras sociales, dinámicas de producción, comercio, guerras, Rutas comerciales, creación de capital, alianzas, decisiones políticas, y así como elementos estabilizadores y disolventes. Por su parte, cuenta con una narrativa y tensión lúdica que incentivan la motivación intrínseca.

Para validar la facultad de enseñanza de Textus, se diseñaron talleres, que fueron evaluados por un análisis comparativo previo y posterior y una prueba de control con otra parte del grupo, en los que se encontró que este modelo sirve para que los alumnos de preparatoria puedan aprender las dinámicas de las instancias del MH. Pero tiene la limitación de que no mostro capacidad de enseñar los conceptos específicos del MH. Por otro lado, es posible hacer adecuaciones para la enseñanza de economía y geografía.

Por otro lado, pero en esta misma línea, para las pruebas de control se hicieron las mismas evaluaciones, pero en lugar de jugar se les dio una lectura. Los resultados de esta mostraron que la enseñanza tradicional por medio de lecturas solamente fue más efectiva para transmitir algunos conceptos específicos como el de MH. No obstante, los alumnos mostraron una comprensión con mayor profundidad de las instancias en el mismo periodo de tiempo. Por lo que, se confirma que un juego serio de mesa como este es una herramienta con mayor efectividad para la enseñanza que las tradicionales lecturas.

En los talleres realizados fue posible validar la pertinencia y la capacidad que tienen los juegos como Textus para la enseñanza de teorías complejas como el MH. Además, de que los alumnos mostraron haber adquirido más que conocimientos específicos de la teoría. Después y durante del taller los alumnos utilizaban el lenguaje expuesto en Textus con fluides. Del mismo modo, mencionaron que entendieron como las diferentes posiciones de los agentes en una sociedad modifican las relaciones de poder y lograron entender el rol de la cultura en una sociedad.

En este mismo sentido, Textus demostró que los juegos como representaciones analógicas pueden transmitir no solo conocimientos formales sino habilidades valiosas para sus vidas académicas como profesionales. Estos como la negociación no solo de recursos sino de promesas, alianzas y de compartir conocimientos. Así mismo, mostraron habilidades estratégicas de distribución de recursos, de ahorro, invasión y manejo de deuda.

En otro orden de ideas, este modelo también tuvo el propósito de desarrollar un análisis teórico del MH. Después del desarrollo y aplicación de Textus se demostró que los juegos como este, al contrario de lo que típicamente se piensa de ellos, como una actividad improductiva, tiene el potencial de generar simulaciones de teorías complejas, al igual, que de dinámicas tanto históricas como económicas. Por lo que tienen el potencial para ser una herramienta para la investigación formal en ciencias sociales.

Los resultados más relevantes en este aspecto fueron: la visión de que la aceleración y desaceleración del tiempo en las sociedades pueden modificarlas; la exposición del impacto de la cultura, la política y la guerra en la producción además de los factores productivos típicos (tierra, trabajo, capital, tecnología y capacidad empresarial); y como la existencia de teorías pueden modificar los fenómenos que ellas mismas explican, como por ejemplo, la ley

de oferta y demanda en economía, se puede ver afectada por los propios conocimientos de esta o de la misma ciencia.

Para finalizar, en este trabajo se pudieron confirmar las dos hipótesis iniciales: un juego de mesa serio puede enseñar una teoría compleja como el MH y un juego de mesa serio puede funcionar como una herramienta de análisis de teorías complejas como el MH. Reiterándose, como un terreno sumamente fértil para explorarse en diversas investigaciones.

Bibliografía

- ABT, Clark C., *Serious Games*, New York, The Viking Press, 1970.
- ARANGO OTÁLVARO, Omar, "La teoría de los sistemas no lineales: mezcla de azar y determinismo", *Revista Facultad de Trabajo Social*, XXXV: 35, Medellín, 2019, pp. 53-65.
- ÁVILA A., Roberto, "Aproximación al concepto de determinismo", *Cuestiones de Filosofía*, X, Tunja, 2008, pp. 120-134.
- BUJARIN, Nicolas, *El materialismo histórico*, Santiago de Chile, Ediciones Ercilla, 1935.
- CAILLOIS, Roger, *El hombre y lo sagrado*, D.F., Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V., 1984.
- CAILLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, D.F., Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V., 1986.
- CARDENAS ABASTOS, Fabiana Lucía, "El contenido en la UI a través de la gamificación en los juegos de mesa educativos peruanos con temática incaica", *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas*, 2023, pp. I, II, 1-20.
- CHARRY BERMÚDEZ, Manuel Ernesto, "Totalidad y dialéctica. El concepto de totalidad en Adorno y Hegel", *Estudios de Filosofía*, LVI, Medellín, 2017, pp. 119-135.
- CONCHEIRO SAN VICENTE, Luciano, *Marxismo neotropical: variaciones latinoamericanas sobre los modos de producción*, Morelia, Universidad Nacional Autónoma de México, Unidad de Investigación sobre Representaciones Culturales y Sociales, 1ra edición, 2023.
- CUESTA, Raimundo, Juan MAINER, Julio MATEOS, Javier MERCHÁN y Marisa VICENTE, "Didáctica crítica. Allí donde se encuentran la necesidad y el deseo", *Con-Ciencia Social*, IX, Valencia, 2005, pp. 17-54.
- ENRIQUE, Javier y Thomas BOHÓRQUEZ, "La teoría general de sistemas", *Cuadernos de Geografía: Revista Colombiana de Geografía*, IV:1-2, Bogotá, 1993, pp. 111-137.

- GERMANI, Gino, "Ficha 39. El Marxismo y la idea de “proceso histórico”", *Tramas y Redes*, IV, 2023, pp. 339-366.
- GIANPASQUALE, Preite, "Colonialismo y colonialidad: un análisis teórico del evolucionismo biológico al evolucionismo social", *Soft Power*, VII: 2, Salento, 2020, pp. 189-207.
- GONZÁLEZ GONZÁLEZ, Benigno Martín, "El modelo analógico como recurso didáctico en ciencias experimentales", *Revista Iberoamericana de Educación*, Tenerife, 2005, pp. 1-15.
- GÖRAN, Therborn, *¿Cómo domina la clase dominante?: Aparatos del Estado y poder estatal en el feudalismo, socialismo y el capitalismo*, Madrid, Siglo XXI de España Editores, S.A., 1979.
- GRES CHAVEZ, Pablo, "Sobre la dialéctica contemporánea: concepto, ontología y capacidad crítica", *Revista de Humanidades de Valparaíso*, XVIII, Valparaíso, 2021, pp. 151-171.
- HARNEKER, Marta, *Los conceptos elementales del materialismo histórico*, España, Siglo veintiuno editores, S.A., 36a edición, 1976.
- HOBBSAWM, Eric, *Marxismo e historia social*, Puebla, Universidad Autónoma de Puebla, 1ra edición, 1983, (Colección Filosófica).
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial, S.A., 2007.
- LÓPEZ RAVENTÓS, Cristian, "El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games", *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, VIII: 1, Guadalajara, 2016, pp. 1-15.
- MANKIW, Nicholas G., *Principios de Economía*, D.F., Cengage Learning Editores, S.A. de C.V., 6a edición, 2012.
- MARILINA, Rotger, "Cerebro triuno", en *Neurociencia Neuroaprendizaje. Las emociones y el aprendizaje Nivelar estados emocionales y crear un aula con cerebro*, Córdoba, Editorial Brujas, 1ra edición, 2017, pp. 11-20.

- MARX, Carlos y Federico ENGELS, *El manifiesto comunista*, Madrid, Fundación Federico Engels, 4a edición, 2009.
- MARX, Carlos y Federico ENGELS, *La ideología alemana*, Barcelona, Ediciones Grijalbo, S.A., 5a edición, 1970.
- MARX, Karl y Eric J HOBSBAWM, *Formaciones económicas precapitalistas*, D.F., Siglo XXI Editores S.A. de C.V., 12a edición, 2009.
- MASSÉ NARVÁEZ, Carlos, "La complejidad en la totalidad dialéctica", *Sociologías*, XV, Porto Alegre, 2006, pp. 56-87.
- MENÉNDEZ VALDÉS, Gonzalo Morís, "Ingenios hidráulicos históricos: molinos, batanes y perrerías", *Ingeniería del Agua*, II: 4, Valencia, 1995, pp. 25-42.
- MUMFORD, Lewis, *El mito de la máquina: Técnica y evolución humana*, Logroño, Pepitas de calabaza ed., 1ra edición, 2010.
- MUMFORD, Lewis, *Técnica y civilización*, Alianza Editorial, 5a reimpresión, 1992.
- NARANJO PEREIRA, María Luisa, "Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo", *Educación*, XXXIII: 2, Montes de Oca, 2009, pp. 153-170.
- NAVARRO CID, José, "Teorías del caos y ciencia de la complejidad. Nuevos desarrollos en la teoría general de sistemas", en *Las Organizaciones como Sistemas Abiertos Alejados del Equilibrio*, Barcelona, Departamento de Psicología Social, Universitat de Barcelona, 2021, pp. 47-114.
- PAREDES GOICOCHEA, Diego, "Marx y lo político. La lectura de Carl Schmitt", *eidos*, XXVIII, Buenos Aires, 2018, pp. 281-304.
- PARRA AYALA, Andrés F., "Marx y el concepto de lo político", *Colombia Internacional*, CVIII, Bogotá, 2021, pp. 39-61.
- PÉREZ HERRANZ, Fernando Miguel, "Sobre determinismo y libre albedrío: A propósito del libro de Miguel Espinoza, *Théorie du déterminisme causal*", *Eikasia. Revista de Filosofía*, XVI, Alicante, 2008, pp. 01-37.

- PRIETO ANDREU, Joel Manuel, Juan Diego GÓMEZ ESCALONILLA TORRIJOS, y Elias SAID HUNG, "Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática", *Revista Electrónica Educare*, XXVI: 1, 2022, pp. 1-23.
- RAVENTÓS LÓPEZ, Cristian, "El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games", *Apertura, Revista de Innovación Educativa*, VIII: 1, Guadalajara, 2016, pp. 1-15.
- REVUELTA MORENO, Soraya, "Aprendizaje basado en juegos de mesa en la clase de ELE", *Mosaico*, XXXVIII, España, 2020, pp. 131-145.
- RODRÍGUEZ, Romina E., "Sujeto, arte e ideología: un diálogo entre L. Althusser y T. Adorno", *VII Jornadas de Sociología de la UNLP*, Ensenada, 2012, pp. 1-16.
- RYAN, Richard M. y Edward L. DECI, "La teoría de la Autodeterminación y la facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar", *American Psychologist*, LV: 1, Rochester, 2000, pp. 1-16.
- SAUX, Gastón I., "Comprensión de Textos, Inferencias y Modularidad Funcional", *Fundamentos en Humanidades*, XIII:25, San Luis, 2012, pp. 83-98.
- SEMPAT ASSADOURIAN, Carlos, Ciro Flamarión SENTARÍA CARDOSO; Horacio CIAFARDINI, Juan Carlos GARAVAGLIA y Ernesto LACLAU, *Modos de producción en América Latina*, Córdoba, Cuadernos de Pasado y Presente, 1ra edición, 1973.
- SILVA, Ludovico, "Teoría marxista de la ideología", en *Teoría y práctica de la ideología*, D.F., Editorial Nuestro tiempo, S. A., 14a edición, 1985, (Colección: LA CULTURA AL PUEBLO), pp. 13-54.
- SOLANA RUIZ, José Luis, "El pensamiento complejo de Edgar Morin en acción, algunos ejemplos", *Gazeta de Antropología*, XXXV: 2, 2019, pp. 1-21.
- TAMAYO, Mery Patricia y Juan David PIÑEROS, "Formas de integración de las empresas", *Ecos de Economía*, XXIV, Medellín, 2007, pp. 27-45.
- VARGAS RESTREPO, Carlos Mario, "Una aproximación al método cartesiano. Su relación con la contabilidad", *Cuadernos de Contabilidad*, XV: 38, Bogotá, 2014, pp. 575-597.

VON BERTALANFFY, Ludwig, *Teoría general de los sistemas: fundamentos, desarrollo, aplicaciones*, D.F., Fondo de Cultura Económica, 1986.

Anexos

Encuesta 1.

Este es un cuestionario diagnostico para evaluar la efectividad del juego de mesa. Encontraras preguntas abiertas y cerradas.				
Instrucciones: 1. En las preguntas cerradas solo deberás marcar una de las 4 casillas. 2. Las preguntas abiertas iniciaran con "Por favor" y deberás responderlas lo más brevemente posible (considera el espacio que tienes para escribir).	Nombre: Grupo: Equipo: Escuela: Fecha:			
	Lo conozco perfectamente	Lo conozco, pero no recuerdo su nombre	Tengo una idea de que trata	No lo conozco
1. ¿Sabes cuál es el sistema de gobierno actual en tu país?				
2. Por favor ¿Puedes escribir al menos un ejemplo?				
3. ¿Qué medios de comunicación piensas que influyen en las ideas de las personas?				
4. Por favor responde ¿Qué papel crees que tiene la cultura en cómo se organiza tú sociedad?				
5. ¿Sabes cómo un país produce lo que las personas necesitan para vivir?				
6. ¿Sabes qué sistema de producción predomina en tu país?				
7. Por favor responde ¿qué es un sistema de producción? Menciona uno o más.				
8. ¿Sabes cómo la interacción con otros países ha afectado a tu sociedad?				

4. Por favor , escribe qué papel crees que tiene la cultura en la organización tu sociedad.				
5. ¿Entiendes cómo la ideología afecta las decisiones de un país?				
6. Por favor , explica qué entiendes por ideología después del taller				
7. ¿Sabes cómo se mide la producción de un país?				
8. ¿Podrías decir qué sistema de producción hay en tu país?				
9. Por favor explica con tus palabras qué es un sistema de producción y ejemplifica.				
10. ¿Podrías explicar cómo las relaciones con otros países pueden modificar a tu país?				
11. Por favor , escribe qué aspectos del materialismo histórico recuerdas con mayor claridad.				
12. Por favor , explica qué es el materialismo histórico				
¡Muchas gracias por participar! ¡Tu ayuda es muy importante para mi proyecto! Por favor al final del taller deja un comentario al reverso de la hoja.				

Formato de Declaración de Originalidad y Uso de Inteligencia Artificial

Coordinación General de Estudios de Posgrado
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo



A quien corresponda,

Por este medio, quien abajo firma, bajo protesta de decir verdad, declara lo siguiente:

- Que presenta para revisión de originalidad el manuscrito cuyos detalles se especifican abajo.
- Que todas las fuentes consultadas para la elaboración del manuscrito están debidamente identificadas dentro del cuerpo del texto, e incluidas en la lista de referencias.
- Que, en caso de haber usado un sistema de inteligencia artificial, en cualquier etapa del desarrollo de su trabajo, lo ha especificado en la tabla que se encuentra en este documento.
- Que conoce la normativa de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, en particular los Incisos IX y XII del artículo 85, y los artículos 88 y 101 del Estatuto Universitario de la UMSNH, además del transitorio tercero del Reglamento General para los Estudios de Posgrado de la UMSNH.

Datos del manuscrito que se presenta a revisión		
Programa educativo	Maestría en enseñanza de la historia	
Título del trabajo	Modelo analógico de enseñanza y análisis del proceso del cambio histórico desde el Materialismo Histórico en forma de juego de mesa serio: Textus. Esto no sólo es un juego de mesa	
	Nombre	Correo electrónico
Autor/es	Ulises Samael Carvajal Barragan	0935433g@umich.mx
Director	Miguel Ángel Urrego Ardila	miguel.urrego@umich.mx
Codirector	Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón	grodriguez@colmich.edu.mx
Coordinador del programa	Angel Rafael Almarza Villalobos	angel.almarza@umich.mx

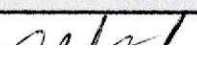
2

Formato de Declaración de Originalidad y Uso de Inteligencia Artificial

Coordinación General de Estudios de Posgrado
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo



Uso de Inteligencia Artificial		
Rubro	Uso (sí/no)	Descripción
Asistencia en la redacción	Sí	Crítica de redacción en general. Corrección ortográfica, evaluación de muletillas, lenguaje formal, etcétera. Pero, no corrección directamente.
Traducción al español		
Traducción a otra lengua		
Revisión y corrección de estilo		
Análisis de datos		
Búsqueda y organización de información		
Formateo de las referencias bibliográficas		
Generación de contenido multimedia	Sí	Hice sólo las imágenes para el diseño gráfico de mi juego a excepción del tablero. Todo el diseño editorial es propio.
Otro		

Datos del solicitante	
Nombre y firma	Ulises Samael Carvajal Barragan 
Lugar y fecha	17 de septiembre de 2025, Morelia, Michoacán, México.

Ulises Samael Carvajal Barragan

Modelo analógico de enseñanza y análisis del proceso del cambio histórico.pdf

 Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:500831586

Fecha de entrega

19 sep 2025, 9:03 a.m. GMT-6

Fecha de descarga

19 sep 2025, 9:13 a.m. GMT-6

Nombre del archivo

Modelo analógico de enseñanza y análisis del proceso del cambio histórico.pdf

Tamaño del archivo

3.3 MB

144 páginas

43.144 palabras

234.883 caracteres

2% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.