DONANDO ANDO

¿QUÉ RESCATAMOS DEL DILEMA?

Voluntario quiere donar sus órganos para DAR VIDA como un gesto solidario, altruista y valiente. Sin embargo, Voluntario solamente ha tenido contacto con información dudosa, preconcepciones y tabús sobre la donación de órganos. Se siente confundido ya que no sabe dónde buscar información verídica. Una vez enterado del proceso a través de la página web del Instituto Nacional de Salud, Voluntario queda insatisfecho con la idea de que sea su familia la que toma la decisión de donar o no en el último momento. A pesar de esto, Voluntario decide obtener el carné como EVIDENCIA de su disposición.

Cuando Voluntario fallece, Médico informa su muerte a Familia. El hospital, siendo el PUENTE entre la INS y Familia, debe preguntarle si quiere donar sus órganos y, en caso afirmativo, debe continuar la labor logística del proceso de donación, iniciada por la INS.

Familia, aún en estado de shock, se siente confundida. Aunque reconoce que Voluntario quería ser donante, se siente insegura sobre qué decisión tomar pues no está preparada para este DILEMA. Esta decisión la vincula o la excluye del proceso de donación.

Por otro lado, Receptor es un joven paciente que espera un órgano desde que tomó la decisión de realizarse el trasplante, a pesar de su alto riesgo, hace seis meses. La inseguridad y el miedo lo inhiben pero Receptor guarda la esperanza de recibir el órgano. El bienestar de su ORGANISMO DEPENDE de que el proceso de donación sea eficiente y así, la INS lo contacte.

La INS recibe información del hospital acerca del órgano disponible para buscar un receptor compatible. Aunque intenta darle un soporte al proceso, el exceso de papeleo (burocracia) hace más lento el trámite. Además, no logra transmitir efectivamente la información del el proceso de donación a la sociedad. Esto la hace una ESTRUCTURA FRÁGIL.

Si Familia toma la decisión de donar sus órganos, Médico debe realizar la extracción de estos asegurando su conservación, pues es la MANO DE OBRA de todo el proceso. Esto implica una gran carga de responsabilidad, ansiedad y tensión para él, pues sus decisiones sobre el manejo del órgano definen el éxito del trasplante.

Si el organismo de Receptor y el órgano se encuentran en la misma región y son compatibles, Receptor es localizado por la INS para iniciar el procedimiento quirúrgico. Si Familia decide no donar los órganos, Receptor deberá continuar en la lista de espera, junto a los demás receptores, hasta que la INS le consiga un donante compatible…

Actores:
crean relaciones y mantienen el proceso

Voluntario : Da vida Familia: Dilema
INS (Instituto Nacional de Salud): Estructura Frágil
Médico: Mano de obra Receptor: Organismo dependiente
Hospital: lugar que conecta (Puente)

Los actores permiten la creación de relaciones y se escogen como los actores fundamentales del proceso para poder lograr la donación.

Emociones:
sentimientos que se dan en fases específicas del proceso

Donante: Solidario, altruista ,valiente, insatisfecho y confundido
Familia: confundida e insegura
Receptor: inseguridad, miedo , esperanza
Médico: responsabilidad, ansiedad y tensión

Los sentimientos de los actores se reflejan en el juego a través del logro o fracaso de las pruebas según la fase.

Barreras:
obstáculo o dificultad que se presenta para completar el proceso

Familia: vincula o excluye del proceso
Logística: planeación y coordinación del proceso
Burocracia: papeleo exhaustivo

Estas barreras dividen el proceso en 3 fases esenciales:
Familia/Carnet: Comunicar
Logística: Conocimiento
Burocracia: Crear

Tiempo:
Periodo en el que transcurren las acciones y marcan las fases

Decisión de la familia de donar o no en el último momento
El papeleo hace que el proceso sea mas lento
El receptor continúa en la espera de un órgano

El tiempo se ve marcado en el juego con las pruebas que indican un tiempo específico de turno que ponen al jugador en presión o en espera

OBJETIVOS

-Reconocimiento del proceso y de sus actores.
-Entender el funcionamiento de las relaciones entre los actores.
-Identificación del deber de tomar decisiones y de sus consecuencias.
-Motivar la creatividad de la comunidad para buscar oportunidades.
-Motivar el debate entre los jugadores para entender las fallas del sistema y encontrar más oportunidades de diseño.

COMPOSICIÓN GRÁFICA

Hexágono
Sus 6 lados simbolizan los 6 actores principales en el proceso de donación

Su forma modular permite construir caminos de manera sencilla, conectando las fichas entre sí

Tótem
Tangibiliza la responsabilidad que tienen los jugadores de salvar su vida

Representa al receptor, a quien hay que ayudar a través del proceso.

Ficha corazón
Su forma simboliza el órgano que salva la vida del receptor al culminarse el proceso

Evidencia el progreso que se da en la donación al superar cada uno de los obstáculos

Fichas trasplante
Representan el objetivo del juego: Entregar al receptor un órgano que procure su bienestar.

Simbolizan cuidado, altruismo y vida

Colores
Los colores simbolizan cada uno de los actores dentro del proceso de donación

Las tonalidades vivas buscan eliminar el tabú del proceso de donación como una experiencia negativa, enfatizando en la alegría que se brinda a otras personas

EL JUEGO

Entre 4 y 6 personas

El juego consiste en 4 Fases:

FASE 1: COMUNICAR
Es el momento en el que el donante empieza a hacer los trámites para certificarse como donante y se comunica con su familia sobre su decisión.

FASE 2: CONOCIMIENTO
Con la muerte del donante, su familia debe decidir lo que harán con los órganos del fallecido, pero esta no ha sido bien informada sobre el proceso.

FASE 3: SUPERAR OBSTÁCULOS
Esta fase consiste en preservar el órgano para que llegue al receptor y el proceso se cumpla. Para esto, se debe pasar por un papeleo exhaustivo y legalmente abrumante para el receptor.

FASE TRASPLANTE:
Esta última fase consiste en reunir todos las pruebas del proceso y realizarlas para poder salvar al receptor al entregarle todas las herramientas para recibir el órgano.

El jugador que obtiene el color blanco inicia.

EL DADO: Se lanza el dado y este color es su restricción.La restricción tiene el propósito de obligar a los jugadores a explorar más relaciones entre los actores y hacer el juego más dinámico elevando el nivel de dificultad.

DESICIÓN: En grupo escogen la ficha constructora más apropiada a la anterior. Se debe tomar en cuenta la restricción y la posición de las fichas previas y futuras. Estas desiciones construyen el juego y la dificultad que se puede presentar.

POSICIÓN: Justificación de la desición. El jugador de turno debe narrar su explicación de relacionar dos actores y cómo estos entran en contacto para que todos los jugadores tengan presentes los posibles vinculos. Esto reafirma los conocimientos fundamentales sobre el proceso de donación.

SUPERACIÓN DEL RETO: Se lleva a cabo un reto el cual tiene un propósito distinto en cada fase. Las primeras dos fases sirven como rompehielo y brindan un conocimiento inicial sobre el proceso, mientras las últimas dos ya concretan una resolucion de problemas.

FASE 1: MIMICA
Para saber expresar su conocimiento por medio de herramientas.

FASE 2: DIBUJO
Para saber expresar su conocimiento por medio de herramientas.

FASE 3: CONOCIMIENTO
Cómo se comunica su creatividad con respecto a la resolución de problemas.

FASE 4: CREAR EN DISEÑO
La comunidad propone soluciones reales a problemáticas presentes en la realidad.

GANA: Cuando se supera el reto individual, se continua a la siguiente ficha constructora o fase. Genera un aprendizaje grupal y un sentimiento de colaboración entre los actores.

PIERDE: Se pierde el turno individual, se quita la ficha y se continua con el siguiente jugador. Esto igual aporta al conocimiento grupal y hace el juego más dinámico.

FINALIZACIÓN FASE: Se acaba esta fase y se inicia con la siguiente.

UNIFICACIÓN DE LA IMAGEN:
Al finalizar la fase trasplante se conforma una imagen que representa el objetivo final del trasplante. Se pretende resaltar el sentimiento altruista presente en los donantes por medio de la imagen y la forma modular que se completa una ficha con la otra.

Al finalizar

PROCESO DE DISEÑO DEL JUEGO

Revisión del dilema:
Actores: Donante, Receptor, Familia, Médico, INS, Hospital y Órgano. Recuperar la noción de un proceso dividido en fases que tiene barreras y somete a sus actores a diversas emociones.

Referentes de:
Juegos con un tablero en forma de camino con fichas sueltas (**Le trésor des pirates**), de juegos cooperativos (**Rompezabezas, La isla prohibida**).

Juego #1:
Un tablero fijo que va en orden lineal a través del proceso junto a varias fichas para los jugadores. Demasiado cargado de información, se vuelve confuso por la cantidad de elementos que tiene.

Fichas de jugadores:
Notamos a lo largo del proceso que el hecho de jugar con una ficha por jugador hace del juego competitivo automáticamente ya que cada uno tiene el mismo interés y juega por sus propios medios. **Decidimos jugar con una sola ficha que represente a todos los jugadores.**

Tablero hecho de fichas constructoras:
El tablero definitivo representa un camino que se va armando a través del transcurso del juego, es decir del proceso. Se compone de fichas hexagonales que se juntan entre sí según unas reglas para conectar o no a los actores. Esta idea plasma el concepto de decisión cooperativa ya que entre todos los jugadores deciden qué ficha se pone o no. Además, este camino está dividido en las cuatro fases del proceso y cada una de ellas tiene sus propias fichas.

Juego #2:
Se compone de un camino de fichas que se construye a lo largo del juego por toda la comunidad que está representada por una ficha. A lo largo del juego, se tienen que unir los colores de los costados de las fichas hexagonales del tablero según las reglas. En cada turno, sale un reto degún la fase en la que se esté jugando. **El problema de este juego es que se perdía la escencia del dilema porque se pensaba en unir colores y no en formar conexiones entre los distintos actores. Además, los retos no buscaban información útil para el equipo de diseño, eran más bien por darle dinamismo al juego.**

Juego #3:
Se preserva el tablero, la ficha, las conexiones pero se cambia la dinámica ya que el que tiene el turno debe especificar por qué se conecta la ficha anterior con la que está ubicando. De esta manera, para el jugador el juego se relaciona con el dilema directamente. Además, los retos son modificados para encontrar la información que necesitamos sin dejar de hacerlos dinámicos para el juego. **Sin embargo, el problema de este último juego son las instrucciones imposibles de leer por lo largas y mal estructuradas.**