

# JUEGOS DE MESA: ¿TRADICIONALES O VIRTUALES?

Isabel Font Playán\*  
Patricia Gudiño Pérez\*  
Arturo Sánchez Martínez\*

El desarrollo tecnológico amenaza constantemente con modificar todas las actividades, incluyendo las de entretenimiento, pero el ser humano ha sido un ente social antes que virtual, mientras esta característica no se diluya, la emoción de jugar “*tête à tête*”, seguirá siendo más satisfactoria.

ASM

Como producto de su naturaleza social, el individuo se desarrolla en y a través de las relaciones interpersonales. En este sentido, las necesidades de afiliación y pertenencia parecerían ser características humanas básicas, que explican la integración de los individuos en grupos. Desde épocas remotas, ha dedicado parte de su vida para buscar medios para satisfacer la necesidad de esparcimiento y recreación, pareciera que está gobernado por los requerimientos de asociación, comunicación y de auto expresión.

Como parte del entretenimiento, los juegos han sido actividades constantes en el desarrollo de la humanidad: actúan como elementos de aprendizaje, maneras de desarrollar habilidades para facilitar la integración de y en grupos.

De acuerdo con Delahaty<sup>1</sup> el juego es la actividad predominante en la edad infantil, un proceso dinámico y complicado de ideas manifiestas y latentes producto de experiencias pasadas y del manejo pre-

sente, de la necesidad de expresar, de esconder, de representar bajo esquemas simbólicos y el uso del disfraz que permite el entretenimiento.

El mismo autor explica que por medio de los juegos se expresan y se repiten situaciones, en su elaboración se asimilan suavemente experiencias traumáticas. Jugando, el ser humano ejerce facultades de crecimiento y maneja acontecimientos de naturaleza compleja que suceden en la vida.

En el mismo sentido, Marquet<sup>2</sup> señala que: El mundo familiar, la escuela, los compañeros, las primeras aventuras (más bien desventuras) amorosas están *subordinados* a los placeres y expectativas del universo que se constituye con el juego.

De las afirmaciones de este autor se desprenden dos comentarios: 1) las aventuras de carácter amoroso no son las únicas subordinadas a los placeres que ofrece el juego, sino que existen muchos tipos de vivencias en éste; (2) la necesidad de jugar, como parte la vida infantil del ser humano se puede extrapolar al mundo emotivo de los adultos.

\* Departamento de Administración, UAM-A.

1 G. Delahaty, *Juego y socialización*, UAM, 1997, pp. 15-16.

2 A. Marquet, *Archipiélago dorado*, UAM, 1997, pp. 76-77.



El entramado de ritos integrados en los juegos, hacen de su práctica una actividad que controla los impulsos. Jugar sintetiza encuentros importantes de carácter vital, formidables desde la seducción que ofrece el reto, los seres humanos constantemente estamos jugando con alguien o con algo.

Los juegos implican libertad de movimiento, de capacidad creadora y a la vez adopción de reglas que limitan el inicio y fin de esta actividad lúdica. Jugar provee la posibilidad de cambiar de actitud y de establecer un compromiso que puede calificarse de confiable, al menos mientras se juega.

El medio cultural, mediante el entretenimiento de los juegos, ofrece la posibilidad de experimentar lo imaginable y de entender sus límites, de explorar las potencialidades propias, anticipar situaciones, leer o aprender actitudes, códigos, expresiones corporales, sospechar mensajes, celebrar el éxito y entusiasmarse con la ficción.

La estructura social con su realidad, expone los diversos roles conocidos, por medio de los juegos se

pueden traducir las funciones sociales, las respuestas, las tiradas, los movimientos del tablero, los pases y todas aquellas acciones que representan retos cognoscitivos.

Jugando se pueden asimilar conceptos como la restauración y la creación, manejar el tiempo con un sentido futurista o enfrentarse a circunstancias potencialmente reales. Es por eso que la manifestación de la necesidad de entretenimiento permanece continua por el resto del ciclo vital humano. Infantes, jóvenes y adultos en los juegos y bromas, exploran aspectos importantes de la vida como son la reflexión del pasado y la anticipación del futuro.

A través de los juegos simbólicos se fomenta la socialización de las experiencias, la asimilación de los signos facilita que el sujeto socialice sin acomodarse aún en la realidad social. El juego es social por el empleo de las reglas, así mismo el manejo de la realidad es compartido por medio de símbolos colectivos, los juegos que utilizan reglas, mismos que se practican en la edad infantil, durante la fase de

las operaciones concretas, alrededor de los seis años de edad, disminuyen el egocentrismo y producen individuos con mejores niveles de integración social.<sup>3</sup>

Para comprender mejor la idea anterior, se puede emplear el análisis freudiano, así, el empleo de reglas es una función del Yo y la conciencia moral rígida es una función del Super Yo, ambas derivadas por el principio de placer de la fuerza emocional, del Ello, que se dice, está en conflicto constante con el principio de realidad, el que a su vez, es determinado por la estructura socioeconómica. Entonces el sujeto interioriza, a través de los juegos, una parte de la ideología de éstos, como conciencia moral rígida inconsciente.

### **El individuo y sus necesidades de entretenimiento**

Las ciencias del comportamiento sostienen que la naturaleza y características del ser humano pueden ser resumidos en los aspectos siguientes.<sup>4</sup>

El hombre es un ente social que debe satisfacer necesidades; se encuentra dotado de un sistema psíquico; tiene la capacidad de integrar el lenguaje al razonamiento abstracto; exhibe un comportamiento que se encuentra orientado a la consecución de objetivos y presenta un patrón dual de conducta que se manifiesta desde la cooperación hasta la competencia.

El humano puede ser considerado como un ser lleno de necesidades que varían continuamente, ya que al satisfacer una, surge otra en su lugar. Este proceso ocurre en forma continua e indefinida, dándole dirección y contenido al comportamiento. Cabe señalar que a pesar de que todos presentamos las mismas necesidades, éstas varían en función a las diferencias personales que determinan su duración e intensidad.

3 G. Delahaty, *ibid*, pp. 29-30.

4 I. Chiavenato, *Introducción a la teoría general de la administración*, McGraw Hill, p. 562.

Las necesidades humanas pueden ser clasificadas en tres niveles: las fisiológicas, las psicológicas y las de autorrealización. Las necesidades fisiológicas son innatas e instintivas y se relacionan con la supervivencia, requieren ser satisfechas en forma cíclica y también se encuentran presentes en otras especies animales.

Por su parte, las necesidades psicológicas y de autorrealización son exclusivas del ser humano; se caracterizan por ser adquiridas y se desarrollan en el transcurso de la vida. Representan niveles más complejos y elevados de carencias. Las psicológicas incluyen las necesidades de seguridad personal, de afiliación y pertenencia, de auto confianza y afecto; mientras que las de autorrealización se derivan del deseo que se tiene para desarrollar sus potencialidades. Es importante señalar, que las formas objetuales con las que se satisfacen las necesidades están culturalmente determinadas ya que el ser humano nace, vive y muere, generalmente en sociedades organizadas, que poseen valores, expectativas y patrones de conducta en modificación constante.

Como anteriormente se señaló, el humano como ente social se encuentra inmerso en una compleja red de relaciones interpersonales, por medio de las cuales busca su desarrollo. La interacción que sostiene con otros individuos se presenta como fuente de satisfactores de las necesidades que posee. En este sentido, la afiliación y la pertenencia parecen ser características básicas del ser humano, a través de las cuales se podría explicar el comportamiento del individuo para integrarse en grupos. Las necesidades de afecto, el formar parte de algo, la aprobación social, el reconocimiento del grupo, el apoyo, el mitigar la ansiedad y la incertidumbre, y el dar y recibir amor, amistad e información, llevan a los individuos a vivir en grupos y a socializar.

El grupo social se presenta como una fuente de satisfactores de distintos tipos de necesidades. Desde los primeros años de la infancia, el ser humano aprende a relacionarse con otros y con el mundo que lo rodea, la mayoría de las veces por medio de juegos. El juego es una actividad natural en el ser humano, es una "significación", una práctica social y refleja la organización ideológica, cultural y men-

tal de la sociedad. Es a través de él, como los infantes socializan y aprenden roles socialmente aceptados; al mismo tiempo, el juego se convierte en un mecanismo de integración social y en una fuente de expresión personal.

En el adulto, el juego ya sea que se lleve a cabo de manera individual o que implique la interacción con otros, se presenta como una posibilidad que le permite alejarse de las presiones derivadas de la vida cotidiana. Por medio del juego, los adultos, buscan maneras de socialización, integración y expresión personal.

Sin embargo, el juego puede convertirse en una forma de adicción, en el momento en que es usado como un escape de las frustraciones de la vida, convirtiéndose en una compulsión.

De acuerdo con Saint,<sup>5</sup> para aquellos que tratan de sustituir algún vacío interno, la tecnología y las múltiples opciones que prometen comodidad, diversión, entretenimiento, sexo, compañía y belleza, parecen ser la clave. Existen dos componentes que determinan las dependencias. El deseo irreprimible por consumir o hacer (obsesión) y la incapacidad de detenerse una vez que se inicia el consumo o el hábito (compulsión).

En los juegos de azar, la mayoría de los individuos se involucran por simple diversión, después de la cual, vuelven a la vida de cada día.

No obstante, el jugador compulsivo además de involucrarse emocionalmente en la actividad, es incapaz de dejar de jugar. No importan lo que vaya perdiendo, no deja de creer que puede enriquecerse, sí sigue jugando.

Los jugadores compulsivos son generalmente inmaduros emocionalmente e impulsivos. A menudo son rebeldes y hostiles respecto de otros, o pasivos y dependientes.<sup>6</sup> Suelen considerarse a sí mismos, como negociantes que están corriendo riesgos calculados para hacerse de ingresos de manera cómoda. Al no ser comprendidos por su familia y

amigos, llegan a sentir soledad. Entonces, se evaden jugando más.<sup>7</sup>

El transcurso hacia cualquier adicción presupone, según los especialistas, una sustitución de vacíos. Es decir, la poca confianza en sí mismo, la falta de motivación, el abandono de proyectos, el concepto del fracaso profesional o amoroso, que se aprende y se arraiga desde temprana edad, o simplemente la incapacidad de enfrentar y disfrutar la vida después de un evento doloroso. Al igual que en el caso de las adicciones físicas, la adicción al juego, necesita superarse a través de la ayuda de especialistas.

Para finalizar este apartado, es importante señalar, que el juego es utilizado por consejeros familiares, psicólogos, pedagogos, educadores, instructores de educación especial, trabajadores sociales, ministros, líderes religiosos, consejeros y terapeutas recreativos de hospitales, con el objeto de desarrollar ciertas habilidades y mejorar conductas.

A continuación se presentan de una manera general las referencias históricas entorno al entretenimiento y sus manifestaciones.

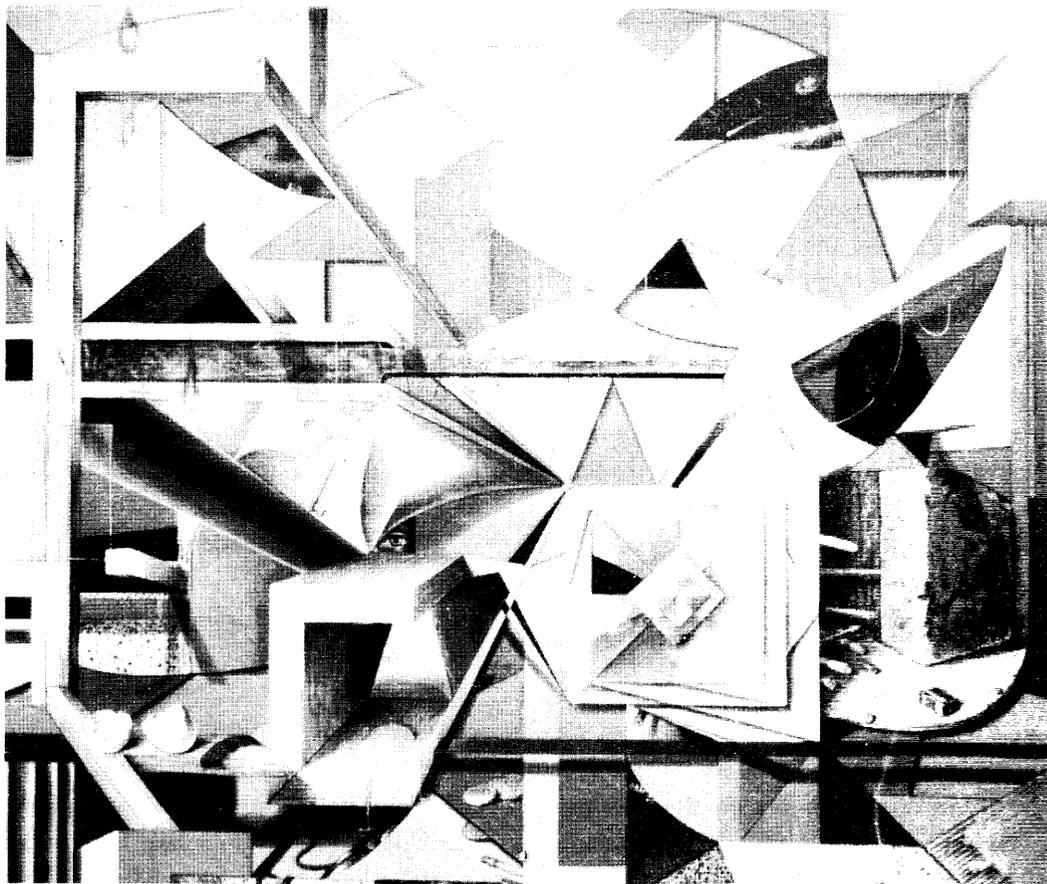
### Marco histórico del entretenimiento

El entretenimiento, como fenómeno generador de satisfactores para las necesidades de esparcimiento y recreación, se encuentra fundamentado en la capacidad que tiene el hombre para representar una realidad distinta; parece ser una necesidad innata en el ser humano manifestada desde las pinturas rupestres, los jeroglíficos, el teatro griego, el circo romano, los bufones, los juglares, los juegos de mesa, el cine, la televisión, los juegos de video como Nintendo, Atari y más recientemente el empleo de un medio de comunicación apoyado por la convergencia tecnológica entre el teléfono y la computadora personal, que ahora es parte del entretenimiento, Internet. El entretenimiento, la creatividad y el arte parecen ser inseparables y se condicionan recíprocamente hacia el cambio permanente.

5 V. Saint, *Dependencias modernas*, Siglo XXI, 2001, p. 51.

6 E. Bergler, *The psychology of gambling*, Hill & Wang, 1957, pp. 57-58.

7 H. Boch, *The dilemma of American gambling: Crime or pastime*, Philosophical Library, 1961.



Como parte del entretenimiento, los juegos han sido fenómenos constantes en el desarrollo de la humanidad al actuar, como ya se ha dicho, como elementos de aprendizaje, maneras de desarrollar habilidades y formas de facilitar la integración de grupos.

A lo largo de la historia, el entretenimiento ha sido un fenómeno alrededor del cual se tejen culturas, expresiones económicas, políticas y sociales. Desde épocas remotas, parte de la vida diaria se ha dedicado a buscar satisfactores para la necesidad de esparcimiento y recreación, a través de la creación de distintas expresiones, entre ellas los juegos.

Callois, citado por Marquet,<sup>8</sup> clasifica los juegos dentro de cuatro tipos (aunque evidentemente exis-

ten juegos que se integran a más de una categoría): *ago* (de competencia); *alea* (de azar); *mimicry* (de simulacro); *ilinx* (de vértigo). Según el pensador francés, a partir de esta clasificación se puede imaginar una tipología de las culturas, según la cual, civilizaciones como la china y la de Roma antigua, preferían las actividades lúdicas de competencia; mientras que las sociedades a las que se califica de "primitivas" optan por los juegos de azar y de vértigo, lo cual paraliza la creatividad del hombre, en la medida en la que éste se encuentra como sujeto pasivo de fuerzas superiores contra las cuales nada puede.

Uno de los primeros juegos de mesa que inventó el hombre, es el que ahora se conoce como backgamon. El registro más antiguo de este juego indica que se originó en Mesopotamia aproximadamente dos mil años A.C. Reliquias obtenidas en excavaciones y referencias literarias de la época, in-

---

8 A. Marquet. *Archipiélago dorado*. UAM, 1997, pp. 79-80.

dican que también se llegó a jugar en Grecia, Roma, Persia y el Lejano Oriente.<sup>9</sup>

Otro juego importante en la historia es el ajedrez, que tiene similitudes con el juego indio Chaturanga, que data del siglo VI. La mayoría de los historiadores coinciden en ubicar el origen del ajedrez en la India en el siglo VII. Sin embargo, la era moderna del ajedrez, puede ser ubicada en el siglo XV, donde las piezas obtuvieron la forma que tienen actualmente. En 1581, el español Ruy López de Segura describió las reglas que aún se usan.

La práctica del ajedrez es una actividad intelectual por excelencia que presenta múltiples aspectos ligados entre sí, el recreativo-deportivo, el artístico, el computacional, el intelectual y el psicológico.<sup>10</sup> Un juego, no menos importante es las damas chinas que se conoce en Europa desde el Siglo XVI. En el que participan entre dos a seis jugadores que ocupan las puntas de un tablero en forma de estrella.

Otro, es el caso del juego de naipes o cartas. La palabra naipе proviene del árabe *la'ib*, "el que juega", en éste existen dos ramas principales. Las cartas españolas y las inglesas. En ambos casos existen cartas numeradas de 1 al 10 y tres figuras relacionadas con entidades monárquicas, las cuales se presentan en cuatro distintos "palos". El origen del naipе es oriental; los árabes lo llevaron a Italia en el Siglo XII y en el Siglo XIV se conocían en gran parte de las naciones europeas.

Ambos mazos han sido fuente de una larga lista de juegos, entre los cuales se destacan: el Blackjack, el Solitario, la Canasta, la Viuda, Rumming, el 7 1/2, el 21 y el Pocker, estos dos últimos ampliamente conocidos a nivel mundial.

Uno de los juegos con más variantes, es quizás el dominó, su origen temporal y geográfico resulta incierto. Dichas variaciones acontecen según el país e incluso según la comunidad dentro de cada uno. En su base simple se juega con 28 fichas y de dos a cuatro jugadores.

Más recientemente, el monopoly, creado por Parker Brothers en 1935, revolucionó la industria del entretenimiento, éste tiene la finalidad de construir un monopolio hotelero a nivel mundial.

En 1950, fue creado por Albert Lamorisse, el risk. La primera edición del juego apareció en Francia en 1957, bajo el título de *La conquête du monde*, tiempo después, los derechos de éste fueron adquiridos por Parker Brothers, quienes le llamaron risk.

Paralelamente a los juegos tradicionales, la industria del entretenimiento ha desarrollado nuevos juegos basados en la tecnología y sus avances, incluso los tradicionales han sido adaptados para jugarse electrónicamente.

El Internet,<sup>11</sup> que fue creado en 1969, ha revolucionado la vida del mundo entero, porque permite conversar, estudiar, trabajar, jugar o hacer compras y solicitar servicios.

Las compañías estadounidenses de juegos de mesa como Hasbro,<sup>12</sup> Milton-Bradley y Parkers Brothers, se han sensibilizado en los alcances que posee *Internet* como medio de comunicación y la potencialidad de ese mercado y han lanzado sus versiones. También los Juegos tradicionales como el ajedrez, las damas chinas, el backgamon y risk, pueden ahora, jugarse en Internet. Las jugadas se mandan como un mensaje instantáneo, utilizando los tableros clásicos o los nuevos con gráficas o personajes animados.

Como se percibe, existe gran diversidad de juegos, actualmente hay dos maneras de practicarlos, la tradicional o cara a cara y a distancia, es decir, vía *Internet*.

### **Práctica de juegos de mesa; tradicional versus electrónica**

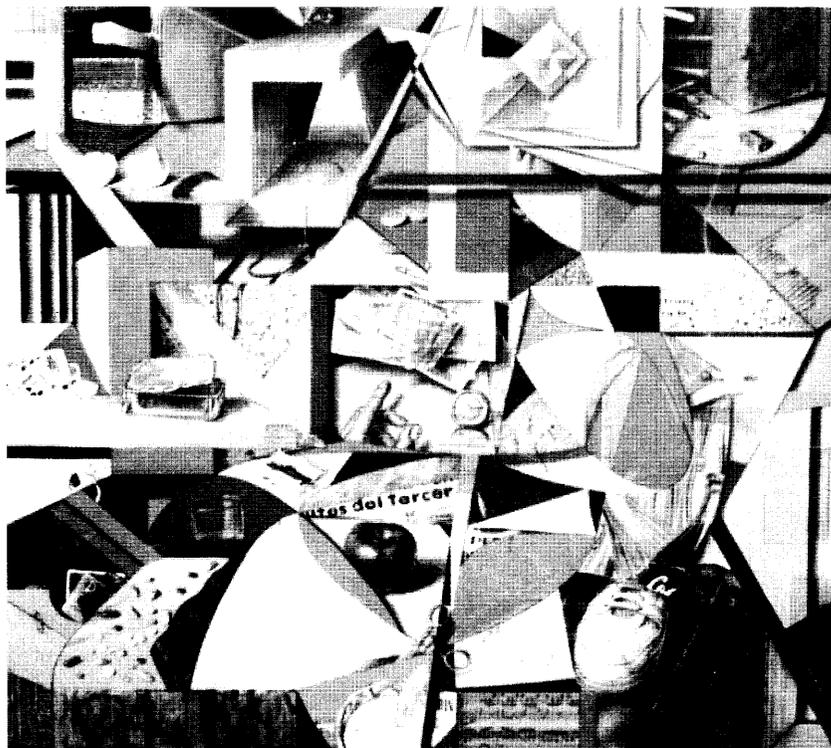
Como se ha mencionado anteriormente, los juegos están presentes en todas las etapas de la vida, sin embargo, para esta investigación resulta más atracti-

9 Información obtenida de la página <http://es.play.yahoo.com/games/rules/chincheck/end.html?page>

10 M. Del Castillo, *Cómo acercarse al ajedrez*, Limusa, 1993, pp. 10-11.

11 A. Junco de la Vega, Sin título, *Reforma*, Negocios, Lunes 30 de octubre de 2000, pp. 10ª y 12ª.

12 Información obtenida en la página Web de Hasbro en <http://www.hasbro-interactive.com>



vo obtener información de adultos jóvenes, pues tienen menor resistencia al cambio que los adultos maduros y aunque los menores de edad estén ávidos de innovaciones, la obtención de información resulta más compleja y menos representativa para el caso.

La obtención de información se efectuó en la segunda mitad del año 2001, a través de la aplicación de 262 encuestas a los alumnos de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, (UAM-A), pues esta comunidad tiene heterogeneidad social y resulta representativo. Los alumnos son poseedores de la información pues tienen acceso a Internet.

El objetivo de la encuesta fue conocer la predilección en cuanto a la manera de practicar los juegos de mesa, tradicional o electrónica y cuál juego era el favorito. La muestra se calculó a través de la fórmula de población finita, tomando como base una población de 16,000 alumnos inscritos en la unidad, considerando 95% como nivel de confiabilidad, el 5% como valor del error permitido y se empleó el

muestreo aleatorio, (el formato del cuestionario se encuentra en el anexo 1).

En los resultados se encontró que el 57% de los alumnos eligieron los juegos de mesa tradicionales contra los electrónicos y los juegos con mayor preferencia son las cartas con 30%, el dominó con 24% y el ajedrez con 16%. Un hallazgo importante es que el 86% de los respondientes han utilizado una computadora para jugar y los juegos de práctica electrónica que mayor frecuencia reportan fueron las cartas.

Para analizar los datos anteriores, se utilizaron pruebas de hipótesis, en particular, el estadístico de prueba de la chi,<sup>2</sup> independencia de variables, con un nivel de error del 5%. La variable que se utilizó fue la división académica a la que pertenecían, ya sea la División de Ciencias Sociales y Humanidades, la División de Ciencias Básicas e Ingeniería o la División de Ciencias y Artes para el Diseño, con la finalidad de saber si había una preferencia específica dependiendo del área de formación académica. Este análisis determinó que los alumnos de la UAM-A,

prefieren el juego de cartas, ya sea, en juego de mesa o electrónico, independientemente del área académica a la que pertenecen. Asimismo, hay una independencia entre la División a la que pertenecen y su preferencia por los juegos de mesa tradicionales.

Adicionalmente se relacionó la variable del tiempo que dedicaban a los juegos y se encontró que no importaba a qué área pertenecieran, le dedican entre 30 minutos y una hora.

Por lo tanto, es posible decir que los alumnos de la UAM-A prefieren los juegos de mesa tradicionales a los electrónicos, siendo en cualquiera de los dos casos, los juegos de cartas el de mayor preferencia.

## Conclusiones

El entretenimiento y el juego son disipadores naturales del estrés, liberan conflictos y crean relaciones sociales, facilitando aproximaciones afectivas entre los participantes.

Los juegos de mesa están presentando una bipolarización en cuanto a sus maneras de relacionarse con sus usuarios, la tecnología favorece la difusión. Sin embargo, la infraestructura para el uso de Internet no ha avanzado lo suficiente en todos los niveles socioeconómicos, por lo que no hay una definición clara de cuál práctica será la vencedora.

Derivado del estudio se puede interferir, que los resultados obtenidos reflejan las actitudes de un subsector universitario de clase social media típica hacia abajo. El que los jóvenes hayan revelado que prefieren jugar de manera tradicional que electrónicamente, puede también obedecer a la etapa del ciclo de vida familiar que tienen los respondientes, es decir, mayores de 18 años viviendo con sus familias y aún dependientes en la mayoría de los casos, la cual se centra en la asociación grupal y la conquista.

El 43% de la muestra estudiantil le dedica más de 3 horas al entretenimiento y el 64% hacen ejercicio, la presión en las tareas, reportes, exámenes, todos componentes de la carga educativa que incentivan al juego.

El caso que se ha presentado pudiera ser muy distinto, si se realiza con respondientes de edades entre 8 a 15 años, es probable que aparecieran menciones de entretenimiento como PlayStation y Gameboy.

Por último, es importante decir, que los juegos de mesa tradicionales, como vehículos asociados al entretenimiento siguen siendo fuente de socialización y expresión de adquisición de valores culturales. Los juegos con reglas se presentan como símbolos colectivos, al practicarse distorsionan la realidad, pues hacen de personas comunes, seres competidores, ganadores y perdedores. Aquellos que los practican aprenden y disfrutan, mientras sea satisfactorio, por el hecho de que los juegos son una manifestación social que permite expresar deseos personales. Considerando lo anterior es posible decir que los juegos se pueden registrar como eventos sociales con varias facetas: entretenimiento, socialización, inicio de arte e inclusive para uso científico.

## Bibliografía

- Bergler, Edmund, *The psychology of gambling*, Hill & Wang, Nueva York, 1957, 1380 pp.
- Bloch, H. A., *The dilemma of American gambling: Crime or pastime?* En H. A. Bloch (Dir.), *Crime in America*, Philosophical Library, Nueva York, 1961.
- Chiavenato, Idalberto, *Introducción a la teoría general de la administración*, McGraw Hill, Colombia, 1999, 687 pp.
- Delahaty, Guillermo, *Juego y socialización*, UAM, Unidad Xochimilco, México, 1997, pp. 15-16 y 29-30.
- Del Castillo Mussot, Marcelo, *Cómo acercarse al ajedrez*, Editorial CNCA, México, 1993, 108 pp.
- Jaulin, Robert, *Juegos y juguetes*, Siglo XXI, México, 1981, 220 p.
- Marquet, Antonio, *Archipiélago dorado*, UAM, Unidad Azcapotzalco, México, 1997, pp. 76-77 y 79-80.

## Publicaciones periódicas

- Chávez, José Antonio, *Empieza la guerra de los videojuegos*, *Reforma*, Interfase, Lunes 4 de junio del 2001, México, pp. 1ª y 3ª.
- Junco de la Vega, Alejandro *Reforma*, Negocios. Lunes 30 de octubre 2000, México, pp. 10ª, 12ª y 29ª.

Junco de la Vega, Alejandro, *Reforma*, Nacional. Lunes 9 de noviembre 2000, México, p. 21<sup>a</sup>.  
 Saint Cyr, Vanesa, "*Dependencias modernas*", *Día Siete*, El Despertador S.A. de C.V., año 1, número 40, 2001, México, pp. 57 y 58.  
 Taylor Redmon, Chris, "*Guerra de juegos*", *Time Magazine*, Estados Unidos, 17 de mayo 2001, México, pp. 9 y 10.  
 Zepeda Patterson, Jorge, *De aquí y de allá*, *Día Siete*, El Despertador S.A. de C.V., año 1, número 40, 2001, México, p. 7.

## Fuentes electrónicas

<http://es.play.yahoo.com/games/rules/chincheck/end.html?pagc>  
<http://www.hasbro-interactive.com>

## Anexo 1

### Encuestas en la UAM-A

Encuesta sobre el entretenimiento de la Comunidad Universitaria

El cuestionario forma parte de una investigación relacionada con la industria del entretenimiento. ¡Gracias por tu cooperación!

Instrucciones: marque con una cruz el inciso de su preferencia o responda en el espacio en blanco

1. ¿Asignas algún tiempo para el entretenimiento?  
 a) SI\_\_\_\_\_ b) NO\_\_\_\_\_ pasar a la pregunta 3
2. ¿Cuánto tiempo a la semana?  
 a) De 30 min. a una hora  
 b) De una hora a hora y media  
 c) Dos horas  
 d) Tres horas  
 e) Más de tres horas
3. ¿Participas en juegos de mesa?  
 a) SI\_\_\_\_\_ b) NO\_\_\_\_\_ pasar a la pregunta 5
4. ¿Cuál prefieres?  
 a) Ajedrez  
 b) Turista  
 c) Cartas  
 d) Domino  
 e) Lotería

- f) Uno
- g) Otro\_\_\_\_\_
5. ¿Has utilizado la computadora para jugar?  
 a) SI\_\_\_\_\_ b) NO\_\_\_\_\_ pasar a la pregunta 12
6. ¿Cuáles juegos en la computadora prefieres?  
 a) Cartas  
 b) Busca minas  
 c) Ajedrez  
 d) Otro \_\_\_\_\_
7. ¿De dónde son los juegos?  
 a) Computadora  
 b) Internet  
 c) CD
8. ¿En dónde esta la computadora?  
 a) Domicilio  
 b) Oficina  
 c) Escuela
9. ¿Cuánto tiempo le dedicas?  
 a) De 30 min. a una hora  
 b) De una hora a hora y media  
 c) Dos horas  
 d) Tres horas  
 e) Más de tres horas
10. ¿Qué prefieres, los juegos de mesa o por computadora?  
 a) Mesa  
 b) Computadora
11. ¿Porqué? \_\_\_\_\_
12. Edad  
 a) 18-22  
 b) 23-27  
 c) 28-32  
 d) más de 33
13. División  
 a) CBI  
 b) CYAD  
 c) CSH
14. Sexo  
 a) Femenino  
 b) Masculino
15. ¿Trabajas?  
 a) si  
 b) no
16. ¿Realizas algún tipo de ejercicio?  
 a) si  
 b) no

