¿Proteger o disuadir? Narrativas en juegos de mesa sobre los riesgos de migrar

Protect or Deter? Narratives in Board Games about the Risks of Migration

Eduardo Torre Cantalapiedra
El Colegio de la Frontera Norte
etorre@colef.mx
https://orcid.org/0000-0002-4074-3752

ISSN: 0185-4259 | **e-ISSN:** 2007-9176
DOI: https://doi.org/10.24275/revizt.a47n100.09

Fecha de recepción: 06/12/2025 | **Aceptación:** 16/02/2026 | **Publicación:** 15/07/2026

Resumen:
Este artículo analiza críticamente las narrativas de juegos de mesa diseñados para abordar los riesgos de la movilidad migratoria de niños, niñas y adolescentes (NNA) migrantes con el propósito de instruir a los menores sobre la manera de lidiar con los mismos. La propuesta teórico-conceptual de este trabajo recupera dos aspectos funcionales de las narrativas: enseñar y persuadir. Metodológicamente se recurre a un análisis descriptivo cualitativo de las narrativas presentes en el corpus de materiales textuales de dos juegos de mesa; teniendo en cuenta sus autores, las audiencias a las que van dirigidos y sus objetivos explícitos e implícitos. El hallazgo central de este trabajo es que bajo una apariencia similar —la de informar sobre los riesgos en el camino—, estos dos juegos construyen narrativas con propósitos contrastantes: uno centrado en el empoderamiento y otro en la contención migratoria.
Palabras clave: migración en tránsito; aprendizaje; persuasión; organizaciones; niñez.

Abstract: This article critically analyzes the narratives of board games designed to address the risks of migration for migrant children and adolescents, with the aim of educating them on how to cope. The theoretical and conceptual framework of this work highlights two functions of narratives: teaching and persuading. Methodologically, a qualitative descriptive analysis is conducted of the narratives present in the corpus of textual materials from two board games, considering their authors, the target audiences, and their explicit and implicit objectives. The central finding of this work is that, under a similar guise —informing about the risks along the way— these two games construct narratives with contrasting purposes: one focused on capacity building and the other on migration control.
Keywords: transit migration; learning; persuasion; organizations; childhood.

Introducción

En 2014 se produjo la crisis de los "niños, niñas y adolescentes (en adelante NNA) migrantes no acompañados" en tránsito por México hacia Estados Unidos, que en realidad fue una crisis de la capacidad de los países de origen, tránsito y destino, de dar una vida digna a esta población y de gestionar el fenómeno migratorio (Camacho, 2014). Aunque se desconoce la cifra exacta, son miles los NNA que han atravesado el país sin la compañía de sus progenitores —al menos durante una parte del trayecto—; al respecto, baste con señalar que entre 2014 y 2023 las autoridades migratorias mexicanas realizaron alrededor de 123 000 detenciones de NNA no acompañados, mientras que las autoridades de Estados Unidos registraron más de 660 000 detenciones de menores no acompañados en su frontera suroeste (Torre y Calva, 2026). Esto sitúa a estos menores en una condición de riesgo, porque además de afrontar los peligros comunes de la migración en tránsito por México, enfrentan una vulnerabilidad adicional debido a su edad.

Para paliar este contexto de vulneración de derechos humanos de los NNA migrantes, los países de origen, tránsito y destino han emprendido medidas de diversa índole para abordar este fenómeno migratorio. En la práctica estas medidas han sido tanto favorables como desfavorables a los NNA migrantes que viajan acompañados o sin compañía (Bermúdez *et al.*, 2024). En muchas ocasiones no se toma en consideración que son NNA y son tratados como migrantes adultos.

En busca de incidir sobre este fenómeno de la migración infantil en tránsito, diversos organismos internacionales y organizaciones de la sociedad civil (en adelante OSC) han desarrollado materiales pedagógicos destinados a los NNA, entre ellos, juegos de mesa. Las investigaciones, tanto históricas como contemporáneas, han dado cuenta de que los juegos de mesa constituyen un instrumento para transmitir conocimientos, narrativas, valores y potenciar el pensamiento crítico (Catalán, 2016; Arnaudo, 2018; Zabala-Vargas *et al*., 2020). A través de sus narrativas los juegos de mesas constituyen una herramienta de aprendizaje y persuasión, que pueden afectar las decisiones y actitudes de las personas migrantes y no migrantes.

Este artículo analiza las narrativas de los juegos de mesa que abordan los riesgos de la movilidad que enfrentan los NNA migrantes, especialmente los no acompañados, con el propósito de instruirlos sobre la manera de lidiar con los mismos. Para el logro de este objetivo, se expone en primer término el contexto migratorio que enfrentan en tránsito por México los NNA, que está caracterizado por riesgos agravados y vulnerabilidad, pero sin que esto limite

por completo su capacidad de agencia. A continuación, se examinan y discuten las narrativas como una herramienta para la enseñanza y la persuasión. La construcción de este marco conceptual no sólo se sustenta en la literatura sobre los juegos de mesa, sino del estudio de las narrativas en otros campos de estudio como son la educación, la propaganda política o la publicidad.

Posteriormente, se presenta la metodología del trabajo, centrada en el análisis de un corpus de textos que incluye los títulos, las instrucciones, la descripción de mecánicas, los textos en las tarjetas de juego, entre otros. Esta sección inicia con un examen sucinto de diversos juegos de mesa sobre migración disponibles de manera gratuita. Finalmente, se analizan críticamente las narrativas de dos juegos de mesa sobre los riesgos del tránsito para los NNA migrantes, teniendo en cuenta a sus autores (organizaciones de la sociedad civil y organismos internacionales), las audiencias a las que van dirigidos (en un caso, los NNA en las sociedades de origen como potenciales migrantes futuros; en otro, los adolescentes migrantes en tránsito), así como sus objetivos explícitos e implícitos.

El hallazgo central del trabajo es que bajo una apariencia similar —la de informar sobre los riesgos en el camino—, estos dos juegos construyen narrativas con propósitos contrastantes: uno de los juegos promueve la reflexión, el aprendizaje y el empoderamiento de los adolescentes permitiendo la generación de estrategias de afrontamiento ante los riesgos y el autocuidado en el tránsito migratorio; en el otro prevalece una narrativa maniqueísta y manipuladora de lo que está bien y lo que está mal, así como del peligro, cuyo propósito no es proteger a los NNA, sino disuadirlos de migrar.

Niños, niñas y adolescentes migrantes no acompañados en tránsito por México: cifras y riesgos

Atravesar el territorio mexicano sin compañía de sus progenitores o tutores legales, significa no gozar de la protección que estos últimos puedan procurarle a los NNA durante el viaje. Esto no quiere decir que estos menores vayan necesariamente solos, pues pueden viajar con otros integrantes de la familia, miembros de la comunidad de origen, con personas con las que se encuentran en las rutas o ser conducidos por *coyotes*,[1] traficantes de personas o

[1] El *coyote*, traficante de persona o contrabandista, es la persona que facilita el cruce de fronteras y territorios a migrantes de manera clandestina a cambio de dinero u otro recurso económico. Por claridad en la exposición, en este trabajo se emplea principalmente el término 'contrabandista'.

contrabandistas. De hecho, con frecuencia los padres de familia que emigraron a Estados Unidos, tiempo después, recurren a la contratación de los servicios de contrabandistas para facilitar el cruce de sus hijos y procurar la reunificación familiar en territorio estadounidense.

Al menos desde 2012 hasta la actualidad, la niñez migrante no acompañada que atraviesa México ha procedido de los tres países del norte de Centroamérica (Guatemala, Honduras y El Salvador), de manera más destacada guatemaltecos seguidos de hondureños; tras la pandemia, aunque la población en tránsito se diversificó, incluyendo cada vez más población de países de Sudamérica, los NNA migrantes no acompañados que atraviesan el país continuaron siendo mayoritariamente de esos tres países centroamericanos (Torre y Calva, 2026).

En 2014, año de la denominada crisis de los NNA migrantes no acompañados, más de 68 000 niños centroamericanos ingresaron al territorio estadounidense sin compañía, una magnitud considerablemente más alta que la de años previos (Organización Internacional para las Migraciones [en lo adelante OIM], 2017). No obstante, con posterioridad las cifras de detenciones de NNA no acompañados en la frontera suroeste de Estados Unidos, por parte de las autoridades de aquel país, han sido igualmente elevados; en el año fiscal de 2019 las detenciones fueron de alrededor de 65 000, y en el año fiscal de 2022 superaron las 123 000 (Torre y Calva, 2026). Lo que significa que, lejos de aminorarse, las necesidades de gestión y protección de esta población vulnerable se han mantenido elevadas a lo largo del tiempo.

Algunas de las principales razones para explicar estos elevados flujos de niñez migrante no acompañada son: 1) las condiciones estructurales en los países de origen (violencia de las pandillas, pobreza, falta de oportunidades educativas, entre otras) (Nájera y Rodríguez, 2020; Durand, 2022); 2) las redes sociales con las que cuentan en Estados Unidos —destacando las reunificaciones familiares cuando uno, o los dos progenitores, ya se encontraba en territorio estadounidense—, que son especialmente amplias en el caso de los salvadoreños y guatemaltecos (Rocha y Gramajo, 2017; OIM y Banco Central de Reserva, 2022); 3) la normatividad estadounidense en materia de protección internacional y de los NNA migrantes que ha generado ciertas oportunidades para que ingresen a Estados Unidos (Capps *et al*., 2019). Por ejemplo, durante la pandemia del Covid-19, mientras la mayoría de la población centroamericana era devuelta de manera inmediata al territorio mexicano en aplicación del título 42, un juez determinó que los NNA migrantes no acompañados no debían ser expulsados de esa manera (Bier, 2021). Se estimó que en apenas un año (de febrero de 2021 a febrero de 2022) cerca de 200 000 niños ingresaron en territorio estadounidense (Sullivan, 2022).

La mayoría de los NNA migrantes centroamericanos más vulnerables están excluidos de lograr un visado para internarse en Estados Unidos o atravesar México, por lo que para llegar a su destino migratorio se ven orillados a la irregularidad y deben enfrentar las políticas de control migratorio de ambos países. En México los controles se realizan en la frontera sur, así como a lo largo de todo el territorio nacional —la denominada frontera vertical— (Varela, 2019; Domenech y Dias, 2020). De igual manera, en Estados Unidos la posibilidad de ser detenidos y deportados está presente al cruzar la frontera, en el tránsito y en el lugar de destino. Incluso quienes logran algún tipo de documento para cruzar México y/o acceder a Estados Unidos todavía pueden encontrarse en una situación altamente precaria por falta de recursos económicos y de apoyo familiar. Sobre todo, si los documentos que les son otorgados ofrecen exclusivamente una protección temporal.

Es un hecho ampliamente documentado que, derivado de todo el conjunto de políticas migratorias restrictivas, los migrantes en tránsito irregular por el territorio mexicano tienen que enfrentar una multitud de riesgos, pues al tratar de cruzar de manera clandestina con o sin la contratación de contrabandistas, quedan expuestos a numerosos riesgos de la naturaleza (climas extremos, ahogamientos, caídas, etc.) y sociales (robos, asaltos, secuestros, entre otros) (Sobrino, 2024; Redodem, 2024).[2] Los NNA, particularmente los no acompañados, están expuestos con mayor intensidad a los riesgos del tránsito migratorio por México (Aguilar *et al.*, 2024; Redim, 2025); pues serían especialmente vulnerables a ser víctimas de ciertos delitos como son: el reclutamiento forzado de organizaciones criminales, sufrir abusos sexuales, la trata de personas, entre otros (OIM, 2018; Aguilar *et al*., 2024).

México es un escenario de violencia estructural en contra de los migrantes en tránsito, que es especialmente pernicioso para las poblaciones vulnerables (mujeres migrantes, NNA migrantes no acompañados, etc.) (Hernández, 2019; Willers, 2023). Revertir esta situación implicaría no sólo un cambio profundo en las políticas migratorias de Estados Unidos y de México, sino de políticas de seguridad que aborden de raíz el problema de la violencia y la criminalidad que asolan a México. Dado que estas transformaciones están lejos de producirse en el corto y medio plazos, los migrantes y otros actores sociales abocados a su defensa (organismos internacionales y OSC) deben ingeniarse acciones para paliar los daños que esta situación produce en las poblaciones

[2] Se hace notar que los migrantes no cruzan de manera irregular por voluntad propia y que en su mayoría se ven orillados a emigrar por diversas circunstancias (huir de la violencia, la pobreza extrema, los desastres naturales, entre otros).

migrantes. En este contexto, ¿pueden las narrativas de los juegos de mesa incidir en la mitigación de las situaciones nocivas en las migraciones de NNA?

Narrativas de los juegos de mesa: enseñar y persuadir

Un juego de mesa siempre tiene tres ingredientes, ya sea en diferentes cantidades en cada uno: 1) un conjunto de mecánicas y reglas; 2) que se materializan en un cierto diseño de tablero, piezas, entre otras; y 3) que tiene un tema y cuenta una historia (Daviau, 2011). Este trabajo se centra en el tercer componente; pues se ha señalado que los juegos de mesa modernos son cada vez menos abstractos y están más comprometidos con transmitir un mensaje y relatar historias (Catalán, 2016; Bornstedt, 2024). La historia, los personajes y otros elementos, atraen al jugador y facilitan la empatía con los otros, de manera similar a como sucede en el cine o en la literatura (Schrier y Farber, 2021). Resulta clave que tanto la historia propuesta sumerja a los jugadores como el involucramiento de estos últimos para generar y alimentar la experiencia (Catalán, 2016; Cornellà *et al.*, 2020), pues las diferentes narrativas de los juegos de mesa se construyen, en cada partida, a partir de concreción de las reglas y mecánicas del juego (Pérez, 2010 citado en Samper *et al*., 2024; Camino, 2025).

No todos los juegos son necesariamente narrativos, ni los que emplean las narrativas lo hacen de la misma manera. Se suele denominar juegos narrativos a aquellos donde los jugadores o equipos afrontan situaciones narrativas específicas que marcarán tanto el desarrollo como el desenlace de la partida (Camino, 2025). Asimismo, las narrativas pueden ser más o menos flexibles en función del diseño del juego que hace el autor. En algunos casos incluso se permite a los jugadores desarrollar libremente sus propias narrativas.

Se puede decir que los juegos de mesa educativos, además en otros muchos factores,[3] ponen gran énfasis en el diseño temático y narrativo del juego en pro de enseñar algo. De acuerdo con Jackson (1998), las narrativas cumplen dos funciones en la educación: la epistemológica y la transformadora. La primera hace alusión a que los relatos contienen conocimientos sobre el mundo exterior que se quieren transmitir al estudiantado; la segunda va más allá de informar y se refiere a la función transformadora que tienen los relatos:

[3] Los juegos de mesa —con su carácter lúdico e interactivo— han sido considerados una herramienta para promover y reforzar el aprendizaje de los estudiantes de diferentes edades: los motivan a aprender, refuerzan el aprendizaje conceptual, fortalecen el lenguaje oral y escrito, simplifican conceptos complejos, así como el desarrollo de habilidades (Arias *et al.*, 2014; Bayeck, 2020; Gutiérrez *et al*., 2024).

> Las historias producen estados de conciencia alterados, nuevas perspectivas, opiniones diferentes, etc.; ayudan a crear nuevos apetitos e intereses; alegran y entristecen, inspiran e instruyen. Los relatos nos ponen en contacto con aspectos de la vida que no conocemos. En resumen, los relatos pueden *transformarnos,* alterarnos como individuos (Jackson, 1998, p. 33).

Las narrativas pueden ser empleadas y lo son de manera deliberada por los educadores (Jackson, 1998), no son algo inocuo, sino que tienen un propósito y un mensaje (Bruner, 2013). Los estudios sobre la propaganda política y la publicidad dan cuenta de cómo las narrativas, sobre todo las que involucran a las emociones, están al servicio de la persuasión de determinados discursos políticos e ideológicos (D'Adamo y Beaudox, 2016). La literatura sobre la persuasión narrativa ha analizado el modo en que las narraciones de ficción pueden generar cambios actitudinales (Igartúa, 2011). Así, se considera que las narrativas tienen un cierto poder persuasivo y pueden influir en la generación de conductas preventivas frente a los riesgos; algo que ha sido constatado particularmente en temas de salud (Camelo *et al*., 2021).

Las narrativas de los juegos de mesa permiten lograr este tipo de objetivos educativos y persuasivos (Espinosa-Curiel *et al*., 2022). De hecho, algunos autores consideran que los juegos son un medio idóneo para persuadir a las personas de adoptar un determinado punto de vista o de realizar algún tipo de acción en el mundo real, considerando la categoría de juegos persuasivos (Bogost, 2007; Ferrara, 2013). Los videojuegos y los juegos de mesa permiten y promueven con sus narrativas interactivas la reflexión crítica, el cambio de actitudes y la transmisión de discursos políticos e ideológicos (Bogost, 2007; Ferrara, 2013; Espinosa-Curiel *et al.*, 2022).

En suma, las funciones educativa y persuasiva de las narrativas de los juegos de mesa no son categorías mutuamente excluyentes; pues informar y enseñar, también implica orientar y persuadir. No obstante, se puede afirmar que se trata de un juego eminentemente educativo cuando en su narrativa prevalece que los jugadores comprendan y reflexionen de manera crítica sobre una realidad, que puedan tomar libremente sus propias conclusiones y decisiones, que no se empleen emociones para manipular a los jugadores, entre otras.

Por el contrario, estaremos ante un juego principalmente persuasivo cuando la narrativa esté enfocada en que los jugadores se adhieran a una cierta actitud o realicen una determinada acción, lo que conduce a adoptar un solo punto de vista y que las emociones se empleen para manipular a los jugadores en el sentido del mensaje central que se quiere implantar, etcétera.

Metodología

En un análisis de contenido previamente realizado de nueve juegos de mesa en español sobre migración y puestos a disposición de manera gratuita[4] (tabla 1), se encontró que sus autores se distribuyen entre organismos internacionales —OIM y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia en México (Unicef México)— y OSC (organizaciones religiosas, organizaciones no gubernamentales, fundaciones y redes de acogida); y, en menor medida se observa la participación de actores gubernamentales. En cuanto a la comunidad destinataria: en cinco de los juegos son las comunidades receptoras y en dos ambas comunidades (emisoras y receptoras). En los dos últimos casos, en uno son las comunidades emisoras y los migrantes; y en el otro, los migrantes adolescentes en tránsito migratorio.

TABLA 1. Título, autor y población destinataria de nueve juegos de mesa previamente analizados

Título	Autor institucional	Comunidad destinataria
Déjame que te cuente	Valponasca, Pinardi, Boscos Fundazioa, FISAT, Juan Soñador, Fundación María Auxiliadora, Fundación Mornese, Don Bosco Salesianos Social, Fundación Valsé y Salesian San Jordi Plataformes Socials	Receptora
Juego de mesa migración	International Falcon Movement–Socialist Educational International	Receptora
[migrantes]	Movimiento por la paz, Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación-Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo y Ayuntamiento de Getafe	Receptora
Juego de la oca adaptado	Jóvenes hacia la solidaridad y el desarrollo	Receptora
El laberinto migrante	Red Solidaria de Acogida	Receptora
Un mundo sin fronteras	Alboan. Organización no Gubernamental Jesuita	Emisora y receptora
Un camino a recorrer	Centro Amor de la Organización Internacional para las Migraciones y Cooperación Española	Emisora y receptora
Serpientes y escaleras	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia México y Oficina de Defensoría de los Derechos de la Infancia	Migrantes en tránsito
El juego del coyote	Organización Internacional para las Migraciones	Emisora y migrantes

FUENTE: Elaboración propia.

[4] Incluyendo aquellos con tableros o recorridos de "tamaño gigante" sobre los cuales las personas se mueven como si fueran fichas. Tal es el caso de *El juego del coyote*, en el que los jugadores o equipos se desplazan por diferentes lugares a modo de casillas.

La mayoría de estos juegos de mesa se enfoca en informar/concientizar a la ciudadanía en los contextos de recepción de migrantes, sobre las situaciones que se dan en los viajes migratorios y en los procesos de integración de los inmigrantes; así los seis primeros juegos en la tabla 1 están enfocados en la sociedad española, país que al menos desde los años noventa ha experimentado con intensidad el fenómeno de la inmigración (Arango, 2022). Estos juegos buscan informar sobre la realidad que viven los migrantes; promover la solidaridad y la empatía con los migrantes, para lo cual una de las estrategias más recurrentes es que los jugadores se pongan en el lugar de los migrantes; reflexionar de manera crítica sobre las situaciones adversas que sufren los migrantes y sus familias en las travesías migratorias y en las comunidades de recepción (Vargas, 2018); entre otros.

Cabe señalar que los autores institucionales de esos juegos tienen diferentes agendas que se ven plasmadas en las narrativas de estos, en sus objetivos y en cómo definen las poblaciones destinatarias de estos. Por ejemplo, los organismos internacionales tienen mandatos específicos de incidir de un cierto modo sobre la población migrante en general o en subpoblaciones migrantes específicas, como los NNA. En cuanto a las OSC, varias de ellas tienen expresamente el objetivo de promover ciertos valores de solidaridad y de acogida de los migrantes.

Este sucinto primer análisis permitió observar que dos de los juegos estaban enfocados en los riesgos de la migración que enfrentan los NNA migrantes no acompañados en sus tránsitos migratorios, ya sea viajando solos o que su movilidad sea facilitada por un contrabandista. Asimismo, ambos juegos se centran en el caso del tránsito migratorio por México a Estados Unidos. Por lo tanto, estos juegos son especialmente relevantes en un contexto de niñez migrante como el descrito anteriormente y se seleccionaron para un análisis a mayor profundidad.

Los dos juegos en cuestión son: 1) Serpientes y escaleras, una versión del popular juego del mismo nombre destinado a los adolescentes que se encuentran transitado el territorio mexicano, en el cual según sus autores "se fomenta la reflexión en torno a las situaciones que niños, niñas y adolescentes han vivido, la manera más segura de viajar e información de autocuidado" (Unicef México y ODI, 2016); 2) El juego del coyote está destinado a ser jugado por NNA en las comunidades de origen, entendidos éstos como potenciales futuros migrantes. De acuerdo con la OIM "esta actividad está pensada para poder entender las consecuencias y el alcance del tráfico ilícito de personas, pero también prepararse y poner de su parte para conseguir salir adelante en la vida" (OIM, 2021).

El corpus de textos que se analiza en este trabajo lo constituyen los diferentes elementos escritos que están presenten en estos juegos. En este sentido, son tres los aspectos textuales a recuperar: 1) el título del juego; 2) las instrucciones y demás textos que describen el juego que incluyen: las reglas y explicaciones sobre la mecánica del juego, las descripciones del tema o la trama principal del mismo, los objetivos educativos y no educativos del juego en relación con el fenómeno migratorio, entre otros. Cabe señalar que las mecánicas, procesos y sistemas son un elemento esencial en la construcción de las narrativas que se hacen en estos juegos (Bogost, 2007), pues como se dijo las narrativas en los juegos de mesa terminan de conformarse durante la partida con propiedades muy destacadas como la partición interactiva de los jugadores; 3) el contenido textual de las tarjetas. Al caer en ciertas casillas el jugador debe leer una tarjeta o varias en las que, dependiendo de lo estipulado en cada juego, se deben realizar ciertas acciones para superar retos.

Este trabajo hace un análisis cualitativo-descriptivo de los relatos que se presentan de diferentes maneras en los textos de los dos juegos señalados. En este sentido, se considera que en un juego puede haber pequeños relatos en torno a la migración (microrrelatos) y un relato global que es más abstracto y cargado ideológicamente (macrorrelato). De existir ambos niveles, los microrrelatos son los "ladrillos" que sustentan en gran medida el macrorrelato del juego. El nivel macro, coincide con lo que Ferrara (2013) denomina —para los juegos persuasivos— como una declaración breve (*statement*), que define lo que se pretende que los jugadores hagan en el mundo real o la creencia que se quiere inculcar en los mismos.

Para analizar adecuadamente las narrativas de sendos juegos de mesa, resulta relevante tener en cuenta los antecedentes de sus autores. En el caso de *Serpientes y escaleras* los autores son una organización internacional —Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef), agencia de las Organización de las Naciones Unidas (ONU)— y una organización de la sociedad civil —la Oficina de Defensoría de los Derechos de la Infancia (ODI)—. Unicef es parte del sistema ONU y tiene el mandato de promocionar los derechos humanos y el bienestar de los NNA en 190 países (Unicef México, s.f.a). En México, Unicef trabajó junto con actores gubernamentales, tercer sector, y sector privado para que la defensa de derechos de los NNA sean garantizados, incluyendo a la niñez migrante que viaja con o sin compañía de sus padres (Unicef México, s.f.a; s.f.b). De acuerdo con Unicef México (s. f. b) los NNA migrantes enfrentan situaciones que pueden violentar sus derechos: ser detenidos por las autoridades migratorias, estar expuestos al crimen organizado o al tráfico ilícito de personas, padecer actos violentos o discriminación, estar

expuestos a climas extremos, sufrir la falta de alimentos o no tener acceso a los servicios médicos. Unicef México, junto con la organización de la sociedad civil ODI ha desarrollado un conjunto de herramientas destinadas a los NNA migrantes que transitan por el territorio mexicano, con el objetivo de "promover la resiliencia o proporcionar, a través del juego, información valiosa para el autocuidado, la reflexión y la protección de sus derechos" (Unicef México, s. f. b). Un conjunto de estas herramientas está diseñado para emplearse en los albergues: una baraja de cartas con mensajes y consejos útiles para los NNA migrantes, un cuaderno de viaje para que los NNA expresen sus emociones y reflexionen acerca de su viaje, una mochila de viaje que pueden decorar y personalizar, folletos informativos y el juego de mesa *Serpientes y escaleras*; todos éstos giran en torno a la generación de resiliencia y el autocuidado en el camino (Unicef México, s. f. c).

Por su parte, desde su fundación en 2003, la ODI se ha dedicado a la protección de los derechos de NNA en México, incluyendo las poblaciones migrantes. Su forma de intervenir es multidisciplinaria, pues además de buscar el acceso a la justicia y la aplicación de los mejores estándares del derecho a los NNA, también procura la promoción de su salud física y emocional (ODI, s. f.).

El autor de *El juego del coyote* es la OIM, agencia de la ONU encargada de salvaguardar a los migrantes y desplazados internos, colaborando para ello con actores gubernamentales, tercer sector, otras agencias de la ONU, el sector empresarial, los migrantes y la ciudadanía (OIM México, 2024). La OIM ha recibido numerosas críticas por considerarse que actúa como mero representante de los intereses de los Estados y se discute cuál es el margen de acción propia con el que contaría (Rother, 2020; Bradley y Erdilmen, 2022; Ahouga, 2023; Lavenaux, 2024).

En particular, *El juego del coyote* formó parte de un conjunto de materiales desarrollados por la OIM, denominados en su conjunto "Maleta pedagógica sobre migración", que según esta organización es una herramienta fundamental para informar a los NNA migrantes sobre el tema de la migración, particularmente en los colegios y en lugares con mayores tasas de emigración, "para llevar un mensaje claro sobre prevención y opciones regulares de migración" (OIM, 2018). A su vez, la "Maleta pedagógica sobre migración" es uno de los componentes de comunicación más destacados del Programa Mesoamérica de la OIM, que estuvo financiado por la Oficina de Población, Refugiados y Migración del Departamento de Estado de los Estados Unidos y se implementó en México y en países de Centroamérica (Guatemala, Honduras, El Salvador, Nicaragua, Costa Rica y Panamá) (OIM, 2017).

Análisis de las narrativas

Serpientes y escaleras: narrativas para enseñar y empoderar a los migrantes

Este juego sigue la misma mecánica que el tradicional de *Serpientes y escaleras* donde se tira el dado para avanzar por las casillas del tablero desde el inicio hasta la meta. Gana el que llegue primero a la casilla final. Asimismo, si se cae en la base de una escalera se avanza en el recorrido "subiendo" por la misma y si se cae en la cabeza de una serpiente, entonces se retrocede al "caer" por la misma. La diferencia de esta adaptación realizada por la Unicef y ODI es que para poder aprovechar la oportunidad de una escalera o evitar el efecto nocivo de la serpiente, el jugador o el equipo en turno debe afrontar una dinámica consistente en leer una tarjeta de circunstancia, reflexionar —y debatir cuando es un grupo— en torno a una situación presentada —que son dilemas o situaciones complejas que se dan durante el tránsito— y dar una respuesta entre diferentes opciones. Seguidamente, un equipo contrario, que debe escuchar atentamente la respuesta, debe validarla o confrontarla. En caso de que los miembros de un equipo no se pongan de acuerdo en qué respuesta dar, o el equipo contrario considere no validarla, se abren periodos de discusión que deben durar máximo tres minutos, tiempo durante el cual se pueden consultar las cartas de consejos, cada una de las cuales incorpora tres consejos sobre la migración en tránsito.[5]

Como señalan los creadores del juego y se constata en el mismo, lo más importante de cada partida es generar la capacidad de decisión y reflexión entre los adolescentes migrantes, que conformen su propia respuesta, por lo que se considera que "no hay respuestas correctas o incorrectas" y el acompañante del juego, integrante del *staff* del albergue, no interviene durante la realización del juego —salvo para aclarar las reglas— ni decide cual respuesta es correcta o incorrecta (Unicef México y ODI, 2016, vídeo).[6]

[5] Las cartas de consejo dan pistas relevantes de cómo responder ante este tipo de situaciones. En una de las tarjetas de Consejos se puede leer: "Los ladrones que te puedes encontrar en el camino casi siempre van armados. No dudan en usar su pistola. Tu vida vale más que tu dinero" (Unicef México y ODI, 2016, tarjeta de Consejos, p. 1). En otra tarjeta se puede leer "Muchas veces será más fácil cooperar con un asaltante que te pide dinero, que arriesgar tu vida" (Unicef México y ODI, 2016, tarjeta de Consejos, p. 1).

[6] No obstante, se señala al adulto que coordina la actividad que "si durante el juego detectas algún adolescente que escoge generalmente situaciones de riesgo, o que no cuenta con la información para viajar lo más protegido posible, podrías continuar platicando con él o

> Las y los adolescentes en situación de migración y por la etapa de desarrollo en la que se encuentran, por lo general no han ejercitado habilidades para reflexionar y tomar decisiones, generalmente reacción de inmediato y de manera impulsiva para sobrevivir, o han crecido en contextos donde no tenían demasiadas alternativas, y entonces esa habilidad no hay como desarrollarla. Con este juego los introduces al desarrollo de esa habilidad. Van a poder decidir entre diferentes alternativas, sopesar los pros y contras de las alternativas y escoger la que les parezca más apropiada. Todas esas son habilidades que necesitas para desarrollar el propio autocuidado y para desarrollar un proyecto de vida (Unicef México y ODI, 2016, vídeo).

En consonancia con esta propuesta cabe destacar que algunas investigaciones han afirmado que los juegos de mesa constituyen un recurso educativo que coadyuva en el desarrollo del pensamiento estratégico (Melián *et al*., 2020).

Las cartas de circunstancias mencionadas son 13 y todas ellas tienen la misma dinámica. Se plantea un microrrelato sobre una situación que se produce durante el tránsito migratorio, tras lo cual se hace una pregunta. Tanto sin son preguntas abiertas o cerradas, la mecánica del juego invita a la reflexión y a dar una respuesta razonada. Por ejemplo, una de las tarjetas relata la siguiente historia y plantea su correspondiente pregunta:

> Un grupo de jóvenes viajan juntos. Tuvieron que dar dinero al maquinista para subirse al tren, luego arriba del tren les volvieron a quitar dinero. Ahora en el autobús se subieron dos tipos con armas. Están hartos de dar todo su dinero y pensaron que como eran muchos, era mejor negarse y si fuera necesario, hasta podían ganarles una pelea ¿qué deberían hacer? (Unicef México y ODI, 2016, tarjeta de circunstancia, p. 1).

En estos microrrelatos se plantean diversas situaciones de riesgo y adversidad, particularmente para las mujeres y los adolescentes, que en función de las decisiones que se tomen en el camino pueden agravarse o aminorarse, como son: la manera de afrontar los contactos que suceden con la criminalidad en los caminos —por ejemplo, en los casos de asalto o cuando se observan personas sospechosas—; la selección de rutas y medios de transporte; la elección de los acompañantes en el camino; entre otras.

---

con ella individualmente y ofrecerle, entonces, material con información que pudiera resultarle útil" (Unicef México y ODI, 2016, vídeo).

Con base en estas pequeñas historias de migrantes en las tarjetas de circunstancia se va generando una macronarrativa del juego que puede sintetizarse en que el tránsito migratorio por México está repleto de vicisitudes y riesgos que requieren de un abordaje apropiado en favor de minimizar en la medida de lo posible las situaciones nocivas. Por lo tanto, esta versión con cartas de circunstancia de *Serpientes y escaleras* advierte a los jugadores —migrantes adolescentes no acompañados en tránsito por el país— sobre las situaciones adversas y los riesgos que se enfrentan en el camino, coadyuvando a la generación de estrategias para evitarlos y minimizarlos, promoviéndose el autocuidado y las estrategias de afrontamiento de las adversidades en las rutas migratorias.

Este tipo de juegos coadyuva a los esfuerzos de las OSC y activistas de informar y aconsejar sobre los peligros en las travesías. De hecho, el tablero de *Serpientes y escaleras* señala que el juego fue elaborado "utilizando los consejos prácticos para el camino frente a la violencia contenidos en la 'Cartilla para migrantes en tránsito por México' elaborada por el Centro de Derechos Humanos Miguel Agustín Pro Juárez" (Unicef México y ODI, 2016, tablero).

La literatura académica sobre migración en tránsito señala que uno de los papeles destacados de los albergues, además de proveer alojamiento y alimentos, es el de informar sobre las rutas y los riesgos que los migrantes pueden encontrarse en los caminos (Front Line Defenders *et al*., 2019; Torre, 2023a). También algunas OSC y activistas han generado guías que informan acerca de los riesgos en el tránsito por territorios y en el cruce de fronteras y ofrecen recomendaciones sobre cómo lidiar con los mismos; por ejemplo, la "Cartilla para migrantes" refiere los riesgos en el tránsito por México (Centro de Derechos Humanos Miguel Agustín Pro Juárez, 2015) o el "Manual para los migrantes" sobre los riesgos del cruce de la frontera México-Estados Unidos (Hoover y Garciandía, s. f.).

El juego del coyote: narrativas para manipular y desincentivar la migración (irregular)

De acuerdo con la OIM, *El juego del coyote* tiene por objetivo que "con esta actividad es que las personas participantes puedan vivenciar un poco los peligros que representa elegir viajar con traficantes al mismo tiempo, que puedan valorar llevar a cabo otras acciones para mejorar su calidad de vida" (OIM, 2021, p. 119).

El juego supone la generación de un circuito en el que las casillas (se recomienda que sean seis o siete) son espacios físicos (un árbol, una mochila, etc.),

y cada jugador o equipo se moverá físicamente de un espacio a otro como si fueran las fichas.[7] Asimismo, se establece una persona que será quien desarrolle la función de contrabandista o "coyote/a". El ganador del juego es quien llegue a la meta en el tiempo determinado, si son varios los que alcanzan la última casilla entonces el vencedor será el que más logros o capital haya conseguido durante el juego.

Los jugadores o equipos avanzan casilla por casilla, en cada una deberán escoger dos tarjetas (tres o más tarjetas si son equipos). Cada tarjeta implica uno de los siguientes tres tipos de retos: conocimiento, actividad y valores.

> Reto de conocimiento: es algún tipo de conocimiento básico para el nivel educativo o capacitación al que aspira en esa casilla. Reto de actividad: puede ser una actividad física o resolución de problemas, según el nivel en el que se está. Reto de valores: comportamientos esperados según circunstancias específicas adecuados al nivel de los logros obtenidos en el juego" (OIM, 2021, p. 120).

Cuando el jugador o equipo supere un reto se le dará una tarjeta que atestigüe el logro obtenido y una cierta cantidad de dinero en billetes del juego. Y, según se avanza, los retos están vinculados de modo que superar un reto con el juego más avanzado tendrá relación con un logro obtenido previamente.

> El objetivo es que el recorrido sea como la vida, cada vez se hará más complejo cumplir con los retos, pero también pasa que lo que hemos logrado nos sirve para resolver nuevas pruebas de vida. En cada casilla hay recompensas, por un lado, logrando avanzar por el circuito hasta alcanzar la meta; por otro lado, ganando dinero con el que podemos ayudarnos a conseguir nuevos logros (OIM, 2021, p. 121).

A partir de la casilla 3 comienza una de las mecánicas fundamentales del juego que consiste en que uno de los participantes, quien encarna al contrabandista, trata de convencer al resto de jugadores de irse con él: "su objetivo es convertirse en la persona más rica del juego" (OIM, 2021, p. 121). Por lo tanto, desde la casilla 3, los jugadores o equipos tienen que optar entre seguir el circuito "normal" del juego en el que deben esforzarse por hacer logros en su lugar de origen (ir superando diferentes niveles de estudios, trabajar en diferentes ocupaciones, cambiar de residencia, ganar dinero, entre otros) o hacerle caso al contrabandista. En caso de aceptar el ofrecimiento del/de la traficante, el

[7] En este juego, algunos aspectos del desarrollo y su mecánica son adaptables a consideración de los facilitadores de la actividad.

jugador deberá pagar lo que el "coyote" le pida, saldrá del circuito y recibirá una carta al azar. Las 14 cartas que entrega el contrabandista tienen las siguientes indicaciones (tabla 2) (OIM, 2021, p. 122).

Cuando se escoge ir con el contrabandista la probabilidad de perder la partida al momento es de 42.9%; esto resulta de la suma de la probabilidad de morir (28.6%, cuatro casos sobre 14 posibles) y de ser vendido al crimen organizado (14.3%, dos casos sobre 14 posibles) (véase tabla 2). En un 21.4% de las ocasiones (tres casos de 14 posibles) empeora la situación del jugador, porque pierde el turno y el dinero entregado al contrabandista: "En el camino te agarró la migra y te han deportado. Regresas a la última casilla en la que estabas." Por su parte, 21.4% de las tarjetas supone avanzar casillas por el tablero (tres casos de 14 posibles). Sin embargo, esto no significa necesariamente una ventaja, pues disminuye la posibilidad de reunir logros y/o capital; pues si más de una persona llega a la meta, gana quien tenga más ganancias en logros y/o capital. Finalmente, si el jugador extrae la tarjeta que dice: "Luego de muchos obstáculos llegaste a tu destino. Sin embargo, luego de 2 meses te deportaron. Regresa a la casilla 5", la situación resultante es muy similar a la anterior.

TABLA 2. Textos de las tarjetas que entrega el coyote o contrabandista

Texto de la tarjeta	Frecuencia
Te enfermaste en el camino y has muerto.	2
Trataste de escapar, has muerto.	2
Te vendieron al crimen organizado.	1
Te vendieron al crimen organizado. Te quitaron un órgano.	1
En el camino te agarró la migra y te han deportado. Regresas a la última casilla en la que estabas.	3
Luego de muchos obstáculos llegaste a tu destino. Sin embargo, luego de dos meses te deportaron. Regresa a la casilla 5.	2
Empezaste a migrar y te dejaron en el camino. Avanzas dos casillas.	1
Luego de muchos obstáculos, llegaste a tu destino.	2
Total	**14**

Fuente: Adaptado de *El juego del coyote* (OIM, 2021, p. 122).

El juego del coyote construye un macrorrelato principal que simplifica la realidad de manera maniqueísta para dar a entender que sólo existen dos caminos: "el bueno", quedarse en su país de origen a trabajar duramente para lograr una mejor vida; y "el malo", optar por viajar con contrabandistas buscando una solución fácil que sólo les expone a graves peligros. Este relato no sólo se edifica a través de los textos de las tarjetas, sino que se constituye, en gran medida, a través de las mecánicas del juego. Por un lado, puedes seguir

el circuito "normal" de superar retos de la vida y alcanzar logros (títulos académicos, trabajos, etc.) desde el inicio hasta el fin del juego; o en algún momento optar por pagar los servicios del contrabandista, lo que muy probablemente te conducirá a la muerte o a perder tu dinero. En el mejor de los casos te ayudará a avanzar, pero te impide conseguir más logros. El juego no sólo señala que el contrabandista es avaricioso al describir su función, sino que lo hace con las mecánicas del juego que indican que el traficante sólo buscará ser el jugador más rico de la partida, así como lo representan como un sujeto pernicioso para el migrante, pues si confías en los contrabandistas "pierdes"; y si te quedas en tu país para luchar por prosperar "ganas". El juego es una suerte de comprobación de la veracidad del mensaje —aunque sea en realidad una manipulación—, pues la mejor estrategia del juego coincide con el mensaje o macrorrelato (Ferrara, 2013).

A continuación, se exponen y discuten los muchos aspectos de la realidad migratoria que este juego pretende ocultar: *El juego del coyote* ignora hechos fundamentales en los procesos migratorios como son las condiciones de vida que experimentan muchos de los NNA en Centroamérica como son la situación de violencia de las pandillas (siendo especialmente vulnerables al reclutamiento), la precariedad económica, etc.) o el hecho de que muchos NNA centroamericanos tienen a sus padres en Estados Unidos. Por lo tanto, los migrantes y los NNA migrantes no transitan de manera irregular (con o sin la contratación de contrabandistas) por gusto, sino por la búsqueda de una vida digna que muchas veces les es negada en sus países de origen. Que si asumen los riesgos de las rutas migratorias o de viajar con contrabandistas no es porque eso sea un opción deseable y fácil. También omite que los Estados no ofrecen vías regulares para migrar a las personas de los países más desfavorecidos —y que además tienen un cierto fenotipo—, incluso para aquellas personas que requieren de protección internacional de sus derechos humanos, porque en sus países de origen el Estado no garantiza su cumplimiento. El juego no considera que los gobiernos de Estados Unidos y de México con sus políticas de visado y su control de fronteras y territorios, son los que empujan a los migrantes a asumir mayores riesgos, coadyuvando a producir escenarios de violencia estructural que acaban en daños graves a la integridad física de los migrantes y en muertes. Todo este tipo de políticas son generadoras de migración irregular y hacen que los migrantes contraten a los contrabandistas para poder superar los obstáculos interpuestos por los estados, así como para ser protegidos en los caminos (Torre y Hernández, 2021).

Asimismo, *El juego del coyote* da a entender que la mejor opción para las personas es quedarse en el país de origen para su desarrollo y el de sus

comunidades. La mayor limitación de esta visión es que no considera que muchas de estas personas tienen que dejar sus lugares de origen o que la migración (irregular) es su única opción para alcanzar una vida digna para sí mismos y sus familias (Bakewell, 2007; Torre, 2023b). En otras palabras, es un discurso que omite que la migración ha sido una estrategia fundamental para mejorar la vida de muchas familias (Carling, 2002).

Además, este juego da a entender que los traficantes de personas sólo buscan el beneficio económico y que exponen a graves riesgos a los migrantes; en consonancia con los discursos de los Estados y organismos internacionales que han demonizado la figura de los contrabandistas, no tanto para combatir el tráfico ilícito de personas, sino con el fin último de reducir la migración irregular. Sin embargo, en la práctica los migrantes acuden a los contrabandistas no sólo para facilitarles el cruce clandestino de fronteras y territorios, sino para minimizar ciertos riesgos del camino. Algunas investigaciones muestran que no todas las redes de tráfico ilícito de personas están basadas en el lucro por cruzar a migrantes, sino que su objetivo es el reclutamiento de trabajadores para empresarios de Estados Unidos o incluso la solidaridad con miembros de la comunidad a la que pertenecen (Izcara, 2022). Otro trabajo académico muestra que quienes recurren a contrabandistas para migrar, en caso de intentar nuevamente el cruce, suelen volver a contratar este tipo de servicios (Carson, 2025). En otras palabras, la experiencia previa con las redes de tráfico ilícito de personas tiende a reforzar esta estrategia de facilitación del cruce fronterizo. Sin embargo, lo anterior no es óbice para considerar que el tránsito migratorio con contrabandistas es una actividad que supone considerables riesgos, derivados mayormente de la búsqueda de eludir a las autoridades migratorias.

Conclusiones

En un escenario de políticas restrictivas y antiinmigrantes, los NNA migrantes no acompañados en tránsito por el territorio mexicano atraviesan el país enfrentando numerosas situaciones que ponen en riesgo su integridad física y su vida. Lejos de ser juegos sin aplicabilidad al mundo real, los juegos de mesa pueden aportar su granito de arena al abordaje y mitigación de los efectos dañinos del tránsito migratorio. El análisis de las narrativas de dos juegos de mesa sobre migración que abordan los riesgos que enfrentan los migrantes, especialmente los NNA migrantes, en el tránsito por México da cuenta de dos enfoques muy diferentes para encarar esta realidad.

Las narrativas del juego de *Serpientes y escaleras* de ODI y Unicef (2016) promueven la reflexión, el aprendizaje y el empoderamiento de los adolescentes, lo que a su vez permite la generación de estrategias para afrontar los riesgos y el autocuidado en el tránsito migratorio. Un juego cuyo mensaje y enseñanzas está alineado con la realidad de la migración y los intereses genuinos de los NNA migrantes, en el que se refuerza la labor que realizan las OSC en favor de proteger la niñez migrante en tránsito por el territorio mexicano. Asimismo, esta adaptación de *Serpientes y escaleras* supone una apuesta por ver a los NNA migrantes como sujetos con capacidad de agencia que incluso en un escenario de violencia estructural pueden realizar diferentes acciones para reducir el impacto dañino de los peligros y adversidades que se presentan en sus caminos y a lo largo de sus vidas.

Por su parte, *El juego del coyote* de la OIM (2021) presenta una narrativa maniqueísta y manipuladora, donde quedarse en el país es lo que está bien y migrar con contrabandistas está mal y es peligroso; cuyo propósito no es proteger a los NNA sino disuadir su migración. Un juego cuya narrativa ignora las razones de la migración (muchas de ellas forzadas), la importancia de la migración como estrategia en busca de una vida mejor, el impedimento para migrar para las personas de los países más empobrecidos y con un cierto fenotipo, así como que los migrantes contratan a los contrabandistas no sólo para favorecer el cruce clandestino de fronteras y territorios sino para lidiar con los riesgos de sus tránsitos irregularizados por los estados. La OIM con este juego de mesa, que forma parte de un proyecto financiado por Estados Unidos, no está logrando los objetivos explícitos de la "Maleta Pedagógica sobre Migración" —de prevenir riesgos e informar sobre formas seguras de migrar—, sino lo que logra mayormente es difundir el discurso habitual de los países receptores en contra de que las personas migren.

Este juego está alineado con las campañas propagandísticas de Estados Unidos en los países del norte de Centroamérica que cínicamente señalan que están informando de los riesgos del tránsito por el territorio mexicano y del cruce de fronteras, cuando en realidad lo que buscan es atemorizar y disuadir a los potenciales migrantes destacando los peligros y los fracasos en las movilidades migratorias. La OIM, en colaboración con varios países del mundo occidental, tiene una larga historia realizando campañas de información sobre los riesgos del tránsito y el tráfico de personas, que buscan disuadir la migración irregular y complementan los métodos tradicionales de control migratorio, como son la militarización de las fronteras (Nieuwenhuys y Pécoud, 2007; Musarò, 2019); incluso esas campañas de información pueden considerarse como una estrategia de externalización de fronteras (FitzGerald, 2019).

Aunque todo lo anterior no significa que la OIM actúe siempre en favor de los intereses de los estados en su labor sobre la migración y que la Unicef siempre actúe genuinamente en favor de los NNA migrantes no acompañados, cuanto menos permite subrayar la importancia de seguir realizando análisis crítico del accionar de estas agencias, para observar el grado de independencia que realmente tienen éstas en el cumplimiento de sus mandatos constituyentes.

Un aspecto no abordado en este trabajo es el impacto de estos juegos de mesa en los destinatarios, lo cual queda pendiente para futuras investigaciones. *El juego del coyote* ¿es más o menos efectivo para desincentivar la migración de la niñez migrante que las campañas en medios de comunicación y en redes sociales de Estados Unidos en Centroamérica? El juego *Serpientes y escaleras* a través de la información que proporciona y la capacidad de reflexión que genera, ¿logra efectivamente empoderar a los adolescentes migrantes en tránsito por México? 🤔

Referencias

Aguilar, M., Álvarez, L. y Aragón, E. (2024). *Riesgos y protección en las zonas más peligrosas de las rutas de tránsito migratorio por Centroamérica y México.* https://publications.iom.int/books/riesgos-y-proteccion-en-las-zonas-mas-peligrosas-de-las-rutas-de-transito-migratorio-por

Ahouga, Y. (2023). The International Organization for Migration as a Counterweight to States?: The 2030 Agenda, the GCM, and the Strategic Vision of IOM. *Global Governance: A Review of Multilateralism and International Organizations*, *29*(4), 511-535. https://doi.org/10.1163/19426720-02904003

Arango Vila-Belda, J. (2022). El estado de la integración de inmigrantes y refugiados en España: luces y sombras. *Mediterráneo Económico*, (36), 383-409. https://publicacionescajamar.es/wp-content/uploads/2023/03/me-36-completo.pdf

Arias Castilla, C. A., Buitrago Amaya, M. Y., Camacho Amaya, Y. P. y Vanegas Laguna, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología*, *7*(1), 39-48. https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/rip.7104

Arnaudo, M. (2018). *Storytelling in the Modern Board Game. Narrative Trends from the Late 1960s to Today*. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Bakewell, O. (2007). *Keeping them in their Place: The Ambivalent Relationship between Development and Migration in Africa.* https://afrique-europe-interact.net/files/engl._migration_and_development_-_ob.pdf

Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, *51*(4), 411-431. https://doi.org/10.1177/1046878119901286

Bermúdez Lobera, J., Tovar Martínez, L. A. y Arellano Alvarado, O. I. (2024). La transformación de los procesos administrativos migratorios en la atención de la migración irregular en México. *Movilidades. Análisis de la Movilidad Humana*, (16), 26-38. https://portales.segob.gob.mx/es/PoliticaMigratoria/movilidades_16

Bier, D. J. (11 de marzo de 2021). *DHS Expels Families to Mexico & Kids Come Back Alone: La Separación.* CATO Institute. https://www.cato.org/blog/dhs-expels-families-mexico-kids-come-back-alone-la-separacion

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge: Massachusetts Institute of Technology. https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001

Bornstedt, P. (2024). The board game as a narrative medium. *Analog Games Studies*. https://analoggamestudies.org/2024/01/the-board-game-as-a-narrative-medium/

Bradley, M. y Erdilmen, M. (2022). Is the International Organization for Migration legitimate? Rights-talk, protection commitments and the legitimation of IOM. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, *49*(9), 2332-2354. https://doi.org/10.1080/1369183X.2022.2147489

Bruner, J. (2013). *La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Camacho Servín, F. (14 de agosto, 2024). Crisis de niños migrantes, generado en Centroamérica y acentuada por México. *La Jornada*. https://www.jornada.com.mx/2014/08/14/opinion/019n1pol

Camelo, A., González-Cabrera, C. y Vargas-Rosero, E. (2021). El rol de la persuasión narrativa en el edu-entretenimiento para mejorar la salud en América Latina. *Obra digital: Revista de Comunicación*, 21, 149-168. https://doi.org/10.25029/od.2021.305.21

Camino Carrasco, M. (2025). El papel de la temática y la narratividad de los juegos de mesa en el aprendizaje lúdico de la historia antigua. *Revista Latente*, (23), 231-254. https://doi.org/10.25145/j.latente.2025.23.10

Capps, R., Meissner, D., Ruiz Soto, A. G., Bolter, J. y Pierce S. (2019). *From Control to Crisis: Changing Trends and Policies Reshaping U.S.-Mexico Border Enforcement.* Estados Unidos: Migration Policy Institute. https://www.migrationpolicy.org/research/changing-trends-policies-reshaping-us-mexico-border-enforcement

Carling, J. R. (2002). Migration in the age of involuntary immobility: Theoretical reflections and Cape Verdean experiences. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, *28*(1), 5-42. https://doi.org/10.1080/1369183012010391 2

Carson, K. A. (2025). *Coyotaje* in an uncertain social environment: Prior *coyote* experience as a form of migration-specific human capital. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, (s.n.), 1-22. https://doi.org/10.1080/1369183X.2025.2592627

Catalán, A. (2016). *Estudios sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial.* Instituto Superior de Educação y Ciências.

Centro de Derechos Humanos Miguel Agustín Pro Juárez A.C. (2015). *Cartilla para migrantes.* https://centroprodh.org.mx/wp-content/uploads/2017/12/Cartilla-Migrantes-2015-Baja-calidad-5.pdf

Cornellà, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, *28*(1), 5-19. https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920

D'Adamo, O. y Beaudox, V. G. (2016). Comunicación política: narración de historias, construcción de relatos políticos y persuasión. *Comunicación y Hombre*, (12), 23-39. https://comunicacionyhombre.com/article/comunicacion-politica-narracion-historias-construccion-relatos-politicos-persuasion/

Daviau, R. (2011). Design Intuitively. En Selinker, M. (Ed.), *The Kobold Guide Board Game Design* (pp. 42-49). Estados Unidos: Open Desing LC.

Domenech, E. y Dias, G. (2020). Regimes de fronteira e "ilegalidade" migrante na América Latina e no Caribe. *Sociologias*, *22*(55), 40-73. https://doi.org/10.1590/15174522-108928

Durand, J. (2022). Causas contemporáneas de la migración en Mesoamérica. *Norteamérica, 17*(2), 213-240. https://doi.org/10.22201/cisan.24487228e.2022.2.584

Espinosa-Curiel, I. E., Pozas-Bogarin, E. E., Hernández-Arvizu, M., Navarro-Jiménez, M. E., Delgado-Pérez, E. E., Martínez-Miranda, J. y Pérez-Espinosa, H. (2022). Helper Friend, a Serious Game for Promoting Healthy Lifestyle Behaviors in Children: Design and Pilot Study. *JMIR Serious Games*, *10*(2), 1-13. https://doi.org/10.2196/33412

Ferrara, J. (2013). Games for Persuasion: Argumentation, Procedurality, and the Lie of Gamification. *Games and Culture*, *8*(4), 289-304. https://doi.org/10.1177/1555412013496891

FitzGerald, D. S. (2019). Remote control of migration: Theorising territoriality, shared coercion, and deterrence. *Journal of Ethnic and Migration Stu*dies, *46*(1), 4-22. https://doi.org/10.1080/1369183X.2020.1680115

Front Line Defenders, Red TDT, LIS-Justicia en movimiento, PRAMI Universidad Iberoamericana Ciudad de México (2019). *Defensores sin muros: personas defensoras de derechos humanos, criminalizadas en Centroamérica, México y Estados Unidos.*

Gutiérrez-Medina, L., Arrué-Quezada, G. y Illanes-Aguilar, L. (2024). Juegos de mesa como inductor de la motivación para el aprendizaje en adolescentes: una revisión sistemática. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación. REXE*, *23*(52), 195-213. https://doi.org/10.21703/rexe.v23i52.2429

Hernández Hernández, O. M. (2019). Cartografías de la violencia hacia menores migrantes en el noreste de México. *Methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, *7*(2), 213-224. https://doi.org/10.17502/m.rcs.v7i2.260

Hoover, R. y Garciandía Pérez, L. (s.f). *Manual para los migrantes*. https://www.cndh.org.mx/sites/default/files/documentos/2019-05/manual-migrantes.pdf

Igartúa Perosanz, J. J. (2011). Mejor convencer entreteniendo: comunicación para la salud y persuasión narrativa. *Revista de Comunicación y Salud: RCyS*, *1*(1), 69-83. https://doi.org/10.35669/revistadecomunicacionysalud.2011.1(1).73-87

Izcara Palacios, S. P. (2022). Tipología de las redes mexicanas de tráfico de migrantes. *Revista Internacional de Sociología*, *80*(3), 1-14. https://doi.org/10.3989/ris.2022.80.3.21.69

Jackson, P. W. (1998). El lugar de la narrativa en la enseñanza. En: McEwan, H. y Egan, K. (Eds.), *La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación* (pp. 25-51). Buenos Aires: Amorrortu. https://archive.org/details/mc-ewan-h.-y-egan-k.-la-narrativa-en-la-ensenanza-el-aprendizaje-y-la-investigacion/page/30/mode/2up

Lavenex, S. (2016). Multilevelling EU external governance: The role of international organizations in the diffusion of EU migration policies. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, *42*(4), 554-570. https://doi.org/10.1080/1369183X.2015.1102047

Melián Melián, A., Lucero Baldevenites, E. V., Rodríguez Paz, E., Morales de Francisco, J. M. y Santana Pérez, Á. M. (2020). *Los juegos de mesa como un recurso didáctico para el desarrollo de un pensamiento estratégico*. VII Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC. https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/76563/2/Los_juegos_de_mesa.pdf

Musarò, P. (2019). Aware migrants: The role of information campaigns in the management of migration. *European Journal of Communication*, (s.n.), 1-12. https://cris.unibo.it/bitstream/11585/711820/1/Aware%20Migrants%20EJC%20published%20.pdf

Nájera Aguirre, J. N. y Rodríguez Tapia, L. H. (2020). Vínculos demográficos y factores de emigración en los países de la región norte de Centroamérica. En: Villafuerte, D. y Anguiano Téllez, M. E. (Coords.), *Movilidad humana en tránsito: retos de la Cuarta Transformación en política migratoria* (pp. 27-74). Buenos Aires: OIM, UNICACH y CESMECA.

Nieuwenhuys, C. y Pécoud, A. (2007). Human trafficking, information campaigns, and strategies of migration control. *American Behavioral Scientist*, *50*(12), 1674-1695. https://doi.org/10.1177/0002764207302474

ODI (s.f.). *¿Quiénes somos?* https://sites.google.com/odi.org.mx/odi/qui%C3%A9nes-somos?authuser=0

OIM (2017). *La OIM se enfoca en niños migrantes no acompañados en Mesoamérica.* https://www.iom.int/es/news/la-oim-se-enfoca-en-ninos-migrantes-no-acompanados-en-mesoamerica

OIM (2018). Niños y Jóvenes de Centroamérica aprenderán sobre migración segura con la Maleta Pedagógica de la OIM. https://www.iom.int/es/news/ninos-y-jovenes-de-centroamerica-aprenderan-sobre-migracion-segura-con-la-maleta-pedagogica-de-la-oim

OIM (2021). *El juego del coyote*. https://programamesoamerica.iom.int/es/materiales/el-juego-del-coyote

OIM México (2024). *OIM en México*. https://onu-mexico.onu.org.mx/oim/

OIM y Banco Central de Reserva (2022). *Encuesta de población salvadoreña en Estados Unidos*. https://infounitnca.iom.int/wp-content/uploads/2022/12/encuestasalvadorenosenEEUU.pdf

Redim (16 de enero de 2025). ¿A qué se enfrentan las niñas, niños y adolescentes en contexto de movilidad en México? Red por los Derechos de la Infancia en México. https://investigaciones.derechosinfancia.org.mx/a-que-se-enfrentan-las-ninas-ninos-y-adolescentes-en-contexto-de-movilidad-en-mexico/

Redodem (2024). *Resultados de análisis sobre la movilidad humana en México durante 2023 de la Redodem.* https://redodem.org/2023-2/

Rocha Gómez, J. L. y Gramajo Bauer, L. (2017). Migración reciente en el altiplano occidental guatemalteco: redes, reunificación familiar y efecto demostración. *Eutopía*, *2*(3), 3-42. https://revistas.url.edu.gt/index.php/eutopia/article/view/85

Rother, S. (2020). ¿"La" o "Una" organización líder en migración? La OIM como un actor en la gobernanza migratoria mundial. *Migración y Desarrollo*, *18*(34), 137-159. https://estudiosdeldesarrollo.mx/migracionydesarrollo/wp-content/uploads/2020/08/34-5.pdf

Samper Cerdán, M., Acosta Cuñas, C., Penalva, J. J. y Rovira-Collado, J. (2024). Juegos de mesa para didáctica de la lengua y la literatura: una propuesta taxonómica. *Revista de Educación Mediática y TIC*, *14*(1), 1-17. https://doi.org/10.21071/edmetic.v14i1.17297

Schrier, K. y Farber, M. (2021). A systematic literature review of 'empathy' and 'games'. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, *13*(2), 195-214. https://psycnet.apa.org/doi/10.1386/jgvw_00036_1

Sobrino, F. (8 de mayo, 2024). Transitar por México: información y uso de redes para aminorar los desafíos de los migrantes. *Tecnológico de Monterrey.* https://egobiernoytp.tec.mx/es/blog/desafios-de-los-migrantes

Sullivan, E. (17 de mayo, 2022). El Título 42 ha permitido que muchos migrantes sean expulsados con rapidez y que otros se queden. *The New York Times*. https://www.nytimes.com/es/2021/12/06/espanol/titulo-42-migracion-quedate-en-mexico.html

Torre Cantalapiedra, E. (2023a). *Campamento migrante: espera, asistencia y acción.* México: El Colegio de la Frontera Norte.

Torre Cantalapiedra, E. (2023b). *Laberintos de la migración*. México: El Colegio de la Frontera Norte.

Torre Cantalapiedra, E. y Calva Sánchez, L. E. (2026). Medición de poblaciones migrantes vulnerables en tránsito por México. *Carta Económica Regional*, (137), 121-146. https://cartaeconomicaregional.cucea.udg.mx/index.php/CER/article/view/7939/7097

Torre Cantalapiedra, E. y Hernández Campos, C. M. (2021). El coyotaje y sus discursos contrapuestos: el rol del coyote en los robos y abandonos a migrantes. *Sociológica, Revista del Departamento de Sociología*, *104*(36): 43-77. http://www.sociologicamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/1687

Unicef México (s.f.a). *Conoce a Unicef.* https://www.unicef.org/mexico/conoce-unicef

Unicef México (s.f.b). *Migración de niñas, niños y adolescentes.* https://www.unicef.org/mexico/migraci%C3%B3n-de-ni%C3%B1as-ni%C3%B1os-y-adolescentes

Unicef México (s.f.c). *Herramientas para la protección de niñas, niños y adolescentes migrantes.* https://www.unicef.org/mexico/herramientas-para-la-protecci%C3%B3n-de-ni%C3%B1as-ni%C3%B1os-y-adolescentes-migrantes

Unicef México y ODI (2016). Juego de *Serpientes y escaleras*. https://www.unicef.org/mexico/informes/juego-de-serpientes-y-escaleras

Varela, A. (2019). México, de "frontera vertical" a "país tapón". Migrantes, deportados, retornados, desplazados internos y solicitantes de asilo en México. *Iberoforum. Revista de Ciencias Sociales*, *14*(27), 49-76. https://iberoforum.ibero.mx/index.php/iberoforum/article/view/124

Vargas Valle, E. (2018). Los desafíos de la inclusión educativa de los migrantes de Estados Unidos a México. *Notas para la integración de los retornados*, (3), 1-9. https://migracionderetorno.colmex.mx/wp-content/uploads/2019/02/PB_3_educacion.pdf

Willers, S. (2023). "They don't care about people; they only care about the money": the effects of border enforcement, commodification and migration industries on the mobility of migrants in transit through Mexico. *Frontiers in Sociology*, (8), 1-12. https://doi.org/10.3389/fsoc.2023.1113027

Zabala-Vargas, S. A., Ardila-Segovia, D. A., García-Mora, L. H. y Benito-Crosetti, B. L. D. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación Universitaria*, *13*(1), 13-26. http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013

Eduardo Torre Cantalapiedra. Doctor en Estudios de población por El Colegio de México. Es investigador por México de la Secihti comisionado a El Colegio de la Frontera Norte. Pertenece al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores, nivel II. Sus líneas de investigación son migración internacional, políticas migratorias y refugio. Ha publicado más de 60 artículos en revistas arbitradas e indexadas de reconocido prestigio, como *International Migration Review*, *Migration Studies*, *International Migration, Forced Migration Review*, *Migraciones,* REMHU*: Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana y Migraciones Internacionales*. Es autor de tres libros sobre políticas migratorias y la agencia de los migrantes: *Caravanas* (2021), *Laberintos de la migración* (2023) y *Campamento migrante* (2023). Actualmente, es investigador principal en el proyecto: "Nuevas aristas en el estudio de las poblaciones migrantes vulnerables y de la gobernanza migratoria en México".

Citar como: Torre Cantalapiedra, E. (2026). ¿Proteger o disuadir? Narrativas en juegos de mesa sobre los riesgos de migrar. *Iztapalapa Revista de Ciencias Sociales y Humanidades 47*(100), 119-142. https://doi.org/10.24275/revizt.a47n100.09