



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE
HIDALGO
INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA SALUD

“Propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa de
uso clínico psicológico”

Tesis que para obtener el grado de:

MAESTRA EN PSICOLOGÍA DE LA SALUD

Presenta:

Laura Belem Ávila García

Director(a) de Tesis:

Dra. Norma Angélica Ortega Andrade

Co-Director(a) de Tesis:

Dra. Maria Fayne Esquivel Ancona

San Agustín Tlaxiaca, Hidalgo, de 2024



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Instituto de Ciencias de la Salud

School of Medical Sciences

Área Académica de Psicología

Department of Psychology

15 de mayo de 2024

ICSA/MPS/023/2024

Asunto: Asignación de Jurado de Examen

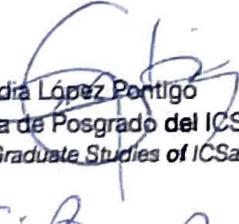
Laura Belém Ávila García
Alumna de la Maestría en Psicología de la Salud
Presente

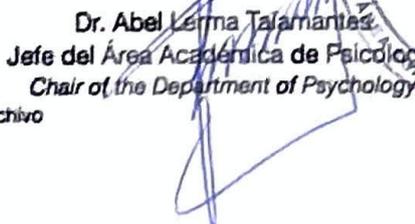
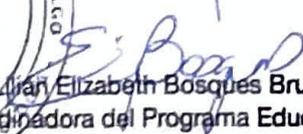
Por medio de este conducto le comunico el jurado que le fue asignado a su Tesis titulada "Propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico", con el cual obtendrá el Grado de Maestría en Psicología de la Salud. Después de revisar la tesis mencionada y haber realizado las correcciones acordadas, han decidido autorizar la impresión de la misma. A continuación, se anotan las firmas de conformidad de los integrantes del jurado:

- PRESIDENTE Dra. Andrómeda Ivette Valencia Ortiz
- SECRETARIO Dr. Rubén García Cruz
- PRIMER VOCAL Dra. Norma Angélica Ortega Andrade (Directora de tesis)
- SUPLENTE Dra. María Fayne Esquivel Ancona (Codirectora de tesis)
- SUPLENTE Dra. Rebeca María Elena Guzmán Saldaña

Sin otro en particular, reitero a usted la seguridad de mi atenta consideración.

"Amor, Orden y Progreso"



 Dr. Enrique Espinosa Aquino Dra. Lydrá López Pontigo
 Director del Instituto de Ciencias de la Salud Coordinadora de Posgrado del ICSa
 Dear Director of Graduate Studies of ICSa



 Dr. Abel Lerma Tajamantes Dra. Luján Elizabeth Bosques Brugada
 Jefe del Área Académica de Psicología Coordinadora del Programa Educativo
 Chair of the Department of Psychology Director of Graduate Studies

C.c.p. Archivo
LEBB/

Circuito ex-Hacienda La Concepción s/n
Carretera Pachuca Actopan, San Agustín
Tlaxiaca, Hidalgo, México. C.P. 42160
Teléfono: 52 (771) 71 720 00 Ext. 4325, 4313,
4326
psicologia@uash.edu.mx



Este proyecto de investigación se realizó con el apoyo del Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (**CONCACYT**) encargados de promover el avance de la investigación científica bajo el proyecto denominado “Propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico”, con número de apoyo **764814 del programa 006221-Maestría en Psicología de la Salud y CVU de 1036275** . Bajo la responsabilidad de la Dra. Norma Angélica Ortega Andrade y la Dra. María Fayne Esquivel de Ancona y revisión del comité científico por parte de la Dra. Andromeda Valencia Ortiz, Dr. Rubén García Cruz y la Dra. Rebeca Guzmán Saldaña del cuerpo académico salud emocional (**UAEH-ICSA**) de la Maestría en Psicología de la Salud orientada a la investigación con número de cuenta **217429**.

Dedicatoria

1. Este proyecto lo dedico principalmente a la vida, la cuál agradezco tener y la cual me ha permitido tener un objetivo que ha sido aprender y aportar a la ciencia y a la salud de mi país. A mí, por todas las veces que me esforcé y seguí sin rendirme pese a las dificultades.
2. A la Dra. Norma, gracias por su paciencia, empatía y conocimiento compartido, la vida me redireccionó a algo mucho mejor y lleno de aprendizaje.
3. A mi comité Científico que estuvo pendiente, me alentó y me compartió lo mejor de su conocimiento.
4. Dedico esto a mi mayor pilar que es mi familia, mi hermana, mi padre y madre quiénes me contienen y me llenan de fuerza en cada proyecto que realizo, los amo infinitamente.
5. Esta dedicatoria es especialmente a mi nueva familia, Fam. Amador Riveros. A mis suegros Maru Riveros y el Sr. Abundio Amador, quiénes sin su apoyo no hubiera llegado hasta aquí, gracias por cada palabra de aliento, por la nueva computadora que fue mi herramienta básica para llegar hasta aquí, no olvidaré tal gesto.
6. Finalmente una dedicatoria especial al amor de mi vida y esposo, Emmanuel mi lugar seguro, quién me llenó de motivación y paciencia en los momentos más difíciles, quién compartió conmigo días difíciles y siempre estuvo ahí. Estuviste todo el proceso conmigo y no tengo como agradecerte, significa mucho para mí que me apoyes siempre a seguir creciendo. Te amo mucho.

Contenido

Resumen	11
Abstract	13
Introducción	15
Capítulo 1. Importancia del juego en la infancia	17
1.1 El juego, teorías y su importancia en el desarrollo del niño	17
1.1.1 Etapas y tipos de juego.....	18
1.1.2 Teorías sobre el desarrollo del juego	20
1.1.3 Teoría sociocultural del juego de Vygotsky	22
1.1.4 Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958).....	24
1.1.5 Teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Roberts.....	25
1.1.6 El juego y el proceso cognoscitivo.....	27
1.1.7 El juego y el lenguaje.....	28
Capítulo 2. El juego cómo recurso en la evaluación e intervención psicológica	33
2.1 La evaluación psicológica	33
2.1.1 Aspectos de la evaluación psicológica como proceso	34
2.2 La evaluación psicológica en niños.....	36
2.2.1 Evaluación de factores de riesgo en niños.....	38
2.2.2 Evaluación de factores protectores en niños.....	46
2.3 El juego en el proceso de evaluación psicológica o ludo-evaluación 5 a 7.....	52
2.3.1 Aspectos terapéuticos del juego en la evaluación psicológica o ludoevaluación	52
2.4 El juego en la intervención psicológica	54
2.4.1 Modelos de la Terapia de Juego	56
2.4.2 Poderes del juego en la terapia	57
2.4.3 Teorías dentro de la terapia de juego.....	58
2.4.4 El juego de mesa de uso terapéutico	66
Capítulo 3. Metodologías base para el desarrollo de una guía para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.....	69
3.1 Guías clínicas de atención psicológica y su metodología	69
3.2 Metodología para el diseño de productos de Bruno Munari	72

3.2.1	Diseño de un juego de mesa basado en la metodología de Bruno Munari (2016) y Herráez (2019)	74
3.2.2	Elementos dentro del diseño gráfico en el juego de mesa.....	76
3.2.3	Los jugadores.....	79
3.2.4	Materiales del juego de mesa	80
3.2.5	Procesos de fabricación industrial de juegos de mesa	81
3.3	Metodología de diseño de juegos de mesa cómo producto editorial ...	83
3.3.1	Concepto del juego a juego de producción editorial.....	83
3.3.2	Juegos Modernos	85
3.3.3	Los juegos de mesa.....	86
3.4	Investigaciones relacionadas con el diseño de juegos de mesa y juegos que se encuentran en la web. Estado del arte sobre el uso de juegos de mesa de uso clínico psicológico.....	95
3.4.1	Juegos que se encuentran en la web	119
3.5	Planteamiento del problema.....	129
Método.....		131
Justificación		131
Pregunta de investigación		133
Objetivo General.....		133
Objetivos específicos.....		134
Tipo de Estudio.....		134
Diseño de investigación.....		134
Participantes		134
Tipo de muestreo		134
Criterios de inclusión para jueces expertos		134
Criterios de exclusión para jueces expertos.....		135
Criterios de eliminación para jueces expertos.....		135
Criterios de inclusión para alumnos.....		135
Criterios de exclusión para alumnos.....		135
Instrumentos		135
Procedimiento General.....		145
Análisis estadístico de los datos.....		146
Consideraciones éticas.....		146

Resultados.....	148
Resultados profesiográficos de los jueces expertos	148
Resultados cualitativos sobre el uso de juegos de mesa y uso de una metodología para su diseño por parte de los jueces expertos	149
Análisis cuantitativos de la validación de la metodología y del Manual por parte de los jueces expertos	152
Resultados del uso de la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico por alumnos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo	156
Resultados profesiográficos de los alumnos y datos sobre el diseño de su juego de mesa	156
Análisis cuantitativos de la validación por parte de los alumnos que hicieron uso de la metodología	158
Discusión	164
Conclusión.....	166
Limitaciones y recomendaciones	166
Referencias	167
Anexos.....	181

Lista de figuras

Figura 1 Metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico propuesta por Herráez (2019).....	73
Figura 2 Metodología para el diseño de juegos de mesa según Bruno Munari y Martín	75
Figura 3 Elementos importantes en el diseño gráfico de los juegos de mesa .	77

Lista de tablas

Tabla 1 Aspectos centrales de la ludo-evaluación	53
Tabla 2 Fases para llevar a cabo una ludoevaluación	54
Tabla 3 Principales poderes terapéuticos del juego Schaefer (2012).....	57
Tabla 4 Teorías esenciales del juego en la terapia	58
Tabla 5 Significado de los colores en el área emocional y psicológica.....	78
Tabla 6 Teorías y modelos para el perfil de los jugadores (Schell, 2008)	80
Tabla 7 Los juegos y sus características	84
Tabla 8 Normativa legal en los juegos modernos.....	88
Tabla 9 Proceso de producción editorial de un juego de mesa.....	94
Tabla 10 Juegos en la web	119
Tabla 11 Cuestionario diseñado para la validación de jueces expertos.....	137
Tabla 12 Cuestionario para los alumnos que hicieron uso de la metodología	141
Tabla 13 Grado académico	148
Tabla 14 Resultados sobre información general del uso de juegos de mesa y de una metodología en su diseño	150
Tabla 15 Resultados cuantitativos de la validación del manual de los jueces expertos en las categorías de pertinencia, adecuación y utilidad	153
Tabla 16 Resultados cualitativos de la categoría relevancia.....	154
Tabla 17 Resultados cualitativos de la categoría Pertinencia	155
Tabla 18 Grado académico	156
Tabla 19 Juegos diseñados por los alumnos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo	157
Tabla 20 Información acerca de la metodología en el diseño del juego	157
Tabla 21 Análisis cuantitativos de las categorías pertinencia, adecuación y utilidad por parte de los alumnos	158
Tabla 22 Resultados cualitativos de la dimensión relevancia	159
Tabla 23 Resultados cualitativos de la categoría experiencia por parte de los alumnos.....	161

Lista de anexos

Anexo 1 Cuestionario para jueces expertos	181
Anexo 2 Cuestionario para alumnos	182
Anexo 3 Manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico	183

Resumen

La presente investigación está orientada al desarrollo de una propuesta metodológica para la elaboración de juegos de mesa de uso clínico psicológico. Con uno de los objetivos importantes que es conocer los distintos ambientes en los que el niño convive diariamente: el ámbito familiar, escolar y socioemocional. Se aborda desde cuatro modelos como base para el desarrollo de una nueva metodología, las cuales son las guías de práctica clínica en la psicología, la metodología de Bruno Munari sobre el diseño de los objetos, y el diseño de juego como un producto editorial (Catalán, 2016) y la validación de jueces expertos. Las guías de práctica clínica son aquellas pautas o normas que se establecieron para la toma de decisiones con una fundamentación teórica y empírica que se tomó como base en el formato del manual para la elaboración de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

En el caso de los juegos de mesa, existen metodologías más específicas, sin embargo, es importante mencionar que se incluye el diseño gráfico y estético para la creación de este, así como también el diseño de producto editorial. Para diseñar un buen juego de mesa Munari explica una serie de pasos para lograr un buen diseño de producto: idea inicial, prototipado y testeo, la redacción de reglas e instrucciones y un prototipo final. Así como la difusión y presentación del producto, la importancia del color dentro de la psicología y elementos importantes a considerar en cuanto al diseño gráfico. Por otro lado, el juego en la actualidad es considerado un producto editorial el cuál cuenta con una serie de pasos y características con la finalidad de comercializarlo.

El estudio fue de tipo cuantitativo metodológico, con un diseño de investigación no experimental transversal. En éste participaron 13 psicólogo(as) que fungieron como jueces expertos, con grado de maestría y doctorado, así como con experiencia clínica e investigación y 3 estudiantes de licenciatura en psicología que aplicaron la metodología en el diseño de juegos de mesa de uso psicológico. La validación se llevó a cabo con dos cuestionarios (uno dirigido a los jueces y otro a los estudiantes) que midieron la relevancia, pertinencia, adecuación y utilidad de la metodología. Los resultados de la concordancia entre jueces fueron

analizados con la prueba V de Aiken, obteniendo un acuerdo de pertinencia $V_o=0.85$, adecuación $V_o=0.89$ y utilidad $V_o=0.92$. En cuanto a la relevancia los jueces coinciden en que el manual constituye una guía eficiente con evidencia científica. Los estudiantes reportaron por su parte una concordancia en el uso del manual analizados con la prueba V de Aiken, obteniendo un acuerdo de pertinencia $V_o=1.00$, adecuación $V_o=0.98$ y utilidad $V_o=0.96$.

Se concluye que esta metodología es viable y confiable para su uso en el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico. La principal aportación es la validación por jueces expertos del constructo psicológico a abordar en el juego, así como una guía metodológica.

Palabras Clave: metodología, juegos de mesa, infancia, diseño, clínico psicológico.

Abstract

The present research is aimed at developing a methodological proposal for the development of board games for clinical psychological use. With one of the important objectives being to know the different environments in which the child lives daily: the family, school and socio-emotional environment. It is approached from four models as a basis for the development of a new methodology, which are the clinical practice guides in psychology, Bruno Munari's methodology on the design of objects, and game design as an editorial product (Catalan , 2016) and validation by expert judges. Clinical practice guidelines are those guidelines or standards that are established for decision-making with a theoretical and empirical foundation that was taken as a basis in the format of the manual for the development of board games for clinical psychological use.

In the case of board games, there are more specific methodologies, however, it is important to mention that the graphic and aesthetic design for its creation is included, as well as the design of the editorial product. To design a good board game Munari explains a series of steps to achieve a good product design: initial idea, prototyping and testing, writing rules and instructions and a final prototype. As well as the dissemination and presentation of the product, the importance of color within psychology and important elements to consider in terms of graphic design. On the other hand, the game is currently considered an editorial product which has a series of steps and characteristics in order to market it.

The study was of a quantitative methodological type, with a non-experimental cross-sectional research design. 13 psychologists participated in this, serving as expert judges, with a master's degree and doctorate, as well as clinical and research experience, and 3 undergraduate students in psychology who applied the methodology in the design of board games for psychological use. The validation was carried out with two questionnaires (one directed at the judges and the other at the students) that measured the relevance, pertinence, adequacy and usefulness of the methodology. The results of the agreement between judges were analyzed with Aiken's V test, obtaining an agreement of relevance $V_o=0.85$, adequacy $V_o=0.89$ and usefulness $V_o=0.92$. Regarding relevance, the judges agree that the manual constitutes an efficient guide with scientific evidence. The

students reported agreement in the use of the manual analyzed with Aiken's V test, obtaining an agreement of relevance $V_o=1.00$, adequacy $V_o=0.98$ and usefulness $V_o=0.96$.

It is concluded that this methodology is viable and reliable for use in the design of board games for clinical psychological use. The main contribution is the validation by expert judges of the psychological construct to be addressed in the game, as well as a methodological guide.

Keywords: methodology, board games, childhood, design, psychological clinic.

Introducción

En el campo de la psicología, el juego se ha utilizado como un excelente recurso para analizar aspectos del desarrollo infantil. Teóricamente éste se encuentra ampliamente fundamentado en los enfoques psicoanalítico, centrado en el niño, ecosistémico, filial y cognitivo-conductual, así como en la terapia de juego prescriptiva (O'Connor et al., 2017). Los beneficios del juego de uso clínico psicológico, son la facilitación de la comunicación, el bienestar emocional, la mejora en las relaciones sociales y el aumento en las fortalezas personales. En este sentido, el juego ha sido una herramienta para acercarse al infante, permitiendo conocer y explorar la personalidad y ambiente de los niños (López et al., 2020).

Los juegos de mesa se encuentran entre los principales recursos utilizados en el ámbito terapéutico, además del uso de otros recursos y técnicas. La ventaja de este tipo de juegos incluyen la comunicación verbal y no verbal, respeto mutuo, aprender a compartir, paciencia, tomar turnos y divertirse en conexión con otros.

Sin embargo, el uso de una metodología para el diseño de estos juegos de mesa, es poco conocido en el campo de la psicología, por lo que este estudio se enfocó en el desarrollo de una propuesta que facilite al profesional de la salud mental los pasos a seguir bajo una metodología basada en evidencia científica, que tuvo como resultado un manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

Por consiguiente, este trabajo de investigación expone los fundamentos teóricos y metodológicos que lo respaldan con la validación del mismo mediante el juicio de jueces expertos.

Así entonces en el capítulo uno, se describe la importancia del juego dentro del desarrollo del niño, y qué tan esencial es en cada una de las áreas de la vida escolar, familiar y socioemocional.

En el capítulo dos, se aborda aspectos del juego como recurso en la evaluación e intervención psicológica.

En el capítulo tres, se presenta las metodologías base para la creación de una metodología que permita diseñar juegos de uso clínico psicológico y como resultado se presenta la validación por jueces, así como el manual. Finalmente se expone la discusión y conclusión de la investigación, seguida de las referencias y los anexos.

Capítulo 1. Importancia del juego en la infancia

El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo y su concepto varía dependiendo la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma natural y forma parte de su experiencia. Diversos estudios han revelado que existe una relación directa entre estas actividades de diversión y recreación con el desarrollo intelectual y socioemocional del hombre, sobre todo en sus primeros años de vida. En este capítulo se abordarán tanto el significado cómo sus variantes y procesos en la niñez, así como las teorías acerca del juego y su influencia en el desarrollo (López et al., 2020).

1.1 El juego, teorías y su importancia en el desarrollo del niño

Etimológicamente, la palabra “juego” se origina de dos vocablos del latín: “iocus”, que significa recreo. De acuerdo a la Real Academia Española (D.R.A.E, 2000), el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría. El juego es un modo de interactuar con la realidad, que se ve influenciado por aspectos de la persona que juega. Es un modo adecuado para aprender, desarrollar la creatividad y el aspecto socioemocional (Gallardo-López y Gallardo-Vázquez, 2018).

Acorde con Issacs (1965), el juego es un actividad que permite al niño descubrir su mundo y mantener un equilibrio psíquico los primeros años de vida, generando armonía en su entorno.

McMahoon (1992) por su parte, refiere que el niño mediante el juego, le da un significado al mundo y lo hace parte de su actividad y experiencia con su ambiente. Además transforma su vida en diferentes realidades dónde puede expresarse en otros roles sociales, actividades, deseos y emociones con los otros.

El juego es un instinto del niño que incorpora espontaneidad, motivación y placer, además características de libertad y de gozo (Rathnakumar, 2020). El juego permite que un niño explore su mundo y que desarrolle habilidades que amplíen las capacidades físicas, cognitivas y emocionales. Se ha utilizado eficazmente para la enseñanza en dónde los niños reconocen sus propias

necesidades, organizan sus actividades, aceptan ser orientados y establecen sus propios objetivos. El aprendizaje se vuelve real e interesante, así como también, el ambiente se vuelve más libre e informal (Rathnakumar, 2020).

1.1.1 Etapas y tipos de juego

La mayoría de los educadores y padres están de acuerdo en que el juego es uno de los fenómenos más importantes dentro del desarrollo infantil. Dentro de las características que se encuentran del juego, Garvey (1977) enumera los siguientes aspectos:

- El juego es placentero y agradable
- El juego no tiene metas impuestas desde el exterior
- El juego es espontáneo y voluntario
- El juego implica un compromiso activo en el jugador

Chandler (1997) y Rathnakumar (2020) describió 6 etapas del juego que pueden ayudar a definir el juego de un niño:

- Juego desocupado: implica observar a otros niños, pero sin involucrarse directamente en el juego o la interacción con estos otros niños.
- Juego solitario: este juego implica jugar con los juguetes de uno.
- Juego paralelo: el juego independiente con compañeros cercanos.
- Juego asociativo: este juego implica la participación de un grupo de niños en una actividad mutua.
- Juego cooperativo: esta etapa del juego implica una división del trabajo entre los niños.

De acuerdo con Rathnakumar (2020), menciona que existen varios tipos de juegos diferentes:

- Juego físico: con el que puede realizar actos físicos sensoriomotores. Mantiene la parte social, bullicioso e implica actividad. Ejemplos de juego físico incluyen, escondite y columpios.
- Juego manipulador o constructivo: se refiere a manipular objetos y componentes del entorno de un niño. Los juguetes pueden incluir sonajeros, rompecabezas, "legos" y clasificadores de formas.

- Juego simbólico: se incluye la manipulación de la realidad con la manipulación de los objetos. Por ejemplo, este tipo de juego implica fingir comer algo inexistente o usar cualquier objeto como si fuera un carro.
- Juegos: involucra actividades que están reguladas por juegos o reglas.
- Juego rudo y en caída: juego de encuentro cercano, descubriendo la flexibilidad física; además participan en un contacto físico que no implica ni da lugar a que alguien resulte herido. Este tipo puede consumir mucha energía.
- Juego sociodramático: la representación de experiencias reales y potenciales de naturaleza personal, social, doméstica o interpersonal intensa, por ejemplo, jugar en la casa, ir de compras, ser madres y padres, organizar una comida o incluso tener una pelea.
- Juego social: juego, durante el cual se pueden revelar, explorar y enmendar las reglas y los criterios para el compromiso y la interacción social. Por ejemplo, cualquier situación social o interactiva que contenga la expectativa de que todas las partes cumplirán las reglas, es decir, juegos, conversaciones, hacer algo juntos.
- Juego de comunicación: juegue usando palabras, matices o gestos, por ejemplo, mímica, bromas, teatro, cantar, susurrar, entre otros.
- Dramatic Play: una obra de teatro que dramatiza eventos en los que el niño no es un participante directo.
- Juego locomotor: movimiento en cualquier o dirección por sí mismo. Por ejemplo, perseguir, etiquetar.
- Juego exploratorio: consiste en comportamientos manipuladores como manipular, lanzar, golpear o morder objetos, por ejemplo, interactuar con un objeto o área y, ya sea mediante la manipulación o el movimiento.
- Juego imaginativo: juega donde las reglas convencionales, que gobiernan el mundo físico, no se aplican. Por ejemplo, imaginarte que eres alguien, o fingir ser un árbol.
- Mastery Play: control de los ingredientes físicos y afectivos de los entornos. Por ejemplo, cavar hoyos, construir refugios o hacer fogatas.
- Juego de roles: juego que explora formas de ser. Por ejemplo, se cepilla con una escoba, marca con un teléfono, conduce un automóvil.

- Juego recapitulativo: un juego que le permite al niño explorar la ascendencia, la historia, los rituales, las historias, las rimas, el fuego y la oscuridad.
- Juego creativo: un juego que permite una nueva respuesta, la transformación de la información, la conciencia de nuevas conexiones, con un elemento de sorpresa. Les permite a los niños diseñar, explorar, probar nuevas ideas y usar su imaginación.
- Juego de fantasía: este es el mundo imaginario de los niños que reordena el mundo a la manera del niño, una forma que es poco probable que ocurra.
- Juego de objetos: un juego que utiliza secuencias infinitas de manipulaciones y movimientos de manos y ojos. Por ejemplo, uso novedoso de cualquier objeto, por ejemplo, tela, pincel, taza.

1.1.2 Teorías sobre el desarrollo del juego

A continuación, se presentan algunas de las teorías más importantes del siglo XX sobre el desarrollo del juego (Gallardo-López & Gallardo-Lázaro, 2019):

1.1.2.1 Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède

Cláparede (1932) afirma que a través del juego se ve favorecido el desarrollo social en el niño, en el área afectivo-emocional, intelectual y psicomotor. Su Teoría de la derivación por ficción indica que el niño cuando no puede desarrollar su personalidad dentro de su entorno, dentro de su imaginación reemplaza a la realidad; la “derivación por ficción” es similar a la “conducta mágica”. Los niños y adultos viven en un mundo irreal que sustituye al real. El juego puede fungir como un refugio en donde se cumple vivir roles como “adulto”.

Cláparede (1932) indica que lo importante es que pueden ser protagonistas de su vida. También profundiza en la idea de que los adultos no dejan que los niños sean los protagonistas de la sociedad, así que, el niño recupera ese protagonismo que se le niega, ayudándole en su autoestima. Esta teoría no contempla otros juegos adecuados de la niñez como los juegos

funcionales o sensoriomotrices, juegos de construcción y juegos de normas. Además señala que el juego une la vida escolar y la vida, mediante el cual podrá influir en la vida académica y que además es una herramienta más útil para movilizar al niño dentro de su actividad escolar. Finalmente compensa la afectividad y se asemeja a un refugio donde también los adultos lo viven como mundo ficticio, no real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real. Una de las críticas a Claparède según Gallardo-López y García-Lázaro (2019) es que no todos los juegos son ficticios de acuerdo con estos autores (Cláperede, 1932).

1.1.2.2 Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget

Piaget (1945) como se citó en Gallardo-López y Gallardo-Vázquez (2018) menciona que el juego adopta distintas formas durante el desarrollo infantil y son consecuencia directa de los cambios que sufren las estructuras intelectuales del niño y el tipo de juego es un reflejo de estas estructuras. El juego contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales, el cual consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Cualquier adaptación al medio es un equilibrio entre ambos polos (Linaza, 1991).

Piaget e Inhelder (2007) distinguen cuatro categorías de juegos: de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. A continuación se mencionan estas categorías:

- El juego de ejercicio se da durante el período sensoriomotor (0-2 años) y va de acuerdo a la necesidad de acción automática; en cuanto el niño se ha adaptado a nuevas situaciones utiliza las habilidades que son adquiridas para obtener un placer funcional.
- El juego simbólico (que se da entre los 2-3 y los 6-7 años) aparece entre los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos. Este tipo de juego tiene su apogeo entre los 5 y los 6 años; deja ser predominante hacia los 7 años, y es sustituido por los juegos de reglas. Los juegos de reglas aparecen entre los cuatro y siete años, y dependen del ambiente social del niño. Son reglas simples y terminan hacia los 12 años, siendo

reglas más complejas, más independientes de la acción, y en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de estrategias es frecuente.

- Los juegos de construcción tienen una posición intermedia, la transición entre los distintos tipos de juegos y conductas adaptadas. Este tipo de juego aparece en el primer año y se encuentra en todos los estadios del desarrollo infantil. Y son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa de la educación ya que desarrollan habilidades motoras finas, coordinación óculo-manual y capacidades de análisis y síntesis. Además de la fomentar la imaginación y creatividad. Por otro lado, también ayuda a potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico; entre otros.

1.1.3 Teoría sociocultural del juego de Vygotsky

Vygostky gestó su teoría del desarrollo socio-histórico o histórico-cultural de la humanidad en los años 1926 a 1930. En esta teoría afirma que existen dos niveles o etapas por las que la humanidad desarrolla sus procesos psíquicos elementales y superiores (Perinat, 2007). La fundamentación de su teoría nace en un momento significativo para la nación rusa, por lo que después de haberse terminado la revolución, se origina una nueva sociedad en la cual, Vygotsky tiene interés por la psicología y se preocupa por el origen de la cultura y en dónde surge la naturaleza social de los procesos psicológicos superiores. Además, trabajó en crear una nueva teoría que abarcara una concepción del desarrollo cultural del ser humano por medio del uso del lenguaje, considerando a éste como instrumento del pensamiento (Lucci, 2006).

Por lo que puso una nueva psicología que, basada en el método y en los principios del materialismo dialéctico, comprendiera el aspecto cognitivo a partir de la descripción y explicación de las funciones psicológicas superiores. Los principios de su teoría son los siguientes (Lucci, 2006):

- El hombre es un ser histórico-social o histórico-cultural. La cultura se origina por medio del individuo y lo moldea.

- El individuo está determinado por las interacciones sociales, el lenguaje es el modo por el que el sujeto se determina e interactúa con los otros.
- La actividad mental resulta del aprendizaje social, de la cultura y de sus relaciones sociales.
- El desarrollo del individuo es un proceso extenso.
- El desarrollo mental es un proceso sociogenético.
- La actividad cerebral superior es una actividad nerviosa o neuronal superior, y también una actividad que interioriza significados sociales que están derivados de las actividades culturales y mediados por signos.
- La actividad cerebral está siempre influenciada por instrumentos y signos.
- El lenguaje es el principal mediador en la formación y en el desarrollo de las funciones psicológicas superiores.
- El lenguaje contiene diversas formas de expresión: oral, gestual, escritura, artística, musical y matemática.
- El proceso de interiorización de las funciones psicológicas superiores es histórico, y las estructuras de percepción, la atención voluntaria, la memoria, las emociones, el pensamiento, el lenguaje, la resolución de problemas y el comportamiento asumen diferentes formas, de acuerdo con el contexto histórico de la cultura.
- La cultura es interiorizada bajo la forma de sistemas neurofísicos que constituyen parte de las actividades fisiológicas del cerebro, las cuales permiten la formación y el desarrollo de los procesos mentales superiores.

Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso imaginario y de deseos; señala que la imaginación es un aspecto importante para la nueva información que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que simboliza y satisface los deseos a través del juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, donde el niño está siempre por encima de su edad real y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo. Además, se establece que existe una relación entre el juego y el contexto sociocultural y donde los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura (Vygotsky, 2010).

Otro aspecto relevante es que el juego desarrolla la capacidad simbólica, como una formación psíquica que permite a los niños relacionarse con los demás. Otro aspecto importante es que estimula el desarrollo y control de los procesos psicológicos como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención, entre otras. Es imaginario, que hace que los niños asimilen la separación de lo real y sus significados (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

Finalmente, Vigotsky (2010) definió tres conceptos claves: Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como aquella distancia entre el Nivel de Desarrollo Real (NDR) y el Nivel de Desarrollo Potencial (NDP). Donde el NDR estará determinado por la capacidad del niño al momento de realizar una acción y así tener la capacidad de resolver problemas, en cambio el NDP es la capacidad de resolver situaciones con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. Entonces desde la teoría sociocultural no sólo nos fijamos en un sistema de signos, sino que es necesario asignar un significado al juego (Sánchez-Domínguez et al., 2020).

1.1.4 Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958)

En esta teoría Chateau (1958) menciona que el juego es el gozo que obtiene el niño y en el cuál desempeña un rol, realizando una afirmación del Yo, además cree que la seriedad es una de las características importantes y esenciales del juego infantil ya que su inteligencia, su voluntad, y su carácter dominan su personalidad. Una de las ideas más importantes de su teoría es que el niño sueña con ser adulto. Para este autor, la búsqueda de afirmación del Yo se manifiesta en el juego en dos formas: la atracción del Mayor y el gusto por el orden, por la regla (Debesse, 1958).

Los juegos sociales inician a los 7 años y el niño asume comportamientos reales. Estos juegos incrementan la capacidad de relación interpersonal y fomentan el aprendizaje sobre otras personas y culturas (Aguilar & González, 2003).

1.1.5 Teoría de la enculturación de Sutton-Smith y Roberts

Esta teoría plantea que existe una relación entre enculturación y valores que determina la cultura y los tipos de juegos que, para desarrollar e inculcar los valores que predominan en una sociedad concreta, son promovidos por cada cultura (Linaza, 1991). Estos autores, mencionan que los juegos son estructuras inmersas en la cultura que atraen al sujeto modelando aspectos emocionales o cognitivos de su conflicto; el niño aprende de manera sencilla y directa. Además, relacionan su teoría con la economía de la tecnología y el subsistir; el juego tiene un valor adaptativo y de acomodación a la realidad. Llega a sustituir situaciones reales y personales en la vida diaria de un adulto creados por un tipo de educación recibida en la infancia. En esta teoría se distinguen tres tipos de juegos: de destreza física, juegos de azar y de estrategia. Estos juegos se relacionan con los sistemas sociales, los juegos de azar con las creencias religiosas y los de destreza física con el medio ambiente (Gallardo-Vázquez & García-Lázaro, 2019).

Mediante esta actividad se establecen normas y valores para vivir en una sociedad y cultura. Es por eso importante considerar el contexto de la experiencia social. Esta teoría aporta que los juegos son practicados por los niños en diferentes contextos y también favorece el proceso de identidad personal, enculturación y socialización, permitiendo al niño a seguir reglas, normas, valores, actitudes y comportamientos sociales que hacen la integración de la escuela y comunidad en que vive (Gallardo-Vázquez & García-Lázaro, 2019).

Los beneficios del juego incluyen un buen crecimiento en el funcionamiento ejecutivo, en el lenguaje, en las habilidades matemáticas, en el ámbito social, físico y en la salud. Como se señala en la Declaración de los Derechos del Niño (1959) como se citó en en Nestor y Moser (2018), las Naciones Unidas han promovido el derecho que cada niño tiene a jugar, siendo el juego una parte integral de la vida (Nestor & Moser, 2018).

Por otra parte, Achavar (2019), nos dice que el juego impulsará el comportamiento cooperativo, generando procesos de autoorganización que les permitirá contribuir en la cognición. Además, permite estimular el pensamiento

abstracto, producción lingüística y cognitiva en guiones narrativos. Por quiénes es considerado como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son el desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual. Y, es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos y relacionarse.

El juego influye en el proceso cognitivo, emocional e interpersonal, dónde se facilitan habilidades adaptativas importantes, cómo pensamiento creativo, resolución de problemas, defensa y conducta social. Se describen a continuación cada uno de los procesos en los que se ven involucrados en el juego. El niño utiliza su cognición para expresar su interior, y cómo este proceso dificulta o facilita esto. Se involucran cuatro aspectos (Fernández, 2008):

- Organización: se refiere a la habilidad de ordenar en el juego ideas e historias con tiempo y lógica, involucrando una causa y efecto
- Pensamiento divergente: habilidad para generar símbolos, ideas diferentes y temas de historias
- Simbolismo: habilidad para utilizar símbolos para expresar el mundo interior y transformar objetos en representaciones simbólicas
- Fantasía/realidad: Actuar la conducta del juego en un tiempo y espacio diferentes

En el proceso emocional, el juego refleja la expresión de sentimientos, conflictos y solución de problemas. Por lo que, mediante la integración del proceso emocional se realiza (Fernández, 2008):

- Expresión de las emociones
- Expresión de eventos afectivos con emociones y sentimientos
- Capacidad de disfrutar el juego y tener comodidad de hacerlo
- Regulación emocional
- Integración cognitiva del afecto, incluyendo esta habilidad de integrar emociones a un evento o contexto

Durante el proceso interpersonal, el juego utiliza su fantasía y expresa emociones positivas y negativas permitiendo clarificar su autopercepción y percepción de los demás(Fernández, 2008):

- Empatía: Ponerse en el lugar de los otros.
- Esquema interpersonal/Relación con los otros: poder confiar en los demás

Los procesos para resolución de problemas incluyen (Fernández, 2008):

- Acercamiento a los problemas y conflictos, es decir encontrar los problemas que se presentan
- Efectividad en solucionar o resolver a estos problemas

1.1.6 El juego y el proceso cognoscitivo

Partiendo de la perspectiva de que el juego es una necesidad para todo ser humano, éste se convierte en objeto de estudio para la neurociencia y la psicología. Las neurociencias conductuales tienen como objetivo el estudio los los procesos mentales superiores, habitualmente denominados procesos cognitivos: pensamiento, lenguaje, memoria, atención, percepción y movimientos complejos. La cognición representa poner en acción procesos mentales superiores, que influyen en la forma en que las personas conocen y comprenden el mundo, procesan la información, hacen juicios y toman decisiones. Cada experiencia de aprendizaje origina una estructura en el cerebro, aquí reside la evolución del ser humano (García-Martínez, 2021).

Lo anterior explica cómo la actividad de jugar puede llegar a convertirse en una excelente herramienta que no es invasiva capaz de estimular y entrenar cognitivamente al niño, es decir, el juego al hacerse de manera repetitiva estimula la forma en cómo se interconectan las neuronas en el cerebro y la modificación del mismo. Por lo que, la estimulación continua por medio de la actividad de jugar facilita estas conexiones neuronales y fomenta la plasticidad en el cerebro. En cuanto al desarrollo cognitivo, se considera que el juego sólo puede producirse en sujetos que se comuniquen y relacionen entre sí, permite distinguir diferentes tipos de mensajes, que están cargados de cierta información y que ayudan a la interpretación del entorno. A través del juego la persona afianzará la capacidad de construcción de conocimientos, junto con las

habilidades cognitivas, que se van entrenando y perfeccionado gradualmente conforme se juegue (García-Martínez, 2021).

Los niños de 2 años de edad realizan actividades sensoriales con juguetes que se mueven o tienen sonidos. Los de 3 a 7 años de edad prueban su conocimiento del mundo social por medio de un juego imaginario. Muchos aspectos cognitivos mejoran gracias al juego durante la etapa preescolar: medición, equivalencia, equilibrio, conceptos espaciales, conservación, descentración, reversibilidad, memoria y clasificación lógica, representaciones mentales, y creatividad. Estas habilidades son necesarias y se trabajan en el juego con otros niños y con materiales. Los niños de mayor edad realizan diversos juegos aplicando reglas complejas, estrategias de aprendizaje, habilidades y capacidad de resolución de problemas (Kostelnik et al., 2009).

El juego origina el aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión; así como también permite investigar y conocer el mundo que los rodea, para el niño no hay diferencia entre jugar y aprender. Aspectos como la atención, la memoria y el ingenio se desarrollan también. Es recomendable que el juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del mismo, porque hace más fácil explorar la conducta del niño y observar su carácter, habilidades sociales, motoras y otras capacidades físicas (López et al., 2020).

Finalmente, jugar se convierte en una actividad importante para la salud y el desarrollo, representa una oportunidad rica en estímulos que genera experiencias vinculadas con el fortalecimiento de habilidades cognitivas (García-Martínez, 2021).

1.1.7 El juego y el lenguaje

El lenguaje se utiliza sistemáticamente en el juego y casi todos los niveles de organización del lenguaje es material de juego. Los niños juegan con sonidos e inventan palabras, copian situaciones de los adultos y a otros niños, repiten frases. Los niños más grandes inventan chistes de acuerdo a los múltiples

significados de las palabras usando aspectos del habla como ruido, entonación y pausas (Kostelnik et al., 2009).

De este modo, el juego permitirá al niño aprender su lengua materna de una manera más eficiente, estimulando la elaboración de expresiones más complicadas del lenguaje y la utilidad que este repercute en el pensamiento. El juego es considerado como producto de la espontaneidad individual debido a la libertad que esta genera en la vida de los infantes, generando así acciones creativas y satisfactorias para el desarrollo del lenguaje (Bruner, 1984).

Otro beneficio en el lenguaje es que permite estimular la construcción del propio conocimiento, acercando de manera eficiente el entendimiento de su entorno y con eso potencializar el desarrollo del lenguaje, puesto que acercará al niño a elaborar un vocabulario y frases que no precisamente se encuentran en la vida diaria. Dentro del juego, el niño experimentará, observará, solucionará problemas manejando el lenguaje como medio de comunicación, fomentará la participación y recreará momentos autónomos, propiciando el respeto, seguimiento de reglas y normas (Andrade, 2020).

1.1.7.1 El juego y el desarrollo perceptual-motor

Las mejoras que se pueden observar a lo largo de la niñez gracias al juego son: fuerza, resistencia, equilibrio dinámico, flexibilidad, agilidad y rapidez. Las demás destrezas motoras como correr, atrapar, lanzar, entre otros, se adquieren antes de los 8 años y con el tiempo se combinan en los juegos. Con la madurez ya través de experiencias, el niño se va haciendo más eficiente, así como sus movimientos. Por ejemplo, un deporte físico forma socialmente aceptable el estrés producido por otras situación. Por otra parte, durante la etapa escolar los niños encuentran en su físico y en el movimiento los caminos para convivir en la realidad que los envuelve, adquirir conocimiento del mundo en el que viven, crecen y se desarrollan. El descubrir el cuerpo como origen de sensaciones construirán experiencias necesarias para el pensamiento. En la infancia se desarrolla la actividad motriz y adquisición de elementos de la cultura corporal, sino también, la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, la competencia social y ciudadana, la competencia cultural y artística, la

autonomía e iniciativa personal, la competencia de aprender a aprender, la competencia digital y tratamiento de la información y la competencia en comunicación lingüística (Gallardo, 2018).

1.1.7.2 El juego y el desarrollo emocional

Los niños que juegan con mayor frecuencia son más felices que quienes juegan poco. Con el juego imaginario se integra el temperamento, la experiencia y los conceptos de sí mismo, siendo un niño sano. Los papeles o roles que representa en el juego son reflejo de su crianza. Gracias al juego, el niño se siente en una persona fuerte y poderosa, el tímido en el valiente y el sí mismo en un ser tirano. Esto impulsa el crecimiento emocional y permite afrontar problemas. El juego permite observar y moldear experiencias personales, además de evaluar alternativas para dar una solución (Kostelnik et al., 2009).

Durante esta etapa será importante el desarrollo de la afectividad como dimensión de la personalidad infantil, mejorando el reconocimiento, la expresión y el control progresivo de emociones y sentimientos. El juego es un elemento clave para que el niño aprenda de sí mismo y de los demás, genere autonomía personal y por ende el desarrollo social (Gallardo, 2018). El niño(a) toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios (López et al., 2020).

1.1.7.3 El juego y el desarrollo social

El juego y el aprendizaje guardan una relación compleja: lo que se aprende se genera en un contexto de juego para practicarlo después en otras situaciones lúdicas. También favorece la comunicación verbal y no verbal, y el juego imaginario ayuda a mostrar emociones más reales y las fingidas. Así como también distingue el trato que le dan, capacidad de una participación social y un estatus en el grupo (Kostelnik et al., 2009).

Los juegos van teniendo reglas y aunque aparecen entre los 4 y los 5 años de edad, se constituyen entre los 7 y 12 años de edad. Estas actividades son juegos de combinaciones sensoriomotoras o intelectuales con competencia

entre los individuos y regulados por un código. Por lo que la educación infantil se incorporará a los juegos de reglas, siendo esta la capacidad de aceptar reglas para indicar madurez en el sujeto. Todo el desarrollo de la sociabilidad que promueven los juegos simbólicos individuales y colectivos se ve reforzado por los juegos de reglas (López et al., 2020).

Finalmente, el juego visto como un papel cooperativo en el plano social, promueven la comunicación, cohesión y confianza de grupos. Otro aspecto importante es que estimulan un incremento de la conducta cooperativa espontánea entre niños de guardería durante el tiempo libre (López et al., 2020).

1.1.7.4 El desarrollo de la conducta a través del juego en la infancia

A partir de los 3 y los 6 años, los niños pasan la mayor parte de su tiempo jugando. El tipo de juego que normalmente ocupan es el juego simbólico o de ficción. Por ejemplo: actuar como si una conducta u objeto fueran otra cosa, dónde fingen escenas simples, comen en un plato vacío o si se peinaran con un lápiz. También estas conductas pueden trasladarse generalmente a muñecos u objetos. Sin embargo, todavía no son capaces de coordinarse entre sí y juegan de forma solitaria. En seguida, hacia los 4 años, comienza el juego de ficción empieza a organizarse entre varios jugadores más complejo e interesante, dónde el juego simbólico se puede denominar sociodramático. Además, los niños empiezan a actuar diferentes situaciones cómo las mamás, médicos, entre otros; ya través de esto adoptan personalidades y puntos de vista, explorando la vida real. Uno de los aspectos que condicionan cómo se realiza el juego de ficción tiene que ver con los estereotipos de género, que ya a estas edades marcan grandes diferencias en las actuaciones de niños y niñas. Por ejemplo, será extraño que un niño actúe de madre o realice conductas asociadas a las mujeres. Durante estos años, los niños y las niñas juegan separados, muestran estilos de interacción diferentes y prefieren compañeros del mismo sexo (Íñigo et al., 2008).

Por otro lado, a través del juego de ficción el niño también explora aspectos de la realidad que le preocupan o le atemorizan. A través de estas ficciones el niño atribuye emociones a otros, controla las propias y logra actuar

como se espera que el adulto reaccionaría. También exploran los sentimientos de culpa cuando no hacen lo que se espera de ellos donde aplican las normas y sanciones. En definitiva, a través de estos juegos los niños exploran sus temores, emociones y creencias y practican situaciones sociales adoptando perspectivas diferentes a la propia. Los niños de 5 y 6 años podrán representar papeles y construir escenarios complejos y poco conocidos. Por ejemplo, podrán organizarse para jugar a los astronautas aunque no dispongan de ningún objeto relacionado y no sepan exactamente qué hace un astronauta o cómo es el espacio. La intervención de un adulto en el juego puede favorecer el desarrollo de capacidades cognitivas y sociales del niño (Íñigo et al., 2008).

El juego, tiene la posibilidad de repetirse y demuestra los esfuerzos que cada niño o niña realiza por interpretar, acercarse y comprender el mundo (Whitebread et al., 2012). Es una actividad espontánea y agradable (Caillois, 1938). Cuando los niños juegan están en alguna forma representando el mundo, usando su imaginación para imitar las acciones que vivencian en la realidad.

En el siguiente capítulo 2 se presenta el juego cómo recurso en la intervención y evaluación psicológica y cómo se ha utilizado el juego como un recurso terapéutico desde diversos enfoques de la psicología.

Capítulo 2. El juego cómo recurso en la evaluación e intervención psicológica

2.1 La evaluación psicológica

La evaluación psicológica anteriormente comenzó con la astrología, la cual pretende definir a la persona y predecir eventos futuros y sus referencias se encuentran a lo largo de la Edad Antigua desde Babilonia, Egipto hasta Roma. También se ha señalado cómo antecedente histórico al episodio bíblico de Gedeón. El hecho de fundamentar una “evaluación psicológica” en un marco teórico determinado surge en la Grecia clásica. Sin embargo, ninguno de estos antecedentes contiene un marco teórico que expliquen su adecuación a lo que se pretendía medir, por lo que nace la psicología científica, esta disciplina se ha llegado a denominar así mismo: “test psicológicos” o “testing”. Finalmente, se crea la evaluación psicológica que es una subdisciplina de la psicología científica (Fernández-Ballesteros, 2013):

A continuación, se presentan algunos conceptos de evaluación psicológica (Fernández-Ballesteros, 2013):

Noronha (1999) define la evaluación psicológica como un proceso en el que se pueden incluir tests estandarizados cómo un recurso para alcanzar objetivos. Por ello, el proceso de evaluar contiene distintos procedimientos de medición, identifica dimensiones específicas del individuo, su ambiente y de la relación que existe entre ellos.

Anastasi y Urbina (2000), mencionan que los tests psicológicos pueden considerarse una medida objetiva y estándar de una muestra de comportamiento, que no miden directamente las capacidades y funciones. Más bien una muestra que representa el fenómeno a estudiar.

Tavares (2004) colocan el objetivo de la evaluación descrito por diversas técnicas reconocidas con un lenguaje apropiado para comprender aspectos de la vida de una persona o grupo.

En resumen, la evaluación psicológica es una subdisciplina de la psicología aplicada a una tecnología que comparte algunos de sus principales modelos teóricos. Y el primer objetivo de toda evaluación es obtener información importante y relevante, ya que es un paso dentro del proceso global y es fundamental asegurar la calidad de esa información y para ello, es necesario utilizar una metodología científica en este proceso.

2.1.1 Aspectos de la evaluación psicológica como proceso

El proceso de evaluación comienza cuando un cliente realiza una demanda a un profesional de la psicología, y se deben tomar decisiones a través de una serie de pasos. Las dos principales características del proceso de evaluación son (Fernández & Ballesteros, 2011):

1. Toma de decisiones para llegar a la solución de un problema.
2. La formulación y contrastación de hipótesis.

La evaluación se puede presentar en distintas formas: diagnóstico, orientación, selección y tratamiento o cambio. Cuando el objetivo es el diagnóstico, se asigna a un sujeto a una categoría dentro de la clasificación psiquiátrica. Cuando el objetivo es la orientación o consejo psicológico se basa para establecer decisiones y planes de acción. Y, cuando se trata de selección, se basa en escoger entre distintas personas para que cumpla con ciertos roles o actividades (Fernández & Ballesteros, 2011).

Por último, la evaluación puede realizarse con la finalidad de aplicar un tratamiento y producir un cambio en la conducta de la persona. Por lo que el diagnóstico, la orientación y la selección requieren la predicción del comportamiento y se realizan con planteamientos metodológicos, observacionales y correccionales. La intervención y el cambio de conducta requieren métodos experimentales o cuasi experimentales. Dependiendo el objetivo planteado, las etapas del proceso de evaluación difieren. Para elegir adecuadamente aspectos a realizar en el proceso, hay que revisar el modelo que consta de dos procesos: el descriptivo-predictivo y el interventivo-valorativo (Fernández-Ballesteros, 2011). Las etapas del proceso se presentan a continuación (González & Montoya-Castilla, 2015):

2.1.1.1 Enfoque descriptivo-predictivo

- Fase 1. Primera recogida de información. Observar la mayor información posible, especificar la problemática y fijar metas sobre el caso.
- Fase 2. Formulación de hipótesis y deducción de enunciados verificables. Esta fase se divide en dos partes, la formulación de hipótesis sobre el caso según las observaciones realizadas y la información recogida.
- Fase 3. Contrastación: administración de tests y otras técnicas de evaluación. Dentro de esta fase se integran tres subfases del proceso.
 - a) Preparación y planificación de los instrumentos a utilizar.
 - b) Administración de los tests y técnicas seleccionados a través de los procedimientos establecidos.
 - c) Análisis de los resultados en orden a la comprobación de las hipótesis.
- Fase 4. Comunicación de resultados: el informe. Todo proceso de evaluación finaliza con la integración de los resultados obtenidos y su comunicación al cliente/sujeto.

2.1.1.2 Enfoque Interventivo-Valorativo

- Fase 5. Plan de tratamiento y valoración. Una vez elaborados y analizados los resultados, habremos llegado a establecer un conjunto de hipótesis que conforman la teoría sobre el caso. Y esto se realiza a través de tres aspectos.
 - a) Teoría sobre el caso: selección de las variables dependientes e independientes, decisiones sobre las medidas y los criterios a cambiar.
 - b) Selección de las técnicas de intervención y de las variables que causan problemas.
 - c) Selección del diseño de valoración.
- Fase 6. Tratamiento: diseño y administración y, en su caso, evaluación continua.

Se determina una intervención psicológica cuyo fin sea un cambio del comportamiento o de otras condiciones psicológicas del sujeto. Por lo que ya anteriormente hemos dicho, evaluar e intervenir son las dos tareas aplicadas esenciales de un psicólogo clínico.

- Fase 7. Valoración de los datos. Recogida y análisis de datos y valoración de resultados.

2.2 La evaluación psicológica en niños

El abordar situaciones psicológicas implica utilizar técnicas que evalúan desde diferentes enfoques y metodologías; actualmente las pruebas utilizadas para la medición y valoración se encuentran en dos grupos: las pruebas proyectivas y psicométricas. Las cuales cada una está documentada en diferentes marcos teóricos, este tipo de pruebas se utilizan con el fin de estructurar un programa de intervención e interpretación de los resultados obtenidos (Fernández-Ballesteros, 2004).

La evaluación infantil se determina como método de referencia del uso de técnicas, en la que se permite contextualizar y ejemplificar la necesidad de utilizar adecuadamente ya sean las pruebas proyectivas y/o psicométricas en determinada situación, con el fin de dar un uso correcto de acuerdo a los factores psicológicos presentados y los objetivos de evaluación. Al definir la evaluación psicológica como la construcción de un cuerpo de conocimiento, es decir, se puede intervenir utilizando diferentes técnicas, para evaluar un problema psicológico (Gómez, 2017).

Coronel (2018) menciona que es necesario observar los rasgos de conducta del niño, la agresividad se relaciona con llanto, agresiones, autolesiones y miedos en los niños que presentan. Lo cual, hacen de este rasgo como una manera de expresarse al no poder desarrollar habilidades comunicativas. La valoración de la comunicación es otro factor a considerar, por las condiciones que limitan la apropiación de facultades relacionadas a los deseos, expectativas, temores, convirtiéndose así en barreras hacia la consecución de aprendizaje, socialización, manejo de emociones, resolución de conflictos y cooperación (Cabrera et al., 2016).

La evaluación psicológica se entiende como un proceso exploratorio, en la cual se usa una serie de procedimientos dirigidos al desarrollo y con validez empírica, para comprender a un determinado niño o grupo y para crear procedimientos específicos de intervención. La evaluación contiene diversos objetivos (descripción, diagnóstico, selección/predicción, explicación, cambio y/o valoración. Además, niños y adolescentes tienen características que hace la evaluación diferente a la de los adultos; ya que ellos no suelen acudir a consulta psicológica por iniciativa propia. En ocasiones, los niños suelen ser llevados a consulta por parte de sus padres y hay que valorar si realmente necesitan de una intervención (González & Montoya-Castilla,2015).

Por otra parte, el diagnóstico debe realizarse desde una perspectiva evolutiva porque los sujetos están sometidos a un cambio continuo. En la evaluación también se debe observar si el problema tiene probabilidad de ir modificándose o agravándose en el futuro. El niño está en constante desarrollo, y ello hace que la evaluación sea ajustada y puntual a un momento de más tiempo. Sin embargo, es importante enfatizar en las características específicas de la evaluación psicológica en niños y adolescentes (González & Montoya-Castilla, 2015):

- Los niños y jóvenes no acuden a consulta psicológica por voluntad propia.
- El diagnóstico se debe realizar tomando en cuenta el desarrollo de cada sujeto.
- Hay que valorar los aspectos ambientales.
- La evaluación debe recoger variables biológicas, cognitivas, emocionales, interpersonales, ambientales, sociales, físicas y educativas.
- Se deben utilizar técnicas de evaluación como test referidos a entrevistas y normas.
- En los niños y adolescentes, es necesario utilizar múltiples evaluadores.
- El objetivo principal es mejorar el bienestar psicológico presente y futuro.
- La disposición de los niños para colaborar en la evaluación es influenciada por ese momento.

Los rasgos mencionados con frecuencia y de mayor importancia durante la evaluación ha sido el valor que tiene el desarrollo del niño, permitiendo un

diagnóstico y un diseño de tratamiento más específico y concreto para abordar los problemas de manera eficaz. Además del buen manejo de técnicas de instrumentos y la comunicación (Gómez, 2017). La entrevista es la técnica más utilizada para la evaluación e intervención en psicología clínica. Tiene características especiales que debemos conocer, ya que para aplicarla hay que tener en cuenta los procesos evolutivos porque la evolución de las distintas áreas del desarrollo permitirá una adecuada detección de problemas (González & Montoya-Castilla, 2015).

Cuando se realiza la entrevista mediante el juego se debe invitar al niño a explorar el material, a medida que comienza a verbalizar acciones o ideas relacionadas con el juego, es recomendable hacerle preguntas para nombrar el juego, si es bueno o malo, que se hará con él y conforme el tema se desarrolla, las preocupaciones del niño se reflejarán a través del juego de simulación. Explorar información sobre los aspectos positivos y negativos de la vida tiene un grado de dificultad, por lo que se le pedirá al niño que elabore temas de su juego mediante preguntas que mantengan la distancia hacia el evento real (Morrison & Flegel, 2018). Se describen en el siguiente apartado la evaluación de factores de riesgo y protectores en niños.

2.2.1 Evaluación de factores de riesgo en niños

2.2.1.1 Factor de riesgo

Se considera factor de riesgo a la característica o cualidad de una persona o comunidad que tiene una mayor probabilidad de dañar su salud o bienestar. El uso del concepto de riesgo ha sido estudiado desde del modelo biomédico y se ha relacionado con la mortalidad. Esta concepción no resulta muy útil para la salud de los niños y adolescentes, ya que los problemas se generan más bien en el contexto social y afortunadamente no siempre originan mortalidad. La idea principal de este enfoque es que el riesgo nos permite atender y conocer la vulnerabilidad de que se presenten futuros problemas de salud; y además, permite anticipar una atención adecuada y oportuna (Herrera, 1999). Los llamados factores de riesgo, son desventajas que originan de manera negativa problemas en el desarrollo del niño y de su grupo familiar, contribuyendo a la

existencia de una población de alto riesgo. Se entiende por riesgo, según la Conceptualización y Política de la Prevención y Atención Integral Temprana del ministerio de educación (1998):

Toda situación de desventaja propia del niño o de su entorno en donde la interacción y coexistencia de un conjunto de factores biológicos, psicológicos y sociales, puede generar en él, mayor probabilidad de alteraciones en su desarrollo, adaptación e integración eficaz al medio donde se desenvuelve. (p.18)

Esto lleva también una serie de factores dentro de la atención temprana, que están implícitas y dónde el niño se encuentra ante una situación con un porcentaje elevado de presentar problemas en su desarrollo. Una vez que se identifica el factor de riesgo, el niño debe ser atendido bajo una intervención especializada para prevenir futuros problemas o alteraciones irreversibles (Viviesca, 2019).

En relación a estos factores de riesgo según Guerra y Rubiano (2002) hacen énfasis en el aspecto biológico que está conformado por alteraciones orgánicas dónde señalan que existen dos tipos de riesgo biológico: el inferido y el establecido. Estos factores pueden ser: privación de cuidado materno, trauma obstétrico, permanencia prolongada en incubadora, postmadurez, sepsis neonatal, desnutrición madre y otros factores inferidos.

Guerra y Rubiano (2002), también mencionan al riesgo psicológico el cual se origina por eventos de tipo emocional que pueden ocasionar problemas en el desarrollo del niño derivado de problemas familiares. Cómo por ejemplo el rechazo, vínculo madre-hijo, inestabilidad parental, maltrato psicológico o físico, abandono afectivo, alteraciones tempranas en la personalidad del niño, dinámica familiar, entre otros.

Desde el ámbito de psicología jurídica, forense, criminología y la psiquiatría es fundamental el interés de la violencia, sobre todo realizar la evaluación de la misma, ya que la incidencia delictiva es alta. Pueyo y Echeburua (2010) mencionan que es importante valorar el riesgo de violencia y define que es un procedimiento para considerar que tan probable ocurra un acto violento. Ya que la importancia a nivel mundial se reportan muchas investigaciones al

respecto. Gonzales y Carrasco (2016) mencionan que a nivel mundial las investigaciones que se han ocupado de evaluar y estudiar factores de riesgo han sido relacionados con el abuso sexual infantil.

Estos mismos autores Guerra y Rubiano (2002) consideran cómo factores de riesgo social a las situaciones donde se incluyen variables económicas, ambientales, educativas y de interacción humana, entre los cuales se encuentran el bajo nivel educativo de padres, disfunción familiar, padres con discapacidades, sustancias tóxicas, pobreza crítica, servicios inadecuados y desnutrición o nutrición. Así cómo también, abandono, hacinamiento, promiscuidad, entre otros. Sánchez (2008) destaca los llamados factores ambientales, en particular el nivel de educación de la madre, factor de riesgo significativo.

Un factor de riesgo también es cualquier característica o circunstancia detectable de una persona o grupo de personas que indica una mayor probabilidad de padecer y desarrollar situaciones graves. Estos factores de riesgo (biológicos, ambientales, de comportamiento, socio-culturales, económicos, entre otros) pueden ir aumentando el efecto produciendo un fenómeno de interacción. Los factores de riesgo son circunstancias o eventos de naturaleza biológica, psicológica o social, cuya presencia o ausencia puede hacer presente un problema determinado en una persona o comunidad (Ugarte, 1999). El conocimiento y la información sobre los factores de riesgo tienen diversos objetivos (Manterola & Otzen, 2015):

- Predicción: la presencia de un factor de riesgo significa que se puede presentar en un futuro. Por ejemplo, una enfermedad.
- Causalidad: no es necesariamente causal. El aumento de incidencias de una enfermedad se asume como factor de riesgo, sin embargo puede estar asociada a una tercera variable. Así por ejemplo el ejercicio físico se conoce como factor de protección asociado al infarto de miocardio.
- Diagnóstico: La presencia de un factor de riesgo aumenta la probabilidad de que se presente una enfermedad.
- Prevención: Si un factor de riesgo se elimina, reducirá la probabilidad de su presencia. Este es el objetivo de la prevención primaria.

Por esta razón, Viviesca (2019) menciona que las intervenciones deben estar dirigidas al microsistema, como lo es la familia, para que posteriormente se

multipliquen a ambientes como el hospital, maternidad y escuela, para que esté realmente relacionado con un modelo ecológico, transaccional e integrador que pone el mayor enfoque en la persona, la familia y los distintos contextos en los que se relaciona el niño. Así pues, todos estos factores mencionados anteriormente son considerados dinámicos e interdependientes unos de otros, y son factores que convergen y se relacionan entre sí desde la concepción; por lo que dan lugar al riesgo y alteraciones en el desarrollo. Sabrià (2008), en su artículo sobre la detección temprana de los problemas de niños y adolescentes, plantea cuáles pueden ser los factores de riesgo y protección. A continuación se explican los factores de riesgo en cada ámbito:

2.2.1.1.1 Factores de riesgo familiar

De acuerdo a Minuchin (1982), la familia construye pautas de interacción que constituyen la estructura familiar y que ésta a su vez rige el funcionamiento de sus miembros. La familia es el primer núcleo de desarrollo individual y social de los individuos y la cual, posee características que pueden llegar a ser factores protectores o de riesgo según la presencia o ausencia de las mismas, como, por ejemplo, la cohesión familiar, la salud mental de los padres, los estilos parentales, la suficiencia económica, entre otros (Deza, 2015).

La familia puede influir cómo factor de riesgo cuando en la misma se promueven actitudes o conductas antisociales, historia familiar conflictiva, abuso entre otras cosas. Por ejemplo, la familia es el agente de socialización y supone para muchos entender la evolución de la misma ante situaciones familiares de alto riesgo. Por lo tanto las características familiares tienen un impacto sobre el desarrollo de niños y jóvenes (Ibabe & Jaureguizar, 2012).

Por lo que el estado de estar en riesgo se define por la interacción de factores externos cómo: influencia de pares, familia, escuela, comunidad y cultura con vulnerabilidades que sensibilizan a ciertos individuos que se encuentran más expuestos ante éstos (Deza, 2015).

En la familia, las características familiares tanto en la estructura como en la parte funcional pueden ser factores de riesgo siempre que no sean favorables para el desarrollo de sus miembros (Deza, 2015).

Deza (2015) sugiere que algunos de los factores familiares son la baja cohesión familiar, padres con enfermedad mental, estilos parentales coercitivos, ambivalentes o permisivos, entre otros, han sido considerados como factores de riesgo asociados a diversas problemáticas. Se pueden establecer por lo tanto los siguientes factores de riesgo en la estructura familiar:

- Familia monoparental
- Vivir en hacinamiento
- Falta de establecimiento de límites en el núcleo
- Falta de figuras de apoyo dentro y fuera del núcleo familiar
- Legados intergeneracionales inexistentes.
- Convivencia entre el niño y sus sistema familiar
- Crianza (identidad, orientación a la sexualidad, regulación de límites, negociación de roles y el Sentido de obligación o deber mutuo
- Baja cohesión familiar
- Padres con enfermedad mental
- Presencia de estilos parentales coercitivos, ambivalentes o permisivos
- La pobreza familiar como estresor

Otros problemas que se ven relacionados al manejo de la vida familiar, incluyen:

- Expectativas no claramente definidas
- Falta de control
- Disciplina inconsistente o dura
- Falta de relaciones fuertes y de cariño
- Problemas en el matrimonio
- Aprobación del uso del alcohol o de la droga
- Abuso del tabaco, el alcohol o de otras drogas por parte de los padres
- Expectativas bajas en relación al éxito esperado del niño(a)
- Historia de alcoholismo en la familia
- Parentalidad adolescente. (Hawkins y Weis, 1985, p.)

Sabrià (2008), menciona factores de riesgo en el niño, adolescente y la familia:

- Entorno Familiar: Depresión materna posparto, familias con padres que tienen una enfermedad grave, por ejemplo depresión mayor, esquizofrenia o trastornos de la personalidad, pobreza económica y cultural, entre otros.
- Relaciones disfuncionales dentro de la familia: patrones rígidos, inflexibles, familias que niegan y evitan el conflicto, relaciones familiares muy involucradas, relaciones sobreprotectoras, relaciones frías, padres ocupados o ausentes.
- Trastornos de la infancia como: enuresis, encopresis, problemas de alimentación, llanto, excesivamente tranquilo o pasivo, trastornos en la comunicación y en relación con los demás. Retraso o regresión en el lenguaje, ausencia de juegos de ficción de 18 a 24 meses.
- Signos de maltrato o violencia psicológica, sexual o de negligencia.
- Falta de cuidados médicos básicos
- Demandas excesivas o inapropiadas para su edad

Por otro lado, la ausencia paterna ha sido considerado cómo factor de riesgo y ha sido estudiada por Kidman y Palermo (2016), dónde analiza la relación en trece países del África, y destacaron que el factor de riesgo de abandono por el padre conlleva a una probabilidad significativa de violencia sexual para huérfanos paternos. La pérdida de un padre se asoció con un riesgo elevado en varios países individuales, así como la pérdida de ambos padres. Con respecto a la ausencia materna, hubo hallazgos contradictorios entre los países. Hay ciertas poblaciones con mayor riesgo de vivir abuso sexual infantil cómo: el género especialmente el femenino, la edad, la estructura familiar, niños con un solo padre o problemas de los padres. Así como ser testigo de violencia doméstica y acoso.

2.2.1.1.2 Factores de riesgo escolar

La escuela, es el sitio donde más tiempo pasan los niños y niñas por lo que se puede considerar un factor de riesgo o protector. Los factores de riesgo pueden tener efectos importantes sobre el comportamiento de los estudiantes (Deza, 2015). Toda exposición, característica o comportamiento que incremente

la probabilidad de sufrir un problema de salud, puede ser considerado como factor de riesgo (Tifani et al., 2013).

El contexto escolar es un factor significativo ya que es muy importante durante el desarrollo del niño, en el cual surgen la toma de decisiones respecto a su vida. Existen conductas agresivas y violentas en los niños que asisten a la escuela, afectando las relaciones interpersonales y por ende el ambiente escolar. Este fenómeno se asocia a diversos factores tanto del niño, como de su familia, de su entorno escolar y social (Cid et al., 2008). Deza (2015) menciona algunos:

- Bajo apoyo de los profesores
- El sentimiento de alienación
- Tener compañeros violentos
- Bullying escolar

Llanos (2016) identifica otros factores cómo:

- Problemas en la etapa de desarrollo por ejemplo: atención, la memoria, la sensopercepción y el lenguaje.
- Problemas en la familia
- La interacción social con la familia y el profesorado
- Aislamiento
- Etiquetas hechas por los adultos cómo: “tonto, vago o malcriado”
- Etiquetas sociales

Castillo y Merino (2019) menciona estos factores de riesgo:

- Expectativas de los adultos
- La importancia de los procesos académicos
- La baja motivación
- El acceso a la educación
- El desconocimiento de métodos adecuados de aprendizaje, gestión emocional y conductual.

2.2.1.1.3 Factores de riesgo socioemocional

La comunidad es un sistema influyente en amplio sentido sobre la vida de los niños, niñas y adolescentes, por lo tanto, los niveles de inclusión o exclusión que pueda ofrecer la comunidad, en actividades socioculturales, o de la comunidad, brindaran los niveles de riesgo o protección que el niño, niña o adolescente posee. Por otro lado, desde los constructos sociales y personales se forman los estereotipos del contexto social, tiempo y lugar donde se desarrollan, de modo que los pensamientos se generalizan (Deza, 2015).

También influyen en forma importante sobre la vida de niños y jóvenes por medio del nivel de apoyo que les den y el nivel de inclusión o exclusión de actividades en conjunto o entre otros. Por lo que el riesgo psicosocial busca relacionar causas y efectos para conocer los factores de riesgo a los que se expone el niño. Por lo que un factor de riesgo en el ámbito socioemocional es la noción de probabilidad en la predicción de comportamientos de riesgo a nivel individual y social (Deza, 2015).

Los factores de riesgo que afectan más en lo personal y por ende en lo social, pueden generar dificultades en la relación con el entorno (Hein, 2004), como por ejemplo:

- Una baja capacidad de resolución de conflictos
- Actitudes y valores favorables hacia conductas de riesgo
- Trastornos de aprendizaje
- Baja tolerancia a la frustración
- No desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales para enfrentar problemas, tomar decisiones y prever consecuencias
- Baja capacidad de manejo del locus de control interno

La OMS (2017) desde una perspectiva amplia del maltrato infantil, incluye al abuso sexual infantil, identifica diversos factores de riesgo y pueden presentarse o no de acuerdo a su contexto social o cultural. Los factores que pueden incrementar la probabilidad de ser maltratado, son:

- Edad inferior a cuatro años
- No cumplir expectativas de padres o cuidadores

- Tener necesidades especiales, rasgos físicos anormales.
- Desempleo
- Dificultades para establecer vínculos afectivos del recién nacido, no cuidar al niño, antecedentes de violencia, consumo de sustancias tóxicas.
- Problemas físicos
- Problemas mentales o de desarrollo de algún miembro de la familia,
- La ruptura de la familia o la violencia entre otros miembros de la familia
- El aislamiento en la comunidad o la falta de una red de apoyo, la pérdida del apoyo de la familia.
- Las desigualdades sociales y de género
- Falta de vivienda adecuada o de servicios de apoyo a las familias y las instituciones
- Pobreza
- La disponibilidad fácil del alcohol y las drogas
- Las políticas y programas insuficientes de prevención del maltrato, la pornografía, la prostitución y el trabajo infantil.

2.2.2 Evaluación de factores protectores en niños

2.2.2.1 Factores protectores

Los factores protectores, son aquellos rasgos psicológicos o sociales que transforman la acción de un factor de riesgo para evitar la aparición de un problema. También son los recursos personales o sociales con los que el individuo cuenta para neutralizar el impacto del riesgo (Hawkins & Weis, 1985).

Así mismo, Rutter (1992) denominan factores protectores a las situaciones, características y eventos que hacen más fácil el logro de una salud integral y calidad de vida en el desarrollo de los individuos. Los factores protectores son un escudo contra el riesgo y vulnerabilidad que aumenta las posibilidades de que un individuo evite problemáticas. Cuando estos consiguen un equilibrio para evadir riesgos es menos probable de que exista una situación problemática (Ugarte, 1999).

Para ser denominados factores de protección, deben cumplir con ciertos aspectos (Ugarte, 1999):

- Los factores aislados por si solos, no tienen una gran significancia de riesgo, pero si esos factores en conjunto llegan a aparecer en el entorno y en el locus de control interno del individuo, estos factores se refuerzan y pueden tener resultados críticos de riesgo en el individuo.
- Los factores protectores deben mantenerse a lo largo del desarrollo de los individuos, para así contar con herramientas de prevención de conductas problemáticas.
- Los factores de protección no son un resultado aleatorio de condiciones, son el resultado de procesos a lo largo del tiempo y con características de las familias como parte de un proceso.
- Son espacio-temporales. Estos se pueden fortalecer mediante estrategias de promoción, así como también se pueden debilitar y desaparecer en ciertos casos, depende de la historia de cada factor y de cómo los individuos pueden mantenerlos.

2.2.2.1.1 Factores protectores en el ámbito familiar

La familia sigue siendo el primer núcleo en el desarrollo individual y social de los sujetos, posee aspectos como, por ejemplo, la cohesión familiar, la salud mental de los padres, los estilos parentales, la suficiencia económica, entre otros (Deza, 2015). Estos factores en la familia son aspectos que se presentan en los núcleos fuertes en relaciones, educación, buen manejo de estrés, pasar tiempo de calidad con los hijos, padres cariñosos, entre otros (Hawkins & Weis, 1985). Por lo que son ciertas características dentro de las conductas ligadas a la estructura familiar y de acuerdo al número de miembros o alianzas pertenecientes (García, 2012).

Los factores protectores, son aquellos factores psicológicos o sociales que previenen la aparición de un problema. Para Rutter (1992) se denominan factores protectores a las circunstancias, características, condiciones y atributos que facilitan el logro de la salud integral.

Zaldívar (2009) menciona que un funcionamiento familiar saludable es aquel que proporciona el cumplimiento exitoso de los objetivos y funciones tales cómo:

- Satisfacer las necesidades afectivo-emocionales y materiales.
- La transmisión de valores éticos y culturales.
- La promoción y facilitación del proceso de socialización de sus miembros.
- Establecer y mantener un equilibrio que sirva para enfrentar las tensiones que se producen en el curso del ciclo vital.
- Establecimiento de patrones para las relaciones interpersonales (la educación para la convivencia social).
- Creación de condiciones propicias para el desarrollo de la identidad personal y la adquisición de la identidad sexual.

Para Maganto (1994) y Gonzales et al. (1997), se deben tomar en cuenta también los factores presentes dentro de la familia:

- Límites de los subsistemas deben ser claros, precisos, que permitan el desarrollo del propio sistema, las relaciones con otros subsistemas sin confundirse con ellos.
- Cohesión o unión familiar física y emocional son importantes para el desarrollo afectivo de los individuos del núcleo, desarrollando mejores interacciones y relaciones de apego saludables.
- Armonía en la resolución de conflictos, así como un equilibrio emocional positivo.
- Capacidad para transmitir las experiencias de cada miembro de forma clara y directa, reflejando una comunicación saludable.
- Tener figuras de apoyo y ser a su vez una figura de apoyo, y encontrar ayuda en momentos de crisis.
- Adecuado manejo de roles.
- Capacidad de adaptación de las familias
- Estilo parentales democráticos, afectivos, cuidadores y no autoritarios ni totalistas, de ese modo se crean vínculos importantes con la familia garantizando un mejor desarrollo social.
- Buena relación con hermanos, llevarse bien

- Padres que conviven o viven juntos
- Cuidado a los hijos
- Comunicación fácil
- Buena percepción del padre y convivencia dentro del hogar.

Sabrià (2008), menciona factores protectores en el niño, adolescente y la familia:

- Una relación afectuosa que de seguridad entre los miembros
- Adaptación al cambio
- Disciplina coherente
- Comunicación fluida entre los miembros de la familia
- Los límites dentro de la familia están claros
- Escucha y diálogo para expresar opiniones
- Los padres ayudan a los niños a percibir sus emociones y manifestar sus sentimientos
- Hay una buena relación con la familia extensa: abuelos, tíos, primos, etc.
- Familia participativa en distintas actividades
- La familia tiene fácil acceso a los servicios indispensables: sanitarias, sociales, culturales o deportivas

2.2.2.2 Factores protectores en el ambito escolar

Algunos autores como Masten y Garmezy (1986) utilizan antónimos de la palabra riesgo para definir los mecanismos protectores. Sin embargo, los mecanismos protectores se ubican tanto en las personas como en el ambiente en que se desarrollan. Los factores protectores se pueden distinguir entre algunos como en el sistema educativo. Los factores protectores son procesos, mecanismos o elementos moderadores del riesgo.

Dentro de los factores protectores ubicados en el ámbito escolar existe el clima dentro de la institución, características psicológicas y creencias del profesorado, motivación y buen adaptación, sentimiento de pertenencia. Por otro lado, un grupo cohesionado de profesores que trabaje en equipo y se mantenga implicado, con conocimientos sobre la detección, intervención y prevención del acoso escolar, existencia de normas claras y consensuadas contra la violencia,

promover actitudes como la cooperación, trabajo académico y valores pro sociales, espacios físicos adecuados y profesores motivados. Además, un vínculo cercano de profesor a alumno, para el desarrollo de habilidades prosociales, un mejor ajuste a la escuela, así como una reducción de los comportamientos violentos. Por último, padres involucrados en la vida escolar de los hijos constituye un factor protector importante para el acoso escolar (Nocentini et al., 2018).

Otros factores protectos que influyen:

- Realizar una conversación
- Saber escuchar
- Hacer preguntas
- Presentarse así mismo
- Agradecer
- Brindan y siguen instrucciones, ofrecen disculpas y entablan relaciones

Otros factores que se han encontrado dentro del ámbito escolar (Varela et al., 2020):

- El apego o las relaciones afectivas cercanas dentro de la comunidad escolar
- El compromiso escolar
- Motivación por el estudio
- La percepción de apoyo e inclusión por parte de compañeros
- Apoyo de los profesores: se refiere a los profesores disponibles y dispuestos a dialogar, que tengan la preocupación por las dificultades académicas y personales de los estudiantes, ambos componentes importantes en el constructo de apego escolar.
- El valor del espacio escolar como promotor del desarrollo desde la percepción individual
- Interacción con pares antisociales, sobre conductas de carácter antisocial en adolescentes.

2.2.2.3 Factores protectores socioemocionales en niños

Vanistendael y Lecomte (2002), mencionan que los factores protectores sociales se reconocen por el desarrollo de los individuos en todos los aspectos debido a que son seres biopsicosociales.

Los factores protectores son aquellos rasgos y conductas individuales y colectivas que se van construyendo dentro de un medio social para formar parte de la salud, educación, vivienda y crianza. Estos factores se analizan dentro de un contexto ecológico y disminuyen la posibilidad de que surja un trastorno mental, reduciendo que se convierta en un factor de riesgo, es decir contribuyen a la reducción de los factores de riesgo (Corona, 2016).

Dentro de algunos factores socioemocionales se encuentran según Vanistendael y Lecomte (2002):

- Ambiente cálido.
- Presencia de madres o sustitutas apoyadoras.
- Comunicación abierta al interior de la familia.
- Estructura familiar sin disfunciones importantes.
- Padres estimuladores.
- Buenas relaciones con los pares.
- Mayor apoyo social (emocional, material, informativo, entrega de valores).
- La resiliencia
- Mayor CI verbal y matemático, junto con una mayor tendencia al acercamiento, la presencia de un humor más positivo, control de esfínteres, patrones de sueño y alimentación).
- Características cognitivas y afectivas
- Mantener vínculos sólidos con los espacios y vínculo emocional positivo ayudaría a prevenir que se ejecuten conductas que transgreden las normas sociales aceptadas (Hawkins & Weis, 1985).

Conocer los factores de riesgo permite crear estrategias de prevención e intervención, puesto que facilita el saber dónde es necesario trabajar y destinar recurso para lograr tratamientos más eficaces. En el siguiente apartado se describe el juego dentro de la evaluación e intervención psicológica.

2.3 El juego en el proceso de evaluación psicológica o ludo-evaluación 5 a 7

La evaluación a nivel general, se le ha otorgado un gran poder al educador para que pueda obtener información importante sobre el desarrollo integral de los niños, de tal manera que dicha información le permita tomar decisiones con fundamentación sobre lo que realizará durante su proceso de enseñanza. La ludoevaluación ha sido aplicada en escenarios de educación preescolar, básica y universitaria (Borjas, 2013).

La ludoevaluación nace de la necesidad de ver a la evaluación de una manera más integral y completa. Con ella, se combina la evaluación y la lúdica, de manera que facilita el diálogo, el conocimiento, el autoconocimiento, la autoestima, hacer equipo, la formación y el aprendizaje. Se proponen las siguientes fases: fase diagnóstica, fase reflexiva, fase de diseño de la o las actividades de ludo-evaluación, a lo cual le sigue la fase de alistamiento, la de aplicación y una segunda fase reflexiva (Borjas, 2013).

2.3.1 Aspectos terapéuticos del juego en la evaluación psicológica o ludoevaluación

La comprensión del desarrollo psicológico es importante no solo en los primeros años de vida si no durante todo su desarrollo, para conocer el qué, cómo y cuándo evolucionan los individuos a través de las diferentes etapas de la vida. Especialmente, el juego es el medio por el cual avanza el desarrollo psicológico del niño. Desde el nacimiento el adulto debe satisfacer la curiosidad natural del niño (Díaz, 2007).

La evaluación a través del juego actúa en pro del desarrollo de los niños y niñas de manera integral. Las experiencias se sitúan en un contexto emocional agradable, facilitando la participación en escenarios que posibiliten conocer el desarrollo, capacidades, conocimientos, destrezas, habilidades y valores.

La ludoevaluación se constituye entonces en un contexto de aprendizaje tanto para el niño y niña como para el evaluador; ellos aprenden de sí mismos y de los otros, mientras el docente aprende de ellos a comprender el mundo de la

infancia. En la Tabla 1 se resume los aspectos centrales de la ludo-evaluación (Cruz et al., 2021):

Tabla 1

Aspectos centrales de la ludo-evaluación

Ludoevaluación	Aspectos centrales
¿Para qué evalúa?	Para conocer a los niños en su desarrollo, potenciales, capacidades, retrocesos.
¿Qué evalúa?	Todas las dimensiones del ser
¿Quién evalúa?	La persona a evaluar puede ser un profesor.
¿Cómo se evalúa?	A través de actividades lúdicas
¿Dónde se evalúa?	Aula, parque, cancha, entre otros.
¿Cuándo evalúa?	Al inicio, durante y al final
Rol del educando	Divertirse, conocerse y motivarse.
Rol del docente	Observar, acompañar, comprender y retroalimentar.

Nota. Adaptado de *Ludoevaluación en la educación infantil: más que un requisito, un asunto serio*, por M. Borjas, 2013, Editorial Universidad del Norte.

La Ludoevaluación es una experiencia significativa en la que la evaluación es un escenario donde se socializa y la lúdica constituye el eje que dinamiza, anima y enriquece. El error se considera como posibilidad de aprendizaje y los diálogos como la guía. Propicia procesos de autorregulación y el desarrollo de la autonomía al favorecer las experiencias de retroalimentación: esta será significativa para el estudiante y el evaluador (Borjas, 2013).

Una propuesta de ludoevaluación según Borjas (2013) se basan en 7 principios:

- **Lúdica:** Refiere al disfrute de las actividades que le general un resultado de aprendizaje significativo.
- **Libertad:** Se genera a través de la actividad lúdica y es más probable que haya disfrute del proceso de aprendizaje y por consiguiente las habilidades de crear, de innovar, de proponer de expresarse libremente y se cae en la tradición de repetir mecánicamente si hacer metacognición sobre lo aprendido.
- **Motivación:** incitar al estudiante a conocer, aprender de modo que se sienta atraído por involucrarse en todo lo educativo.
- **Cooperación:** Está directamente relacionado a la empatía y al trabajo colaborativo, a entender la posición del otro y sentimientos de otros.

- Diálogo: describe la coherencia entre hablar y hacer.
- Aprendizaje: Este principio se relaciona con las vivencias, las cuales cuando se vinculan al goce resultan ser significativas.
- Autoconocimiento: Se refiere a la capacidad que tenemos los seres humanos, de reflexionar sobre lo que pensamos y hacemos.

En general estos principios son una orientación, una guía que ayudan a tener una visión de todo lo que implica una evaluación lúdica. Por otro lado, se plantean 6 fases o momentos claves al momento para llevar a cabo una evaluación lúdica de acuerdo con Borjas (2013). En la Tabla 2, estas fases están organizadas y son definidas de la siguiente manera:

Tabla 2

Fases para llevar a cabo una ludoevaluación

Diagnóstico	Reflexión	Diseño	Alistamiento	Aplicación	Reflexión
Se identifican los gustos intereses y las motivaciones de los estudiantes para partir de actividades ludicas	Se realiza el análisis de la información con la cual, se toman las decisiones sobre la estrategia ludoevaluativa	El docente diseña y organiza la actividad ludoevaluativa	Se preparan todos los recursos y materiales para la actividad ludoevaluativa. Los estudiantes pueden participar en la preparación	Los estudiantes junto con el docente desarrollan las actividades ludoevaluativas y se realizan los registros con el instrumento seleccionado	Al finalizar la actividad se realiza un segundo análisis de la actividad y el docente toma decisiones de mejora

Nota. Adaptado de *Ludoevaluación en la educación infantil: más que un requisito, un asunto serio*, por M. Borjas, 2013, Editorial Universidad del Norte.

2.4 El juego en la intervención psicológica

La terapia de juego es una herramienta emergente para los terapeutas que están logrando avances significativos en el tratamiento de niños con discapacidades intelectuales (Rathnakumar, 2020). Esta actividad, se ha utilizado como tratamiento de elección para los niños pequeños desde principios del siglo XX. Generalmente reconocidas como las creadoras de la terapia del juego, Anna Freud y Melanie Klein utilizaron el juego como sustituto de la asociación libre verbalizada en sus esfuerzos por aplicar técnicas analíticas a su trabajo con niños. Axline (1949) fue uno de los primeros en intentar estudiar los

efectos de la terapia de juego y extender la credibilidad a la intervención (Shaefer & Gerard, 2006).

Charles Schaefer formó una organización para hacer crecer el campo de la terapia de juego, por lo que junto con Kevin O'Connor fundó la Asociación pro Terapia de Juego. Sin embargo, el desarrollo de esta terapia fue creciendo junto con Ann Jernberg; una psicóloga clínica nacida en Heidelberg, desarrolló Theraplay en la década de 1960, teniendo en cuenta el modelo de una "relación saludable entre madre e hijo" (Shaefer & Gerard, 2006).

Esta evaluación se basa en la repetida de síntomas psicopatológicos de niños pequeños y preescolares entre las edades de 2 años, 6 meses y 6 años, 11 meses. Si bien, todos los niños habían recibido diagnósticos médicos que ameritaban tratamiento, es importante enfatizar que la intervención se centró en los síntomas, no en los diagnósticos clínicos. La eficacia de Theraplay se demostró mediante una reducción de los síntomas o el nivel de los síntomas en lugar de cambios en el diagnóstico según lo clasificado en el DSM-IV o ICD-10 intervención (Shaefer & Gerard, 2006).

La creación de una organización y redes de colaboración al desarrollo del campo en la terapia de juego construyó una base teórica, técnica y de investigación. En 1985, en una revisión de la investigación sobre el tema, Roger Philips señaló que es poca la información que existe sobre la terapia de juego desde el punto de vista experimental. Poco después de agregar el juego en terapia clínica con niños, se desarrollaron múltiples definiciones de juego, psicoterapia y el juego en psicoterapia. Sin embargo, después de muchas revisiones el consejo de directores adoptó una definición en 1997:

La terapia de juego es el uso sistemático de un modelo teórico donde se establece un proceso dentro de la relación entre terapeuta-paciente, donde el juego ayuda a prevenir y resolver problemas psicosociales (Asociation for Play Therapy, 1997). De acuerdo con los métodos de investigación empírica en el área médica (Norcross et al., 2005), la investigación en la terapia de juego ha adoptado la práctica basada en evidencia, en donde se comparaba la eficacia de los modelos de terapia de juego en relación con la terapia entre cliente y terapeuta. Diversos metaanálisis de las investigaciones han demostrado que el

juego en la terapia es eficaz para el tratamiento de diferentes problemas. Por lo que Schaefer ha propuesto enfoques integrativos dónde se trabajen factores comunes con métodos adaptados a intervenciones a los clientes en condiciones específicas. Esto ha reforzado la importancia de la relación terapéutica.

2.4.1 Modelos de la Terapia de Juego

Conforme a evolucionado se han creado modelos de la terapia de Juego, las cuales son según (O'Connor et al., 2017):

- a) Terapias de juego psicoanalíticas o psicodinámicas. Esta influencia se maneja actualmente, sin embargo se debe tener en cuenta que las tres escuelas , freudiana, kleiniana y relaciones objetales tienen su propia variante y quiénes practican este modelo pueden retomar las bases de estas.
- b) Terapias de juego Jungianas. El terapeuta de juego jungiano utiliza el arquetipo de autocuración construyendo rapport con el niño y formando una alianza terapéutica y siguiendo los procesos inconscientes que se dan a notar durante el juego.
- c) Terapia de juego experiencial. La terapia de juego experiencial, se basa en cómo los niños procesan la información del mundo de manera empírica.
- d) Terapia de Juego Adleriana. Se enfoca en construir una relación igualitaria con el niño, explorar el estilo de vida, ayudarle al niño a tener consciencia de su estilo de vida y creara un plan de tratamiento. Junto con una reorientación y reeducación.
- e) Terapia de juego cognitivo conductual. Se enfoca en actividades conductuales cómo desensibilización sistemática y reforzamiento positivo; así como también moldeamiento, extinción y de estímulos. Y de acuerdo a lo cognitivo, actividades como registro de pensamientos, creencias, modelamiento entre otros.
- f) Terapia de juego familiar. Consiste en unir al terapeuta con el cuidador para desarrollar actividades conjuntas y permite que los niños participen de manera plena y segura.

2.4.2 Poderes del juego en la terapia

Son aquellos que se enfocan en aspectos específicos que se buscan en un tratamiento, esto facilita o refuerza el efecto en la terapia. Estos aspectos actúan como mediadores que influyen positivamente en el paciente. Con base a una revisión de la literatura dentro de la terapia de juego según Schaefer (2012), identificó 20 poderes esenciales del juego. Entre estos se encuentran agentes de cambio, componentes específicos que mejoran la formación del apego en el niño, entre otros aspectos tales como (Herráez, 2019):

Tabla 3

Principales poderes terapéuticos del juego Schaefer (2012)

Aspectos de mejora en la terapia	Características
Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Autoexpresión• Acceso al inconsciente• Enseñanza
Bienestar emocional	<ul style="list-style-type: none">• Catársis• Abreacción• Emociones positivas• Control de miedo• Inoculación del estrés• Manejo del estrés
Relaciones Sociales	<ul style="list-style-type: none">• Relación terapéutica• Apego• Sentido del yo• Empatía
Fortalezas personales	<ul style="list-style-type: none">• Resolución de problemas• Resiliencia• Desarrollo moral• Desarrollo psicológico acelerado• Autorregulación• Autoestima

Nota. Elaboración propia

2.4.3 Teorías dentro de la terapia de juego

De acuerdo con O'Connor et al. (2017), las teorías dentro de la terapia de juego son las siguientes:

Tabla 4

Teorías esenciales del juego en la terapia

Teorías esenciales	Teoría	Procedimiento/técnica	Conclusión
Terapia de juego psicoanalítica y jungiana	Freud: neurosis-sexualidad Jung: individuación-complejo	<ul style="list-style-type: none"> • El terapeuta cumple con los criterios de la Association for Play Therapy (APT) para estar registrado como terapeuta de juego. • Tener experiencia clínica con niños. • El paciente tiene que tener un lenguaje bien desarrollado. • Contiene actividades que refuerzan el yo en el desarrollo del niño. • La terapia de juego con arena se usa. 	El objetivo principal no es la relación recíproca, sino la interpretación de la conducta y el juego para hacer consciente el conflicto y puedan resolverlo.

Teorías esenciales	Teoría	Procedimiento/técnica	Conclusión
Terapia de juego psicoanalítica y jungiana		<p>complementario y sirve como contenedor para que el niño busque soluciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se puede realizar en cualquier escenario: hospitales, escuelas o consultorios privados o públicos. Y se utilizan pocos juguetes. • Se debe tener una historia detallada del caso y la primera sesión debe ser con el niño y los padres o cuidadores. 	
Terapia de juego centrada en el niño	<p>Se basa en tres conceptos: la persona (constituida por pensamientos, sentimientos y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se basa en la capacidad de resiliencia del niño. 	<p>Diversas investigaciones mencionan la eficacia de trabajar con este tipo de terapia, se ha</p>

Teoría esencial	Teoría	Procedimiento/técnica	Conclusión
Terapia de juego centrada en el niño	conductas, además del físico del niño), el campo fenomenológico (cualquier cosa que experimente externa e internamente) y el mismo (percepción del niño de si mismo con el ambiente).	<ul style="list-style-type: none"> • El terapeuta debe crear una relación de confianza y cordial con el niño, establece un buen rapport. • El terapeuta acepta al niño cómo es. • Libertad en la relación para brinda confianza al niño. • El terapeuta está alerta para reconocer los sentimientos del niño y su conducta. • Profundo respeto hacia la capacidad del niño. 	enfocado en el proceso del ser y convertir se en persona.

Teorías esenciales	Teoría	Procedimiento/técnica	Conclusión
--------------------	--------	-----------------------	------------

Terapia de juego centrada en el niño

La segunda fase se caracteriza por el aumento del juego agresivo. Conforme este disminuye aumenta el juego creativo y relacional. En la fase final, el centro de atención cambia de los problemas hacia la despedida.

Terapia de juego Cognitivo conductual

Se basa en el modelo cognitivo de los trastornos emocionales: cognición, emoción, conducta y fisiología.

- Terapeuta con cursos y formación en el modelo.
- Tener un cuarto de juegos visible y accesible para el niño, confidencialidad con el niño.

El juego se adaptó al modelo De terapia cognitivo conductual, con evidencia científica y el niño Es participante Activo en el Proceso de cambio.

Teorías esenciales	Teoría	Procedimiento/técnica	Conclusión
Terapia de juego Cognitivo conductual		<ul style="list-style-type: none"> • Se requieren entrevistas iniciales, evaluación y planeación del tratamiento. • Estrategias de tratamiento, etapa de introducción, orientación, evaluación, intervención. • Realizar un juego estructurado y sesiones con los cuidadores. 	
Terapia de juego filial	<p>Tiene el fundamento en un modelo psicoeducativo de intervención y prevención. Dónde se trabaja el juego en familia con el niño, todo tipo de problemas individuales y familiares.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fase inicial: evaluación inicial, observación del juego familiar y recomendación, Demostración (discusión con los padres). 	<p>Ayuda en el aumento de la aceptación verbal de los padres en relación a su conducta.</p>

Teorías esenciales	Teoría	Procedimiento/técnica	Conclusión
Terapia de juego ecosistémico	Integración de múltiples teorías.	<ul style="list-style-type: none"> • El terapeuta necesita tener una formación especializada. • El niño debe tener la suficiente diversión para enfrentar el miedo. • Utilizar juguetes interactivos y actividades. • Los síntomas se conceptualizan en un conjunto de respuestas. <p>Redefinir el problema.</p>	<p>Ayuda al niño a cubrir sus necesidades</p> <p>Maximizar el apego de los niños a los otros</p> <p>Evitar el narcisismo.</p> <p>Relaciones de apego sanas.</p>
Terapia de juego prescriptiva	Sus principios básicos son: tratamiento individualizado, terapéutica diferencial, enfoque trasnteorico, psicoterapia integrativa, correspondencia prescriptiva y evaluación completa.	Tratamientos de sustento empírico	<p>Facilita la comunicación</p> <p>Bienestar emocional</p> <p>Mejora en las relaciones sociales</p> <p>Fortalezas personales</p>

Nota. Elaboración propia

2.4.3.1 Terapia del juego ecosistémico

La teoría del juego ecosistémico estructura elementos comunes a prácticamente todas las teorías de la intervención terapéutica (O'Connor, 1991):

- Filosofía

La terapia ecosistémica menciona que se basa en el contextualismo (Price, 2008). En esta filosofía hay ciertos valores fijos (no hacer daño). Sin embargo, todas las acciones deben evaluarse en su contexto. En este modelo se evalúan las conductas y las situaciones, si solo causan daño o son percibidas como problemáticas. Cuando no hay daño no hay necesidad de implementar una intervención.

- Personalidad

El grado en que diversas teorías de la terapia de juego se ocupan de definir la personalidad, varía enorme. Por ejemplo, dentro de la teoría conductual y el modelo centrado en el cliente, la teoría conductual tradicional se limita a eliminar por completo el concepto de personalidad en favor de una teoría del estímulo-respuesta (Skinner, 1966). Dentro de nuestra conducta encontramos estos aspectos importantes (O'Connor et al., 2017):

1. Impulsos y motivación básica: la terapia de juego ecosistema existen dos impulsos relacionados que nacen de la conducta humana. Uno es un impulso de supervivencia, es el más primitivo, después están las necesidades básicas de seguridad y las necesidades de afiliación y pertenencia. Por último, las necesidades de autoestima y logro, tener jerarquía y apego. El ser humano nace con una dependencia hacia sus cuidadores por lo que esto, lo hace sobrevivir.
2. Interacción mente y cuerpo: el desarrollo cerebral impacta el estado físico del niño. La neuropsicología ha dado la importancia de la interacción cerebro-cuerpo, sobre todo en los primeros años de vida. Las experiencias tempranas, tienen una estrecha relación con el desarrollo cerebral.
3. Papel del desarrollo: la terapia de juego ecosistémica reconoce que la estructura y función de la personalidad del niño cambia con el tiempo.

Influye mucho en la manera en que los individuos comprenden y reaccionan a los problemas que se enfrentan en la vida. Las intervenciones de juego con los niños más pequeños tienen que ser más vivenciales.

- Patología

El terapeuta emplea los diagnósticos del DSM-5 (APA, 2013), la forma en que se conceptualiza la psicopatología deriva del modo en que el modelo describe y define la personalidad (O'Connor et al., 2017).

Proceso del tratamiento (O'Connor et al., 2017):

- Frecuencia y duración del tratamiento

Se lleva a cabo una vez a la semana. De acuerdo con las metas y objetivos y el número total de sesiones depende de la edad del niño, tipo de problemas y capacidad de los distintos sistemas en que está inmerso para apoyar el tratamiento.

- Etiología y mantenimiento

Al realizar la conceptualización del caso, el terapeuta de este modelo debe considerar la etiología de la patología infantil, así como los factores que la sustentan y mantienen.

Tres metas de la terapia son la definición de psicopatología de este modelo. Es ayudar a las necesidades del niño de manera eficaz y apropiada. Maximizar el apego a los otros que están presentes en su ambiente, enfocarse en que los niños no se harán demasiado centrado en sí mismos o narcisistas. El éxito de este tratamiento se mide de acuerdo con el grado en que el terapeuta, los padres y el niño concuerden en que se han cumplido las metas establecidas en el contrato terapéutico.

- Entrevista inicial y evaluación

Se obtiene una historia completa y realiza las evaluaciones necesarias para conceptualizar el caso. En la entrevista inicial, se abordan todos los sistemas en los que el niño o la familia están inmersos. El examen completo de desarrollo permite al terapeuta determinar el grado en que los síntomas van

progresando de acuerdo con la edad y lo guía en la planeación inicial del tratamiento.

- Proceso del tratamiento

Todas las sesiones de la terapia de juego combinan intervenciones vivenciales y cognitivas. Dentro de las fases de introducción el niño conoce y explora el cuarto de juego, los juguetes y los materiales.

Una vez que conocen al terapeuta y el lugar con los juguetes, todos deciden dar otra oportunidad a la terapia. El terapeuta tiene que focalizar el tratamiento para que el niño no abandone la terapia.

Cuando el progreso de la terapia llega al punto en el que el niño rompe la respuesta y considera que sus síntomas y conducta ya no cubren sus necesidades. Experimenta una sensación agradable de cambiar. Por lo general, se manifiesta alguna resistencia o resistencia, esta conducta aparece antes de los resultados positivos. Sin embargo el terapeuta debe ayudar al niño a consolidar y generalizar los logros que ha conseguido. Cuando se estabilizan las nuevas habilidades del niño para cubrir sus necesidades se comienza a planear la terminación del tratamiento.

2.4.4 El juego de mesa de uso terapéutico

La terapia de juego es una modalidad poderosa para trabajar con niños y ayudarles a sus dificultades, comprender su lenguaje mediante el juego y ayudarlos a entender su importancia. Los juegos de mesa son una de las muchas intervenciones que se utilizan en la terapia de juego, estas se definen de acuerdo con el tipo de reglas, objetos que lo conforman y son útiles para romper el hielo y han servido para promover la conexión entre los seres humanos. El componente importante de este es que cuente con una teoría específica y se evalúe para formular un plan e implementar intervenciones de acuerdo con su modelo teórico. La teoría adaptada por el terapeuta le permite dar sentido y tener un propósito en sus interacciones en el cuarto de juego. Los niños experimentan un proceso sólido, estructurado y seguro que los hace sentirse en confianza y con seguridad. Gran parte de lo que se interpreta ocurre de las interacciones

entre el niño y el terapeuta. La de atención sigue siendo la relación interpersonal, exploración de experiencias y lo que sabe el niño en otros escenarios además del hogar. La interpretación del terapeuta es basada en toda la información que se formula a partir de la teoría que ha adaptado (O'Connor et al., 2017).

2.4.4.1 Procedimiento/Técnica

El terapeuta o el niño puede elegir el juego de mesa; si el niño lo elige el terapeuta debe tener una evaluación estructurada para saber más de él y elegir ese juego en particular. Una vez que el terapeuta ha estructurado un rapport positivo con el niño y conoce su historia, empieza la intervención. Es posible intercalar intervenciones, sin embargo, hay que plantearse lo siguiente (O'Connor et al., 2017):

- Qué, por qué, cómo y cuándo

Los juegos de mesa requieren cierto nivel de organización, paciencia, reglas, turnos. La manera de ganar y perder, así como el concepto de justicia. Incluye además componentes educativos como la lectura, conteo y reconocimiento de números, letras y formas. El terapeuta puede a través de esto evaluar diversos factores: nivel de dominio de habilidades, tolerancia a la frustración, capacidades estratégicas, CI, interacción social, competitividad, respeto a las reglas, rapport, entre otras cosas. Con esto se puede desarrollar una intervención.

- ¿Por qué usar los juegos de mesa en la terapia de juego?

El juego es el lenguaje de los niños y se puede saber la información necesaria de ellos a través de este.

- ¿Quién usa los juegos de mesa en la terapia?

En ocasiones el niño puede elegir el juego de mesa.

2.4.4.2 Áreas de evaluación

- Tolerancia a la frustración
- Habilidades de afrontamiento
- Capacidades estratégicas

- Estimación aproximada del CI
- Capacidades de interacción social
- Competitividad
- Acato de reglas
- Nivel de rapport
- Desarrollo

En el siguiente apartado se presenta una metodología para el desarrollo de juegos de mesa de uso clínico psicológico dado como se puede observar en este capítulo 2, en este apartado de juegos de mesa de uso terapéutico no se presenta una metodología para su diseño.

Capítulo 3. Metodologías base para el desarrollo de una guía para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico

Este capítulo aborda la propuesta de una metodología a seguir para el desarrollo de juegos de mesa basada en algunos elementos del formato de las guías clínicas psicológicas, el diseño de juegos de mesa propuesta por Herráez (2019) basados en la metodología Proyectual de Bruno Murani para el diseño de cualquier producto, así como en la metodología para el diseño de juegos cómo productos editoriales. Primero se expone una estructuran de las guías para posteriormente presentar la sugerencia de Martín y de los juegos de producción editorial; y acorde con esto, generar la estructura de una guía metodológica para el diseño y creación de un juego de mesa de uso clínico psicológico.

3.1 Guías clínicas de atención psicológica y su metodología

Las guías clínicas surgen en el campo de la medicina basada en evidencia científica, ésta se origina en la década de los años ochenta y comienza a tener auge una década después, desarrollándose hacia el área de la psicología; con la finalidad de tomar mejores decisiones sobre el diagnóstico e intervención psicológica. Con base a esto, las guías siguen el proceso de analizar la información de manera científica y minuciosa para elegir la intervención más acorde al sujeto (Aldana Gómez, 2007).

Los objetivos de las guías de práctica clínica según Labrador y Crespo (2012) son: a) Promover calidad en el cuidado y mejorar los tratamientos que se ofrecen; b) Tener un avance en la educación para los psicólogos y los propios sistemas de salud. Mejora en la formación de psicólogos y psicoterapeutas, así cómo también la mejora en los tratamientos y por ende la respuesta del paciente hacia el mismo (Ybarra et al., 2015).

La elaboración de guías clínicas según la Asociación Americana de Psicología [APA] (2002) consta de diseñar y elaborar una serie de paso con los siguientes atributos:

1. Respetar los derechos humanos y la dignidad.

2. Qué tenga una necesidad. Elaboradas según las carencias, locales, nacionales o internacionales.
3. Delimitación del alcance, de manera clara, usuarios y el contexto dónde se aplicará. Tener literatura que ayude a tomar decisiones fundamentadas en la misma.
4. Valor educativo. Tiene que ser una herramienta educativa para el psicólogo, cliente, público en general y otros profesionales.
5. Flexibilidad. Las guías deben de reconocer la importancia del juicio profesional y no limitar de manera innecesaria a quien la utilice.
6. Base teórica. Deben contener códigos éticos y legales de conductas y práctica.
7. Viabilidad. Las pautas deben ajustarse a la práctica actual.
8. Lenguaje. Debe ser coherente, evitando tecnicismos.
9. Claridad. Las normas de la guía deben redactarse de manera clara, precisa y concreta.
10. Compatibilidad. Se deben tomar en cuenta los postulados éticos, leyes federales o estatales en lo que refiere a la práctica clínica.

La APA (2002) menciona los siguientes elementos que debe contener una guía de práctica clínica psicológica:

1) Introducción. Como vez primera, se describirá el motivo principal que llevó a desarrollar la guía y los pasos para su desarrollo, así como también cómo fueron revisadas de manera sistemática las recomendaciones de esta, literatura y bases de datos consultadas, justificando su contenido.

2) Propósito. Se describe claramente por parte del autor cuál es el fin de la elaboración. Este incluye a quién está dirigida, beneficiarios, límites, pertinencia y grado intencional de especificidad.

3) Distinción entre normas y recomendaciones.

4) Usuarios. A quiénes van dirigidas las recomendaciones de la guía y éstas deben de identificarse de manera explícita.

5) Definiciones. La definición de escenarios o condiciones son incluidas cuando su uso puede variar o es impreciso, y estas pueden ser integradas en el texto o en un glosario.

6) Valoración de necesidades. Este elemento de la guía describe recomendaciones en cuanto a la actitud de esfuerzo. La información del paciente puede incluir manifestaciones, carencias, necesidades del practicante, requisitos legales y reguladores que justifiquen la propuesta.

7) Compatibilidad. Las recomendaciones que deben tener una guía deben ser tener consistencia con lo que señala el código de ética actual de la APA (2002).

8) Proceso del desarrollo. Se revisa para que otros puedan acceder a ellas y evaluarlas tanto el proceso de elaboración cómo las fuentes que se usaron. Dentro de la construcción se encuestas los siguiente componentes: a) diseñadores, grupos, organizaciones que intervinieron en la elaboración, b) Apoyo financiero, c) Criterios para seleccionar los materiales, d) Declaraciones de recomendaciones de práctica, específica para el profesional de la psicología para facilitar si el lector está entendiendo la recomendación, e) proceso de revisión de documentación, f) estado y expiración de las recomendaciones en la guía, fecha de expiración propuesta a no mayor de 10 años, apropiado para las áreas de la práctica.

Dentro del área de la psicología una evidencia se construye por los resultados científicos relacionados con estrategias de intervención, evaluación y problemas clínicos. Esta depende de forma directa de la validez del diseño de investigación y el método; por lo tanto, las guías de práctica clínica son presentadas de manera sistemática en dónde el profesional de la salud cuenta con herramientas que le permitan mejorar la toma de decisiones para una intervención apropiada , tal como Labrador y Crespo (2012) mencionan: promover el cuidado de salud de alta calidad y la mejora de los tratamientos psicológicos. Así cómo también mejorar la educación en los profesionales, y el sistema de salud en su práctica clínica. La finalidad de las guías clínicas es realizar un formato para estructurar un manual que permita seguir una serie de pasos para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico. En los

siguientes apartados se mencionan las metodologías base para la construcción del objetivo de este estudio que es elaborar un método para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

3.2 Metodología para el diseño de productos de Bruno Munari

Munari (1986) es considerado uno de los mejores diseñadores industriales y gráficos del siglo XX. Él creó una metodología para la solución de problemas enfocados al diseño de cualquier producto u objeto, a la cual denominó Metodología Proyectual. Acorde con este autor, el proceso está compuesto por una serie de objetivos, que mediante la lógica y la organización se da pauta a la solución de problemas enfocados al diseño. Así entonces, establece los siguientes pasos para llegar a la solución de un problema de cualquier tipo de diseño, mismo que es considerado por Herráez (2019) en su propuesta para el diseño de juegos de mesa (Ver Figura1.)

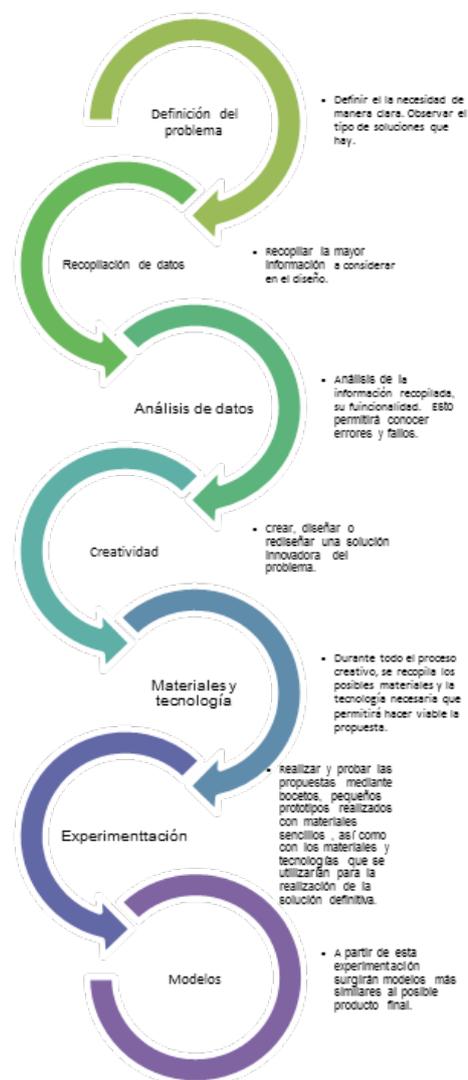
Metodología propuesta por Munari (2016):

- Definición del problema: En este primer paso hay que identificar cual es el problema de diseño, qué es lo que se quiere aportar o mejorar. Cuando éste, queda definido se realiza un análisis de manera individual.
- Recopilación de datos: hay que reunir toda la información necesaria para el desarrollo del diseño y contenido. Esto podrá prevenir futuros errores en la elaboración del producto.
- Análisis de Datos: se debe realizar una exhaustiva búsqueda de datos y centrarse en la parte funcional.
- Creatividad: Con los pasos anteriores hechos, se puede realizar de manera creativa e innovadora una solución al problema, contando con los recursos y técnicas que tenemos para el desarrollo del producto.
- Materiales y tecnología: Reunir los posibles materiales y tecnología necesaria para la propuesta.
- Experimentación: Se realiza un boceto o pequeños prototipos realizados con materiales sencillos, tecnologías elegidas que se utilizarían para la realización de una solución al problema.

- Modelos: Enseguida de esta experimentación, se dan modelos similares al producto final. Con esto, pueden surgir materiales o tecnologías para la fabricación del diseño.
- Verificación: Estos modelos necesitan una verificación para evaluar la adecuación y validez.
- Solución: Es el resultado de este proceso de elaboración del diseño.

Figura 1

Metodología para el diseño de juegos propuesta por Herráez (2019)



Nota. Elaboración propia.

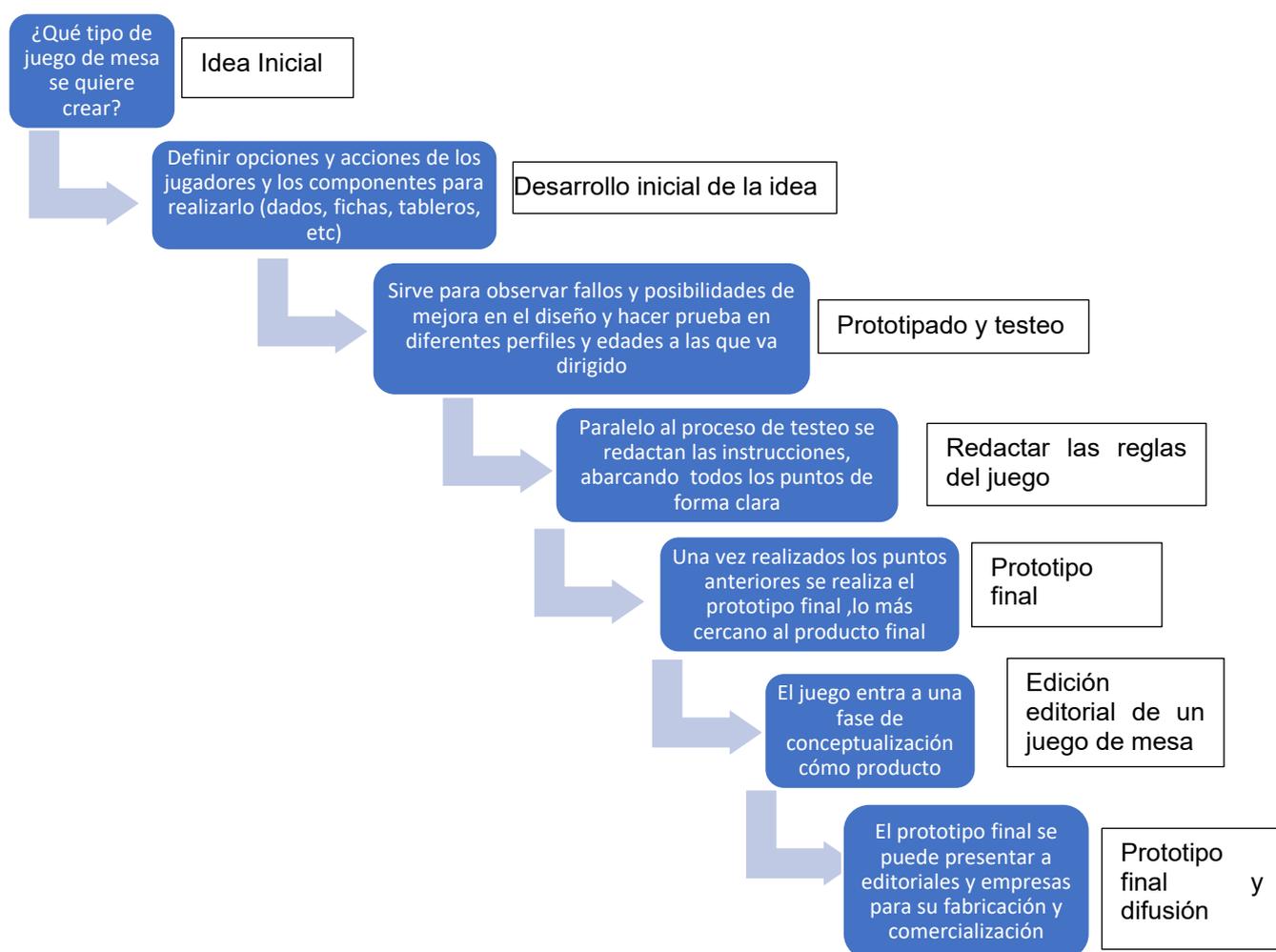
3.2.1 Diseño de un juego de mesa basado en la metodología de Bruno Munari (2016) y Herráez (2019)

Herráez (2019) propone que con base en la metodología de Bruno Murani y otras metodologías específicas, se deben considerar como mínimo para el diseño de un juego de mesa, los siguientes aspectos (ver Figura 2):

- Idea inicial: Hay que tener una idea de qué tipo de juego se desea crear (educativo, de azar, entre otros)
- Desarrollo de la idea inicial: Se crea el proceso del juego, la dinámica y que roles tendrán los jugadores y todas las acciones en las que ellos intervendrán. Además de elegir el uso del material cómo cartas, dados, fichas o tableros.
- Prototipado y Testeo: Se hace un borrador del juego en el cuál podemos observar las fallas y errores del mismo a la hora de jugar. Se recomienda probarlo con diferentes perfiles de jugadores así cómo también a la población al cuál va dirigido.
- Redacción de reglas del juego: se deben redactar las reglas del juego de manera clara y precisa para que no haya confusión a la hora de utilizarlo.
- Prototipo Final: una vez realizados todos los puntos anteriores, se procederá a la realización del prototipo final, lo más cercano posible al producto final.
- Proceso editorial de un juego de mesa:
- Difusión y presentación: el prototipo se podrá presentar a editoriales para finalizar con su fabricación industrial y comercialización.

Figura 2

Metodología para el diseño de juegos de mesa según Bruno Munari y Martín



Nota. Elaboración propia, adaptada de *Diseño de juegos de mesa para la alfabetización emocional*, por P. Herráez, 2019, <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/40133/TFG-I-1437.pdf?sequence=1>

Así mismo este autor, sugiere considerar en el diseño de cualquier tipo de juego, el protocolo de diseño, de Model Driven Architecture (MDA), arquitectura dirigida por modelos que se centra más en el punto de vista del jugador, en la estética y lo que el juego puede provocar en él (Herráez, 2019): las mecánicas, que se refiere a las reglas que rigen el funcionamiento y desarrollo del juego; las dinámicas, que se refiere a las reglas de inicio del juego generando una interacción entre los jugadores; y la estética que se refiere al aspecto visual del

juego, el cual es importante para las posibles sensaciones y emociones que el jugador experimenta.

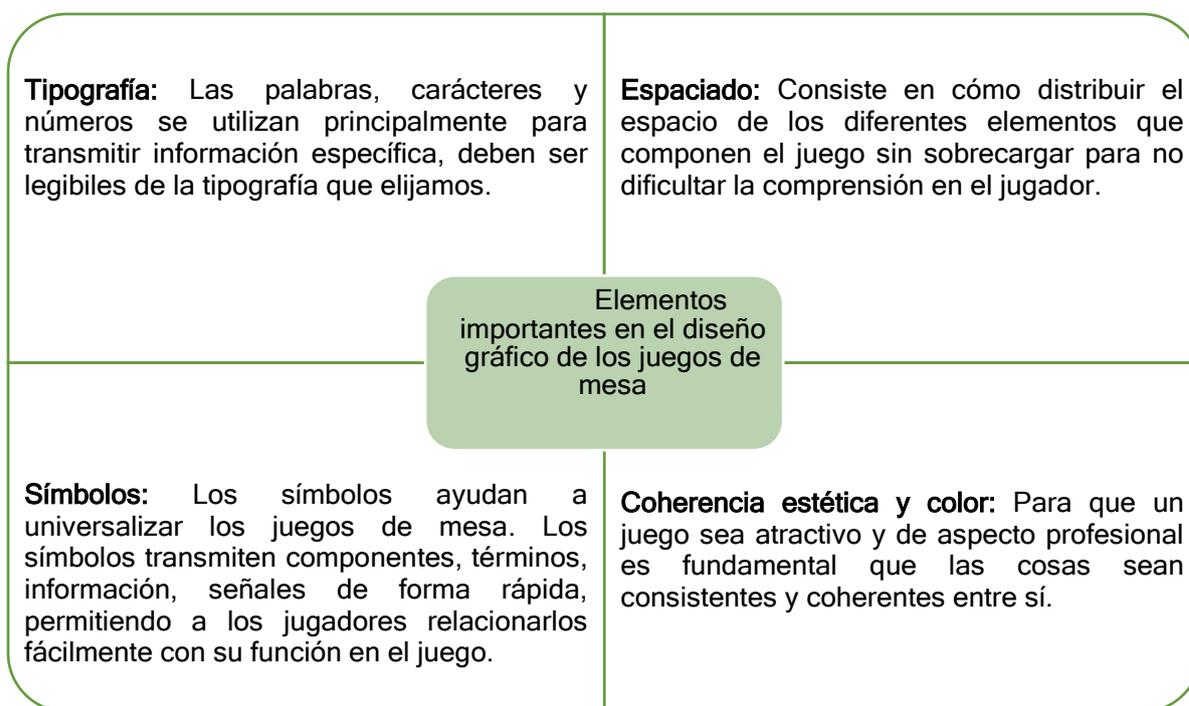
3.2.2 Elementos dentro del diseño gráfico en el juego de mesa

Este cobra gran relevancia para la creación de juegos de mesa, pues su diseño está formado en su mayoría por diversos elementos gráficos: formas, tipografía, símbolos, entre otros. De acuerdo con Herráez (2019), en la creación de juegos de mesa se tiene que cumplir con los siguientes requisitos para ser considerado adecuado y correcto: que sea útil, transmitir la información de manera específica, es objetivo, mantiene un equilibrio entre diseño y función, además el diseño debe estar presente en todos los componentes del juego como son, los elementos que forman parte del propio juego como las cartas, tapetes o una portada, el diseño de instrucciones con diagramas comprensibles, el envase del juego que deberá estar acorde con su contenido, el tablero debe guardar una relación directa con el resto de elementos entre otros aspectos.

También como parte del diseño gráfico se deben contemplar los siguientes elementos: las imágenes, color, la tipografía y el espacio, que son fundamentales e intervienen en el diseño visual de un juego (Herráez, 2019) (ver Figura 4):

Figura 3

Elementos importantes en el diseño gráfico de los juegos de mesa



Nota. Elaboración propia, adaptada de *Diseño de juegos de mesa para la alfabetización emocional*, por P. Herráez, 2019, <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/40133/TFG-I-1437.pdf?sequence=1>

Herráez (2019) sugiere considerar un aspecto importante como es el color en el diseño de un juego de mesa:

El color. Este aspecto es importante para las experiencias que tendrán los jugadores; tienen un significado determinado por el contexto donde se encuentran, haciendo una experiencia agradable o no. Existe una psicología del color, la cual se encarga del estudio de los colores y cómo influyen en nuestra percepción, sentidos y emociones. Éstos mejoran nuestra memoria y atención y son necesarios para poder comprender nuestra conducta ya que los individuos van asociando los colores junto con su experiencia. Pueden existir variaciones de significado e interpretación influenciados por la localización, sociedad y cultura (Heller, 2013). Tal y como se muestra en la siguiente figura 3:

Tabla 5*Significado de los colores en el área emocional y psicológica*

Blanco	Representa la pureza, la inocencia, la paz y la virtud. Además es imparcial, neutral y limpio.
Amarillo	Representa la felicidad, el optimismo, la juventud, la riqueza, la abundancia, la fuerza, la acción y el poder. Sin embargo, también se relaciona con la envidia, la ira y la traición.
Rojo	Está relacionado con la estimulación, la fuerza, la pasión, la virilidad, la revolución y el peligro. Este color capta nuestra atención, llo asociamos también a la agresividad y a sensaciones extremas.
Naranja	Está relacionado con la extravagancia, la energía, la transformación, lo singular. Es el color del entusiasmo, la exaltación y la acción, capta nuestra atención rápidamente.
Azul	Representa la tranquilidad, la frescura, la inteligencia, la armonía, fidelidad, simpatía, en general con sensaciones agradables. Transmite confianza y pureza. El color azul también está relacionado con la sensación de frío y distancia, sensaciones desagradables, al contrario de lo dicho anteriormente.
Morado	Representa al mundo de lo espiritual, lo religioso, el lujo y la sexualidad. Inusual y enigmático, trasmite la fantasía, sofisticación, nostalgia, vanidad y destaca sobre el resto
Gris	Los expertos en psicología del color otorgan al gris un significado relacionado con la paz, la tranquilidad, la neutralidad y tenacidad. También se percibe como el color de la indeterminación, la mediocridad o la vejez.
Marrón	Es uno de los colores menos apreciados pues se asocia con la suciedad, la vulgaridad, lo feo y la pereza. También se relaciona con la madera y el otoño, nos recuerda a la calidez de los hogares y produce sensaciones agradables.
Negro	Este color contiene mayores connotaciones negativas, pues es el color del mundo de la noche, lo malvado, la destrucción y la muerte. Este color también simboliza el misterio y lo desconocido. Así cómo en el mundo de la moda, el color negro se asocia a la formalidad.

Nota. Elaboración propia.

3.2.3 Los jugadores

Es importante identificar a quién va dirigido el juego. Por ello es importante saber algunos aspectos como el rango de edad del futuro usuario y los tipos de jugadores que existen (Altarriba, 2019).

- Edad de los Jugadores. Los juegos que son dirigidos a la educación emocional tienen que identificar qué emociones son relevantes durante la etapa de vida de una persona. Ya que estas se desarrollan a lo largo de la vida del sujeto. Por eso, es importante trabajar de manera distinta las emociones de niños pequeños que las de adultos. Los niños pequeños hasta los 12 años utilizan 6 de las 10 emociones básicas, ya que estas aparecen en el desarrollo cognitivo del niño, las otras cuatro se identificarán con posterioridad y serán más complejas de comprender. Estas emociones serán alegría, sorpresa, miedo, rabia, tristeza y asco. También las mecánicas de estos juegos deberán ser más sencillas que los pensados para adolescentes y adultos. En caso de personas con 12 o más años se podrán incluir la curiosidad, la admiración, la culpa y la seguridad.
- Tipos de jugadores. Por otro lado, es importante identificar el perfil o perfiles de los jugadores para que se cumplan los objetivos. El diseñador de juegos de mesa de carácter educativo debe asegurarse que la persona se sienta parte del juego y no haya una desmotivación. Así que Jesse Schell, uno de los diseñadores de juegos más importantes, propone cinco preguntas que debemos hacernos a la hora de crear un juego: en general, ¿qué les gusta?, ¿Qué no les gusta? ¿Por qué?, ¿Qué esperan encontrar en un juego? Y ¿Qué les va a gustar y qué no sobre mi juego?. Existen diferentes teorías y modelos para definir el perfil de los jugadores (Ver Tabla 6):

Tabla 6

Teorías y modelos para el perfil de los jugadores (Schell, 2008)

Teoría Bartle	Clasificación de Amy Jo Kim:
Desarrollado por Richard Bartle. Se basa en la división de los jugadores en función de su personalidad y el comportamiento que muestran en el juego. Según esta teoría existen cuatro perfiles:	Sustituye la calificación de los jugadores por las acciones que realizan, por verbos:
Conseguidores: Resuelven problemas exitosamente y obtienen una recompensa por ello.	Competir: completar exitosamente los retos y obtener una recompensa por ello.
Exploradores: Adquieren conocimientos nuevos y descubren cosas diferentes para ellos.	Expresar: competir y batir a sus adversarios.
Socializadores: Les atrae aspectos sociales y relaciones interpersonales por encima de la propia estrategia del juego.	Explorar: Su fin es el conocimiento y descubrimiento de cosas desconocidas para él.
Killers: El aspecto competitivo es importante, buscan derribar a sus adversarios.	Colaborar: priman las relaciones interpersonales y aspectos sociales sobre otras estrategias.

Nota. Elaboración propia.

3.2.4 Materiales del juego de mesa

Es necesario el conocimiento de los materiales que se van a emplear para la producción del juego. Los materiales más empleados en la fabricación de juegos de mesa (Herráez,2019):

- Papel. Con papel se realizan las instrucciones y algunos elementos como blocs de notas o libretas para apuntar puntuaciones. Es de facilidad de obtención, facilidad de impresión y su gran versatilidad.
- Cartulina. Se trata de un tipo de papel específico, se considera cartulina a un papel con un gramaje superior a 200 g.
- Cartón. El cartón es otro de los materiales más comunes en el mundo de los juegos de mesa.
- Madera. Uno de los materiales más tradicionales, pero en la actualidad cada vez se utiliza menos. Se utiliza este material por su posibilidad en formas y colores. Requiere de formas especiales, elevará el coste debido a su dificultad de procesado industrial. La madera más utilizada para estos

juegos ha sido la madera de pino debido a su bajo coste y facilidad de tallado.

- Plástico. Tiene facilidad de procesamiento industrial y permite conseguir un acabado útil. En los juegos se utilizan para realizar complementos, fichas, personajes, incluso se realizan cartas con este material. En juegos de mesa los más utilizados son el policloruro de vinilo o PVC y el acrilonitrilo butadieno estireno o ABS; este último es el material de las famosas piezas de LEGO.

3.2.5 Procesos de fabricación industrial de juegos de mesa

Debemos conocer los procesos industriales que permitirán la fabricación de estos juegos. Algunos de ellos y más usados son (Herráez,2019):

- Impresión. Es necesario imprimir un tablero, cartas y otros elementos. Debemos escoger una máquina impresora adecuada y tamaño de la ilustración.
- Impresión con máquinas digitales: El tamaño máximo de una hoja de impresión en digital admitida es de 33X48 cm, adecuado para la impresión de cartas, tarjetas, fichas y otros elementos de tamaño reducido.
- Impresión con máquinas offset: El tamaño máximo que imprimen estas máquinas es de 70X100 cm. Se utilizará para el tablero del juego.
- Troquelado. Una troqueladora corta, además de realizar el punzado, doblado, curvado, embutido. Según la forma que se pretende dar al material (se obtienen la forma curvada de las esquinas en las cartas, el doblado de tableros de juegos de mesa o el doblado de la caja de un juego)
- Contracolado. Proceso para adherir una lámina de papel o cartón con la impresión sobre otra superficie. Las ilustraciones del juego se incorporan sobre el cartón compacto mediante este proceso, también se utiliza en los embalajes.
- Modelo por inyección. Se basa en la fundición del plástico que posteriormente es inyectado en un molde a alta presión, donde se enfría, se solidifica y finalmente se libera al abrirse las dos partes del molde que tiene la forma de la pieza a producir.

- Impresión 3D. Permite fabricar productos tridimensionales a partir de un modelo digital. Mediante un software especializado como Catia V5, se modela tridimensional y digitalmente el objeto que se pretende fabricar.

El diseño industrial, la ingeniería y el desarrollo de un producto son áreas que nos permiten hacer la vida de las personas más fácil y solucionar problemas existentes. Planificar el desarrollo del proceso de creación de un producto, su ideación diseño y comercialización que eventualmente se dará la producción de masa es la finalidad de crear estrategias para el diseño de herramientas para el objetivo de esta investigación que es la salud mental. En el siguiente apartado se muestra una metodología de diseño para los juegos de mesa ubicados como un producto editorial, una fase que va más allá de una construcción metodológica sino un producto para comercializar.

3.3 Metodología de diseño de juegos de mesa cómo producto editorial

3.3.1 Concepto del juego a juego de producción editorial

3.3.1.1 Conceptos

De acuerdo con la definición de que es el juego, Johan Huizinga (1992) afirma que:

“todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es un juego, todo lo más una réplica por encargo de un juego” (p.24).

Huizinga (1992) menciona que el objetivo del juego es cómo un fenómeno cultural desde el lenguaje, la competencia, el derecho, la guerra, el saber, la filosofía y el arte. La finalidad de éste es obtener la resolución de problemas mediante las necesidades sociales, culturales y cognitivas. Whitehill (2008), menciona que los juegos se realizan de acuerdo a ciertas reglas específicas, regulado por uno o más jugadores. Por otro lado, un juego se divide en 10 elementos que lo identifican y definen según Linaza (2013):

1. El juego tiene un propósito.
2. Tiene un beneficio.
3. Hay un número de jugadores.
4. Describe el rol de los participantes.
5. Contiene reglas de juego durante la participación.
6. Requisitos y habilidades para el juego.
7. Un lugar físico con ambientación para jugar.
8. Elementos de juego requeridos.
9. Procesos de la acción de jugar.
10. Una Interacción entre los jugadores.

3.3.1.2 Diferentes tipos de juego

Whitehill (2008) menciona que para comenzar a delimitar los juegos modernos de producción es necesario dividirlos en dos grandes grupos: juegos de Interior y juegos de exterior. Los juegos de exterior engloban a todos aquellos que son de acción como los deportivos. Por otro lado, Whitehill (2008) menciona las características que definen a los juegos en:

Tabla 7

Los juegos y sus características

Juegos de lápiz y papel	Juegos, mecánicos, electrónicos y videojuegos	Juegos clásicos	Juegos con un set específico de materiales	Características que definen a los juegos
En estos juegos solo se utilizan lápiz y papel junto con	Son aquellos compuestos por la interacción de varios jugadores o un aparato electrónico.	Son de dominio público por su antigüedad, en donde se utiliza un tablero de tamaño estándar y fichas específicas al juego.	Son todos aquellos juegos diseñados y comercializados por un autor o empresa, contienen materiales únicos y son producidos en masa debido a las técnicas gráficas e industriales. Un ejemplo: los juegos de mesa o de tablero.	<ul style="list-style-type: none"> • Promueven la participación. • Se crea una motivación del proceso frente a los resultados. • Contribuyen al Desarrollo físico, cognitivo y social. • Favorecen la comprensión de las reglas y normas. • Fomentan la concentración, el desarrollo cognitivo y la agilidad mental. • Contribuyen a las habilidades sociales, la participación, la constancia, etc.

Nota. Elaboración propia.

3.3.2 Juegos Modernos

Existen múltiples maneras clásicas de subdividir los juegos, observando diferentes aspectos. Cada juego tienen unas características que lo hacen prácticamente único: el número de jugadores, el objetivo, el azar, la edad, su duración, sus mecánicas y submecánicas, sus características físicas, entre otras. Cada elemento se utiliza para la división o subdivisión. Woods et al. (2020) menciona que existe una concepción de los juegos diferente a partir de los 80, que nos permite hablar desde entonces de "juegos modernos" y juegos de "producción editorial". Por ello es conveniente observar los juegos en diferentes contextos para poderlos realizar como diseño, comunicación y académicos WOODS. A continuación se describen los juegos como diseño, como comunicación y cómo producto académico según Catalán (2016).

3.3.2.1 Los juegos modernos como diseño

Los juegos según Catalán(2016) el diseño consiste en realizar una propuesta simbólica y tecnológica con ciertos materiales estéticos y dar una funcionalidad en base a su construcción. Como indica en la misma obra, el diseñador ha de trabajar definiendo aspectos de los objetos, lo que se transmite visualmente definidas por factores estéticos, formales, funcionales, constructivos y económicos. Otra cualidad que debe tener el diseñador, es aplicar la psicología, el lenguaje y la creatividad que harán el juego dinámico.

3.3.2.2 Los juegos modernos como comunicación

Los juegos han sido un medio de comunicación y entrenamiento. Además de transmitir conceptos, educación y valores a la sociedad; realizados por un autor que transmite un mensaje por medio de un objeto físico. La diferencia es que, se interactúa con el receptor y el medio creando una narración de hechos ficticios. Estas características lo hacen un producto único. Otro aspecto, es la enseñanza, no solo para transmitir conocimientos o competición, sino una simulación para aprender a la resolución de problemas mediante la gestión y creatividad (Catalán,2016).

3.3.2.3 Los juegos modernos como producto académico

Los juegos de mesa han sido objetos utilizados para diferentes tipos de disciplinas que se dedican a la investigación, una de ellas ha sido la historia, las matemáticas, la arqueología, psicología, antropología y pedagogía, entre otras. Mead (1934) se centró en los juegos desde la psicología y la conducta, indicando que trabaja la interacción mediante un proceso social. Entre otros aspectos los juegos de mesa trabaja las habilidades y capacidades del jugador para participar, los requisitos del entorno y el entorno físico para realizarlo.

3.3.3 Los juegos de mesa

Por definición un juego de mesa es aquel que necesita una superficie plana o mesa en dónde ocurre el juego. La definición de Whitehill (1999) de juego define que el juego contiene un tablero donde se desarrolla la dinámica del mismo, utilizan imágenes o litografías impresas.

3.3.3.1 Juegos de mesa como productos editoriales

El juego pasa a una fase de conceptualización como producto. Básicamente se diferencian de la necesidad de tener un proceso editorial para su realización con una serie de pasos y personajes que intervienen en el diseño: el autor, el editor, el diseñador y el productor. Una de las funciones de los editores es dividir por calidad y precio de venta al público, así como su calidad, edad, materiales y acabado. A partir de que existe la figura del autor y creador, el fenómeno como producto editorial aparece. Para que el juego se convierta en un producto editorial tiene que pasar una serie de actividades para desarrollar de manera creativa su impresión, distribución y que llegue correctamente a su receptor. Sin embargo, hay ciertas características que hacen a un producto editorial (Catalán, 2016):

- Tienen un autor reconocido.
- La autoría tiene innovación y desarrollo.
- Existe la figura del editor desarrolla la creación que llegará al receptor final.
- Existen criterios comerciales para su edición.

- El diseño gráfico se realiza por un especialista adecuándolo al estilo.
- El diseño está adecuado al tipo de producto y el target del consumidor.
- La producción usa las técnicas de producción gráfica.
- La producción se basa en la calidad y el coste.
- El precio es fijo y de alto valor añadido en base al mercado.
- La promoción se basa en el autor, el tema y el diseño del producto.
- Hay una estrategia que se basa del editor hacia el mercado y consumidor.
- Promoción en el Punto de venta.
- Se encuentra desde Jugueterías a Grandes almacenes.
- La distribución se realiza directamente al vendedor final o distribuidor.
- El mercado es familiar.
- Siempre tiene que haber una novedad.

3.3.3.2 Normativa legal y juegos modernos

Según Catalán (2016) los juegos de mesa tienen una serie de aspectos legales para identificarlos y que se encuentren dentro del marco legal encaminados hacia el mundo del juguete y de los libros. Un producto editorial dentro de la norma cuenta con un ISBN para poder ser identificado mundialmente. En este caso, al contar con un juego, se engloba dentro de las normas de juegos y juguetes de cada país, siendo muy similares en todo occidente. Ha de contar en cambio, como norma general de etiquetación, con esta información en sus cajas cómo se muestra en la Tabla 8:

Tabla 8*Normativa legal en los juegos modernos*

Información sobre la empresa que comercializa el producto:	Código de barras para comercialización:	Marcas de producción según normativa de cada país:	Advertencias de seguridad infantil:
Es obligatorio que cualquier empresa comercializadora tiene que indicar la dirección física actual, ante cualquier reclamación, así como la conservación del embalaje para futuras referencias.	Cualquier producto que sea comercializado en tiendas y grandes es aconsejable que lleven un código de identificación con el fin de mejorar su comercialización. Las empresas compran un código único para la editorial.	Según el país. Hay que indicar el lugar de fabricación. Además de tener la conformidad del fabricante de cualquier componente, si es de un tercero.	Cualquier producto que incluya piezas pequeñas tiene que tener una advertencia de uso mediante un símbolo en el embalaje. Según las especificaciones según países. En cuanto a los impuestos dependen de cada país.

Nota. Elaboración propia, adaptada de *Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial*, por A. Catalán, 2016, <https://n9.cl/r9zo2e>

Por otro lado, la normativa legal en México, de acuerdo con la Norma Oficial Mexicana NOM-015-SCFI-2007, Información comercial etiquetado para juguetes se define lo siguiente de forma textual:

La Secretaría de Economía, por conducto de la Dirección General de Normas, con fundamento en los artículos 34 fracciones XIII y XXXI de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; 39 fracción V, 40 fracción XII, 47 fracción IV, 51 de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización; 19 fracciones I, XIV y XV del Reglamento Interior de esta Secretaría, y *considerando* que es responsabilidad del Gobierno Federal procurar las medidas que sean necesarias para garantizar que los productos que se comercialicen en territorio nacional contengan los requisitos necesarios, con el fin de garantizar los aspectos de información comercial, a efecto de lograr una efectiva protección del consumidor; que con fecha 22 de octubre de 2004 el Comité Consultivo Nacional de Normalización de Seguridad al Usuario, Información Comercial y Prácticas de Comercio, aprobó la publicación del Proyecto de Norma Oficial Mexicana PROY-NOM-015-SCFI-2004, Información comercial-

etiquetado para Juguetes, la cual se realizó en el Diario Oficial de la Federación el 9 de febrero de 2007, con objeto de que los interesados presentaran sus comentarios; que durante el plazo de 60 días naturales contados a partir de la fecha de publicación de dicho Proyecto de Norma Oficial Mexicana, la Manifestación de Impacto Regulatorio a que se refiere el artículo 45 de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización estuvo a disposición del público en general para su consulta; y que dentro del mismo plazo, los interesados presentaron comentarios sobre el contenido del citado proyecto de Norma Oficial Mexicana, mismos que fueron analizados por el grupo de trabajo, realizándose las modificaciones conducentes al Proyecto de NOM; que con fecha 28 de noviembre de 2007, el Comité Consultivo Nacional de Normalización de Seguridad al Usuario, Información Comercial y Prácticas de Comercio, aprobó por unanimidad la norma referida;

Que la Ley Federal sobre Metrología y Normalización establece que las normas oficiales mexicanas se constituyen como el instrumento idóneo para la protección de los intereses del consumidor, expide la siguiente: Norma Oficial Mexicana NOM-015-SCFI-2007, Información comercial-Etiquetado para juguetes.

1. Objetivo

Esta Norma Oficial Mexicana tiene como objetivo establecer la información comercial que deben ostentar los juguetes que se comercialicen en el territorio de los Estados Unidos Mexicanos.

2. Campo de aplicación

Esta Norma Oficial Mexicana es aplicable a todos los juguetes elaborados con cualquier material, operados con pila, baterías y/o cualquier otra fuente de alimentación, que se comercialicen en los Estados Unidos Mexicanos. Esta Norma Oficial Mexicana no es aplicable a las réplicas de armas de fuego, en cuyo caso aplica la NOM-161-SCFI-2003 (Véase capítulo 3, Referencias).

3. Referencias de la norma

Esta Norma Oficial Mexicana se complementa con las siguientes normas oficiales mexicanas vigentes o las que en su momento las sustituyan:

NOM-008-SCFI-2002, Sistema General de Unidades de Medida, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 27 de noviembre de 2002.

NOM-161-SCFI-2003, Seguridad al usuario-Juguetes-Réplicas de armas de fuego-Especificaciones de seguridad y métodos de prueba, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 20 de octubre de 2003.

3.3.3.3 Equipo de producción editorial

Este proceso se ha convertido en un producto complejo, por ello, la mayoría de los productos se desarrollan por equipos, que combinan a los profesionales especializados que puedan existir dentro de una empresa, y los especialistas externos, en cada fase de la edición. Son personas con fines específicos que convierten y desarrollan cada proyecto a productos editoriales. En seguida, se explicarán la función de cada personaje dentro del proceso editorial (Catalán, 2016):

- El diseñador o autor del juego: es la persona responsable de la creación y diseño. Además se deben incluir los derechos de autor y protección de la obra.
- Editor: es el que dirige el desarrollo total del producto. Su perfil profesional se basa en conocedor de los juegos desde el perfil del diseño, producción y comercialización empresarial.
- Producers editorial / desarrollador: el trabajo de un productor editorial consiste en que el trabajo sea coherente, tenga sentido y el proceso adecuado en el desarrollo de diseño y producción.
- Diseñador gráfico: cumple una función importante en la producción editorial de un juegos. Su rol se basa tanto en los productos editoriales y de packaging, ya que se encarga del conjunto de la obra. Además conceptualizan el diseño, crean la iconografía para los diferentes elementos y organizan la información de los mismos.

- Ilustrador: el ilustrador debe adecuarse al producto, puede marcar la diferencia en la imagen de una caja o en los componentes del juego. Este perfil puede darle un diseño visual atractivo en el packaging, lo cuál puede ser llamativo a la hora de elegir un juego en la estantería. El trabajo del ilustrador ha de estar en estrecho contacto con el editor, el diseñador gráfico y el diseñador del juego, para dar cómo producto finalde manera artística la idea del concepto y apariencia del juego.
- El impresor: La aparición de la informática y los programas de edición generó más la dinámica del proceso. La preimpresión, impresión y postimpresión se puede realizar independiente del autor. Tanto la preimpresión como la impresión de los elementos se realiza de una manera *estandarizada* en imprentas normales. Ya que el materia esté impreso, cómo fichas, troquelados, tableros y cajas se realizan en empresas especializadas en la postim presión. El último paso es el montaje, retractilado y paletizado de todos los elementos.

3.3.3.4 Proceso de la producción editorial de los juegos de mesa

Para la elección de un juego antes viene orientado por diferentes aspectos, por el mercado y por el consumidor. Una vez organizado y formalizado el acuerdo de edición entre el autor y el editor, el juego pasa a una fase dónde se conceptualiza como producto en dónde pasa por las siguientes etapas (Catalán, 2016):

- Evaluación del producto: Durante esta fase primera, el juego es probado de manera minuciosa y detallada por para asegurar que no haya errores en cuanto a reglas, mecánicas, duración, estándares de producción y materiales. Se valora también por parte del departamento comercial.
- Diseño de producción: Se eligen los componentes cómo el packaging y las reglas del juego, cartas o el tablero. Así como el proceso a realizar para la obtención del producto final. Es importante que el responsable del diseño editorial se centre en las premisas del editor, siguiendo el briefing realizado, siendo las premisas básicas: Diseño inicial, público objetivo, costes y precio final de venta.

- **Diseño gráfico:** El diseñador gráfico es el comunicador visual del producto, el cual creará una imagen creativa y atractiva para el comprador del juego. Para ello, evaluará el briefing y el diseño de producción. Los elementos que el diseñador tiene que tomar en cuenta son: El target específico al que va dirigido, el tema del juego y su ambiente, elementos que componen al juego, manejo del juego, iconografía para transmitir los elementos y la organización de la información en los elementos del juego.
- **Ilustración:** La ilustración de los elementos de juego se incorpora en el diseño gráfico. El ilustrador es normalmente elegido basándose en el target del consumidor, el tema y el estilo de dibujo decidido por el editor y definido por el diseñador gráfico. Su función se basa en: realizar la portada del juego, as ilustraciones de base del tablero de juego, las ilustraciones de las cartas de juego y los elementos del resto del juego como (personajes, iconos, fichas, entre otros).
- **Fases específicas del diseño de juego:**
 1. **La redacción de textos:** consta de tres aspectos; las reglas, los componentes de juego y la información publicitaria. La redacción del juego se realiza por el autor, modificada por el editor haciendo la información comprensible.
 2. **Packaging:** Es el contenedor de todos los elementos del juego; la elección del packaging se hace en cuanto a la elección del comprador que tiene que tener una una calidad visual clara según la elección de la tipografía o la ilustración.
 3. **La informaci..n sobre el juego:** Debe haber una información que sea fácil de identificar por parte del consumidor, como son la edad, duración y el número de jugadores. Estos representados por iconos y textos, haciendo de estos elementos adecuados al briefing.
 4. **Las caracter•sticas físicas:** Tiene que tener una resistencia adecuada, ha de ser durable y resistente. Sus características suelen ser papel estucado offset de entre 90 y 135 gr, con barniz, pelculado, o protección UVI para una mejor protección de las tintas.
 5. **La importancia de la forma y la distinción de productos:** el consumidor reconoce el código del tamaño para saber que tipo de

juego se va a usar, así como su complejidad y sus componentes. La caja forrada en cartón, en tapa y fondo, forman parte de la propia cultura del juego moderno de producción editorial. Existen diferentes formatos y se han convertido en estándar por los editores (Por diferenciación con los juegos mass market, para estandarización de tamaños por almacenaje y impresión, como código de reconocimiento para el consumidor).

6. **La percepción del precio por el packaging:** una caja grande se justifica cómo cara al comprador, el tamaño influye en la percepción del precio, pero esto también depende del tipo de comprador del producto. De igual manera existe un código de productos reflejados por los tamaños estándar que ya indican un margen de precios para este tipo. Los juegos con mayor novedad, o mayor prestigio pueden conservar un precio más elevado, como cualquier producto con cierto prestigio.
- Elementos del juego: Un juego de producción editorial se puede basar en un tablero con unas fichas, o en unas cartas, pero cada uno de los elementos tienen unas características determinadas:
 1. Tablero
 2. Reglas
 3. Cartas
 4. Fichas
 5. Hojas informativas
 6. Cubeta contenedora
 7. Otros elementos (dados, peones, fichas y marcadores)

En la siguiente Tabla Tabla 9, se muestra las fases para la producción editorial de un juego de mesa:

Tabla 9

Proceso de producción editorial de un juego de mesa

Evaluación del producto	Se prueba el producto para observar que no haya errores en sus reglas, mecánicas, duración y su producción.
Diseño producción	En esta fase se centra en el diseñador editorial cómo es el diseño inicial, público objetivo, costes y precio de venta.
Diseño Gráfico	Los aspectos que el diseñador tiene que tomar en cuenta son: <ul style="list-style-type: none">• El target específico al que va dirigido.• El tema del juego y su ambientación.• Los elementos con los que cuenta el juego.• El manejo y la experiencia de juego.• La iconografía para transmitir los elementos.• La organización de la información en los elementos de juego.

Tabla 9

Proceso de producción editorial de un juego de mesa (continuación)

Ilustración	<p>En esta fase el objetivo es:</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar la portada del juego• Diseñar las ilustraciones de base del tablero de juego• Realizar las ilustraciones de las cartas de juego los elementos del resto del juego como (personajes, iconos, fichas, entre otros).
Fases específicas del diseño de juego	<ol style="list-style-type: none">1. La redacción de textos: consta de tres aspectos; las reglas, los componentes de juego y la información publicitaria. La redacción se realiza por el autor y se modifica por el editor.2. Packaging. Es el contenedor de todos los elementos del juego.3. La información sobre el juego: la edad, duración y el número de jugadores. Estos representados por iconos y textos, haciendo de estos elementos adecuados al briefing.4. Las características físicas: Debe tener una resistencia

Nota. Elaboración propia.

3.4 Investigaciones relacionadas con el diseño de juegos de mesa y juegos que se encuentran en la web. Estado del arte sobre el uso de juegos de mesa de uso clínico psicológico

Noda et al. (2019) proporcionan un análisis integral sobre el uso de juegos de mesa como herramienta en diversos contextos educativos y terapéuticos. Realizando una revisión sistemática, los autores investigaron la efectividad de los juegos de mesa y programas relacionados, empleando bases de datos reconocidas como PsycINFO y PubMed. Su estudio identificó 71 investigaciones, de las cuales 27 cumplieron con los criterios de inclusión. Estas investigaciones

fueron clasificadas en tres categorías principales: mejora del conocimiento educativo, funciones cognitivas y otras condiciones. Este trabajo destaca no solo el potencial educativo de los juegos de mesa, sino también su capacidad para mejorar las interacciones sociales y la motivación entre los participantes, abriendo un campo de discusión sobre su aplicación en el tratamiento de síntomas clínicos. La investigación de Noda et al. (2019) es significativa por su enfoque exhaustivo y metodológico, proporcionando una visión importante sobre el estado actual y las futuras direcciones en la investigación de los juegos de mesa en contextos educativos y clínicos.

Gauthier et al. (2019) aborda el uso de juegos de mesa no digitales en el ámbito de la salud y la medicina. Esta revisión sistemática y metaanálisis resume el impacto de los juegos de mesa basándose en ensayos controlados, tanto aleatorios como no aleatorios. Se revisaron 21 estudios, con un tamaño total de muestra de 6554 participantes. La mayoría de las intervenciones con juegos de mesa se centraron en la educación para aumentar el conocimiento y los comportamientos relacionados con la salud. Los resultados evaluados incluyeron autoeficacia, actitudes/creencias, indicadores biológicos de salud, funcionamiento social, ansiedad y funcionamiento ejecutivo. El análisis mostró un efecto promedio grande de los juegos de mesa en el conocimiento relacionado con la salud y efectos pequeños a moderados en comportamientos y en indicadores biológicos de salud. El estudio subraya la necesidad de aplicar estándares científicos consistentes y altos en los protocolos de evaluación y metodologías de informes para fortalecer la base de evidencia en este campo.

Bellinson (2013) realizó un artículo "Games children play: board games in psychodynamic psychotherapy", se enfoca en el uso terapéutico de juegos de mesa en la psicoterapia psicodinámica con niños. Bellinson (2013) discute como en la etapa de latencia, los niños suelen jugar juegos de mesa estructurados

tanto en su tiempo libre como en las sesiones de terapia. El artículo explora formas de utilizar el juego con juegos de mesa de manera terapéutica, observando cómo los niños modifican las reglas para mostrar sus estados psicológicos y analizando sus experiencias dentro del juego. Este enfoque proporciona una ventana única al mundo emocional y cognitivo de los niños, ofreciendo oportunidades para intervenciones psicoterapéuticas significativas.

Bellinson (2013) explora la aplicación terapéutica de juegos de mesa en la psicoterapia psicodinámica con niños. Profundiza en cómo los juegos de mesa, comúnmente utilizados por niños en la etapa de latencia, pueden ser herramientas valiosas en la terapia. Esto da a conocer como los niños, a través de estos juegos, expresan y gestionan sus estados psicológicos, ofreciendo así una ventana única a sus procesos internos. Mediante la modificación de las reglas y la interacción con el juego, los niños revelan aspectos de su mundo emocional y cognitivo, proporcionando oportunidades significativas para la intervención terapéutica.

Sousa et al. (2023) mencionan en este estudio una revisión sistemática de la literatura sobre el potencial de los juegos de mesa y otros juegos análogos en los procesos de aprendizaje. La revisión, que abarcó el período de 2012 a 2022, analizó 45 artículos y destacó el papel de estos juegos en contextos educativos, con una amplia gama de resultados en conocimientos, habilidades cognitivas y resultados psicológicos. El estudio también subrayó la relevancia de estos juegos en la promoción de habilidades blandas y otros aspectos típicamente asociados con el aprendizaje significativo, como el compromiso, la satisfacción, la flexibilidad y la libertad de experimentación.

Azizi-Soleiman et al. (2023) realizaron un estudio donde se centraron en el desarrollo de un juego de mesa llamado "Towards Health", diseñado para

promover comportamientos saludables en niños y adolescentes. Un equipo multidisciplinario, incluyendo expertos en nutrición, actividad física, psicología pediátrica y diseño de juegos, participó en la creación del juego. El juego incluye elementos como tarjetas de preguntas, un tablero y piezas de juego, y se basa en métodos educativos como economía de fichas y aprendizaje basado en respuestas ejemplares en tarjetas. El juego tiene como objetivo mejorar el estilo de vida al fomentar la elección de alimentos saludables, la actividad física adecuada y el sueño suficiente (Azizi-Soleiman et al., 2023).

Vita-Barrull et al. (2022) realizaron este estudio y evaluaron los procesos cognitivos inherentes a cada juego de mesa moderno para obtener un consenso sobre el perfil cognitivo de cada uno. Se utilizó una metodología de consenso de expertos, donde 15 profesionales con experiencia en juegos de mesa realizaron una evaluación en línea de 27 juegos de mesa modernos. Los resultados pueden facilitar la elección de juegos para futuros estudios según el dominio cognitivo objetivo a entrenar.

Niedderer et al. (2020) se centra en la evaluación del juego de mesa "This is Me (TIM)" desarrollado para apoyar el bienestar de personas con demencia leve a moderada. Utilizando una metodología de co-diseño y grupos focales, TIM se evaluó en cuanto a usabilidad, experiencia de diseño, bienestar emocional, compromiso social y agencia. La combinación de narración de la vida y mindfulness permitió a los jugadores participar en interacciones sociales significativas, reportando disfrute, aprendizaje y mayor aceptación de su situación actual y pasada.

Bevan et al. (2020), realizaron una revisión profesional de la literatura sobre los enfoques para el diseño y desarrollo de tecnologías digitales de salud mental en colaboración con niños y jóvenes. Realizaron un mapeo de la evidencia y la práctica existente con niños y jóvenes; utilizaron estudios de casos y ejemplos para ilustrar los puntos clave en todo momento. La revisión ofrece una visión general de un área de investigación emergente para profesionales e investigadores y concluye con puntos de práctica para ayudar a guiar la planificación, la presentación de informes y el análisis de las actividades de codiseño. Los estudios se evaluaron según los siguientes criterios de inclusión: artículos con información sobre el (codiseño/desarrollo/producción de tecnologías digitales de salud mental con y para niños y jóvenes (hasta 18 años); artículos publicados o traducidos al inglés en una revista revisada por pares. Hubo un enfoque en programas/aplicaciones para ayudar con la depresión, la ansiedad, el sueño, las autolesiones y el suicidio. Se realizaron búsquedas en revisiones, guías y listas de referencias, y se estableció contacto con autores clave con experiencia en el desarrollo de intervenciones digitales de salud mental para niños y jóvenes. Se excluyeron los artículos si las tecnologías se desarrollaron para adultos o principalmente para la salud física, o si eran herramientas de diagnóstico, detección, seguimiento, comunicación o gestión de datos. Las búsquedas originales arrojaron 5891 artículos después de que se eliminaron los duplicados, y 292 artículos se evaluaron a partir del texto completo. Identificaron 25 artículos originales y 30 tecnologías digitales de salud mental que cumplieron con los criterios de inclusión. Quince de las tecnologías (50 %) se desarrollaron para ayudar con varias dificultades de salud mental, con dieciocho de las tecnologías dirigidas a la depresión (60 %). nueve dirigidos a la ansiedad (30%), tres dirigidos a autolesiones o ideas suicidas (10%), uno dirigido al sueño (3%) y seis ayudando con dificultades o crisis de "salud mental general" (20%). Veintinueve tecnologías fueron desarrolladas con adolescentes (97%), mientras que cinco involucraron a niños (menores de 12 años; 17%). Se desarrollaron dieciséis tecnologías en Australasia (Nueva Zelanda, Australia; 53 %), siete en América del Norte (EE. UU., Canadá; 23 %), cinco en Europa (Inglaterra, Irlanda, Gales; 17 %) y dos en Asia (Hong Kong). Hong Kong; 7%). Diecinueve artículos (76 %) se enfocaron principalmente en la fase de desarrollo

de la tecnología, mientras que seis (24 %) se enfocaron principalmente en una evaluación o prueba de la tecnología (con relatos más breves de la participación). La mayoría de los artículos que se centraron en el diseño/desarrollo se publicaron en los últimos años (once desde 2017). Se identificaron los siguientes temas clave recurrentes relacionados con el proceso de codiseño: (a) los principios del codiseño, incluidos los participantes/partes interesadas y las etapas de participación; (b) los posibles métodos y técnicas para involucrar e involucrar a niños y jóvenes; (c) co-diseñar el prototipo inicial, considerando la diversidad en el grupo de usuarios; y (d) los desafíos potenciales del diseño conjunto con niños y jóvenes, incluida su evaluación.

Buffel et al., (2019) realizaron esta investigación con el objetivo de evaluar clínicamente CliniPup como terapia complementaria a las intervenciones farmacológicas existentes destinadas a reducir la ansiedad y el dolor perioperatorios en niños sometidos a cirugía ambulatoria. Se contactó con un total de 32 niños de Bélgica de 6 a 10 años; los padres firmaron un consentimiento informado, los niños dieron su consentimiento y los niños y los padres entienden y hablan el idioma holandés. El grupo de prueba accedió a CliniPup en línea y jugó en casa 2 días antes de la cirugía, y el grupo de control no recibió ninguna intervención. Después del registro y la admisión en el hospital, se explicó la información del estudio al padre y al niño. Después de firmar los documentos de consentimiento y asentimiento, el investigador midió la ansiedad preoperatoria del niño utilizando el mYPAS. La mYPAS es una escala observacional estructural validada que consta de 27 ítems en 5 dominios (actividad, vocalizaciones, expresividad emocional, estado de excitación y uso de los padres) de comportamiento que indica ansiedad en niños pequeños. Después de la evaluación, se calculó una puntuación total ajustada ($[(\text{puntuación de actividad}/4 + \text{puntuación de vocalizaciones}/4 + \text{puntuación de expresividad emocional}/4 + \text{estado de excitación}/4 + \text{puntuación de uso de los padres}/4)] * 100/5$) (Kain et al., 1997). El estudio fue un estudio piloto prospectivo, aleatorizado y controlado de 2 maneras realizado en 2 instituciones en Bélgica

(RZ Tienen, Campus Mariendal y RZ Tienen, Medisch Centrum Aarschot). Los participantes del estudio fueron asignados a un grupo de prueba (n =12) o un grupo de control (n=8) usando una técnica de aleatorización en bloque dependiendo de la semana de contacto por parte del investigador (p. ej., una semana los participantes fueron asignados al azar al grupo de prueba y la semana siguiente, los participantes fueron asignados al azar al grupo de control). En conclusión, los resultados del estudio piloto presentan a CliniPup como una terapia complementaria potencialmente efectiva y atractiva para las intervenciones existentes destinadas a reducir la ansiedad preoperatoria en niños sometidos a cirugía ambulatoria, además de resultados de salud positivos.

Shah et al. (2018) realizaron una revisión en la cual se generó a través de búsquedas en bases de datos y técnicas de búsqueda para intervenciones basadas en juegos digitales para trastornos mentales específicos. Evaluaron juegos digitales basados en tratamientos psicológicos validados. Localizaron 24 estudios y 18 juegos que cumplieron con los criterios de búsqueda. Estos juegos y sus resultados han sido resumidos. Esta revisión mostró que este tipo de juegos tienen el potencial de tener un impacto en los problemas de salud mental, pero que actualmente hay pocos juegos digitales disponibles para el tratamiento o la prevención de los trastornos mentales. Además, se han presentado directrices para el desarrollo de juegos de intervención de salud mental digital. La consolidación de pautas que aborden múltiples factores de desarrollo de juegos (p. ej., tiempo, costo, compromiso) puede ayudar a aquellos interesados en desarrollar nuevos juegos terapéuticos que se dirijan a una mayor variedad de trastornos, ampliando así el acceso a poblaciones más grandes. Se encontraron más de 100 estudios. De estos estudios, N = 24 fueron incluidos y N = 18 juegos localizados. Para obtener un resumen de los estudios. Muchos de los TG revisados actualmente se basan en la biorretroalimentación, la TCC y el control de estímulos para tratar la depresión, la ansiedad, la ira, el TDAH, la bulimia nerviosa y el uso de sustancias. Ciertos trastornos mentales pueden

estar subrepresentados en esta revisión debido a las exclusiones de la rehabilitación cognitiva (RC).

Arias et al. (2014), tuvo como objetivo en este estudio determinar la influencia del juego de mesa en el desarrollo del lenguaje oral y escrito. Estos, se convirtieron en una fuente principal para el desarrollo de la expresión oral, motivación y disminuir el miedo a expresar sus ideas y emociones. En relación con la muestra fue conformada por 10 sujetos en edad de primera infancia de hogares comunitarios de la localidad de Fontibón, de los participantes seis fueron niñas y cuatro niños, elegidos aleatoriamente. Se aplicó una matriz diagnóstica en formatos pre-test y pos-test, incluyendo diferentes indicadores de evaluación según las estrategias de oralidad, creatividad en el lenguaje y escritura. Se registró mediante una serie de casillas donde se relacionan los indicadores en escalas de calificación (SI: Si lo logra, NO: no lo logra, EP: en proceso); por otra parte, se aplicaron formatos de validación de estrategias por parte de expertos dónde califican los indicadores de evaluación de cada una las estrategias para cada uno de los sujetos participantes, con casillas para calificar, igualmente: pertinencia, suficiencia, claridad y lenguaje, por parte de expertos en una escala de 1 a 5, donde 1 es el menor valor y 5 el mayor valor de calificación. El procedimiento consta de un análisis e interpretación de datos con una prueba piloto que permitió detectar limitaciones y fallos en la elaboración de las estrategias aplicadas. En el programa se contemplaron 12 sesiones, las cuales estuvieron organizadas: aplicación de pre-test como prueba diagnóstica, esa matriz diagnóstica permitió evaluar el estado en que se encontraban los niños y las niñas con referencia al desarrollo del lenguaje oral y escrito. En cada sesión de la aplicación del programa, se utilizó un diario de campo diseñado para registrar y ayudar a complementar los datos observados en las situaciones didácticas de aplicación de las estrategias y en tres momentos de toda la experiencia se aplicaron los registros evaluativos validados. Los análisis de los datos estadísticos del pre-test y pos-test, los resultados permitieron observar con mayor claridad la eficacia de los juegos de mesa en el desarrollo del lenguaje

oral y escrito en los niños participantes. Los gráficos muestran una calificación que va desde 1- (si) si las acciones se evidencian, 2.(No) si las acciones no se evidencian, y 3- (EP) para las acciones cuyo aprendizaje está en proceso. La narración y el uso de la imaginación y creatividad, vocabulario adquirido en la comunicación oral, con un aumento del 43% a un 57% en las calificaciones positivas, y el indicador del no logro bajó de 33% a 3%, los indicadores de continuidad en el proceso de desarrollo de estos procesos subió de un 24% a un 40%. En la creatividad en el lenguaje, hubo un aumento de los porcentajes de logro del 47% al 73% , la disminución en el porcentaje del no logro de un 17% a un 7% y un aumento del porcentaje en el proceso de desarrollo de los logros de un 36% a un 40%. Así como éxito en la participación en los niños, se obtuvo un mejoramiento de un 33% a un 60%, en los indicadores de participación e interés en las actividades a través del juego, comunica y adquiere vocabulario nuevo y narra fenómenos relacionados con el juego utilizando la creatividad y la imaginación. El “no logro” disminuyó de 40% a 0% y el porcentaje de indicadores en proceso de mejoramiento se elevó de 17% a un 40%.

April et al. (2022), realizaron un estudio con el objetivo de investigar la efectividad de la terapia de juego intensiva centrada en el niño para niños diagnosticados con trastorno del espectro autista (TEA), los autores asignaron al azar 23 niños con diagnóstico de autismo de entre 3 y 12 años de edad. De los 23 niños inscritos en el estudio, 19(83%) eran hombres y cuatro (17%) eran mujeres. Cinco (22%) niños asistieron a centros preescolares públicos de desarrollo de medio día y 18 (78%) asistieron a escuelas primarias públicas de día completo. Como instrumento usaron el SRS-2 que es una escala de calificación de 65 items que mide y cuantifica la gravedad de los síntomas de deterioro social relacionados con los TEA. El SRS-2 proporciona una puntuación total, así como puntuaciones para las subescalas de Conciencia social, Cognición social, Comunicación social, Motivación social e Intereses restringidos y Comportamiento repetitivo. El SRS-2 es un instrumento altamente confiable (con un coeficiente de confiabilidad total de .95) y válido para identificar

individuos con TEA, particularmente con la forma de edad escolar; se les pidió a los padres de los niños participantes que completaran el SRS-2 y el CBCL, y luego los niños fueron aleatorizados en dos grupos: (a) tratamiento CCPT o (b) control en lista de espera. El primer autor usó un generador de números aleatorios con todos los participantes para asignar al azar a todos los niños a su grupo. La aleatorización dio como resultado que 12 niños recibieran CCPT y 11 niños no recibieran tratamiento. Después de que los niños fueran asignados a los grupos, comenzó la intervención experimental y duró 6 semanas. Se examinó el efecto de la terapia de juego centrada en el niño en los resultados de los niños mediante la realización de una serie de ANOVA factoriales con el tiempo (antes de la intervención frente a la postintervención) como la variable dentro del grupo y el grupo (CCPT frente al control en lista de espera) como la variable entre grupos. Se inspeccionó los datos en busca de suposiciones sobre la distribución normal, la homogeneidad de las Inter correlaciones y la homogeneidad de la varianza. La distribución normal estaba ligeramente sesgada, como era de esperar para el pequeño tamaño de la muestra. Sin embargo, las técnicas de ANOVA suelen ser sólidas ante anomalías leves en la distribución (Pallant, 2016). Todos los demás supuestos se cumplieron. Aunque se usó asignación aleatoria en los procedimientos, observamos visualmente las diferencias en las puntuaciones previas a la prueba entre los grupos. Se realizaron pruebas t de muestras independientes en datos previos para cada ANOVA factorial antes del análisis. En todos los casos, no hubo diferencias estadísticamente significativas entre los grupos en el pretest. Como conclusión los niños que participaron en 24 sesiones de CCPT mostraron una disminución estadísticamente significativa en los síntomas centrales del TEA y los síntomas conductuales, como problemas de externalización, problemas de atención y agresión, en comparación con los niños del grupo de control. Se discuten las implicaciones.

Erfanyfar y Bolhan (2021) realizaron esta investigación con el objetivo de estudiar la efectividad de la terapia de juego Floor Time en el trastorno negativista desafiante (ODD) y la reducción de la hiperactividad de niños en edad

preescolar, en un diseño semi-experimental con un pretest y posttest, y un grupo control. Treinta de los niños con ODD e hiperactividad en Neyshabur fueron seleccionados utilizando un método de muestreo intencional de preescolares de Gole Bitá, Seteregan Pooya, guarderías de Parnian. Los datos fueron recolectados por el Child Symptom Inventory-Cuarta Edición (CSI-4). El Child Symptom Inventory-4 (CSI-4) es una escala de calificación del comportamiento que detecta los trastornos emocionales y del comportamiento del DSM-IV en niños de entre 5 y 12 años. El CSI-4: Lista de verificación para padres contiene 97 elementos que detectan 15 trastornos emocionales y conductuales, y el CSI-4: Lista de verificación para maestros contiene 77 elementos que detectan 13 trastornos emocionales y conductuales. Los participantes del grupo experimental recibieron 13 sesiones de la terapia de juego Floor time tres días a la semana y los participantes del grupo de control no recibieron ninguna terapia. Los datos se recopilaron mediante el Inventario de Síntomas Infantiles - Cuarta Edición (CSI-4) y se analizaron mediante el análisis de covarianza del método estadístico. Los hallazgos indicaron que la terapia de juego Floor Time es eficaz para reducir el trastorno de oposición desafiante y la hiperactividad de los niños en edad preescolar. De acuerdo con los hallazgos, se puede concluir que la terapia de juego Floor time conduce a la mejora de los niños preescolares con trastorno de oposición desafiante e hiperactividad.

Nurwulansari et al. (2019) realizaron un estudio con el objetivo de esta investigación que es determinar el efecto de la terapia de juego constructivo hacia el nivel de ansiedad de los niños preescolares de 3 a 6 años, debido a la hospitalización. El instrumento utilizado es la Escala de Ansiedad Preescolar de Spance (SPAS) que fue adoptada de Ilmiasih, cuya validez y confiabilidad han sido probadas. Esta escala la llenan los padres de los niños siguiendo las instrucciones de la hoja del instrumento, los padres reportarán lo que les sucede a sus hijos en base a las preguntas que existen en la escala (Ilmiasih, 2012). El número máximo de puntajes en la escala de ansiedad SPAS es 112, pero lo que se utilizará en este estudio consta de solo 26 preguntas con un puntaje máximo

de 104. Se pidió a los encuestados que mostraran la frecuencia de cada síntoma, hay cuatro escalas que comienzan con nunca (puntuación 0), rara vez (puntuación 1), a veces (puntuación 2), a menudo (puntuación 3) y muy a menudo (puntuación 4). Los resultados totales de la puntuación del cuestionario serán los criterios para los niveles de ansiedad de los niños, con los siguientes rangos de puntuación de ansiedad: leve (puntuación <26), moderada (puntuación 26-52), peso (puntuación 53-78) y muy fuerte/ pánico (puntuación > 79). Este instrumento consta de 5 subescalas, a saber, ansiedad general, ansiedad social, trastorno obsesivo-compulsivo, miedo al daño físico y ansiedad por separación. El diseño de investigación utilizado en este estudio fue Pre-experimento con un diseño de prueba previa y posterior de un grupo. Recopilación de datos mediante cuestionario escala de ansiedad preescolar (PAS). La muestra en este estudio fueron 30 encuestados seleccionados mediante la técnica de muestreo accidental. Con base en los resultados del análisis de la prueba de Wilcoxon, el valor medio de la prueba previa 36,57 y la prueba posterior 28,23 y el valor de $p = 0,0001 < 0,05$. Lo que significa que hay un efecto de la terapia de juego constructiva en el nivel de ansiedad en los niños en edad preescolar con el tratamiento de la terapia de juego constructiva su hijo que comunica fácilmente el sentimiento correcto de ansiedad durante la hospitalización, para que la ansiedad experimentada pueda disminuir. La terapia de juego constructiva puede reducir la ansiedad de respuesta en niños en edad preescolar que experimentan hospitalización. Por ello, se recomienda al hospital y enfermeras poder aplicar la terapia de juego constructivo. como una de las intervenciones para minimizar el impacto de la hospitalización.

Wood et al. (2020) realizaron un estudio con el objetivo de comparar la eficacia relativa de 2 programas de terapia cognitiva conductual (TCC) y el tratamiento habitual (TAU) para evaluar los resultados del tratamiento sobre la ansiedad desadaptativa e interferente en niños con desorden del espectro autista (TEA). Los objetivos secundarios fueron evaluar los resultados del tratamiento sobre la respuesta positiva, la gravedad de los síntomas del desorden del

espectro autista y el funcionamiento adaptativo asociado a la ansiedad. Este ensayo clínico aleatorizado comenzó el reclutamiento en abril de 2014 en 3 universidades de ciudades de EE. UU. Una muestra voluntaria de niños (de 7 a 13 años) con TEA y ansiedad desadaptativa e interferente se asignó aleatoriamente a TCC estándar, TCC adaptada para TEA o TAU. Los evaluadores independientes estaban cegados a los agrupamientos. Los datos se recopilaron hasta enero de 2017 y se analizaron desde diciembre de 2018 hasta febrero de 2019. Las características principales de la TCC estándar de la práctica fueron el reconocimiento de afectos, la reevaluación, el modelado/ensayo, las tareas de exposición in vivo y el refuerzo. La intervención de la TCC adaptada para los TEA fue similar, pero también abordó los desafíos de la comunicación social y la autorregulación con capacitación en toma de perspectiva y técnicas de análisis del comportamiento. De 214 niños inscritos inicialmente, 167 fueron aleatorizados, 145 completaron el tratamiento y 22 abandonaron la participación. No hubo diferencias significativas en las tasas de interrupción entre las condiciones. El programa de TCC adaptado para TEA superó a la TCC estándar de la práctica (puntuación media [SD] de la escala de calificación de ansiedad pediátrica, 2,13 [0,91] [IC del 95 %, 1,91-2,36] frente a 2,43 [0,70] [IC del 95 %, 2,25-2,62]; $p = 0,04$) y TAU (2,93 [0,59] [IC 95%, 2,63-3,22]; $p < 0,001$). La TCC adaptada para TEA también superó la TCC y la TAU estándar de la práctica en las escalas de síntomas de internalización informadas por los padres (diferencias medias estimadas del grupo: TCC adaptada frente a estándar, $-0,097$ [IC del 95 %, $-0,172$ a $-0,023$], $P = 0,01$; TCC adaptada frente a TAU, $-0,126$ [IC del 95 %, $-0,243$ a $-0,010$]; $P = 0,04$), síntomas de comunicación social asociados al TEA (diferencia de medias estimada del grupo: adaptada frente a estándar de -practicar TCC, $-0,115$ [IC 95%, $-0,223$ a $-0,007$], $p = 0,04$, TCC adaptada vs TAU: $-0,235$ [IC 95%, $-0,406$ a $-0,065$], $p = 0,01$); y funcionamiento social asociado a la ansiedad (diferencia de medias estimada del grupo: TCC adaptada frente a estándar de práctica, $-0,160$ [IC del 95 %, $-0,307$ a $-0,013$]; $P = 0,04$; TCC adaptada frente a TAU: $-0,284$ [95 % IC, $-0,515$ a $-0,053$]; $P = 0,02$). Ambas condiciones de TCC lograron tasas más altas de respuesta positiva al tratamiento que TAU (BIACA, 61 de 66 [92,4 %]; Coping Cat, 47 de 58 [81,0 %]; TAU, 2 de 18 [11,1 %]; $P < 0,001$ para cada comparación).

En este estudio, la TCC fue eficaz para niños con TEA y ansiedad interferida, y un enfoque de TCC adaptado mostró ventajas adicionales. Se recomienda que los médicos que brindan tratamientos psicológicos a niños en edad escolar con TEA consideren desarrollar experiencia en TCC.

Cerro-Herrero et al. (2021) realizaron un estudio para diseñar un juego de mesa bajo el enfoque cualitativo, para investigar el desplazamiento en escolares, a través de una investigación con futuros maestros de educación primaria. Se tomó una muestra de 89 participantes (44 hombres y 45 mujeres) con edades comprendidas entre los 20 y 48 años ($M=22.5$; $DT=3.72$), de último curso del Grado en Maestro en Educación Primaria. Los estudiantes pertenecientes a diferentes itinerarios o menciones: educación física (74.2 %), generalistas (14.6%), lengua extranjera inglés (9.0 %) y música (2.2 %). Además, la mayoría contaban con experiencia laboral en contextos educativos con niños/ as (86.5 %). El modelo que utilizaron de Londoño y Rojas (2021) se desarrolló en dos fases: diseño y testeo. La fase de diseño se inició con establecer una serie de ideas y público objetivo; se conformó el equipo por una arquitecta y diseñadora de recursos educativos y por un grupo de docentes del Grado en Maestro en Educación Primaria y experiencia en investigación de desplazamiento activo. En seguida por la fase de testeo, el objetivo es ajustar y rediseñar la versión primera del juego en su contenido, jugabilidad y diseño; estas pruebas de usabilidad y validación del juego se desarrollaron en una clase de dos horas de duración. Con grupos de entre cuatro a seis jugadores, y se organizaron partidas con una duración de 45 minutos. A cada equipo se le entregó el juego, que consistía en un tablero, reglas básicas, dados y fichas. Una vez que se finalizó fueron encuestados mediante un instrumento elaborado para el estudio de 10 items que valoraban el juego y 2 items sobre intenciones futuras. Y se empleó una escala de respuesta tipo Likert de 5 puntos (1 = máximo desacuerdo y 5 = máximo acuerdo). Por último, el cuestionario incluía una pregunta abierta con el propósito de recoger sugerencias de mejora. Además fue administrado en Google Formularios y la participación fue totalmente voluntaria y anónima, informando

previamente de su consentimiento de forma expresa. Los datos recogidos fueron analizados mediante análisis de estadísticos descriptivos para las variables cualitativas, utilizando el paquete estadístico SPSS versión 25.0 para Windows (IBM, Armonk, Nueva York). Se utilizó la técnica de análisis de contenido para extraer las opiniones de los estudiantes respecto a la pregunta abierta de sugerencias de mejora. El juego está destinado a niños a partir de 6 años, con habilidades básicas de lectura, escritura y conteo para el correcto desarrollo del juego. El juego fue denominado, previo debate y consenso de las propuestas de los estudiantes, “*El camino al Cole*” con un tablero, dos dados, las fichas, y una guía con las instrucciones del juego. El tablero fue diseñado para favorecer que los medios activos sean más rápidos que los no activos, y cuenta con “casillas educativas” que buscan concienciar sobre las ventajas de desplazarse de forma activa. Estas casillas están identificadas con una simbología específica que es descrita en una ficha adjunta. El principal objetivo de esta investigación es la participación en la construcción y valoración del juego por parte de los estudiantes universitarios con experiencia en el ámbito educativo, que contribuye al acercamiento de los futuros docentes a las estrategias de aprendizaje basada en juegos como una metodología a utilizar en su futuro profesional. Los aspectos de mejora del juego fueron identificados en relación a las normas y tiempos, con el propósito de que favorezcan una dinámica activa y fluida.

Estrada-Plana et al. (2020) realizaron este estudio, publicado en el *International Journal of Geriatric Psychiatry*, donde destaca que el uso de juegos de mesa modernos ha ido creciendo en los últimos años en la educación, la investigación y la atención de la salud mental. Muchas veces un profesional selecciona los juegos según su criterio dependiendo del objetivo que tenga con ellos. Quince profesionales de la investigación en educación, salud mental y neurociencia con experiencia en juegos de mesa participaron en una evaluación en línea de 27 juegos de mesa modernos. Los expertos recibieron una formación virtual de neuroeducación y jugaron la selección de partidos para su posterior

análisis. Los participantes respondieron una escala Likert sobre 12 procesos cognitivos activados con cada juego. Los resultados fueron que todos los juegos de mesa modernos obtuvieron un alto nivel de concordancia (correlación intraclase [ICC] $>0,75$). Además, la mayoría de los procesos cognitivos alcanzaron una concordancia alta, excepto la flexibilidad cognitiva y la resolución de problemas (rango moderado: $0,5 > ICC > 0,75$). Para cada juego se han obtenido perfiles cognitivos diferenciados, algunos de los cuales podrían trabajar en más de un dominio cognitivo a la vez. Finalmente, se encontró evidencia inicial sobre qué mecanismos de los juegos de mesa se activan con el dominio cognitivo. En conclusión, esta metodología de consenso de expertos se convirtió en una herramienta útil para evaluar el perfil cognitivo detrás de los juegos de mesa y de cartas modernos. Los resultados obtenidos pueden facilitar la elección de juegos a utilizar en futuros estudios en función del dominio cognitivo objetivo a entrenar bajo un criterio basado en las observaciones de un grupo de expertos y no solo en criterios individuales del investigador.

Epstein (2021) realizaron este estudio con el objetivo de hacer una revisión realista de los juegos de mesa dirigidos al cambio del comportamiento y proponer un marco para cambiar conducta. Se realizó una revisión realista para informar la teoría del programa en el desarrollo de juegos de mesa para el cambio de comportamientos de salud. El contexto, los mecanismos utilizados para cambiar el comportamiento y los resultados de los estudios incluidos se revisaron desde una perspectiva realista. Treinta y un artículos cumplieron con los criterios de elegibilidad y se incluyeron en la revisión. Se identificaron varios métodos de diseño que mejoraron la eficacia de los juegos para cambiar comportamientos. Incluyeron diseño por equipos locales, pruebas piloto, objetivos de cambio de comportamiento claramente definidos, atención consciente a todos los aspectos del diseño del juego, incluida la mecánica, la dinámica, la estética y la provocación de emociones. También fueron importantes la entrega con otros medios, el aprovechamiento de conocimientos conductuales, la capacitación previa para la entrega y el juego repetido. Algunos

elementos de diseño que redujeron la eficacia incluyeron una rejugabilidad limitada o falta de diversión para una participación inmersiva. Los diseñadores de juegos deben considerar los aspectos del contexto y los mecanismos para lograr los resultados deseados en el cambio de comportamiento. Un pensamiento de diseño cuidadoso debe incluir la consideración de la mecánica, la dinámica, la estética, las emociones y los contextos del juego y los jugadores. Las personas que conocen bien a los jugadores y los contextos deberían diseñar los juegos o tener aportaciones importantes. Es probable que las pruebas en entornos del mundo real conduzcan a mejores resultados. Es esencial una selección cuidadosa y un diseño intencionado de los mecanismos de cambio de comportamiento en juego. Se debe considerar la diversión y el disfrute del jugador, pues sin compromiso no se obtendrá el efecto de intervención deseado.

Starks (2014) menciona en este estudio que los videojuegos tienen una capacidad única para atraer, desafiar y motivar, lo que ha llevado a profesores, especialistas en psicología, activistas políticos y educadores sanitarios a encontrar formas de utilizarlos para ayudar a las personas a aprender, crecer y cambiar. Los juegos serios, como se les llama, se definen como juegos que tienen un propósito principal distinto al de entretenimiento. Sin embargo, es un desafío crear juegos que eduquen y entretengan al mismo tiempo. Si bien los diseñadores de juegos han adoptado algunos conceptos psicológicos como el flujo y el dominio, comprender cómo estos conceptos funcionan juntos dentro de la teoría psicológica establecida les ayudaría a crear juegos serios eficaces. De manera similar, los profesionales del diseño de juegos han comprendido la propensión de los videojuegos a enseñar, al tiempo que lamentan que los educadores no entienden cómo incorporar principios educativos en el juego de una manera que preserve el entretenimiento. La teoría cognitiva social (SCT) de Bandura (2006) se ha utilizado con éxito para crear videojuegos que crean resultados de comportamiento positivos, y los profesores han utilizado con éxito la teoría de las inteligencias múltiples (IM) de Gardner (1983) para crear experiencias de aprendizaje atractivas e inmersivas. El diseño de juegos

cognitivo conductual es un nuevo marco que incorpora SCT y MI con principios de diseño de juegos para crear un modelo de diseño de juegos serios.

Dell' Ángela (2020) mencionan que los videojuegos tienen una capacidad única para atraer, desafiar y motivar, lo que ha llevado a profesores, especialistas en psicología, activistas políticos y educadores sanitarios a encontrar formas de utilizarlos para ayudar a las personas a aprender, crecer y cambiar. Los juegos serios, como se les llama, se definen como juegos que tienen un propósito principal distinto al de entretenimiento. El objetivo principal del estudio fue resaltar que las competencias emocionales (CE) son importantes para los resultados sociales y académicos y las trayectorias de vida positivas. Debido a su entorno social y su tendencia a estimular la motivación intrínseca, los juegos de mesa pueden constituir herramientas de aprendizaje eficientes para promover el desarrollo socioemocional en los niños. Por lo tanto, el proyecto actual tenía como objetivo desarrollar y probar tres juegos de mesa basados en teoría dirigidos explícitamente a la CE. Primero, exploraron la calidad de estos juegos EC en términos de experiencia de juego, en comparación con los juegos disponibles en el mercado (sin un enfoque EC). En segundo lugar, probaron si la CE dirigida estaba relacionada con la experiencia de juego en los juegos de CE midiendo las asociaciones entre la CE del rasgo de los niños y el esfuerzo subjetivo y la dificultad durante el juego. En el métodos usaron niños (N = 177) de 8 a 12 años fueron asignados aleatoriamente a un protocolo de cuatro sesiones que incluía juegos de mesa EC (grupo experimental) o juegos de mesa disponibles en el mercado (grupo de control). Al inicio, se evaluó el rasgo CE de los participantes (reconocimiento de emociones, diferenciación y reevaluación cognitiva), mientras que la experiencia del juego (por ejemplo, afecto positivo y negativo, flujo e inmersión, dificultad y esfuerzo) se evaluó después de cada juego. En los resultados ambos grupos percibieron los juegos que jugaron como positivos y jugables. Además, los análisis de regresión mostraron que un mayor CE de rasgo estaba relacionado con un menor esfuerzo y dificultad autoinformados en dos de los juegos de mesa de CE centrados en el

reconocimiento y la diferenciación de emociones. En Conclusión el presente estudio muestra que los juegos de mesa de AE diseñados para niños parecen provocar experiencias de juego comparables a los juegos disponibles en el mercado. Además, el rasgo CE de los niños se relacionó con la experiencia subjetiva de juego en dos de los tres juegos. Intervenciones futuras deberían examinar el potencial de los nuevos juegos para promover la CE.

Maresch y Kammpan (2022) realizaron este estudio para explorar la dinámica de un juego de mesa online, basado en psicología positiva, el cuál ayudó a las personas a reconocer recursos para la tener resiliencia. Dieciséis participantes multinacionales jugaron en grupos de 3 a 4 y los datos cualitativos, recopilados a través de grupos focales, se analizaron mediante análisis temático. Los participantes describieron una ampliación de recursos, principalmente a través de la reflexión y el recuerdo de estrategias y éxitos anteriores. Se identifican cuatro temas que, se sugiere, facilitaron esto en una espiral ascendente secuencial; los mecanismos de juego (liberar), la seguridad psicológica (reflexionar), las conversaciones significativas (recordar) y el anclaje de experiencias previas (reutilizar). Fundamentalmente, este estudio sugiere que la seguridad psicológica puede haber sido amplificada por el entorno en línea, que los participantes sugirieron les permitió interactuar sin interrupciones ni inhibiciones. Esta investigación, centrada en explorar y comprender la experiencia de los participantes al participar en la intervención, adoptó una posición epistemológica construccionista social (Burr, 2003). Este marco formó la base tanto para la recopilación de datos como para el análisis posterior de los mismos. Los datos cualitativos se recopilaron a través de cinco grupos focales semiestructurados, con grupos de 3 a 4 participantes en cada uno, que tuvieron lugar inmediatamente después de que cada grupo hubiera participado colectivamente en la intervención. Todos los grupos se llevaron a cabo entre agosto y octubre de 2020. La intervención del juego, que se realizó a través de Zoom, duró en promedio 62 min, siendo la más corta 47 min y la más larga 70 min y no fue registrada por considerarse que podría inhibir la participación.

Posteriormente, los datos se analizaron mediante análisis temático, de acuerdo con las etapas descritas por Braun y Clarke (2006) para identificar, refinar y validar temas tanto dentro como entre los grupos. Además, aunque no formó parte de la intervención original, la reflexión posterior al juego jugó un papel esencial en la creación de significado y la transferencia del aprendizaje a la vida real. Se recomiendan investigaciones futuras sobre cómo los entornos en línea podrían no sólo facilitar sino aumentar las intervenciones. Finalmente, este estudio exige más investigaciones sobre el impacto de las intervenciones lúdicas de psicología positiva, lo que sugiere un posible desarrollo del "juego serio" hacia el "juego seriamente positivo".

López et al. (2022) realizó una revisión sistemática de la teoría de juegos desde una perspectiva conductual y psicológica. Este estudio proporciona una visión general de cómo la teoría de juegos se aplica en contextos psicológicos y conductuales y si la teoría de juegos conductuales y psicológica son enfoques independientes, se utilizó utilizando las directrices PRISMA para identificar todos los estudios empíricos publicados bajo ambas denominaciones. Se recogieron trabajos que (1) tuvieran variables psicológicas, (2) estuvieran revisados por pares y (3) tuvieran algún diseño experimental. De los 492 trabajos buscados, 67 se incluyeron en esta revisión sistemática. Se organizaron y estudiaron para determinar qué tipo de variables psicológicas incluían y si realmente existen dos enfoques diferentes o no. El término más utilizado es la teoría del juego conductual, en la que se utilizan ampliamente variables como la culpa, la confianza, la motivación y la reciprocidad. En conclusión, es que los dos enfoques son realmente el mismo y son los seguidores de los principales autores de cada corriente los que publican bajo uno u otro nombre (p. 309).

Mercier y Lubart (2023) el objetivo de este estudio fue explorar esta cuestión a través de dos estudios. Utilizando un estudio transversal (N = 284), el

primer estudio mostró que la frecuencia de jugar juegos de mesa se correlacionaba positivamente con varios componentes del potencial creativo: pensamiento divergente, apertura a las experiencias, autoeficacia creativa e identidad personal creativa. Utilizando el método experimental (N = 239), el segundo estudio demostró que jugar juegos creativos (que requieren la generación de ideas creativas) tuvo un efecto beneficioso sobre la originalidad de los participantes, en comparación con jugar juegos no creativos y una condición de control. Este resultado se observó independientemente del potencial creativo inicial de los participantes, derivado del análisis del perfil latente. Este efecto beneficioso, obtenido tras 30 minutos de juego, podría utilizarse para mejorar temporalmente el rendimiento creativo, en la educación o en los negocios.

Nakao (2019) realizó este estudio donde: evaluó algunos estudios que trabajaron los efectos del juego de mesa en la educación y el tratamiento de la salud. Una búsqueda bibliográfica realizada entre enero de 2012 y agosto de 2018 identificó 83 artículos relevantes; 56 (67%) se dirigieron a la educación o capacitación para problemas relacionados con la salud, seis (7%) examinaron los mecanismos cerebrales básicos, cinco (6%) evaluaron medidas preventivas para la demencia o las contribuciones al envejecimiento saludable, y tres (4%) evaluaron la comunicación social. o políticas de salud pública. Los resultados de varios ensayos controlados aleatorios indicaron que jugar juegos de mesa tradicionales (por ejemplo, ajedrez, Go y Shogi) ayuda a mejorar el deterioro cognitivo y la depresión, y que jugar juegos de mesa recientemente desarrollados es beneficioso para modificaciones de conducta, como la promoción de una alimentación saludable, el abandono del hábito de fumar y el sexo seguro. Aunque el número de estudios que han evaluado el uso de juegos de mesa en términos de salud mental sigue siendo limitado, muchos estudios han proporcionado hallazgos interesantes sobre la función cerebral, los efectos cognitivos y la modificación de factores del estilo de vida relacionados con la salud (p. 42).

Nuria et al. (2022) realizaron un estudio donde evaluaron los procesos cognitivos inherentes a cada juego de mesa moderno para obtener un consenso del perfil cognitivo de cada uno. Explicaron cómo elegir los juegos de mesa más adecuados en futuras intervenciones. Los materiales y métodos que utilizaron fueron 15 profesionales de la investigación en educación, salud mental y neurociencia con experiencia en juegos de mesa en las que participaron en una evaluación en línea de 27 juegos de mesa modernos. Los expertos recibieron una formación virtual de neuroeducación y jugaron la selección de partidos para su posterior análisis. Los participantes respondieron una escala Likert sobre 12 procesos cognitivos activados con cada juego. Los resultados fueron que todos los juegos de mesa modernos obtuvieron un alto nivel de concordancia (correlación intraclass [ICC] >0,75). Además, la mayoría de los procesos cognitivos alcanzaron una concordancia alta, excepto la flexibilidad cognitiva y la resolución de problemas (rango moderado: $0,5 > ICC > 0,75$). Para cada juego se han obtenido perfiles cognitivos diferenciados, algunos de los cuales podrían trabajar en más de un dominio cognitivo a la vez. Finalmente, se encontró evidencia inicial sobre qué mecanismos de los juegos de mesa se activan con el dominio cognitivo. En conclusión, esta metodología de consenso de expertos se convirtió en una herramienta útil para evaluar el perfil cognitivo detrás de los juegos de mesa y de cartas modernos. Los resultados obtenidos pueden facilitar la elección de juegos a utilizar en futuros estudios en función del dominio cognitivo objetivo a entrenar bajo un criterio basado en las observaciones de un grupo de expertos y no solo en criterios individuales del investigador.

Greenhalgh et al. (2019) realizaron este estudio para recuperar datos asociados con 208 juegos educativos del sitio web de colaboración colectiva Board Game Geek. Utilizaron estos datos para resumir la descripción de los juegos por parte de los jugadores en 15 temas, mecánicas y géneros que pueden respaldar la comparación y evaluación de los juegos educativos analógicos por

parte de los profesores. Luego analizaron cómo estas características de diseño influyeron en la recepción de estos juegos por parte de los jugadores, como lo demuestran las calificaciones de los juegos en BoardGameGeek. Para hacer esto, utilizaron dos modelos: una regresión jerárquica (las características estaban anidadas dentro de categorías de temas, mecánicas y géneros) y una regresión plana por pasos (las características estaban todas al mismo nivel). Ambos análisis indicaron que los temas eran predictores parsimoniosos y significativos de las calificaciones de los juegos, lo que sugiere que el tema de un juego educativo puede ser una consideración importante para los profesores. Los hallazgos de este artículo presentan pautas iniciales útiles para profesores, formadores de docentes y otras personas interesadas en los juegos analógicos educativos; sin embargo, es importante una evaluación holística de los juegos analógicos y una consideración exhaustiva de su potencial pedagógico.

O'Neill y Holmes (2019) realizaron una revisión amplia e intercultural de la literatura en campos como la psicología, la educación, la patología del habla y el lenguaje, la intervención temprana y la biblioteconomía relacionada con los juegos de mesa y el aprendizaje en niños pequeños. Incluyen juegos de mesa comerciales y desarrollados por experimentadores y el aprendizaje de los niños en matemáticas, ciencias y lenguaje, así como comprensión social, emocional y cultural. Los autores analizan los hallazgos relacionados con la enseñanza y el aula, la terapia del habla y el lenguaje, los programas de intervención y los entornos domésticos y comunitarios, como las bibliotecas. Señalando la naturaleza incipiente de la investigación en muchas áreas, destacan cómo los juegos de mesa, especialmente aquellos que incluyen juegos cooperativos, pueden fomentar el aprendizaje multidominio y ofrecer vías prometedoras para futuras investigaciones.

Akmal y Couton (2019) realizaron esta investigación presenta el diseño de un juego de mesa que explora temas relacionados con la privacidad. Seguridad, ética, confianza, riesgo, aceptabilidad y seguridad dentro del Internet de las cosas (IoT). En particular, su objetivo es ayudar a los jugadores a desarrollar la moderación mental dentro de los espacios híbridos digitales/físicos que habitan. El juego se basa en un modelo heterotópico para la interacción interespacial, inspirado en el ensayo de Michel Foucault “De otros espacios”, que puede actuar como lente para diseñar productos y servicios de IoT. En el juego, los jugadores exploran la división espacial entre lo físico y lo virtual; y están más bien expuestos a su retórica procedimental que destaca cómo las nociones de público y privado están en constante cambio y deben renegociarse constantemente a medida que agregan o establecen conexiones con cualquier nuevo dispositivo de IoT que encuentren. Como el significado de cualquier juego sólo surge a través del juego, se desarrolló mediante pruebas de juego en las que se evaluó la experiencia del jugador frente a la retórica prevista. Esto condujo a una serie de rediseños fundamentales y resultó útil para evaluar el modelo en sí. Esta discusión destaca que, si bien la investigación en diseño de juegos se distingue en cierta medida de la investigación de diseño más general, se alinea estrechamente con la investigación a través del diseño.

3.4.1 Juegos que se encuentran en la web

A continuación, se presentan algunos juegos encontrados en la web.

Tabla 10

Juegos en la web

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldo Teórico y enlace
Emotica psules	Desarrollar el autoconocimiento y la empatía entre los más pequeños, y además permite identificar y comprender las emociones de forma sencilla y divertida.	De 2 a 6 años	Incluye 10 tarjetas y 5 piezas de emociones (alegría, tristeza, enfado, asco y miedo).	Habilidades sociales Habilidades emocionales Lenguaje Descubrimiento interior	Identificar cada cápsula con su emoción correspondiente e introducir en ellas las tarjetas que despierten esa emoción. En seguida contar el por qué el sentimiento y aprender a reconocer, comprender y exteriorizar las emociones.	Recuperado de: https://www.imaginarium.es/juego-de-capsulas-con-caritas-de-emociones-emotcapsules-92224.htm

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldo Teórico y enlace
4Story Cubes	Potenciar la habilidad de imaginación.	De 6 o más años	Está formado por nueve dados de seis caras cada uno, lo que hace un total de cincuenta y cuatro imágenes diferentes lo que hacen posible más de diez millones de combinaciones posibles, lo que viene a ser una cantidad infinita de posibilidades para crear historias.	Imaginación	Se tiene que lanzar los nueve dados y escoger una de las imágenes para empezar a contar tu historia«Er ase una vez...» Story Cubes es en principio un juego no competitivo , pero cada uno es libre de jugar de la manera que considere más entretenida.	Recuperado de: https://www.cuartodejuegos.es/index.php/story-cubes/
Dúo el juego de las emociones y cuéntame una historia	Desarrollar su Inteligencia Emocional, adquiriendo vocabulario nuevo para expresar sus emociones, reconociendo en ellos mismos las emociones y expresarlas	Para toda la familia sugerido para niños de 6 años en adelante	Despierta la empatía, a cultivar el amor y despertar emociones positivas. Contiene: 20 tarjetas de descubrimiento de las emociones.	El juego de las emociones promueve la convivencia familiar y la integración escolar.	Es un juego para toda la familia sugerido para niños de 6 años en adelante. Contiene instructivo con sugerencias de uso. El juego de las emociones promueve la convivencia familiar y la integración escolar.	Recuperado de https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-797776509-duo-el-juego-de-las-emociones-y-cuentame-una-historia-_JM

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldos Teóricos y enlace
4Emotion Detectives	Educación emocional	De 3 a 6 años	Se basa en 24 tarjetas, 18 estrellas, 1 ruleta y 1 lupa, que permite ver la posible solución oculta en las tarjetas.	Dialogar para comprender conflictos de la vida cotidiana Identificación de problemas Regulación de emociones La empatía y las relaciones interpersonales.	Identificar posibles soluciones en las tarjetas	Recuperado de: https://www.dideo.es/emotions-detective#ventajas
Emotio	Un juego pensado para trabajar la inteligencia emocional	Apartir de los 4 años	Consta de 40 cartas, un dado y un libro con las instrucciones y explicación de las emociones	Inteligencia emocional	En cada carta aparece una ilustración con fondo de diferentes colores, según la emoción que expresa. Según el símbolo que salga en el dado, el jugador tiene	Recuperado de: https://www.latribumaterial.com/producto/emotio-juego-de-cartas-para-la-educacion-emocional/

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldos Teóricos y enlace
Emotio					que inventar una historia, contar una experiencia personal positiva, adivinar la emoción.	
Feelinks	Identificación de emociones	De 8 años en adelante	Se compone de un tablero, de diversos mazos de cartas (situaciones, emociones, votación) y marcador de emociones	Gestión emocional Identificación emocional	Su dinámica se basa en la propuesta de una situación determinada, cada jugador deberá elegir la emoción que más se acerque entre las opciones dadas.	Recuperado de: https://www.spelmagazijn.be/feelinks-het-emotiespel.html
Quorum	Exponer ideas acerca de los temas más controvertidos, resolver acertijos y colocarnos en situaciones complicadas.	De 4 a 7 jugadores Mayores de 15 años	Tablero con casillas Fichas con preguntas Dilemas Adivinanzas Condenas Suerte Valores Bloc de notas Lápiz Reloj de Arena, instrucciones, Dado	Aporta diversión, originalidad, risas, libertad a la hora de decidir cómo llegar hasta la meta y un toque de azar. Toca temas controvertidos y se hacen inevitables los debates. El ganador del juego será aquel que consiga hacerse entender, razonar a través de la	Cada jugador coloca su ficha en su respectivo lugar del tablero y se separan y se barajan las cartas en función de su categoría. Por último, se decidirá qué jugador ejercerá la función de juez y se entregará a cada	Recuperado de: http://www.quorumgame.com/

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldos Teóricos y enlace
Quorum				lógica y exponer argumentos a favor o en contra de una determinada cuestión sin que necesariamente esa sea su opinión.	el primer jugador tirará el dado, avanzando tantas casillas como se indiquen en la tirada. La primera fase del tablero está formada por casillas correspondientes a las tarjetas de valores (aunque también por casillas	
Dipy y la Emoty revoltosa	Emociones	Familiar	Cartas con las emociones	Reconocer emociones	36 cartas con 5 estrellas de diferente color y emoción cada una, y otro con una única estrella de determinado color y emoción. El juego consiste en colocar sobre la mesa el mazo de 36 cartas en un cuadrado	Recuperado de: https://www.centroserendipia.com/

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldo Teórico y enlace
Dipy y la Emoty revoltosa					del mismo color y emoción en el cuadrado se lleva la carta. Gana quien más cartas consigue.	
Emotylevel	Se trabajan las intensidades que se dan en cada universo emocional, por tanto nos ayuda a adquirir vocabulario	Familiar	Baraja con Emociones	Reconocer emociones	La baraja especial que está compuesta de 10 familias emocionales y 10 intensidades por familia.	Recuperado de: https://www.centroserendipia.com/
Diset yo descubro las emociones	Desarrollar su inteligencia emocional y su personalidad	De 3 a 5 años	14 tarjetas de descubrimiento (cara: monstruo o niña, dorso: lunares multicolor)	Expresar emociones sin violencia Identificar lo que siente: alegría, tristeza, rabia, miedo, calma y amor.	Diseñado con espejo, cartas, monstruos y actividades diferentes para expresar, reconocer y observar sus emociones.	Recuperado de: https://mejorjuguete.com/wp-content/uploads/2020/09/INSTRUCCIONES-Yo-descubro-las-emociones_EM C.pdf
Emocional Bingo para los niños	Reconocer emociones en niños	No refiere Niños de edad escolar	Cartulina, Tijeras Laminador y plástico para laminar Piezas de juego	Desarrolla la empatía y trabajar con las siguientes emociones: Asustado Sorprendido Triste Feliz y Enfadado	Se trata de un juego de bingo imprimible para identificar las expresiones faciales y, de esta forma, comprender el valor de la empatía.	Recuperado de: https://webdelmaestro.com/wp-content/uploads/2021/10/Bingo-de-emociones.pdf

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldo Teórico y enlace
			Tarjetas de bingo y tarjetas de llamada imprimibles	Emocionado		
Libro mi primera caja de emociones	Los niños y las niñas, por su propia curiosidad, desarrollarán la capacidad de identificar, conocer y poner nombre a las emociones.	A partir de 5 años	14 fichas Tablero Libro(16 páginas)	Aprender a través del juego sobre las emociones	Principios del método Montessori La caja contiene verdaderas y participativas actividades con las que podrán desarrollar la capacidad de identificar, conocer y poner nombre a sus emociones, sin intervención de los adultos.	Recuperado de: https://www.crianzaentreletras.com/montessori-mi-primera- caja-de-emociones/
Monster Kit	Nos permite explorar el mundo de los monstruos que, como las personas, también tienen emociones.	3 años en adelante	Dados Tarjetas con monstruos. Emociones	Trabaja la atención, coordinación óculo-manual, visopercepción, psicomotricidad fina, memoria, lenguaje, velocidad de procesamiento, toma de decisiones, etc.	Tarjetas de colores y diferentes monstruos.	https://bebeamordor.com/juegos-mesa-inteligencia-emocional/#IKO NIKUS

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldo Teórico y enlace
Dominó didáctico: Emociones jumbo	Este Dominó de Emociones es ideal para niños de infantil y niños con dificultades emocionales o TEA, y facilitar el impórtate desarrollo de las habilidades socioemocionales de nuestros pequeños	Edad mínima 5 años	Fichas	El juego consiste en buscar diferentes fotografías que representen expresiones emocionales y con ellas elaborar un domino de las emociones. Tendrán que reconocer y encontrar las diferentes expresiones emocionales.	28 piezas de Dominó en mdf barnizado con medidas 14.5x7.5 cm para facilitar el juego en niños a partir de los 5 años. - Tina de plástico el color de esta pueda variar: roja, blanca, azul, verde, amarilla o naranja.	No encontrada
Roll Play	& Actuar según las cartas con cada emoción	2 años en adelante	Un dado de peluche gigante de colores y 48 cartas grandes, 8 por cada color del dado componen el juego.	Se trabaja en la atención, inteligencia emocional, aceptación de normas, respetar turnos, visopercepción, coordinación óculo-manual,	Cada color es una categoría de acciones y, en concreto, el color amarillo, son emociones. Así, cada carta invita a la personita que juega a poner "cara de" (enfado, alegría, miedo, sorpresa, etcétera).	https://bebeamordor.com/primeros-juegos-de-mesa-roll-play-un-juego-educativo-desde-los-18-meses/

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldos Teórico y enlace
Ikonikus	Identificación de emociones.	7 años en adelante	120 cartas Cubo con símbolos	Trabaja el lenguaje, inteligencia emocional, toma de decisiones, escucha activa, empatía, visopercepción, tolerancia a la frustración.	<i>sentiría si... me despierto tarde y pierdo el vuelo a las Bahamas?"</i> (por ejemplo) y el resto deben usar una carta de su mano para que la otra persona intente identificarse con ella y la seleccione, ya que eso le daría puntos. Quien llegue antes a 3 puntos, gana la partida.	https://bebeamordor.com/juegos-mesa-inteligencia-emocional/#IKONIKUS
Emo Park	Su objetivo es trabajar la observación y representación de las emociones con niños y niñas.	5-8 años	Cuenta con 40 cartas o tarjetas que tienen el detalle de alguna de las escenas que aparecen en el tablero. Emo-Marioetas de fieltro.	El objetivo de los/as jugadores/as es localizar lo más rápidamente posible en el tablero el personaje que está representando o el jugador activo con la emo-marioneta.	El juego es un tablero ilustrado con diferentes escenas en las que intervienen varios personajes representando distintos estados emocionales.	No encontrada

Nombre del Juego	Objetivo	Edad de los Jugadores	Componentes del juego	Beneficios que fomenta	Explicación del diseño	Respaldos Teóricos y enlace
				El juego termina cuando, o bien cada jugador/a ha representado 4 tarjetas, o bien cuando se hayan jugado y acertado todas las tarjetas (lo que ocurra antes). La persona que tenga más tarjetas	Tiene 3 emo-marionetas de fieltro a 2 caras que representan 6 emociones con distintos colores: alegría (amarillo), calma (verde), miedo (azul oscuro), enfado (rojo), sorpresa (naranja) y tristeza (azul claro). Hay personas amarillas enfadadas, moradas alegres, azules en calma.	

Nota. Elaboración propia adaptada de la web.

Para obtener más información y consultar otros juegos de mesa para abordar habilidades sociales y emociones, podemos consultar la Librería Olejnik en el siguiente link:
<https://www.libreriaolejnik.com/buscar.php?TITU=&AUT=Equipo%20Didactos&EXAC=1&image.x=0&image.y=0>

En el siguiente apartado de la tesis se desarrolla la propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

3.5 Planteamiento del problema

Hay más de 2.200 millones de niños en el mundo que constituyen aproximadamente el 28% de la población mundial. Las personas de entre 10 y 19 años constituyen el 16% de la población mundial (UNICEF, 2019). En distintas partes del mundo, los niños representan cerca del 40% de la población total. En México residen 38.3 millones de niños que representan 30.1% de la población total: 11.4 millones tiene cinco años o menos y 13.2 millones están en edad escolar de 6 a 11 años (Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo [ENOE], 2019). En este sentido, aproximadamente entre el 10% y el 20% de los niños y adolescentes se ven afectados por problemas de salud mental en todo el mundo (OMS, 2017). Uno de los aspectos psicológicos que permean entre los niños son: la ansiedad y la depresión; estos a su vez conllevan a problemas de conducta, bajo desempeño en la escuela y mayores conductas de riesgo como el consumo de drogas, tabaco y alcohol; y en un caso grave dirigen al suicidio. A partir de estos temas, se encontraron consecuencias negativas como alteraciones psicológicas. Sin embargo, y a pesar de las diversas investigaciones en emociones con niños, no hay trabajos que aborden la multidimensionalidad que implica la expresión, el reconocimiento y la regulación de una emoción. Además no se han registrado pruebas que evalúen en su complejidad la emoción ni valoraciones previas al diagnóstico para explorar de manera general al niño.

Una revisión sistemática de acuerdo con Basu y Banerjee (2020). de la literatura identificó los cinco temas principales para identificar el malestar emocional del niño: el entorno físico, entorno familiar, entorno social, entorno socioeconómico y entorno digital. El entorno físico se refiere a los efectos de las condiciones de vida. Dentro del entorno familiar los aspectos que se encontraron fueron el ejercer la paternidad, estructura familiar y el entorno (abuso). El entorno social se ve dañado por el acoso o intimidación; el entorno socioeconómico incluye la pobreza y las condiciones sociopolíticas. A través de las actividades rectoras como el juego y la exploración del medio se pueden introducir

fundamentos ambientales de cuidado y mantenimiento que puedan ser accesibles a los niños y apropiarse de ello.

Por tal motivo es necesario que las nuevas investigaciones para explorar el entorno de los niños y se puedan prevenir futuros problemas. Existen algunas limitaciones en estos tipos de mediación, porque anteriormente las evaluaciones en psicología no se hacen sobre constructos directos. Sin embargo, la evaluación infantil es una rama de la psicología que se ha desarrollado como consecuencia a las demandas y la necesidad de resolver problemas con el comportamiento y aspectos psicológicos de la niñez (Fernández, 2004). Es de suma importancia encontrar técnicas dónde el niño se sienta cómodo y pueda expresarse libremente sin factores que influyan para explorar su estado emocional y otros aspectos de su vida (González, 2007). Bajo esta perspectiva, se debería tener en cuenta un abordaje que unifique tanto el marco teórico para construir un juego así cómo también una metodología de diseño funcional, estético y editorial que nos permita diseñar un juego (Tortello & Becerra, 2017).

Método

Justificación

En la práctica de la psicología clínica y educativa, el juego se ha utilizado como un excelente recurso para analizar aspectos el desarrollo infantil, sus inquietudes, preocupaciones y necesidades, por lo que su uso terapéutico ha sido viable desde que Melanie Klein lo propuso en su modelo que llamó técnica del juego psicoanalítico o análisis del juego. Desde entonces, el juego se ha incorporado como un recurso mediador entre el niño y el terapeuta (Klein, 1969).

Los datos documentados del tipo de juego que se usa para la intervención psicológica, se pueden encontrar en el Manual de terapia de juego de los autores O'Connor et al. (2017) y aunque en la web existen un número de juegos de mesa, en la mayoría de ellos, se desconoce el proceso bajo el cual fueron diseñados, y la disciplina que lo ha abordado es la ingeniería industrial.

Los juegos de mesa son uno de los muchos materiales que se pueden utilizar en la terapia de juego y aunque aún hace falta realizar más investigaciones sobre su uso como lo indica la autora Stone como se citó en O'Connor et al. (2017) refiere su utilidad en un ambiente terapéutico estructurado en lo que denominó "Terapia de juego con juegos de mesa" (TJJT). Acorde con esta autora el uso de estos materiales, tiene los siguientes beneficios:

1. Hay juegos que requieren dos o más jugadores que interactúan entre sí. Lo que implica un contacto visual, prestar atención a las señales verbales y no verbales, la camaradería y las risas, reprender y bromear.
2. Al requerir cierto nivel de organización, turnos, paciencia, reglas y la manera de ganar o perder, así como los conceptos de justicia, por naturaleza también incluyen algunos componente educativos básicos como el contar, leer y, el reconocimiento de números y letras.
3. Esto brinda al terapeuta la posibilidad de participar en todas las áreas mencionadas y evaluar aspectos como: "nivel de dominio de habilidades, tolerancia a la frustración, habilidades de afrontamiento, capacidades estratégicas, una estimación aproximada al CI, capacidad de interacción social, competitividad, respeto por las reglas" (p. 266).

4. El juego de mesa también se ajusta al lenguaje de los niños, por lo que se debe utilizar el lenguaje que los niños hablan a través del juego y tener un marco de referencia que permita darle sentido y valor al juego.
5. En particular a partir de los cinco años y hasta la pubertad, los niños se sienten atraídos por los juegos de mesa, dado que es el período de desarrollo en la que buscan estructura, competencia, conexión, diversión y emoción.
6. Además, estos juegos incluyen la comunicación verbal y no verbal, respeto mutuo, aprender a compartir, paciencia, tomar turnos y divertirse en conexión con otros.

Sin embargo, el uso de una metodología para el diseño de estos juegos de mesa, es poco conocido en el campo de la psicología, lo es más bien desde la perspectiva del diseño industrial y editorial, los cuales a su vez, se enfocan más en los aspectos de diseño de juegos de mesa dirigido a un mercado potencialmente rentable y no en los aspectos de índole psicológico.

Los juegos en la etapa infantil son buenas estrategias para que los niños socialicen y trabajen en su autoestima. Además, les ayuda desarrollarse de manera libre y satisfactoria. Los juegos poseen una fuerza cognitiva de los juegos tradicionales de mesa y reside en que la acción de jugar puede ser bien ajustada a la actividad cognitiva y lógica de los individuos (Martín, 2019).

Disponer de juegos tradicionales de mesa y de modernos juegos lógicos, además de espacios con condiciones benéficas para que los niños accedan a jugar con materiales lúdicos es dar apertura al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego dan como resultado desarrollar habilidades para la realización de otras tareas, por ejemplo, las tareas académicas. Estos pueden ser una buena herramienta dentro del ámbito educativo debido a las habilidades que se utilizan y que son necesarias para hacer un ejercicio mental. Las habilidades más importantes que se estimulan en los juegos están entre las más relevantes: el aspecto académico y habilidades interpersonales. Sin embargo, existe poca información de los juegos de mesa de carácter psicológico por lo que se invita a crear nuevas estrategias previo a la evaluación y diagnóstico psicológico.

Además de entender la parte psicológica y científica, los juegos de mesa, requieren de la participación de dos o más jugadores utilizando dados, tableros, cartas y otros elementos sencillos. En particular las características principales son que hacen uso de estrategia para conseguir objetivos a partir de acciones, esto permite en el caso del diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico las acciones de cada juego puedan se puedan plantear acorde a las situaciones específicas por las que se acude a terapia, por lo que es importante dar lugar a la metodología del diseño de juegos de mesa con fines. El diseño para uso clínico psicológico incluye no sólo la parte de una metodología con evidencia científica sino también un diseño que permite interactuar de manera segura y agradable a los niños con el objeto. Es por eso que es importante conjugar estas dos metodologías para diseñar producto más eficiente y completo con el fin de realizar una aportación importante a la recolección del infante durante una previa interacción terapeuta-paciente.

Dentro de la metodología encontraremos los siguientes elementos: el desarrollo de la idea inicial, el prototipado y testeo, la redacción de reglas del juego y el prototipo final. Asimismo, el diseño gráfico, tipografía, espaciado, símbolos y coherencia estética y de color. Una vez terminado el producto se le da una difusión y presentación en dónde entra la parte editorial. Es así, cómo además de obtener un instrumento de uso clínico psicológico, se combina a través del juego y del diseño para crear un producto final (Herráez, 2019).

Pregunta de investigación

¿Cuál será la validez de la metodología para el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?

Objetivo General

Validar por jueces expertos una propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa para de uso clínico psicológico basado en evidencia científica.

Objetivos específicos

- Desarrollar una propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa para de uso clínico psicológico basado en evidencia científica.
- Validar por jueces expertos el manual de diseño de juegos de mesa para el uso clínico psicológico.
- Aplicar mediante un pilotaje la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico y conocer el resultado de su aplicación, con la finalidad de analizar de forma cualitativa su viabilidad.

Tipo de Estudio

Estudio metodológico, que consiste en presentar nuevas metodologías para el correcto tratamiento de cualquier temática relativa a los tres pilares básicos de la investigación empírica: diseño, medición, estudios de simulación y de revisión de los procedimientos metodológicos en uso.

Diseño de investigación

No experimental transversal

Participantes

- 10 jueces expertos en psicología, preferentemente con grado de doctor de diferentes instituciones o asociaciones.
- 3 estudiantes de la licenciatura en psicología.

Tipo de muestreo

Los jueces expertos y los estudiantes serán seleccionados de manera no probabilística, intencional por conveniencia.

Criterios de inclusión para jueces expertos

- Tener un grado de estudios de licenciatura, maestría o doctorado.
- Experiencia en psicometría.

- Desempeñarse en actividades profesionales relacionadas con el diagnóstico psicológico e intervención en niños.
- Experiencia en Terapia de juego por lo menos de 1 año.
- Contar con acceso a internet y una cuenta de correo electrónico para la recepción del cuestionario y el envío de las valoraciones.

Criterios de exclusión para jueces expertos

- No contar con Cédula Profesional vigente que permite el ejercicio profesional en el área de Psicología.
- Tener más de un año sin ejercer actividades profesionales relacionadas con el diagnóstico en menores.
- Limitaciones sensoriales que imposibiliten el uso de dispositivos digitales (computadora, móvil, tableta, etc.).

Criterios de eliminación para jueces expertos

- No concluir el proceso de validación una vez que aceptaron participar.

Criterios de inclusión para alumnos

- Tener un grado de estudios de licenciatura
- Conocimiento sobre psicometría
- Haber utilizado la metodología diseñada para los juegos de mesa de uso clínico psicológico
- Haber diseñado un juego de mesa de uso clínico.

Criterios de exclusión para alumnos

- Que no hayan concluido el diseño de un juego de mesa.

Instrumentos

Dos cuestionarios elaborados para los fines de la investigación con el cual se evaluaron cuatro indicadores: la relevancia, pertinencia, adecuación y utilidad del juego. Se elaboró dos formularios de Google Forms uno para los jueces expertos y otro para los alumnos que hicieron uso de la metodología.

En el formulario de los jueces expertos (Ver anexo 1) consta de dos apartados: 1) Datos profesiográficos de los jueces conformado por 13 preguntas con opciones de elección de respuesta y respuestas abiertas. El segundo apartado consta de los indicadores de relevancia, pertinencia, adecuación y utilidad. El indicador de a) relevancia con 3 preguntas de respuesta abierta; b) La categoría de pertinencia con 2 preguntas opción múltiple con cuatro opciones de respuesta: Totalmente de acuerdo (4), De acuerdo (3), En desacuerdo (2) y Totalmente en desacuerdo (1) y 2 preguntas de respuesta abierta, seguidas de

c) la categoría de adecuación con 6 preguntas de opción múltiple con las cuatro opciones de respuesta anteriormente mencionadas y 1 pregunta de respuesta abierta, d) la categoría de utilidad con 3 preguntas de opción múltiple y 3 preguntas de respuesta abierta (ver Tabla 11).

En el cuestionario dirigido a los alumnos (Ver anexo 2) que hicieron uso de la metodología estuvo conformado de dos apartados: 1) Datos profesiográficos de los alumnos conformado por 11 preguntas abiertas y datos personales, 2) Los indicadores de relevancia, pertinencia, adecuación y utilidad. La categoría de a) relevancia con 3 preguntas de respuesta abierta. La categoría de b) pertinencia con 4 preguntas de opción múltiple con cuatro opciones de respuesta: Totalmente de acuerdo (4), De acuerdo (3), En desacuerdo (2) y Totalmente en desacuerdo (1), seguidas de c) la categoría de adecuación con 7 preguntas de opción múltiple con las cuatro opciones de respuesta anteriormente mencionadas, d) la categoría de utilidad con 3 preguntas de opción múltiple y una última categoría de experiencia con preguntas de respuesta abierta cualitativa en el uso de la metodología y manual, quedando de la siguiente manera (ver Tabla 11):

Tabla 11

Cuestionario diseñado para la validación de jueces expertos

Datos Generales

Nombre completo

Institución Educativa

Grado Académico

Experiencia como terapeuta

Edad

Sexo

Preguntas generales

*¿Conoce usted una metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico?
Indicar la metodología*

¿Ha utilizado usted un juego de mesa para su práctica terapéutica?

¿Qué tipo de juegos ha utilizado para la práctica clínica psicológica?

¿Para qué los ha utilizado?

¿En qué le han servido?

¿Usted ha diseñado algún juego de mesa para su práctica clínica psicológica? ¿Cuál?

Una vez que ha revisado este manual ¿considera que es necesario agregar algún contenido en las fases? Por favor agréguela e indique la fase en la que se debe incluir

Tabla 11*Cuestionario diseñado para la validación de jueces expertos (continuación)*

Categoría	Indicador	Tipo de pregunta	
Relevancia Si es esencial realizarlo	1. <i>¿Cuál considera que sería la importancia de este manual?</i>	Cualitativa	de opinión
	2. <i>¿Cuál considera que sería la importancia de esta metodología?</i>	Cualitativa	de opinión
	3. <i>¿Cuál es la importancia que tiene la validación de jueces expertos del contenido y diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?</i>	Cualitativa	de opinión
Pertinencia Es algo que viene a propósito, que es relevante, apropiado o congruente con aquello que se espera.	4. <i>¿El contenido del manual es acorde con el objetivo para el cual fue elaborado?</i>	Opción	de respuesta
	5. <i>¿Considera que es necesario este manual para presentar la metodología propuesta para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico?, ¿por qué?</i>	Opción múltiple	
	6. <i>¿Considera usted que es necesario desarrollar una metodología para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico?, ¿por qué?</i>	Opción múltiple	
	7. <i>¿Considera que el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico debe ser validado por jueces expertos?</i>	Opción múltiple	

Tabla 11*Cuestionario diseñado para la validación de jueces expertos (continuación)*

Categoría	Indicador	Tipo de pregunta
Adecuación Es apropiado para determinado fin, uso o acción.	<i>8. ¿Las recomendaciones y evidencias son apropiadas a la fase que se indica dentro del proceso del diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?</i>	Opción múltiple
	<i>9. ¿El contenido de cada fase es claro para comprender a que se refiere ésta?</i>	Opción múltiple
	<i>10. ¿Las fases propuestas para el desarrollo del diseño del juego de mesa son las necesarias?</i>	Opción múltiple
	<i>11. ¿El modelo de la guía clínica, fue el apropiada para presentar el contenido de la metodología en un manual?</i>	Opción múltiple
	<i>12. ¿Considera que este manual es adecuado para presentar la metodología para el diseño de un juego de mesa de uso psicológico?</i>	Opción múltiple
	<i>13. ¿El número de fases propuestos es suficiente para comprender la metodología a seguir en el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?</i>	Opción múltiple
	<i>14. ¿Los elementos considerados en todo el proceso para el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico son suficientes? En caso de no ser así, indicar qué elemento incluiría</i>	Opción múltiple

Tabla 11

Cuestionario diseñado para la validación de jueces expertos (continuación)

Categoría	Indicador	Tipo de pregunta
Utilidad El juego sirve para el fin que te fue creado y tiene como beneficio la expresión, identificación, comprensión y/o regulación de la emoción. El juego provee de información que puedes ser considerada para su evaluación o intervención psicológica.	<i>15. ¿La metodología presentada puede ser útil a los psicólogos?</i>	Opción múltiple
	<i>16. ¿Este manual puede ser útil para comprender la metodología a seguir para el diseño de un juego de uso clínico psicológico?</i>	Opción múltiple
	<i>17. ¿El uso de los diagramas de flujo es útil para comprender la metodología para el diseño de un manual de uso clínico psicológico?</i>	Opción múltiple

Tabla 12

Cuestionario para los alumnos que hicieron uso de la metodología

Datos Generales

Nombre completo

Edad

Sexo

Institución Educativa

Grado Académico

Nombre del juego que diseñó

Objetivo del juego

Población a la que está dirigido

Preguntas generales

¿Antes de conocer la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico, conocía usted otra metodología? Indicar la metodología

¿Usted ha diseñado algún otro juego de mesa para su práctica como psicóloga/o? ¿Cuál?

¿En el diseño de ese otro juego de mesa, ha seguido la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico que aprendió con la Dra. Ortega? Por qué

Tabla 12

*Cuestionario para los alumnos que hicieron uso de la metodología
(continuación)*

Categoría	Indicador	Tipo de pregunta	
Relevancia Si es esencial realizarlo	1. <i>¿Cuál considera que sería la importancia de este manual?</i>	Cualitativa opinión	de
	2. <i>¿Cuál considera que sería la importancia de esta metodología?</i>	Cualitativa opinión	de
	3. <i>¿Cuál es la importancia que tiene la validación de jueces expertos del contenido y diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?</i>	Cualitativa opinión	de
Pertinencia Es algo que viene a propósito, que es relevante, apropiado o congruente con aquello que se espera.	4. <i>¿El contenido del manual es acorde con el objetivo para el cual fue elaborado?</i>	Opción respuesta	de
	5. <i>¿Considera que es necesario este manual para presentar la metodología propuesta para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico?, ¿por qué?</i>	Opción múltiple	
	6. <i>¿Considera usted que es necesario desarrollar una metodología para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico?, ¿por qué?</i>	Opción múltiple	
	7. <i>¿Considera que el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico debe ser validado por jueces expertos?</i>	Opción múltiple	

Tabla 12

*Cuestionario para los alumnos que hicieron uso de la metodología
(continuación)*

Categoría	Indicador	Tipo de pregunta
Adecuación Es apropiado para determinado fin, uso o acción.	<i>8. ¿Las recomendaciones y evidencias son apropiadas a la fase que se indica dentro del proceso del diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?</i>	Opción múltiple
	<i>9. ¿El contenido de cada fase es claro para comprender a que se refiere ésta?</i>	Opción múltiple
	<i>10. ¿Las fases propuestas para el desarrollo del diseño del juego de mesa son las necesarias?</i>	Opción múltiple
	<i>11. ¿El modelo de la guía clínica, fue el apropiada para presentar el contenido de la metodología en un manual?</i>	Opción múltiple
	<i>12. ¿Considera que este manual es adecuado para presentar la metodología para el diseño de un juego de mesa de uso psicológico?</i>	Opción múltiple
	<i>13. ¿El número de fases propuestos es suficiente para comprender la metodología a seguir en el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?</i>	Opción múltiple
	<i>14. ¿Los elementos considerados en todo el proceso para el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico son suficientes? En caso de no ser así, indicar qué elemento incluiría</i>	Opción múltiple

Tabla 12*Cuestionario para alumnos que hicieron uso de la metodología (continuación)*

Categoría	Indicador	Tipo de pregunta
Utilidad El juego sirve para el fin que te fue creado y tiene como beneficio la expresión, identificación, comprensión y/o regulación de la emoción. El juego provee de información que puedes ser considerada para su evaluación o intervención psicológica.	15. <i>¿La metodología presentada puede ser útil a los psicólogos?</i>	Opción múltiple
	16. <i>¿Este manual puede ser útil para comprender la metodología a seguir para el diseño de un juego de uso clínico psicológico?</i>	Opción múltiple
	17. <i>¿El uso de los diagramas de flujo es útil para comprender la metodología para el diseño de un manual de uso clínico psicológico?</i>	Opción múltiple
Experiencia	18. <i>Describe su experiencia del uso de la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico, en el diseño de su propio juego</i>	Cualitativa de opinión

Procedimiento General

El estudio consta de tres fases: la fase 1 se desarrolló el Manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico. La fase 2, se enfocó en la validación de la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico presentada en un manual, la cual se desarrolló de la siguiente manera: primero se identificó a los posibles expertos a invitar con base en su trayectoria profesional, posteriormente se les contactó por medio de correo electrónico y se les hizo una invitación a participar como jueces expertos en la validación de la metodología para diseñar juegos de mesa de uso clínico psicológico propuesta en el manual. Una vez que aceptaron participar, se les sugirió unas fechas para reunirse con la responsable de esta investigación, para presentarles en una sesión virtual, el manual con la metodología propuesta y de esta forma, explicar su contenido y aclarar las dudas previo a contestar el cuestionario para su validación. Al término de dicha sesión, se les solicitó revisar con detalle el manual para poder validarlo, dando respuesta al cuestionario que se les compartió en un formulario de google, teniendo como plazo para su envío un lapso de 3 días.

La fase 3 fue la aplicación y evaluación del uso de la metodología propuesta en el manual, por parte de tres estudiantes de la licenciatura en psicología que como parte de sus prácticas profesionales y servicio social, diseñaron dos juegos de mesa. En esta fase, los estudiantes siguieron los pasos del proceso. Una de ellas se quedó en la fase de validación por jueces y los otros dos estudiantes, avanzaron a la aplicación del juego, quedando pendiente la última fase propuesta en la metodología que corresponde a la edición editorial del juego. A estos tres estudiantes se les pidió que contestaran el mismo cuestionario que respondieron los jueces expertos, para después analizar sus respuestas en términos de relevancia, pertinencia, coherencia, adecuación, utilidad y experiencia.

Análisis estadístico de los datos

Los datos fueron analizados mediante la estadística descriptiva de distribución de frecuencias y para la validación por jueces también se calculó el índice de concordancia entre jueces con la V de Aiken.

Consideraciones éticas

La presente investigación se realizará siguiendo lo establecido en la Declaración de Helsinki, el “Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la Salud” y en el código ético del psicólogo respecto de la investigación con niños, el artículo 17 donde se menciona que “Se considera como riesgo de la investigación a la probabilidad de que el sujeto de investigación sufra algún daño como consecuencia inmediata o tardía del estudio”.

Se incluyó un consentimiento informado en el que se describe el objetivo e información general sobre el estudio, así como una declaratoria de que su participación es voluntaria y sobre el manejo confidencial, privacidad y protección de los datos personales recopilados (edad, sexo, formación académica, etc.). Se dialogó con los miembros de comité para validar el juego.

Con base a los lineamientos del reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la Salud (2018) , dentro de su apartado titulado “De los aspectos éticos de la investigación con seres humanos” se aplicaron los correspondientes artículos-fracciones procedentes del primer capítulo:

Artículo 13.- En toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y bienestar.

Artículo 14.- La Investigación que se realice en seres humanos deberá desarrollarse conforme a las siguientes bases:

Fracción V.- Contará con el consentimiento informado y por escrito del sujeto de investigación, identificándolo sólo cuando los resultados lo requieran y éste lo autorice.

Artículo 17.- Se considera como riesgo de la investigación a la probabilidad de que el sujeto de investigación sufra algún daño como consecuencia inmediata o tardía del estudio. Ubicando a la presente investigación en la siguiente categoría:

Fracción I.- Investigación sin riesgo: Son estudios que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquéllos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada en las variables fisiológicas, psicológicas y sociales de los individuos que participen en el estudio, entre los que se consideran: cuestionarios, entrevistas, revisión de expedientes clínicos y otros, en los que no se le identifique ni se traten aspectos sensitivos de su conducta.

Artículo 20.- Se entiende por consentimiento informado el acuerdo por escrito mediante el cual el sujeto de investigación o, en su caso, su representante legal autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos y riesgos a los que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna.

Artículo 21.- Para que el consentimiento informado se considere existente, el sujeto de investigación o, en su caso, su representante legal deberá recibir una explicación clara y completa, de tal forma que pueda comprenderla.

De acuerdo al señalado anteriormente, se contó con el consentimiento de las autoridades institucionales, donde previamente se dio a conocer el proyecto. Asimismo, los alumnos participarán voluntariamente.

Resultados

Los resultados de este estudio se reportan tanto cualitativa como cuantitativamente, acorde con la información recabada en los cuestionarios aplicados a los jueces expertos y a los estudiantes quienes aplicaron la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

En un primer momento se describen los resultados profesiográficos de los jueces que participaron en la validación de la metodología. En segundo lugar se reportan los resultados cualitativos del conocimiento que los jueces expertos tienen en el diseño de juegos de mesa y en el uso de una metodología para su diseño. Posteriormente se encuentran los resultados cuantitativos de la V de Aiken y cualitativos de la categoría relevancias y adecuación que se consideraron en las preguntas cognitivas, por último se reportan los resultados de acuerdo entre los estudiantes que hicieron uso de la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

Resultados profesiográficos de los jueces expertos

En el estudio participaron resultados de 13 jueces expertos para la validación del manual del diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico, con experiencia en maestría y doctorado en Psicología (Ver Tabla 13).

Tabla 13

Grado académico

Grado Académico	f (%)
Doctorado	8 (61.5)
Maestría	5 (38.5)

La mayoría de los jueces expertos cuenta con nivel académico de doctorado y maestría. En cuanto al tiempo de trabajo en el área clínica, la mayoría mencionó tener experiencia en la parte de intervención, evaluación o investigación, el rango mínimo fue de 5 años interviniendo con un promedio de 10 años de experiencia.

Resultados cualitativos sobre el uso de juegos de mesa y uso de una metodología para su diseño por parte de los jueces expertos

En información general, el 53.9% (f7) mencionó el haber utilizado un juego de mesa en su práctica clínica. El 46.1% (f6) refirió el no haber utilizado un juego de mesa.

En la Tabla 14 se muestran las respuestas de los jueces a las preguntas que se hicieron para obtener información general sobre el uso de juegos de mesa en su práctica clínica, si han diseñado un juego de mesa y si han utilizado una metodología en su diseño.

Tabla 14

Resultados sobre información general del uso de juegos de mesa y de una metodología en su diseño

Categoría	Cita de ejemplo
Información general	
¿Para qué ha utilizado los juegos de mesa?	<p><i>“Para establecer contacto inicial, identificar pautas de comportamiento (seguimiento de reglas, tolerancia, contacto social, entre otros)”. (Juez7)</i></p> <p><i>“Para el autoconocimiento de las emociones que surgen frente a determinados eventos y situaciones. Como poderse regular emocionalmente”. (Juez13)</i></p>
¿En qué le han servido?	<p><i>“Para fortalecer las metas terapéuticas” (Juez 2)</i></p> <p><i>“Es una forma de adaptar mi comunicación al desarrollo cognoscitivo del infante (cuando lo es), favorecer que se sienta en confianza con su terapeuta, buscar generalizar el control de impulsos que se da en el contexto clínico a otros contextos”. (Juez9)</i></p>
¿Usted ha diseñado un juego de mesa para su práctica psicológica? ¿Cuál?	<p><i>“No como tal, más bien durante el proceso utilizo diferentes juegos y se va improvisando”.(Juez 12)</i></p> <p><i>Nota. Todos los jueces indicaron no haber diseñado un juego de mesa</i></p>

Categoría	Cita de ejemplo
Información general	
Si ha diseñado un juego de mesa, qué metodología ha seguido. Describa por favor.	<p>Lo que ha utilizado es una lotería de emociones</p> <p><i>“Evaluar el repertorio verbal del infante en relación de las emociones básicas, es decir si este discrimina cuáles son las emociones básicas, si es que no, se procede a imprimir emoticonos acerca de estas, se construye la lotería y sus respectivas tarjetas, cuando el terapeuta anuncia la emoción y muestra la imagen, el menor debe colocar algún objeto en la emoción e imagen correcta, el hacerlo correctamente el terapeuta puede presentar un reforzados social “muy bien”, “Chocalas”, si la respuesta no es adecuada al terapeuta no emite el reforzador pero señala la respuesta correcta para incidir en que el infante cambie la opción”. (Juez11)</i></p> <p>Nota. La mayoría de los jueces con excepción del juez 11, señalaron no conocer una metodología para el diseño de juegos de mesa.</p>
¿Considera que es necesario este manual para presentar la metodología propuesta para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico?, ¿por qué?	<p><i>“Sí, permitirá a otros profesionistas conocer una metodología, sin embargo, me genera confusión cuando en el objetivo se refiere a: “con evidencia científica”, ¿este objetivo significa que la metodología propuesta cuenta con evidencia científica?, es decir, “¿Ya fue investigada?”. (Juez11)</i></p> <p><i>“Así es, ya que actualmente existen algunos recursos, sin embargo, es importante actualizar y generar nuevos contenidos”. (Juez5)</i></p>

Categoría Información general	Cita de ejemplo
¿Considera usted que es necesario desarrollar una metodología para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico?, ¿por qué?	<p>“Si es necesario, ya que a través de este se llegará al diseño e implementación del campo específico de la psicología”. (Juez6)</p> <p>“Para construir evidencias científicas que fortalezcan el diseño y validación de estos. Es una actividad fundamental para generar reflexiones que contribuyen cambios de conducta”. (Juez11)</p>

Las respuestas a las preguntas para obtener información general muestran que los jueces desconocen una metodología para el diseño de juego de mesa de uso clínico psicológico.

Análisis cuantitativos de la validación de la metodología y del Manual por parte de los jueces expertos

En la literatura metodológica se han descrito algunos enfoques de análisis cuantitativos para la validez de contenido (algunos de ellos son, Anderson y Gerbing, 1991; Schriesheim, Powers, Scandura, Gardiner y Lankau, 1993; Sireci, 1998; Hinkin y Tracey, 1999), sin embargo, requieren de mayor trabajo metodológico para así, obtener resultados confiables en investigaciones aplicadas. Un método sencillo es el cálculo del coeficiente V de Aiken (Aiken, 1980; 1985), y se aplica en un método lógico de validez: la opinión de expertos sobre la validez de un material evaluativo. Este coeficiente cuantifica la validez de contenido del ítem respecto a un dominio de contenido en N jueces, tiene una magnitud que va desde 0.00 hasta 1.00; el valor 1.00 es la mayor magnitud posible que indica un perfecto acuerdo entre los jueces respecto a la mayor puntuación de validez de los contenidos evaluados. La interpretación del coeficiente usa la magnitud hallada y la determinación de la significancia estadística mediante las tablas de valores críticos que se pueden hallar en Aiken (1985).

El intervalo de confianza para la V de Aiken permite observar si la magnitud obtenida del coeficiente es superior establecida como normalmente aceptable para concluir sobre la validez de contenido de los ítems. Por ejemplo, si queremos probar si un coeficiente V es significativamente diferente del mínimo nivel de validez según los estándares de los expertos; este estándar puede estar en un nivel liberal (Cicchetti, 1994) de $V_0 = 0.50$, o en un nivel más conservador, como $V_0 = 0.70$ o más (Charter, 2003).

A continuación se muestran los resultados cuantitativos de la validación de jueces expertos en las categorías de pertinencia, adecuación y utilidad (Ver Tabla 15), dado que la categoría relevancia fue evaluada con preguntas cualitativas que se muestran en la Tabla 17 y en la Tabla 18, la respuesta a las preguntas cualitativas de la categoría pertinencia.

Tabla 15

Resultados cuantitativos de la validación del manual de los jueces expertos en las categorías de pertinencia, adecuación y utilidad

Pregunta	Criterio	Media	DS	V. de Aiken	Límite inferior	Límite Superior
P4, P7	Pertinencia	3.55	0.66	0.85	3.57114896	3.799531461
P8,9,10,11,12,13	Adecuación	3.68	0.47	0.89	-0.0476393	0.157647116
P15,16,17	Utilidad	3.77	0.42	0.92	-0.0372641	0.147272228

Nota. P=Pregunta

Como resultados generales se obtuvieron intervalos de confianza mayores a $V_0 = 0.70$ que es el estándar mínimo más exigente de acuerdo con Charter (2003), por lo que se considera que el índice de concordancia entre los jueces es alto.

En la categoría relevancia los jueces emitieron los siguientes comentarios (Ver Tabla 16).

Tabla 16*Resultados cualitativos de la categoría relevancia*

Categoría Relevancia	Cita de ejemplo
1. ¿Cuál considera que sería la importancia de este manual?	<p><i>“El manual constituye una guía eficiente para psicólogos que integran el juego en su práctica.” (Juez6)</i></p> <p><i>“Ayudará a establecer una pauta a los psicólogos que deseen elaborar juegos de mesa de uso clínico”. (Juez9)</i></p>
2. ¿Cuál considera que sería la importancia de esta metodología?	<p><i>“Constituye un aporte fundamental ya que se sustenta en evidencia científica y aporta un hallazgo clave para profesionales de la psicología que permite la interpretación y análisis de la inclusión del juego”. (Juez6)</i></p> <p><i>“Que está estructurado por el diagrama de flujo y así cualquier psicólogo lo podría aplicar en crear un juego que sea necesario en su ámbito”. (Juez7)</i></p>
3. ¿Cuál es la importancia que tiene la validación de jueces expertos del contenido y diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?	<p><i>“Permite garantizar la calidad y la validez de la investigación”. (Juez10)</i></p> <p><i>“Considerar diversas opiniones y puntos de vista desde la experiencia profesional, con la finalidad de afinar los aspectos que sean pertinentes para que el juego de mesa cumpla con el objetivo planteado”. (Juez9)</i></p>

Tabla 17

Resultados cualitativos de la categoría Pertinencia

Categoría Relevancia	Cita de ejemplo
5. ¿Considera que es necesario este manual para presentar la metodología propuesta para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico?, ¿por qué?	<i>“Si, permitirá a otros profesionistas conocer una metodología, sin embargo, me genera confusión cuando en el objetivo se refiere a: "con evidencia científica", ¿este objetivo significa que la metodología propuesta cuenta con evidencia?, es decir, ¿ya fue investigada?”. (Juez10)</i>
6. ¿Considera usted que es necesario desarrollar una metodología para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico?, ¿por qué?	<i>“Si, pues constituye cubrir un espacio de poca producción científica. Debe aumentarse la producción y comunidad científica”. (Juez11)</i>

Resultados del uso de la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico por alumnos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Resultados profesiográficos de los alumnos y datos sobre el diseño de su juego de mesa

En la Tabla 18 se presentan los resultados de 3 alumnos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo para la validación del uso de la metodología y del manual en el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

Tabla 18

Grado académico

Grado Académico	f (%)
Licenciatura	3 (100)

La mayoría de los alumnos cuenta con nivel académico de licenciatura. En cuanto al tiempo de trabajo en el área clínica, todos los alumnos diseñaron un juego de mesa; 3(66.7%) fueron alumnas y 1(33.3%) fue un alumno que participaron en la validación del manual de edades de 23, 28 y 24 años. Todos originarios del estado de Hidalgo. En la Tabla 19, se muestra la información sobre los juegos diseñados por los alumnos.

Tabla 19

Juegos diseñados por los alumnos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Nombre del Juego	Objetivo del juego	A quién va dirigido
Dominando el miedo	<i>“Lograr la apertura emocional, atención emocional y etiquetado del miedo en personas adultas por medio de la exposición a situaciones que comúnmente generan dicha emoción, para así expresarlo; así como dotar a las y los participantes con posibles estrategias a utilizar”.</i> (Juez1 y 2)	Adulthood temprana
Estoy triste, ahora cómo lo enfrento	<i>“Qué los adolescentes varones aprendan a expresarla tristeza”.</i> (Juez3)	Adolescentes varones

Tabla 20

Información acerca de la metodología en el diseño del juego

Preguntas	Cita de ejemplo
¿Antes de conocer la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico, conocía usted otra metodología? Indicar la metodología	“No”. (Juez1y2)
¿Usted a diseñado algún otro juego de mesa para su práctica psicológica? ¿Cuál?	“No”. (juez3) “No”. (Juez1y2)
¿En el diseño de ese otro juego de mesa, a seguido la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico que aprendió con la Dra. Ortega? ¿Por qué?	“No aplica”. (Juez1y2)

Análisis cuantitativos de la validación por parte de los alumnos que hicieron uso de la metodología

En la Tabla 21 se muestran los resultados de las categorías, pertinencia, adecuación y utilidad por parte de los alumnos que diseñaron juegos de mesa de uso clínico psicológico con el uso de la metodología y del manual, para posteriormente presentar los resultados de las categorías relevancia y experiencia que son cualitativos.

Tabla 21

Análisis cuantitativos de las categorías pertinencia, adecuación y utilidad por parte de los alumnos

Pregunta	Criterio	Media	DS	V. de Aiken	Límite inferior	Límite Superior
P4, P7	Pertinencia	4.00	0.00	1.00	3.63	3.74
P8,9,10,11,12,13	Adecuación	3.95	0.21	0.98	-0.01	0.12
P15,16,17	Utilidad	3.89	0.30	0.96	-0.02	0.13

Nota. P=Pregunta

En la Tabla 22 se muestran los resultados cualitativos de la categoría relevancia y experiencia de los alumnos que diseñaron juegos de mesa de uso clínico psicológico con el uso de la metodología y del manual. En la Tabla 23, se reportan los resultados cualitativos respecto de la categoría Experiencia.

Tabla 22*Resultados cualitativos de la dimensión relevancia*

Categoría Relevancia	Cita de ejemplo
¿Cuál considera que sería la importancia de este manual?	<p><i>“Al diseñar un juego de mesa te estás enfocando en algo “innovador” lo cual es de utilidad tener esta herramienta que ayude a clarificar las ideas, las fases que menciona el manual son justamente lo que la mayoría de la gente piensa al querer realizar un juego de mesa, cómo empezar, cómo continuar y cómo finalizar en eso recae el buen funcionamiento de dicho material”. (Juez1)</i></p> <p><i>“Tener un referente claro sobre la metodología a seguir, no sólo en lo general sino con detalle en cada fase, así como ejemplos”. (Juez2)</i></p> <p><i>“Poder desarrollar de la mejor manera un juego de mesa para uso clínico psicológico, así como tener en claro los pasos a seguir para su elaboración”. (Juez3)</i></p>
¿Cuál considera que sería la importancia de esta metodología?	<p><i>“Validacion de jueces”. (Juez1)</i></p> <p><i>“Que exista un proceso que unifique la manera de conseguir realizar un juego de mesa para uso clínico y también facilite la realización de este”. (Juez2)</i></p>

Categoría Relevancia	Cita de ejemplo
¿Cuál considera que sería la importancia de esta metodología?	<i>“Es de ayuda para quien desea desarrollar un juego de mesa de esta índole, debido a que sirve como guía y se explica cada uno de los pasos a seguir”.</i> (Juez3)
¿Cuál es la importancia que tiene la validación de jueces expertos del contenido y diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico?	<p><i>“Los jueces avalan, orientan y rectifican la metodología, el diseño y la aplicación del juego lo cual es crucial para la publicación del mismo”.</i> (Juez1)</p> <p><i>“Es importante ya que se abre a la percepción, pero principalmente conocimiento que poseen distintos expertos, lo cual enriquece el contenido del juego porque cada uno puede aportar algo distinto al juego y por su puesto corregir errores.”</i> (Juez2)</p> <p><i>“Es muy importante ya que debido a que son expertos en el tema, tanto psicológico como de diseño, nos van orientando hacia qué mejoras se le pueden realizar al propio juego, tanto en contenido como en la apariencia del mismo”.</i> (Juez3)</p>

Tabla 23

Resultados cualitativos de la categoría experiencia por parte de los alumnos

Categoría Experiencia	Cita de ejemplo
Describe su experiencia	<p><i>“Me hubiera gustado mucho leer esto antes de empezar a diseñar mi juego, te ayuda a clarificar las ideas, me gusto mucho. Felicidades por este manual y mucho exito”. (Juez1)</i></p> <p><i>“Me resulto de gran ayuda dicha metodología ya que al no conocer alguna otra enfocada específicamente en el diseño de juegos de mesa para uso clínico psicológico, tenía muchas dudas en cuánto a que proceso seguir o por dónde empezar pero con ésta metodología me resulto más claro el como proceder, además de que se me hizo sencillo comprenderla y seguirla”. (Juez2)</i></p> <p><i>“Fue de gran utilidad, debido a que no tenía del todo claro el cómo iniciar, así como los pasos a seguir una vez elegido el tema a tratar del juego de mesa, en la fase de validación por jueces expertos ayudó a pulir todo el juego en general para que tuviera un mejor impacto en los jugadores, además de que fuera claro y estuviera bien conceptualizado, además que fuera agradable de ver”. (Juez3)</i></p>

Categoría Experiencia	Cita de ejemplo
Sugerencias y comentarios	<p><i>“En los diagramas de flujo de la fase 1 y 2, me resulta un tanto redundante regresar a iniciar el proceso en algunos puntos donde ya va avanzado el procedimiento, me parece que resultaría mejor identificar la razón por la cuál no se puede continuar y entonces de acuerdo a esto regresar a ese paso y no al inicio, ya que ahorraría tiempo y trabajo. El manual me parece necesario para presentar la metodología propuesta ya que facilita la comprensión de está y también resulta un gran apoyo al momento de la realización del juego de mesa. El diseño de la metodología me parece muy necesario ya que no hay otra enfocada precisamente a este ámbito que es el diseño de juegos de mesa para uso clínico psicológico y los juegos de mesa resultan de gran ayuda en el quehacer clínico, lo que hace necesaria su realización de una manera preestablecida”. (Juez2)</i></p> <p><i>“5. Sí, porque ayuda a seguir de la mejor forma la metodología que se debe seguir al realizar un juego de mesa de este tipo</i></p> <p><i>6. Es muy necesaria una metodología, ya que no se encuentra ninguna que pueda servir puntualmente para desarrollar juegos de mesa de uso psicológico, por lo que el seguir una metodología ayudará a tener un buen resultado al realizar un juego de mesa de esta índole, haciendo que este bien sustentado y sea realmente funcional. En las Fases I y II de la metodología, el diagrama muestra que en algún punto si no es afirmativa la respuesta se debe regresar al principio de dicha fase, esto no lo veo necesario, más bien tendría que revisarse en qué se está fallando para revisar ese punto en específico y no todo. La metodología realmente es muy buena y de gran ayuda para todo aquel que desee desarrollar un juego de mesa para uso clínico psicológico”. (Juez3)</i></p>

En el apartado de Anexos, en el Anexo 3 se encuentra el Manual para el Diseño de Juegos de Mesa de Uso Clínico Psicológico, que se generó como resultado de esta investigación.

Discusión

El presente estudio tuvo como objetivo diseñar y validar una propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico. El puntaje de acuerdo, obtenido en la V de Aiken, en cada una de las categorías, evidencian que la metodología es pertinente, adecuada, útil y relevante. Así mismo que el uso de la misma, es considerada por los estudiantes como una metodología viable y útil.

Los resultados de este estudio destacan la importancia de considerar el juicio de expertos como un recurso metodológico que permite profundizar en el tema, facilita la puesta en acción y es útil para “determinar el conocimiento sobre contenidos y temáticas difíciles, complejas y novedosas o poco estudiadas, y la posibilidad de obtener información pormenorizada sobre el tema sometido a estudio” como lo señalan Cabero y Llorente (2013, p. 14).

Si bien el juicio de expertos se ha utilizado principalmente en la validación de contenido de los ítems de los instrumentos de medición, basado en cuatro categorías (claridad, coherencia, relevancia y suficiencia) propuestas por Escobar-Pérez & Cuervo-Martínez (2008); para el caso de la validación del diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico no existen criterios de evaluación para ser considerados en la validación por jueces expertos que permita dar evidencia de este tipo de materiales que sean confiables y válidos, por lo que en este estudio se retomó los criterios sugeridos por Osuna (2000) para evaluar programas de intervención (relevancia, pertinencia, coherencia, utilidad y viabilidad), para ser contemplados y adaptados en la validación de la metodología propuesta para el diseño de un juego de mesa de uso psicológico clínico. Es importante mencionar, que si bien, se consideró como base los criterios propuestos por Osuna, para el caso de este estudio, los criterios de coherencia y viabilidad se contemplaron en las preguntas de pertinencia y utilidad. Por lo que este estudio no sólo aporta la validez de contenido la metodología, sino también los criterios para su evaluación.

Con respecto a la metodología propuesta, si bien el diseño de juegos de mesa como lo reportan Herráez (2019) y Palomar (2012) se ha sustentado en la metodología de diseño de objetos propuesta por Bruno Munari, ninguno de estos

estudios, consideró la definición del constructo a abordar en el juego, solo la temática, tampoco abordaron la validación de jueces expertos del contenido y diseño del juego como parte del proceso de elaboración y diseño, no incluyen el proceso editorial que se sugiere en la presente propuesta, aunque Palomar, si haga referencia a la producción editorial del juego como lo sugiere Antonio Catalán, quien también es contemplado en la presente propuesta. Siendo entonces ésta, una metodología dirigida específicamente al diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico para ser utilizada por los profesionales de la psicología bajo la estructura de una guía para su aplicación.

En la revisión de la literatura para identificar la metodología que se había utilizado para el diseño de juegos de mesa que están dirigidos a abordar aspectos psicológicos como las emociones, no reportan la metodología que utilizaron para su diseño, sólo la tesis escrita por Herráez es la que muestra los pasos que siguió para el diseño de juegos de mesa para abordar la expresión emocional. Motivo por el cual se consideró la necesidad de generar la propuesta de esta metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico. Palomar (2012) de hecho, refiere que no hay una metodología específica para crear un juego de mesa ya que “hay muchos diseñadores y tipos de juego, lo que hace que el planteamiento se pueda enfocar de muchas formas” (p. 67), pero si señala que existen unos pasos comunes que todo diseñador de juegos debe cumplir y resolver, que son: idea inicial, desarrollo de la idea inicial, el primer prototipo y el proceso de testeo, redactar las reglas de juego, prototipo final, difusión y presentación, así como la producción editorial y fabricación.

Por consiguiente este estudio abordó una revisión teórica sobre qué es el juego, las diferentes teorías desde las cuales se ha estudiado el juego para posteriormente comprender su uso clínico terapéutico en sus distintos recursos y abordajes, para posteriormente abordar los antecedentes de las metodologías que existen para el diseño de juegos de mesa y el resultado de diversos juegos que existen en la web y que son utilizados por los psicólogos en su práctica clínica y/o educativa.

Particularmente como refiere O'Connor (2017) el uso del juego como recurso terapéutico contribuye al mejorar la comunicación, el bienestar

emocional, las relaciones sociales, así como las fortalezas personales. Esta revisión teórica a su vez, destacó el uso de juegos de mesa como una modalidad terapéutica poderosa para trabajar con niños y ayudarles en sus dificultades, comprender su lenguaje mediante el juego y ayudarles a entender su mundo. Sin dejar de lado que la terapia de juego también puede ser aplicada con adultos como lo indica este mismo autor.

Así entonces proporcionar a los psicólogos una metodología como la que se validó en este estudio, puede contribuir al desarrollo de estos materiales con evidencia científica, tal como lo reportaron los tres estudiantes que hicieron uso de esta metodología para el diseño de juegos de mesa de uso psicológico.

Conclusión

La propuesta metodológica derivada de este estudio, es una aportación metodológica al campo de la psicología desde la cual se pueden abordar factores de riesgo y detectar factores protectores tanto en la evaluación como en la intervención haciendo uso de juegos de mesa diseñados para tal fin. Sin embargo, se recomienda seguir aplicando la metodología, con el propósito de seguir analizando su viabilidad desde la cual pueden surgir áreas de oportunidad para mejorar el proceso.

Limitaciones y recomendaciones

Algunas de las limitaciones que podemos encontrar es la revisión teórica, para tener una buena definición de constructo es necesario hacer énfasis en la búsqueda de información con evidencia que nos permita tener en claro hacia donde dirigimos el diseño.

Además, no existe información ni literatura previa que nos permita diseñar bajo el enfoque psicológico y aunque existen juegos en la web no contienen una metodología con la cual nos podamos basar.

Finalmente como sugerencia, consideramos que una gran cantidad de jueces expertos en la práctica clínica psicológica, validen los juegos diseñados y aplicados. Y se recomienda aplicar la metodología para que a su vez pueda mejorarse y se puedan encontrar áreas de oportunidad.

Referencias

- Achavar, C. C. (2019). Beneficios del juego en la acción pedagógica. *Foro Educativo*, (33), 115-122.
- Aguilar, M.J. & González, P. (2003). Hospitalización infantil. Planificación para el alta hospitalaria. En M.J. Aguilar (Dir.). *Tratado de Enfermería Infantil. Cuidados pediátricos* (pp. 89-110). Universidad de Granada.
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45, 131-142.
- Aldana, E., & Gómez, M.E. (2007). Criterios para la elaboración de guías de intervención psicológica. *Revista de Perinatología y Reproducción Humana*, 21(1), 11-12.
- Altarriba, F. (2019). *Tipos de jugadores Gamification: teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski*. <https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>
- American Psychiatric Association [APA] (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5ta Edición)*. APA.
- American Psychological Association, APA (2002). Criteria for Practice Guideline Development and Evaluation. *American Psychological Association*, 59(4), 236-260.
- Anastasi, A., & Urbina, S. (2000) *Testagem psicológica*, (7ª ed.). Artes Médicas.
- Anderson, J. C., y Gerbing, D. W. (1991). Predicting the performance of measures in a confirmatory factor analysis with a pretest assessment of their substantive validities. *Journal of Applied Psychology*, 76, 732-740.
- Andrade, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- April, A., Schottelkorb, KL., & Ogawa, Y. (2022). Terapia de juego intensive. *Psicoterapia Humanista experiencial*, 17.

- Arias, C., Buitrago, M., Camacho, Y., & Vanegas, 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: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39-48.
- Axline, V. (1949). Mental deficiency: Symptom or disease? *Journal of Consulting Psychology*, 13, 313–327.
- Azizi-Soleiman, F., Heidari-Beni, M., Hemati, Z., & Kelishadi, R. (2023). Designing and Developing an Educational-Therapeutic Game for Improving Healthy Lifestyle in Children and Adolescents. *International Journal of Computer Games Technology*. <https://doi.org/10.1155/2023/9897496>
- Barbosa, A., Pereira, P., Dias, J. & Silva, F. (2014). "A New Methodology of Design and Development of Serious Games". *International Journal of Computer Games Technology*, (8). <http://dx.doi.org/10.1155/2014/817167>
- Basu, S., & Banerjee, B. (2020). Impact of environmental factors on mental health of children and adolescents: A systematic review. *Children and Youth Services Review*, 119, Article 105515.
- Bellinson, J. (2013). Games children play: board games in psychodynamic psychotherapy. *Child Adolesc Psychiatry Clin NAm*, 22(2), 283-293.
- Borjas, M. (2013). *Ludoevaluación en la educación infantil: más que un requisito, un asunto serio*. Editorial Universidad del Norte.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. En JS Bruner (Comp. de JL Linaza). *Acción, pensamiento y lenguaje* (pp. 1-8). Alianza.
- Buffel, C., van Aalst, J., Bangels, A.M., Toelen, J., Allegaert, K., Verschueren, S., & Vander, G. (2019). A Web-Based Serious Game for Health to Reduce Perioperative Anxiety and Pain in Children (CliniPup): Pilot Randomized Controlled Trial. *JMIR Serious Games*, 7(2), 1.
- Burr, V. (2003). *An introduction to social constructionism*. Routledge.

- Cabrera, V., Lizarazo, F., & Medina, D. (2016). Necesidades de relaciones sociales de niños y niñas con discapacidad intelectual en la familia y en la escuela. *Educación y Desarrollo Social*, 10(2), 86-101. <http://dx.doi.org/10.18359/reds.1554>
- Caillois, R. (1938). *Teoría de los juegos*. Seix Barral.
- Cerro-Herrero, D., Moreno-Díaz, M. I., Sánchez- Miguel, P. A., Vaquero-Solís, M., Tapia-Serrano, M. Ángel, & Prieto- Prieto, J. (2021). Diseño de juego de mesa para fomentar el desplazamiento activo al colegio entre los escolares: El camino al cole. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, (432), 35–46. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi432.976> .
- Castillo, S., & Merino, Z. (2019). La desintegración familiar: Impacto en el desarrollo emocional de los niños. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 3(9), 10-18. <https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol3iss9.2018pp10-18p>
- Catalán, A. (2016). *Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editoria* [Tesis de Licenciatura de Diseño y Producción Gráfica, Instituto Superior de Educación y Ciencias]. <https://n9.cl/r9zo2e>
- Chandler, D. (1997). 'An Introduction to Genre Theory'. <https://www.cooperscoborn.org.uk/wp-content/uploads/2018/10/Genre-identify-all-of-the-theories-about-genre.pdf>
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.
- Charter, R. A. (2003). A breakdown of reliability coefficients by test type and reliability method, and the clinical implications of low reliability. *Journal of General Psychology*, 130(3), 290-304.
- Cicchetti D.V. y Sparrow, S.S. (1981) Developing criteria for establishing the interrater reliability of specific items in a given inventory. *American Journal of Mental Deficiency*, 86, 127-137.

- Cicchetti, D. V. (1994) Guidelines, criteria, and rules of thumb for evaluating normed and standardized assessment instruments in psychology. *Psychological Assessments*, 6, 284-290.
- Cid, P., Díaz, A., Pérez, M., Torruella, M. & Valderrama, M. (2008). Agresión y violencia en la escuela como factor de riesgo del aprendizaje escolar. *Ciencia y Enfermería*, 14(2), 21-30. <https://dx.doi.org/10.4067/s0717-95532008000200004>
- Claparède, E. (1932). *La educación funcional*. Espasa-Calpe.
- Corona, M., & García, R. (2016). Mortalidad por suicidio, factores de riesgos y protectores. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 15(1). <https://n9.cl/o70dp>
- Coronel, P. (2018). Problemas emocionales y de comportamiento en niños con discapacidad intelectual. *Revista electrónica de psicología Iztacala*, 21(3), 1119-1136. <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2018/epi183m.pdf>
- Cruz, P., Borjas, M., & López-Calvo, M. (2021). Ludoevaluación de la emoción del miedo en educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(1), 20-40. <https://doi.org/10.11600/rlcsnj.19.1.4184>
- Debesse, M. (1958). Prefacio. En J. Chateau. *Psicología de los juegos infantiles* (pp.1- 2). Kapelusz.
- Dell'Angela, L. (2019). Board Games on Emotional Competences for School-Age Children. *Games for health journal: Research, Development, and Clinical Applications*, 9(3). 10.1089/g4h.2019.0050
- Deza, S. (2015). *Factores de riesgo y protección en niños y adolescentes en situación de pobreza*. UNIFEC.
- Díaz, H. Á. (2007). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Diccionario de la Lengua española (2000). España: Real Academia Española.

- Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo [ENOE] (2019). *Estadísticas a propósito del día del niño (30 de abril) datos nacionales* (en línea). <https://www.inegi.org.mx/programas/enoe/15ymas/>, acceso 12 de mayo 2020.
- Epstein, D.S. (2021). Tabletop Board Game Elements and Gamification Interventions for Health. *Behavior Change: Realist Review and Proposal of a Game Design Framework JMIR Serious Game*,9(1). 10.2196/23302
- Fernández, R. (2004). *Introducción a la evaluación psicológica*. Paidós.
- Fernández, L. (2008). *Juego psicoterapéutico para el desarrollo emocional*. Terracota.
- Fernández-Ballesteros, R. (2011). El proceso como procedimiento científico y sus variantes. En R. Fernández-Ballesteros. *Evaluación psicológica*. Pirámide.
- Fernández-Ballesteros, R. (2013). *Evaluación Psicológica. Conceptos, métodos y estudios de caso*. Ediciones Pirámide.
- Gallardo, A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, (24), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gallardo-López, J. & García-Lázaro, I. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Delevopment*, 5(8), 12172-12186. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- Gallardo-López, J. A. & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 24, 41-51.
- García, M. (2012). La agresión física y verbal como síntoma del sistema de creencias en una familia monoparental. En H. Carro, *Retos y Alcances de la investigación conductual: Memorias 1er congreso nacional de ciencias del comportamiento*. s/e.

- García-Martínez, F. (2021). Juego, Plasticidad cerebral y habilidades cognitivas. *Revista Salud y Bienestar Colectivo*, 5(1), 0719-8736. <https://orcid.org/0000-0002-1873-8447>
- Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Morata.
- Gauthier A., MScBMC, Candidate, PHD., Kato, P., Bul, K., Dunwell, P. Walker-Clarke, A., & Lamerás, P. (2019). *Games for health journal: research, development, and clinical application*, 2(8). 0.1089/g4h.2018.0017
- Gómez, R. (2017). La evaluación psicológica infantil: metodología y aplicación de las técnicas proyectivas y psicométricas. *Poifsis*, (33), 104-118. <https://doi.org/10.21501/16920945.2500>
- González, E. P., de la Cuesta, F., Bernal, I. L., & Veá, H. B. (1997). Funcionamiento familiar. Construcción y validación de un instrumento. *CIENCIA ergo-sum*, 63-66.
- González, F. (2007). *Instrumentos de Evaluación Psicológica*. Editorial Ciencias Médicas.
- González, F., & Carrasco, M (2016). Evaluación del perfil psicosocial en menores víctimas de abuso sexual: diferencias por sexo y edad. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 3 (2). 87-98. <http://www.revistapcna.com/sites/default/files/16-12.pdf>
- González, R. & Montoya-Castilla, I. (2015). *Psicología Clínica Infanto-Juvenil*. Herder.
- Greenhalgh, S. P., Koehler, M. J., & Boltz, L. O. (2019). The fun of its parts: Design and player reception of educational board games. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 19(3), 469-497.
- Guerra, A., & Rubiano, E. (2002). Los Factores de Riesgo Bio-psico-sociales. *Candidus, Fenómenos Fonológicos y Morfológicos de Debilitamiento y Elisió n*, 3(23-24), 122-124.
- Hawkins, D., & Weis, J. (1985). El modelo del desarrollo social: un abordaje integral a la prevención de la delincuencia. *The Journal of Primary Prevention*, 6, 73-97.

- Hein, A. (2004). *Estudio exploratorio descriptivo de caracterización de factores de riesgo asociados al abandono escolar y sus encadenamientos, en jóvenes de escasos recursos de 12 a 20 años, pertenecientes a tres centros urbanos* [Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106390>
- Heller, E. (2013). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili, SL.
- Herráez, P. (2019). *Diseño de juegos de mesa para la alfabetización emocional* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/40133/TFG-I-1437.pdf?sequence=1>
- Herrera, P. (1999). Principales factores de riesgo psicológicos y sociales en el adolescente. *Revista Cubana Pediatra*, 71(1), 39-42.
- Hollis, C., Falconer, C.J., Martin, J.L., Whittington, C., Stockton, S., Glazebrook, C., & Davies, E.B. (2017). Annual research review: Digital health interventions for children and young people with mental health problems—a systematic and meta-review. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 58, 474–503.
- Huizinga (1992) Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Alianza.
- Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Maurice Temple Smith Ltd.
- Ibabe, I., & Jaureguizar, J. (2012). El perfil psicológico de los menores denunciados por violencia filio-parental. *Revista Española de Investigación Criminológica* Artículo 6, 1696-9219.
- Íñigo, A., Delgado, B., Ángeles, M., Giménez-Dasí, M. & Mariscal, S. (2008). *Psicología del desarrollo. Volumen 1: Desde el nacimiento a la primera infancia*. McGraw-Hill.
- Issacs, S. (1965). *Años de infancia*. Hormé.
- Jones, B., Stallard, P., Agha, S.S., Rice, S., Werner-Seidler, A., Stasiak, K., Kahn, J., Simpson, S.A., Alvarez-Jimenez, M, Rice, F., Evans, R., & Merry, S. (2020). Practitioner review: Co-design of digital mental health

- technologies with children and young people. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 928-940. 10.1111/jcpp.13258
- Kain, Z.N., Mayes, L.C., Cicchetti, D.V., Bagnall, A.L., Finley, J.D. & Hofstadter, M.B. (1997). The Yale Preoperative Anxiety Scale: how does it compare with a gold standard? *Anesth Analg*, 85(4),783-788.
- Kidman, R., & Palermo, T. (2016). The relationship between parental presence and child sexual violence: Evidence from thirteen countries in sub-Saharan Africa. *Child Abuse Negl*, 51, 172–180. 10.1016/j.chiabu.2015.10.018
- Kostelnik, M., Phipps, A., Soderman, A. & Gregory, K. (2009). *El desarrollo social de los niños*. Delmar.
- Labrador, F.J., & Crespo, M. (2012). *Psicología basada en la evidencia*. Ediciones Pirámide.
- Linaza, J. L. (1991). *Jugar y aprender*. Alhambra Longman.
- Linaza. J.L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia - Universidad Autónoma de Madrid *Revista Bord.n*, 65 (1),103-117. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4166461.pdf>
- Llanos, S. (2006). *Dificultades de aprendizaje*. http://www.cesip.org.pe/sites/default/files/27dificultades_de_aprendizaje.pdf
- López, J., Pozo, A., Boderó, C., & Lóor, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. Universidad, *Ciencia y tecnología*, 1, 97-106. <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/576>
- López, R., Calvo, J. L., & de la Torre, I. (2022). Teoría de juegos conductual y psicológica: una revisión sistemática. *Retos Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 12(24), 116-136. <https://doi.org/10.17163/ret.n24.2022.07>.
- Lucci, M. (2006). La propuesta de Vigotsky: la psicología socio-histórica. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 10(2). <https://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>

- Maganto (1994). *Influencia de la familia y la escuela en la socialización y la conducta prosocial*. Universidad del País Vasco Servicio editorial.
- Manterola, D., & Otzen, H. (2015). Valoración Clínica del Riesgo, Interpretación y Utilidad Práctica. *International Journal of Morphology*, 33(3), 842-849. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022015000300006>
- Maresch, I., & Kamman, H. (2022). Playing for Resilience in a Pandemic; Exploring the Role of an Online Board Game in Recognising Resources. *International Journal of Applied Positive Psychology*, 8(1), 45–S77. <https://doi.org/10.1007/s41042-022-00069-z>
- Masten, A., & Garmezy, N. (1986). Stress, competence and resilience: Common frontiers for therapists and psychopathologist. *Behavior Therapy*, 17, 500-521.
- McMahon, L. (1992). *The handbook of Play Therapy*. Routledge.
- Mead, G. (1934). *Play, the Game, and the Generalized Other Mind, Self, and Society* [University of Chicago Press]. <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/Archives/index.htm>
- Mercier, M., & Lubart, T. (2023). Board games enhance creativity: Evidence from two studies. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. <https://doi.org/10.1037/aca0000547>
- Ministerio de Educación. (1998). *Conceptualización y Política de la Prevención y Atención Integral Temprana. Dirección de Educación Especial*. Ministerio de Educación.
- Minuchin, S. (1982). *Families and Family Therapy*. Harvard University Press.
- Morrison, J., & Flegel, K. (2018). *La entrevista en niños y adolescentes. Habilidades y estrategias para el diagnóstico eficaz del DSM-5*. Manual Moderno.
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual* (2sa ed.). Editorial Gilli.
- Nakao, M. (2019). Special series on “effects of board games on health education and promotion” board games as a promising tool for health promotion: a

review of recent literature. *BioPsychoSocial Med* 13(5).<https://doi.org/10.1186/s13030-019-0146-3>

Naslund, J.A., Aschbrenner, K.A., Araya, R., Marsch, L.A., Unutzer, J., Patel, V., & Bartels, S.J. (2017). Digital technology for treating and preventing mental disorders in low-income and middle-income countries: A narrative review of the literature. *The Lancet Psychiatry*, 4, 486–500.

National Institute for Health and Care Excellence (2019). *Depression in children and young people: Identification and management (NG134)*. <https://www.nice.org.uk/guidance/ng134>

Nestor, O., & Moser, C. S. (2018). The importance of play. *Journal of Occupational Therapy, Schools, & Early Intervention*, 11(3), 247–262. [10.1080/19411243.2018.1472861](https://doi.org/10.1080/19411243.2018.1472861)

Neufeld, S.A.S., Dunn, V.J., Jones, P.B., Croudace, T.J., & Goodyer, I.M. (2017). Reduction in adolescent depression after contact with mental health services: A longitudinal cohort study in the UK. *The Lancet Psychiatry*, 4, 120– 127.

Niedderer, K., Holthoff-Detto, V., Van Rompay, T., Karahanoglu, A., Ludden, G., Almeida, S., Durán, R., Bueno Aguado, Y., Lim, J., Smith, T., Harrison, D., Craven, M., Gosling, J., Orton, L., & Tournier, I. (2020). This is Me: Evaluation of a boardgame to promote social engagement, wellbeing and agency in people with dementia through mindful life-storytelling. *Journal of Aging Studies*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.jaging.2021.100995>

Nocentini, A., Fiorentini, G., Di Paola, L., & Menesini, E. (2018). Parents, family characteristics and bullying behavior: A systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 45, 41-50. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2018.07.01>

Noda, S., Shirotaki, K., & Nakao, M. (2019) The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Med*, 13(22). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>

Norcross, J.C., Beutler, L.E., & Levant, R.F. (Eds.) (2005). *Evidence Based Practices in Mental Health: Debate and Dialogue on the Fundamental Questions*. American Psychological Association [APA].

- Noronha, A. P. P. (1999). *Avaliação Psicológica Segundo Psicólogos: Uso e Problemas com Ênfase nos Testes*. Universidades Católica de Campinas.
- Nuria et al. (2022). The Cognitive Processes Behind Commercialized Board Games for Intervening in Mental Health and Education: A Committee of Experts. *Games for health Journal: Research, Development and Clinical Applications*, 11(6).
10.1089/g4h.2022.0109
- Nurwulansari, N., Ashar, M. U., Huriati, H., & Syarif, S. O'Connor, K. J., & Lee, A. (1991). *Advances in psychoanalytic psychotherapy with children. The clinical psychology handbook*. Pergamon Press.
- O'Connor, K.J., Schaefer, E., & Braverman, L. (2017). *Manual de terapia de juego*. Editorial El Manual Moderno.
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2017). *Temas de salud. Factores de riesgo*. http://www.who.int/topics/risk_factors/es/
- Perinat, A. (2007). La teoría histórico-cultural de Vygotsky: algunas acotaciones a su origen y su alcance. Universitat Autònoma de Barcelona. *Revista de Historia de la Psicología*, 28(2/3), 19-25.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Morata.
- Pueyo, A. & Echeburua, A. (2010). Valoración del riesgo de violencia: instrumentos disponibles e indicaciones de aplicación, *Psicothema*, 22, (3), 2010, 403-409.
- Rathnakumar, D. (2020). Play Therapy and Children with Intellectual Disability. *Shanlax International Journal of Education*, 8(2),35–42. <https://doi.org/10.34293/education.v8i2.2299>
- Rutter, M. (1992). *A conceptual model of interventions based on understanding of risk and protective factors*. En WHO/OPS, Supporting youth in a time of social change. WHO.
- Sabrià, P. (2008). Historia clínica y detección precoz de los problemas emocionales y de conducta en la infancia. *Pediatr Integral*, 12 (9), 847-854. <https://n9.cl/3b1et>

- Sánchez, J. (2008). *Eficacia de los programas de atención en niños de riesgo biológico* [Tesis de Grado, Universidad de Murcia, España]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=6037>
- Sánchez-Domínguez, J.P., Castillo, S.E., & Hernández, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación, 44*(2), 331-347. <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Schriesheim, C. A., Powers, K. J., Scandura, T. A., Gardiner, C. C., y Lan- kau, M. J. (1993). Improving construct measurement in management re- search: Comments and a quantitative approach for assessing the theo- retical adequacy of paper- and-pencil and survey-type instruments. *Journal of Management, 19*, 385-417
- Shaefer, C., & Gerard, H. (2006). *Contemporary Play Therapy*. The Guilford Press.
- Shah, A., Kraemer, K.R., Won, C.R., Black, S., & Hasenbein, W. (2018). Developing Digital Intervention Games for Mental Disorders: A Review. *Games For Health Journal: Research, Development, and Clinical Applications, 7*(4). 10.1089/g4h.2017.0150
- Sireci, S. G. (1998) Gathering and analyzing content validity data. *Educational Assessment, 5*(4), 299-321.
- Skinner, B.F. (1966). *The behavior of organisms: An experimental analysis*. Appleton-Century-Crofts.
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P., Perim, C., Mansuklav, S., & Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Front Psychol. 14*,1160591. 10.3389/fpsyg.2023.1160591
- Starks, K. (2014). Cognitive behavioral game design: a unified model for designing serious games. *Frontiers in Psychology, 5*(28).
- Tavares, M. (2004). Validade Clínica. *sico-USF, 8*(2), 125–136.

- Tifani, R., Chiesa, G., Caminati, R., & Gaspio, N. (2013). Factores de riesgo y determinantes de la salud. *Revista de Salud P^ublica*, XVII(4), 53-68. <http://dx.doi.org/10.31052/1853.1180.v17.n3.6855>
- Tortello, C. & Becerra, P. (2017). ¿Cómo se estudian las emociones en los niños? Técnicas conductuales y fisiológicas para evaluar las respuestas emocionales durante la infancia. *Cuadernos de Neuropsicología*, 11(3). 10.7714/CNPS/11.3.401
- Ugarte, R. M. (1999). *La familia como factor de riesgo, protección y resiliencia en la prevención del abuso de drogas en adolescentes*. En A. Zavaleta, *Factores de riesgo y protección en el consumo de drogas en la juventud* (págs. 138-168). CEDRO.
- UNICEF. (2019). *A familiar face: Violence in the lives of children and adolescents*. https://www.unicef.org/publications/files/Violence_in_the_lives_of_children_and_adolescents.pdf.
- Vanistendael, S., & Lecomte, J. (2002). *La felicidad es posible: Despertar en niños maltratados la confianza en sí mismos: construir la resiliencia*. Gedisa.
- Varela, J., Torres-Vallejos, J., González, C., & García, O. (2020). La Percepción de Apego con la Escuela Como un Factor Protector Para Conductas Antisociales en Escolares Chilenos. *Psykhe (Santiago)*, 29(2), 1-12. <https://dx.doi.org/10.7764/psykhe.29.2.1416>
- Vigotski, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-48 .
- Vigotsky, L. (2010). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós.
- Vita-Barrull, N., March-Llanes, J., Guzmán, N., Estrada, V., Mayoral, M., & Moya, J. (2022). The Cognitive Processes Behind Commercialized Board Games for Intervening in Mental Health and Education: A Committee of Experts – PubMed. *Games For Health Journal: Research, Development, and Clinical Applications* Volume 11(6), 10.1089/g4h.2022.0109

- Viviesca, S. (2019). Maternidad: Atención temprana versus factores de riesgo para un desarrollo infantil sano. *Revista Infantes*, 8(2).
- Vygotski, L. S. (2008). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica (Orig. 1932).
- Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M. & Verma, M. (2012). *The importance of play*. Toy Industries of Europe.
- Whitehill, B. (2008). *Toward a Classification of Non-Electronic Table Games*. <http://jnsilva.ludicum.org/PBGS08.pdf>
- Wood, J.J., Kendall, P.C., Wood, K.S., Kerns, C.M., Seltzer, M., Small, B.J., Lewin, A.B. & Storch, E.A. (2020). Cognitive Behavioral Treatments for Anxiety in Children With Autism Spectrum Disorder: A Randomized Clinical Trial. *JAMA Psychiatry*, 77(5),474-483. 10.1001/jamapsychiatry.2019.4160
- Ybarra, S., Ramirez, O., & Ortiz, V. (2015). *Intervenciones con apoyo empírico: herramientas fundamentales para el psicólogo clínico y de la salud*. Editorial:Manual Moderno In book.
- Zaldívar, P. (2009). Funcionamiento familiar saludable. *Salud para la Vida*, 10-12.

Anexos

Anexo 1

Cuestionario para jueces expertos

Preguntas Respuestas **13** Configuración

Sección 1 de 6

Validación por jueces expertos. "Manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico" versión 2022.

B *I* U ↔ ~~X~~

Estimado(a) experto(a), debido a sus conocimientos y trayectoria en el área de Psicología, se le ha elegido para formar parte del comité de Validación por Jueces expertos del "Manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico".

Este manual forma parte del producto final del proyecto de tesis "Propuesta metodológica para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico" de la Maestría en Psicología de la Salud de la alumna Laura Belem Avila García, el cual es dirigido por la Dra. Norma Angélica Ortega Andrade.

El objetivo de este formulario es conocer su opinión con respecto a la metodología planteada, su contenido y estructura, así como su presentación en un manual. Los datos que usted brinde serán totalmente confidenciales y se utilizarán sólo con el fin de modificar el manual y la metodología si fuera así necesario.

Acepto participar como juez(a) experto(a) para la validación del manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico. *

Acepto

Anexo 2

Cuestionario para alumnos

Preguntas Respuestas 3 Configuración

Sección 1 de 6

Validación para el uso del "Manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico" versión 2024.

B *I* U ↺ ↻

Con el conocimiento de que usted participó en el proyecto "Diseño de material lúdico para la regulación emocional" dirigido por la Dra. Norma Angélica Ortega Andrade y como resultado de su colaboración diseñó un juego de mesa, se le ha elegido para formar parte del proyecto de la Validación del uso de la metodología que siguió para la elaboración de su juego. Esta metodología ahora la hemos integrado en un "Manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico".

Dicha validación forma parte del proyecto de tesis de la alumna Laura Belem Avila García, para obtener el grado de Maestría en Psicología de la Salud, el cual es dirigido por la Dra. Norma Angélica Ortega Andrade. El objetivo de este formulario es conocer su opinión con respecto a la metodología planteada, su contenido y estructura, así como su uso en el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico. Los datos que usted brinde serán totalmente confidenciales y se utilizarán sólo con el fin de modificar el manual y la metodología si fuera así necesario.

Nombre Completo *

Anexo 3

Manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico

MANUAL PARA EL DISEÑO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

Laura Belem Avila García

Norma Angélica Ortega Andrade



MANUAL PARA EL DISEÑO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

Laura Belem Avila García
Norma Angélica Ortega Andrade

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
México, 2024

MANUAL PARA EL DISEÑO DE JUEGOS DE MESA PARA USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

Editores

Laura Belem Avila García
Norma Angélica Ortega Andrade

Validación

Dra. Norma Angélica Ortega Andrade
Dra. María Fayne Esquivel y Ancona
Dra. Andrómeda Ivette Valencia Ortiz
Dr. Rubén García Cruz
Dra. Rebeca María Elena Guzmán Saldaña

Aspectos Éticos

Norma Angélica Ortega Andrade

Índice

Prólogo	4
Introducción	5
Objetivos del Manual	6
Justificación	7
Metodología utilizada para diseñar un juego de uso clínico psicológico	10
¿Cómo leer el presente Manual? Guía para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico	13
Fase 1. Definición y delimitación del constructo	14
Fase 2. Diseño del juego de mesa	17
Fase 3. Validación por jueces expertos	24
Fase 4. Edición editorial de un juego de mesa en su prototipo final y difusión	30
Algoritmo para el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico	39
Aspectos Éticos	40
Referencias	43

Prólogo

Este manual es un recurso que presenta una metodología sobre cómo diseñar un juego de mesa para su uso clínico psicológico. La forma en que está estructurado facilita al profesional de la salud mental los pasos a seguir bajo una metodología basada en evidencia científica. El juego con fines terapéuticos se ha utilizado como un recurso en la ciencia psicológica desde mediados del siglo XX, la situación es que al tiempo transcurrido, existe escasa muestra empírica de los elementos y el proceso que se debe seguir en el diseño de estos recursos terapéuticos.

Es notorio como con el uso de la tecnología y del internet es posible conocer una diversidad de juegos para la expresión y el reconocimiento de emociones que son de fácil acceso para la población en general dejando a la duda cuál es el respaldo científico de su diseño, motivo por el cual, se investigó si existía una metodología específica para su diseño, sobre todo para el diseño de estos juegos de uso psicológico. La búsqueda de información, arrojó que la metodología procesual de Bruno Munari, es la que se ha considerado como referente para el diseño industrial de juegos de mesa tanto recreativos como enfocados a las emociones.

De igual forma, el enfoque cognitivo y el cognitivo conductual, han sido los modelos teóricos que se ha considerado en el diseño de juegos de mesa y de videojuegos educativos. Es por ello que se consideró elaborar este manual de tal forma que sirva como guía a quienes están interesados en el juego de mesa para uso clínico psicológico.

Dra. Norma Angelica Ortega Andrade

Introducción

El juego de uso clínico psicológico, tiene sus bases en las teorías psicoanalíticas y psicodinámicas; centradas principalmente en tres escuelas: freudiana, Kleniana, y de relaciones objetales, enfocadas en los procesos inconscientes, las experiencias y los sentimientos relacionados consigo mismo, expresados en el juego. Posteriormente el uso del juego con fines terapéuticos comenzó a ser utilizado por los profesionales de la salud mental infantil bajo diferentes modelos terapéuticos, siendo así que actualmente éste es abordado desde los enfoques de la terapia de juego psicoanalítica y jungiana, terapia de juego centrada en el niño, la terapia de juego cognitivo-conductual, terapia filial, terapia de juego ecosistémica, y terapia de juego prescriptiva (Schaefer & O'Connor, 2017).

Las principales técnicas y recursos utilizados son la arena o arenero, metáforas e historias, el arte y el drama, así como juegos de mesa, juguetes, muñecos de peluche, títeres, figuras de una familia, entre otros. Así como algunas técnicas entre las cuales se encuentran el juego de roles, el juego libre, el juego estructurado, entre otras. Los beneficios del juego de uso clínico psicológico, de acuerdo con Schaefer (2012) son: la facilitación de la comunicación, el bienestar emocional, la mejora en las relaciones sociales y el aumento en las fortalezas personales.

En específico el diseño y uso de juegos de mesa con fines psicológicos, son el interés de este manual.

Objetivos

Objetivos del Manual

Proporcionar a los psicólogos una metodología para el desarrollo de juegos de mesa de uso clínico psicológico con evidencia científica.

Objetivo Específico

Difundir el procedimiento a seguir en un diagrama de flujo para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

Justificación

En la práctica de la psicología clínica y educativa, el juego se ha utilizado como un excelente recurso para analizar aspectos del desarrollo infantil, sus inquietudes, preocupaciones y necesidades, por lo que su uso terapéutico ha sido viable desde que Melanie Klein lo propuso en su modelo que llamó técnica del juego psicoanalítico o análisis del juego. Desde entonces, el juego se ha incorporado como un recurso mediador terapeuta-paciente (Klein, 1969). Los datos documentados del tipo de juego que se usa para la intervención psicológica, se pueden encontrar en el Manual de terapia de juego de los autores O'Connor, Schaefer y Braverman (2017) y aunque en la web existen un número de juegos de mesa, en la mayoría de ellos, se desconoce el proceso bajo el cual fueron diseñados, y la disciplina que lo ha abordado es la ingeniería industrial. Los juegos de mesa son uno de los muchos materiales que se pueden utilizar en la terapia de juego y aunque aún hace falta realizar más investigaciones sobre su uso como lo indica la autora Stone (como se cita en Schaefer & O'Connor, 2017) refiere su utilidad en un ambiente terapéutico estructurado en lo que denominó "Terapia de juego con juegos de mesa" (TJJT). Acorde con esta autora el uso de estos materiales, tiene los siguientes beneficios:

1. Hay juegos que requieren dos o más jugadores que interactúan entre sí. Lo que implica un contacto visual, prestar atención a las señales verbales y no verbales, la camaradería y las risas, reprender y bromear.
2. Al requerir cierto nivel de organización, turnos, paciencia, reglas y la manera de ganar o perder, así como los conceptos de justicia, por naturaleza también incluyen algunos componentes educativos básicos como el contar, leer y, el reconocimiento de números y letras.
3. Esto brinda al terapeuta la posibilidad de participar en todas las áreas mencionadas y evaluar aspectos como: "nivel de dominio de habilidades, tolerancia a la frustración, habilidades de afrontamiento, capacidades estratégicas, una estimación aproximada al CI, capacidad de interacción social, competitividad y respeto por las reglas" (p. 266).
4. El juego de mesa también se ajusta al lenguaje de los niños, por lo que se debe utilizar el lenguaje que los niños hablan a través del juego y tener un marco de referencia que permita darle sentido y valor al juego.

5. En particular a partir de los cinco años y hasta la pubertad, los niños se sienten atraídos por los juegos de mesa, dado que es el período de desarrollo en la que buscan estructura, competencia, conexión, diversión y emoción.
6. Además, estos juegos incluyen la comunicación verbal y no verbal, respeto mutuo, aprender a compartir, paciencia, tomar turnos y divertirse en conexión con otros.

Sin embargo, el uso de una metodología para el diseño de estos juegos de mesa, es poco conocido en el campo de la psicología, lo es más bien desde la perspectiva del diseño industrial y editorial, los cuales a su vez, se enfocan más en los aspectos de diseño de juegos de mesa dirigido a un mercado potencialmente rentable y no en los aspectos de índole psicológico. Los juegos en la etapa infantil son buenas estrategias para que los niños socialicen y trabajen en su autoestima. Además, les ayuda desarrollarse de manera libre y satisfactoria. Los juegos poseen una fuerza cognitiva de los juegos tradicionales de mesa y reside en que la acción de jugar puede ser bien ajustada a la actividad cognitiva y lógica de los individuos (Herráez, 2019).

Disponer de juegos tradicionales de mesa y de modernos juegos lógicos, además de espacios con condiciones benéficas para que los niños accedan a jugar con materiales lúdicos es dar apertura al aprendizaje espontáneo y a la construcción de estrategias mentales que luego dan como resultado desarrollar habilidades para la realización de otras tareas, por ejemplo, las tareas académicas. Estos pueden ser una buena herramienta dentro del ámbito educativo debido a las habilidades que se utilizan y que son necesarias para hacer un ejercicio mental. Las habilidades más importantes que se estimulan en los juegos están entre las más relevantes: el aspecto académico y habilidades interpersonales. Sin embargo, existe poca información de los juegos de mesa de carácter psicológico por lo que se invita a crear nuevas estrategias previo a la evaluación y diagnóstico psicológico. Además de entender la parte psicológica y científica, los juegos de mesa, requieren de la participación de dos o más jugadores utilizando dados, tableros, cartas y otros elementos sencillos. En particular las características principales son que hacen uso de estrategia para conseguir objetivos a partir de acciones, esto permite en el caso del diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico las acciones de cada juego puedan se puedan plantear acorde a las situaciones específicas por las que se acude a terapia, por lo que es importante dar lugar a la metodología del diseño de juegos

de mesa con fines. El diseño para uso clínico psicológico incluye no sólo la parte de una metodología con evidencia científica sino también un diseño que permite interactuar de manera segura y agradable a los niños con el objeto. Es por eso que es importante conjugar estas dos metodologías para diseñar producto más eficiente y completo con el fin de realizar una aportación importante a la recolección del infante durante una previa interacción terapeuta-paciente.

Dentro de la metodología encontraremos los siguientes elementos que son: el desarrollo de la idea inicial, el prototipado y testeo, la redacción de reglas del juego y el prototipo final. Así como también, el diseño gráfico, tipografía, espaciado, símbolos y coherencia estética. Una vez terminado el producto se le da una difusión y presentación en dónde entra la parte editorial. Es así, cómo además de obtener un instrumento de uso clínico psicológico, se combina a través del juego y del diseño para crear un producto final (Herráez, 2019).

Metodología utilizada para diseñar un juego de uso clínico psicológico

La elaboración de un juego de mesa para uso psicológico consta de cuatro fases que fueron adaptadas de la metodología proyectual basada en la solución de problemas y de diseño propuesta por Bruno Munari para el diseño de un producto en el campo del diseño gráfico e industrial, con la propuesta de Herráez (2019) y de la metodología para el diseño de instrumentos psicométricos, bajo la estructura de las guías clínicas basadas en evidencia.

La principal ventaja de utilizar la estructura de las guías clínicas basadas en evidencia es que, además de generar una manera práctica de determinar decisiones con evidencia, otorga una orientación para diseñar juegos de mesa para uso clínico psicológico e incluye un algoritmo para la toma de decisiones en el diseño del mismo (Aldana & Gómez, 2007).

¿Por qué utilizar dichas metodologías?

La psicología clínica basada en evidencia de acuerdo con la Asociación Americana de Psicología, es un proceso que guía la práctica clínica donde se considera en la toma de decisiones la integración de evidencias científicas de la investigación, la experiencia clínica, así como las características, la cultura y las preferencias del paciente, a fin de obtener los mejores resultados en pro del propio paciente. Siendo así que no solo se enfoca en la aplicación de un tratamiento más eficaz, sino también en el proceso de toma de decisiones clínicas en la evaluación psicológica, el diagnóstico, la formulación de casos, la prevención y la relación terapéutica (Aldana & Gómez, 2007).

Por su parte, las guías clínicas surgen en el campo de la medicina basada en evidencia científica, ésta se origina en la década de los años ochenta y comienza a tener auge una década después, desarrollándose hacia el área de la psicología; con la finalidad de tomar mejores decisiones sobre el diagnóstico e intervención psicológica. Con base a esto, las guías siguen el proceso de analizar la información de manera científica y minuciosa para elegir la intervención más acorde al sujeto (Aldana & Gómez, 2007).

Los objetivos de las guías de práctica clínica según Labrador y Crespo (2012) son: a) Promover calidad en el cuidado y mejorar los tratamientos que se ofrecen; b) Tener un avance en la educación para los psicólogos y los propios sistemas de salud. Mejorar en la formación de psicólogos y psicoterapeutas, así como también la mejora en los tratamientos y por ende la respuesta del paciente hacia él mismo (Ybarra et al., 2015). El desarrollo de estas guías considera recomendaciones o pautas de forma sistematizada para ayudar al profesional en la tomar decisiones.

Con respecto a la metodología de Munari (2017) quien es considerado uno de los mejores diseñadores industriales y gráficos del siglo XX. El creó una metodología para la solución de problemas enfocados al diseño de cualquier producto u objeto, a la cual denominó Metodología Proyectual. Acorde con este autor, el proceso está compuesto por una serie de objetivos, que mediante la lógica y la organización se da pauta a la solución de problemas enfocados al diseño. Así entonces, establece los siguientes pasos para llegar a la solución de un problema de cualquier tipo de diseño:

- **Definición del Problema:** En este primer paso hay que identificar cuál es el problema de diseño, qué es lo que se quiere aportar o mejorar. Cuando éste queda definido realiza un análisis de manera individual.
- **Recopilación de Datos:** Hay que reunir toda la información necesaria para el desarrollo del diseño y contenido. Esto podrá prevenir futuros errores en la elaboración del producto.
- **Análisis de Datos:** Se debe realizar una exhaustiva búsqueda de datos y centrarse en la parte funcional.
- **Creatividad:** Con los pasos anteriores hechos, se puede realizar de manera creativa e innovadora una solución al problema, contando con los recursos y técnicas que tenemos para el desarrollo del producto.
- **Materiales y Tecnología:** Reunir los posibles materiales y tecnología necesaria para la propuesta.
- **Experimentación:** Se realiza un boceto o pequeños prototipos realizados con materiales sencillos, tecnologías elegidas que se utilizarían para la realización de una solución al problema.

- **Experimentación:** Se realiza un boceto o pequeños prototipos realizados con materiales sencillos, tecnologías elegidas que se utilizarían para la realización de una solución al problema.
- **Modelos:** Enseguida de esta experimentación, se dan modelos similares al producto final. Con esto, pueden surgir materiales o tecnologías para la fabricación del diseño.
- **Verificación:** Estos modelos necesitan una verificación para evaluar la adecuación y validez.
- **Solución:** Es el resultado de este proceso de elaboración del diseño.

Herráez (2019) propone que con base en la metodología de Bruno Munari y otras metodologías específicas, se deben considerar como mínimo para el diseño de un juego de mesa, los siguientes aspectos:

- **Idea inicial:** Hay que tener una idea de qué tipo de juego se desea crear (educativo, de azar, entre otros).
- **Desarrollo de la idea inicial:** Se crea el proceso del juego, es decir la dinámica; que roles tendrán los jugadores y todas las acciones en las que ellos intervendrán. Además de elegir el uso del material como cartas, dados, fichas o tableros.
- **Prototipado y Testeo:** Se hace un borrador del juego en el cual podemos observar las fallas y errores del mismo a la hora de jugar. Se recomienda probarlo con diferentes perfiles de jugadores, así como también a la población al cuál va dirigido.
- **Redacción de reglas del juego:** Se deben redactar las reglas del juego de manera clara y precisa para que no haya confusión a la hora de utilizarlo.
- **Prototipo Final:** Una vez realizados todos los puntos anteriores, se procederá a la realización del prototipo final, lo más cercano posible al producto final.
- **Difusión y Presentación:** el prototipo se podrá presentar a editoriales para finalizar con su fabricación industrial y comercialización.

De tal forma que la metodología propuesta para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico se compone de cuatro fases: 1) Definición y delimitación del constructo, 2) Diseño del juego de mesa, 3) Validación por jueces expertos, 4) Edición editorial de un juego de mesa en su prototipo final y difusión.

¿Cómo leer el presente manual?

Dado que la metodología propuesta para el desarrollo de juegos de mesa de uso clínico psicológico consta de 4 fases, el presente manual consta de cuatro apartados que corresponden a la explicación de cada fase. Al final se encuentra un algoritmo que integra el proceso a seguir en la elaboración de este tipo de materiales, facilitando su comprensión.

Fase 1. Definición y delimitación del constructo.

Fase 2. Diseño del juego de mesa.

Fase 3. Validación por jueces expertos.

Fase 4. Edición Editorial de un juego de mesa en su prototipo final y difusión.

GUÍA PARA EL DISEÑO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

FASE 1. DEFINICIÓN Y DELIMITACIÓN DEL CONSTRUCTO

La definición y delimitación del aspecto psicológico a abordar con el juego, es uno de los primeros pasos a considerar en su diseño. Éste permitirá comprender a qué se refiere el problema, emoción o condición psicológica que se desea abordar en el juego. Es definido con base en lo establecido en la literatura, que puede ser una teoría, un enfoque teórico o trabajos empíricos que hacen referencia a éste. Para delimitar el constructo se debe definir el problema psicológico a considerar, explorar, evaluar y atender con el fin de recopilar la información necesaria para su análisis. Es así cómo podemos finalizar si el constructo aborda el objetivo con su respectiva evidencia científica. La Figura 1, muestra el proceso y los pasos a considerar para la definición y delimitación del constructo. Posteriormente se desarrolla cada uno de los pasos a seguir con la recomendación y su respectiva evidencia.

Figura 1

Diagrama de flujo del proceso para la definición y delimitación del constructo

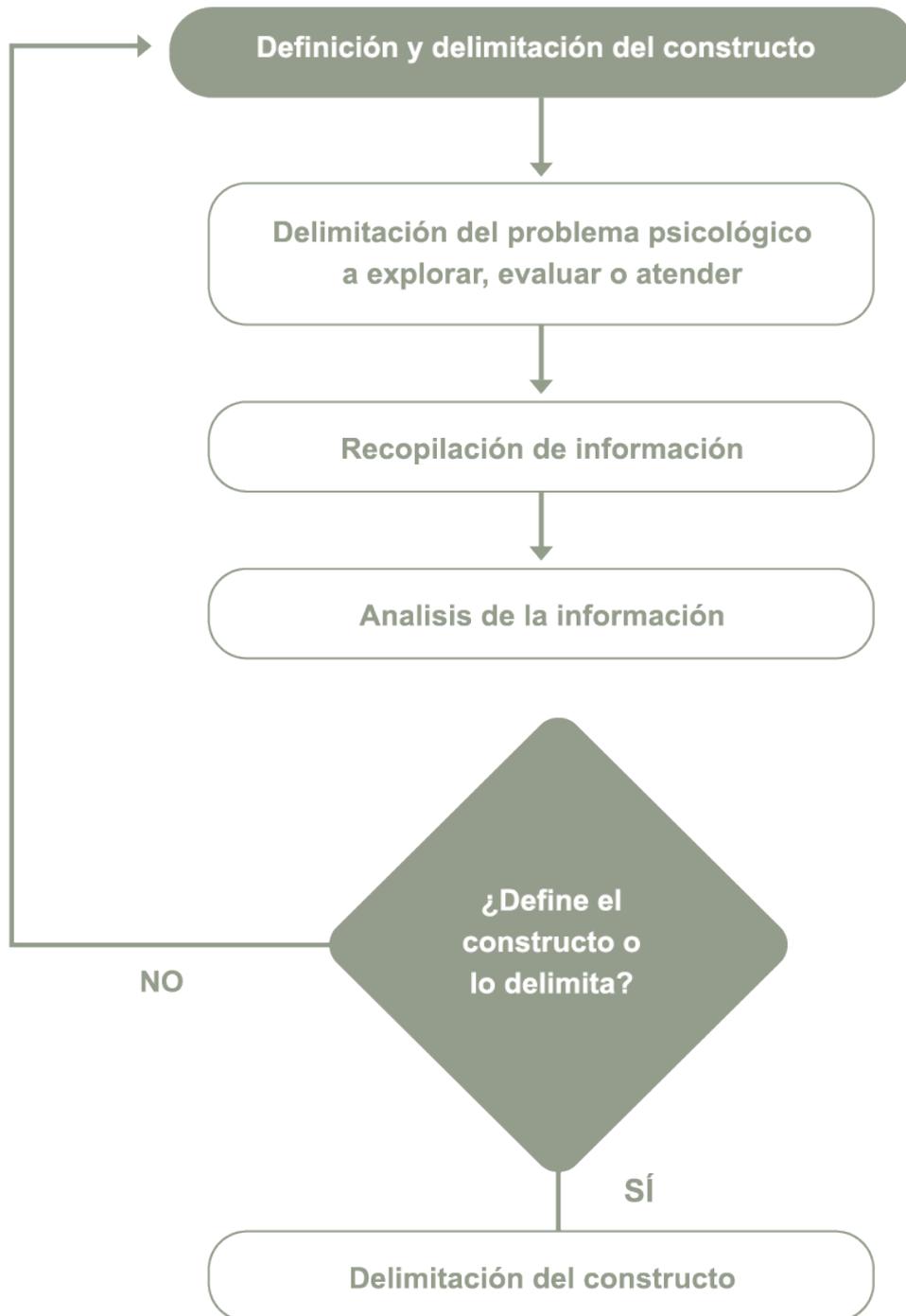


Tabla 1
Recomendación

<p>Delimitación del problema psicológico a explorar, evaluar o atender</p>	<p>Evidencia</p>
<p>¿Para qué se diseña este juego?</p> <p>¿Qué se quiere abordar?</p>	<p>Plantear un problema psicológico a identificar, evaluar o atender con el uso de un juego de mesa de uso psicológico. El problema debe ser de tipo personal, emocional, familiar, social y/o escolar. Éste debe ser fundamentado y argumentado con evidencia empírica de estudios que así lo reportan y que requiere ser abordado psicológicamente. De tal forma que evidencie una necesidad y las ventajas de considerarlo en un juego de mesa, atendiendo a los cuestionamientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué se diseña este juego? • ¿Qué se quiere abordar?

FASE 2. DISEÑO DEL JUEGO DE MESA

Una vez que se ha identificado el problema psicológico a abordar en el juego y que se ha delimitado el enfoque, modelo o perspectiva teórica desde la cual se concibe el diseño del mismo, el siguiente paso es el diseño del juego y el boceto inicial del mismo para su validación por jueces expertos.

El proceso de diseño comienza con una idea innovadora, creativa y útil para su uso clínico psicológico, tomando en cuenta los recursos, las limitaciones y la población a la que está dirigido, considerando los siguientes elementos: la idea inicial del juego de mesa, los materiales y su tecnología, el desarrollo del juego, así como las reglas, las instrucciones para el terapeuta o psicólogo sobre el objetivo, dinámica y aplicación del juego; el diseño, tipo de jugadores, el boceto inicial para explorar cómo funciona y someterlo a validación por jueces expertos.

A continuación se describe cada una de estas fases del diseño:

- **La idea inicial.** Es el punto de partida, en éste se delimita cómo puede ser el juego, de qué tipo, qué materiales lo pueden conformar, cuál será su objetivo. Para ello es fundamental tomar en cuenta las características propias del desarrollo y las necesidades de la población a la que está dirigido, así como la información que éste puede arrojar o bien las técnicas de intervención a considerar a partir de la problemática identificada en la fase anterior.
- **Contenido del Juego.** Un elemento fundamental es qué información va a contener el juego para abordar el aspecto psicológico para el cual será diseñado. Es importante que el contenido se fundamente teóricamente. Por ejemplo si se va a abordar la expresión de la tristeza, el fundamento teórico del contenido versará sobre la tristeza, qué es, cómo se manifiesta, cómo se expresa, cuál es su función, su fisiología, cuáles son los procesos cognitivos implicados, cómo se regula la tristeza, entre otros.
- **Desarrollo de la Idea Inicial.** Se crea el proceso del juego, es decir la dinámica, qué roles tendrán los jugadores, cuál el terapeuta o psicólogo, y todas las acciones en las que ellos intervendrán para lo cual se recomienda elaborar un diagrama de flujo que permita ver el proceso.

Además de elegir el uso del material como cartas, dados, fichas o tableros y su tecnología.

- **Reglas del juego.** Éstas son las que indican cómo se juega el juego, los turnos, la forma de avanzar en el juego, las consignas, qué tienen que hacer los jugadores. Dentro de las reglas del juego, se puede incluir cuál es su objetivo (instruir, modelar, expresar, regular, identificar, aplicar, entre otros).
- **Instrucciones para El Terapeuta o Psicólogo.** Dado que los juegos de mesa serán de uso clínico psicológico, es necesario elaborar las instrucciones para el terapeuta o psicólogo. Se sugiere que incluyan un esquema inicial de lo que incluyen las instrucciones. Posteriormente, el fundamento teórico del juego y la problemática o aspecto psicológico a abordar, cuál es el objetivo del juego, cómo aplicarlo con los usuarios o pacientes, los materiales, reglas del juego y aspectos éticos al momento de aplicarlo.
- **Diseño del Juego.** Éste contempla el diseño gráfico del mismo: forma, color, tamaño, textura, iconos, símbolos, tipografía, espaciado, coherencia estética y funcionalidad.
- **Tipo de Jugadores.** Muy importante saber las características de los jugadores a los que está dirigido el juego con base en las acciones que se quiere realicen en el juego, que exploren, que compitan, que expresen, que regulen, que aprendan y que identifiquen, ente otros.
- **Prototipo del Boceto Inicial y Pilotaje.** Una vez que se cuenta con el diseño, es importante elaborar el prototipo del juego lo más parecido a la versión final, para aplicarlo con un grupo de jugadores de la población a la que está dirigido para pilotear su funcionalidad, claridad, coherencia, pertinencia. La aplicación se debe realizar con el apoyo de un terapeuta o psicólogo quien deberá leer previamente las instrucciones que le serán proporcionadas para que, al aplicarlo emita sus comentarios que contribuyan a valorar su funcionalidad, claridad, viabilidad, pertinencia, coherencia, adecuación y utilidad clínica.

La figura 2, muestra el proceso de esta fase, la tabla 2 muestra los elementos importantes dentro del diseño del juego de mesa. En la tabla 3 se muestran los tipos de jugadores a considerar. Posteriormente, en la tabla 4 se muestran materiales a considerar y procesos de fabricación y en la tabla 5 se considera la muestra y la recomendación con su respectiva evidencia.

Figura 2

Diagrama de flujo del proceso para el diseño de un juego de mesa

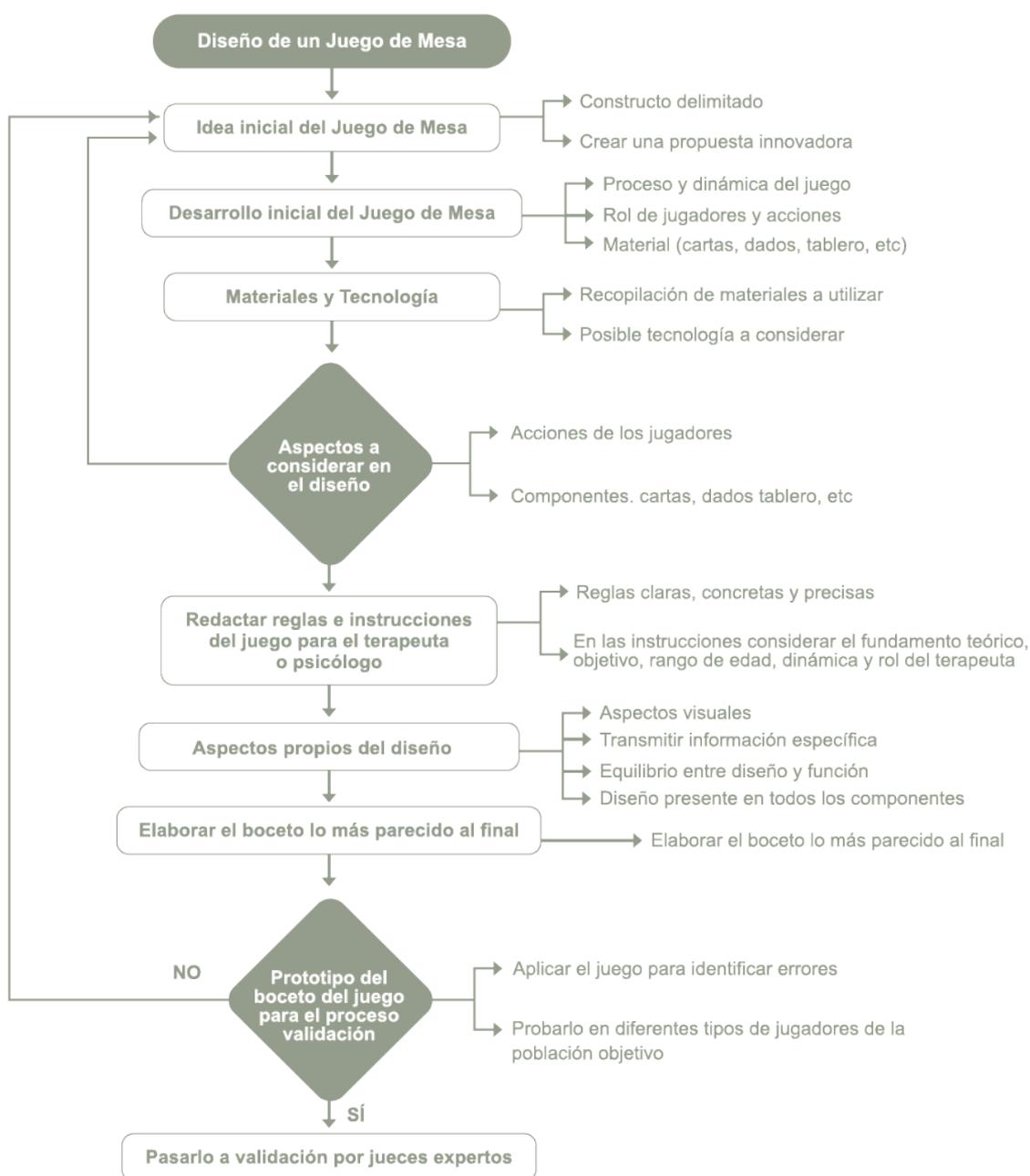


Tabla 2

Elementos importantes en el diseño gráfico de los juegos de mesa

Tipografía	Espaciado	Símbolos	Coherencia estética y color
Las palabras, caracteres y números se utilizan principalmente para transmitir información específica, deben ser legibles de la tipografía que se elijan.	Consiste en cómo distribuir el espacio de los diferentes elementos que componen el juego sin sobrecargar para no dificultar la comprensión en el jugador.	Los símbolos ayudan a universalizar los juegos de mesa. Los símbolos transmiten componentes, términos, información, señales de forma rápida, permitiendo a los jugadores relacionarlos fácilmente	Para que un juego sea atractivo y de aspecto profesional es fundamental que las cosas sean consistentes y coherentes entre sí.

Nota. Elaboración propia sacada de Herráez, 2019.

Tabla 3

Teorías y modelos para el perfil de los jugadores

Teoría Bartle	Clasificación de Amy Jo Kim
<p>Desarrollado por Richard Bartle. Se basa en la división de los jugadores en función de su personalidad y el comportamiento que muestran en el juego. Según esta teoría existen cuatro perfiles:</p> <p>Conseguidores: Resuelven problemas exitosamente y obtienen una recompensa por ello.</p> <p>Exploradores: Adquieren conocimientos nuevos y descubren cosas diferentes para ellos.</p> <p>Socializadores: Les atrae aspectos sociales y relaciones interpersonales por encima de la propia estrategia del juego.</p> <p>Killers: El aspecto competitivo es importante, buscan derribar a sus adversarios.</p>	<p>Sustituye la calificación de los jugadores por las acciones que realizan, por verbos:</p> <p>Competir: Completar exitosamente los retos y obtener una recompensa por ello.</p> <p>Expresar: Competir y batir a sus adversarios.</p> <p>Explorar: Su fin es el conocimiento y descubrimiento de cosas desconocidas para él.</p> <p>Colaborar: Priman las relaciones interpersonales y aspectos sociales sobre otras estrategias.</p>

Nota. Elaboración propia sacada de Herráez, 2019.

Tabla 4**Materiales y procesos de fabricación del juego de mesa**

Materiales	Procesos de Fabricación
<p>Papel. Con papel se realizan las instrucciones y algunos elementos como blocs de notas o libretas para apuntar puntuaciones. Es de facilidad de obtención, facilidad de impresión y su gran versatilidad.</p> <p>Cartulina. Se trata de un tipo de papel específico, se considera cartulina a un papel con un gramaje superior a 200 g.</p> <p>Cartón. El cartón es otro de los materiales más comunes en el mundo de los juegos de mesa.</p> <p>Madera. Uno de los materiales más tradicionales, pero en la actualidad cada vez se utiliza menos. Se utiliza este material por su posibilidad en formas y colores. Ejemplo: El pino.</p> <p>Plástico. Tiene facilidad de procesado industrial y permite conseguir un acabado útil. En los juegos se utilizan para realizar complementos, fichas, personajes, incluso se realizan cartas con este material. En juegos de mesa los más utilizados son el policloruro de vinilo o PVC y el acrilonitrilo butadieno estireno o ABS; este último es el material de las famosas piezas de LEGO.</p>	<p>Impresión: Es necesario imprimir un tablero, cartas y otros elementos. Debemos escoger una máquina impresora adecuada y tamaño de la ilustración.</p> <p>Impresión con máquina digitales: El tamaño máximo de una hoja de impresión en digital admitida es de 33X48 cm, adecuado para la impresión de cartas, tarjetas, fichas y otros elementos de tamaño reducido.</p> <p>Impresión con máquinas offset: El tamaño máximo que imprimen estas máquinas es de 70X100 cm. Se utilizará para el tablero del juego.</p> <p>Troquelado: Una troqueladora corta, además de realizar el punzado, doblado, curvado, embutido. Según la forma que se pretende dar al material (se obtienen la forma curvada, el doblado de tableros o de la caja de un juego).</p> <p>Contracolado: Proceso para adherir una lámina de papel o cartón con la impresión sobre otra superficie. Las ilustraciones del juego se incorporan sobre el cartón compacto mediante este proceso, también se utiliza en los embalajes.</p> <p>Modelo por inyección: Se basa en la fundición del plástico que posteriormente es inyectado en un molde a alta presión, donde se enfría, se solidifica y finalmente se libera al abrirse las dos partes del molde que tiene la forma de la pieza a producir.</p> <p>Impresión 3D: Permite fabricar productos tridimensionales a partir de un modelo digital. Mediante un software especializado como Catia V5, se modela tridimensional y digitalmente el objeto que se pretende fabricar.</p>

Nota. Herráez (2019)

Tabla 5
Recomendación

Diseño de Juego de Mesa	Evidencia
<p>Aplicar los pasos para el diseño de juego de mesa.</p> <p>Prototipo del boceto inicial y pilotaje: En esta fase del diseño se requiere de realizar un prototipo de la versión del juego lo más parecida al producto final con todos los elementos de diseño ya descrito. Posteriormente deberá ser aplicado a la población objetivo con la finalidad de probar su funcionalidad, comprensión de las reglas del juego y la dinámica del juego. Así como, verificar que es atractivo en su diseño para los jugadores.</p>	<p>Descripción del tipo de juego, las características de los jugadores, los elementos del diseño gráfico, contenido del juego y materiales. Y redacción de las reglas, dinámica del juego, instrucciones para el terapeuta o psicólogo.</p> <p>El prototipo y la aplicación del juego de mesa en una fase piloto.</p>

FASE 3. VALIDACIÓN POR JUECES EXPERTOS

El juicio de expertos es considerado un recurso metodológico basado en la “opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidos por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar-Pérez & Cuervo-Martínez, 2008, p. 29).

Las ventajas del juicio de expertos, es que permite profundizar en el tema, facilita la puesta en acción, es útil para “determinar el conocimiento sobre contenidos y temáticas difíciles, complejas y novedosas o poco estudiadas, y la posibilidad de obtener información pormenorizada sobre el tema sometido a estudio” (Cabero & Llorente, 2013, p. 14).

El juicio de expertos se ha utilizado principalmente en la validación de contenido de los ítems de los instrumentos de medición, basado en cuatro categorías (claridad, coherencia, relevancia y suficiencia) propuestas por Escobar-Pérez & Cuervo-Martínez (2008). No obstante para el caso de la validación del diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico no existen criterios de evaluación para ser considerados en la validación por jueces expertos, que permita dar evidencia de este tipo de materiales que sean confiables y válidos. Por lo que en esta guía se retoman los criterios sugeridos por Osuna (2000) para evaluar programas de intervención (relevancia, pertinencia, coherencia, utilidad y viabilidad), para ser contemplados y adaptados en la validación del diseño de un juego de mesa de uso psicológico clínico, tomando en cuenta los aspectos específicos a validar dentro de estas categorías. En la tabla 6 se muestra el proceso de los ítems a validar.

Esta fase se lleva a cabo una vez que se ha desarrollado y aplicado el prototipo con un pequeño grupo de participantes objetivo. Se sugiere el siguiente procedimiento a seguir para la validación por jueces:

1.- La validación del juego de mesa se considera la relevancia, pertinencia, coherencia, adecuación y utilidad del juego, con base en 5 indicadores: objetivo, diseño, contenido (dimensiones y situaciones abordadas en el juego), instrucciones y número de jugadores. Esta se lleva a cabo con jueces expertos en un formato de cuestionario que incluye dos apartados: a) datos profesiográficos de los jueces conformados por 7 preguntas con opción de elección de respuesta, b) relevancia, pertinencia, coherencia, adecuación y utilidad del juego conformado por 15 preguntas de opción múltiple con 5 opciones de respuesta: no, poco, aceptable, bastante, totalmente de acuerdo y,

dos preguntas de selección, así como un espacio para emitir comentarios, opiniones seguido de cada una de las preguntas de opción de respuesta y 5 preguntas cualitativas de opinión. Quedando conformado de la siguiente manera (ver Tabla 6). Finalmente las recomendaciones y evidencia (Ver Tabla 7).

2.- Contactar a expertos en diseño gráfico y psicólogos preferentemente con conocimientos en psicometría y en el contenido a abordar en el juego.

3.- Envío de la propuesta de juego de mesa a los expertos. Una vez contactado a los expertos se les envía por correo electrónico la propuesta del juego de mesa acompañado del formato de verificación para su validación y un video de la aplicación del prototipo del juego.

4.- Recopilación de la evaluación. Se recopilan las evaluaciones de los jueces expertos a través del formulario de goggle.

5.- Análisis de las evaluaciones. Se analiza las evaluaciones mediante la evaluación de jueces a través de la prueba de V de Aiken o Kappa de Fleiss.

6.- Resultados. Con los resultados obtenidos se realizan los ajustes pertinentes al juego de mesa con base en las sugerencias de los jueces expertos.

Tabla 6

Ítems que componen el cuestionario para la validación por jueces expertos del diseño del juego de mesa

Materiales	Procesos de Fabricación	Procesos de Fabricación
<p><i>Relevancia</i></p> <p>Se refiere a la importancia del juego y si es esencial realizarlo.</p>	<p>1. ¿Qué opina del juego?</p> <p>2. ¿Considera que es necesario un juego como éste para que... (expresen o reconozcan...)? ¿por qué?</p> <p>3. ¿Cuál considera que sería la importancia de este juego?</p>	<p>Cualitativa de opinión</p> <p>Cualitativa de opinión</p> <p>Cualitativa de opinión</p>
<p><i>Pertinencia</i></p> <p>Es algo que viene a propósito, que es relevante, apropiado o congruente con aquello que se espera.</p>	<p>4. La definición de la emoción delimita el constructo a abordar en la dinámica del juego.</p> <p>5. El contenido del juego es acorde a la emoción o aspecto psicológico que se desea (regular, identificar, explorar, valorar, etc.-seleccionar o adecuar según corresponda)</p> <p>1. El objetivo general del juego es claro y congruente</p>	<p>Opción múltiple</p> <p>Opción múltiple</p> <p>Opción múltiple</p>
<p><i>Coherencia</i></p> <p>El contenido del juego tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está abordando en el juego.</p>	<p>16. Indique las dimensiones que son correspondientes al constructo de la emoción o condición psicológica a abordar en el juego</p> <p>17. Indique las situaciones que son representativas de la dimensión a la que corresponden.</p>	<p>Selección</p> <p>Selección</p>
<p><i>Adecuación</i></p> <p>Es apropiado para determinado fin, uso o acción.</p>	<p>18. El juego es adecuado a la edad a la que está dirigido</p> <p>19. El número de jugadores es el adecuado para este juego</p> <p>20. Las emociones positivas cumple su papel en el juego Las instrucciones para jugar son suficientes para la comprensión del juego.</p>	<p>Opción múltiple</p> <p>Opción múltiple</p> <p>Opción múltiple</p>

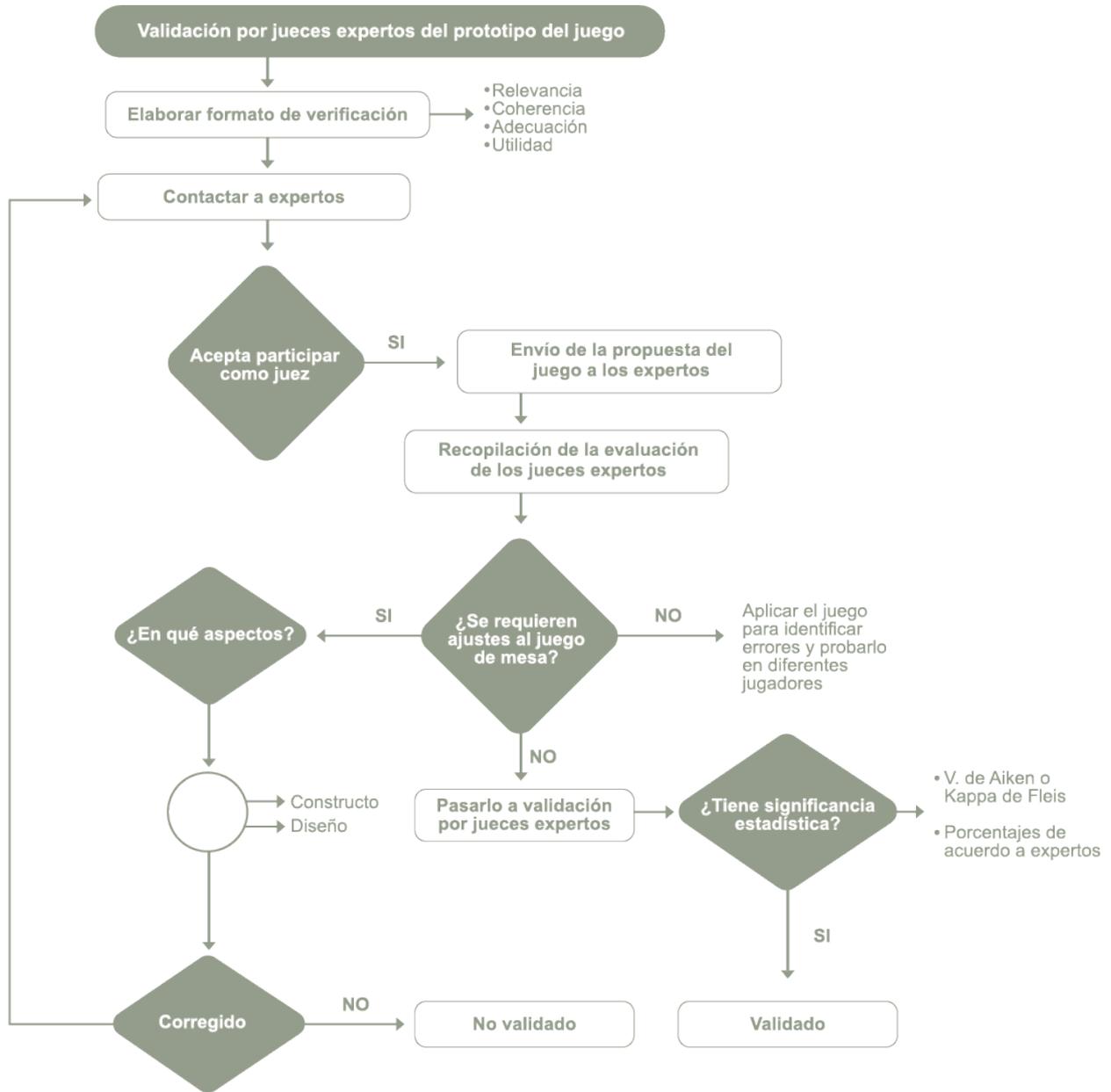
Materiales	Procesos de Fabricación	Procesos de Fabricación
<p data-bbox="327 383 467 412"><i>Adecuación</i></p> <p data-bbox="256 450 539 533">Es apropiado para determinado fin, uso o acción.</p>	<p data-bbox="608 383 989 443">21. Las instrucciones para jugar el juego son claras</p> <p data-bbox="608 479 989 562">22. El color, tamaño, tipografía, símbolos y estética del tablero es adecuado</p> <p data-bbox="608 598 989 680">23. El color, tamaño, tipografía, símbolos y estética del dado es adecuado</p> <p data-bbox="608 716 989 799">24. El color, tamaño, tipografía, símbolos y estética de las tarjetas es adecuado</p> <p data-bbox="608 835 989 918">25. El color, tamaño, tipografía, símbolos y estética de los tokens (fichas) es adecuado</p> <p data-bbox="608 954 989 1081">26. La dinámica del juego (opciones y acciones que los jugadores realizarán durante su turno, tirada de dados, negociaciones) es adecuada</p> <p data-bbox="608 1117 989 1178">27. La duración del juego es adecuada</p> <p data-bbox="608 1214 989 1274">28. El diseño está presente en todos los componentes del juego</p> <p data-bbox="608 1310 989 1370">14. Hay equilibrio entre diseño y función</p>	<p data-bbox="1121 383 1286 412">Opción múltiple</p> <p data-bbox="1121 479 1286 508">Opción múltiple</p> <p data-bbox="1121 598 1286 627">Opción múltiple</p> <p data-bbox="1121 716 1286 745">Opción múltiple</p> <p data-bbox="1121 835 1286 864">Opción múltiple</p> <p data-bbox="1121 954 1286 983">Opción múltiple</p> <p data-bbox="1121 1117 1286 1146">Opción múltiple</p> <p data-bbox="1121 1214 1286 1243">Opción múltiple</p> <p data-bbox="1121 1310 1286 1339">Opción múltiple</p>
<p data-bbox="352 1404 443 1433"><i>Utilidad</i></p> <p data-bbox="256 1471 539 1800">El juego sirve para el fin que te fue creado y tiene como beneficio la expresión, identificación, comprensión y/o regulación de la emoción. El juego provee de información que puede ser considerada para su evaluación o intervención psicológica.</p>	<p data-bbox="608 1404 989 1487">29. Considera que el juego es útil para...(expresar, identificar, comprender o regular, etc.)</p> <p data-bbox="608 1523 989 1606">30. ¿Cómo considera que el juego puede ser útil en la práctica psicológica?</p>	<p data-bbox="1086 1404 1321 1433">Cualitativa de Opinión</p> <p data-bbox="1086 1523 1321 1552">Cualitativa de Opinión</p>

Tabla 7
Recomendación

Validación por Jueces Expertos	Evidencia
Dar seguimiento y acompañamiento a los jueces expertos en la validación.	Cuestionario de google form.
Resultados de la V de Aiken o Kappa de Fleiss.	Tabla de resultados de la V de Aiken con las respuestas de los jueces.
Ajustes al Juego.	Tabla con los elementos del juego y los ajustes realizados con base a las observaciones y recomendaciones de los jueces.

Figura 3

Diagrama de flujo del proceso para la validación por jueces expertos



FASE 4. EDICION EDITORIAL DE UN JUEGO DE MESA EN SU PROTOTIPO FINAL Y DIFUSIÓN

En seguida el juego pasa a una fase de conceptualización como producto. A partir de que existe la figura del autor y creador, el fenómeno como producto editorial aparece. Catalán (2016) refiere que, para que el juego se convierta en un producto editorial, tiene que pasar por una serie de actividades que permitan desarrollar de manera creativa su impresión, distribución y que llegue correctamente a su receptor. Para ello, primero es necesario tomar en cuenta ciertas características que hacen a un producto editorial:

- Tienen un autor reconocido mediante el registro de derechos de autor.
- La autoría tiene innovación y desarrollo.
- El editor desarrolla el mensaje que llegará al receptor final.
- Existen criterios comerciales para su edición.
- El diseño gráfico se realiza por un especialista adecuándolo al estilo.
- El diseño está adecuado al tipo de producto y el target del consumidor.
- La producción usa las técnicas de producción gráfica.
- La producción se basa en la calidad y el coste.
- El precio es fijo y de alto valor añadido en base al mercado.
- La promoción se basa en el autor, el tema y el diseño del producto.
- Se escoge una estrategia de venta al mercado y consumidor.
- Promoción en el punto de venta.
- Se encuentra desde Jugueterías a Editoriales que reproducen materiales de uso clínico psicológico.
- La distribución se realiza directamente al vendedor final o distribuidor.

A continuación se muestra el proceso de esta fase en la figura 4. Después, se muestra una serie de normativas legales para identificarlos y que se encuentren dentro del marco legal encaminados hacia el mundo del juguete y de los libros (Ver tabla 8). Así como también, se considera la norma general de etiquetación con esta información en sus cajas. Finalmente, se muestra el equipo de producción editorial en la tabla 9, las fases de diseño de un juego (Ver Ttabla 10) y el proceso de producción editorial (Ver Tabla 11).

Figura 4

Diagrama de flujo del proceso de edición editorial de un juego de mesa en su prototipo final y difusión

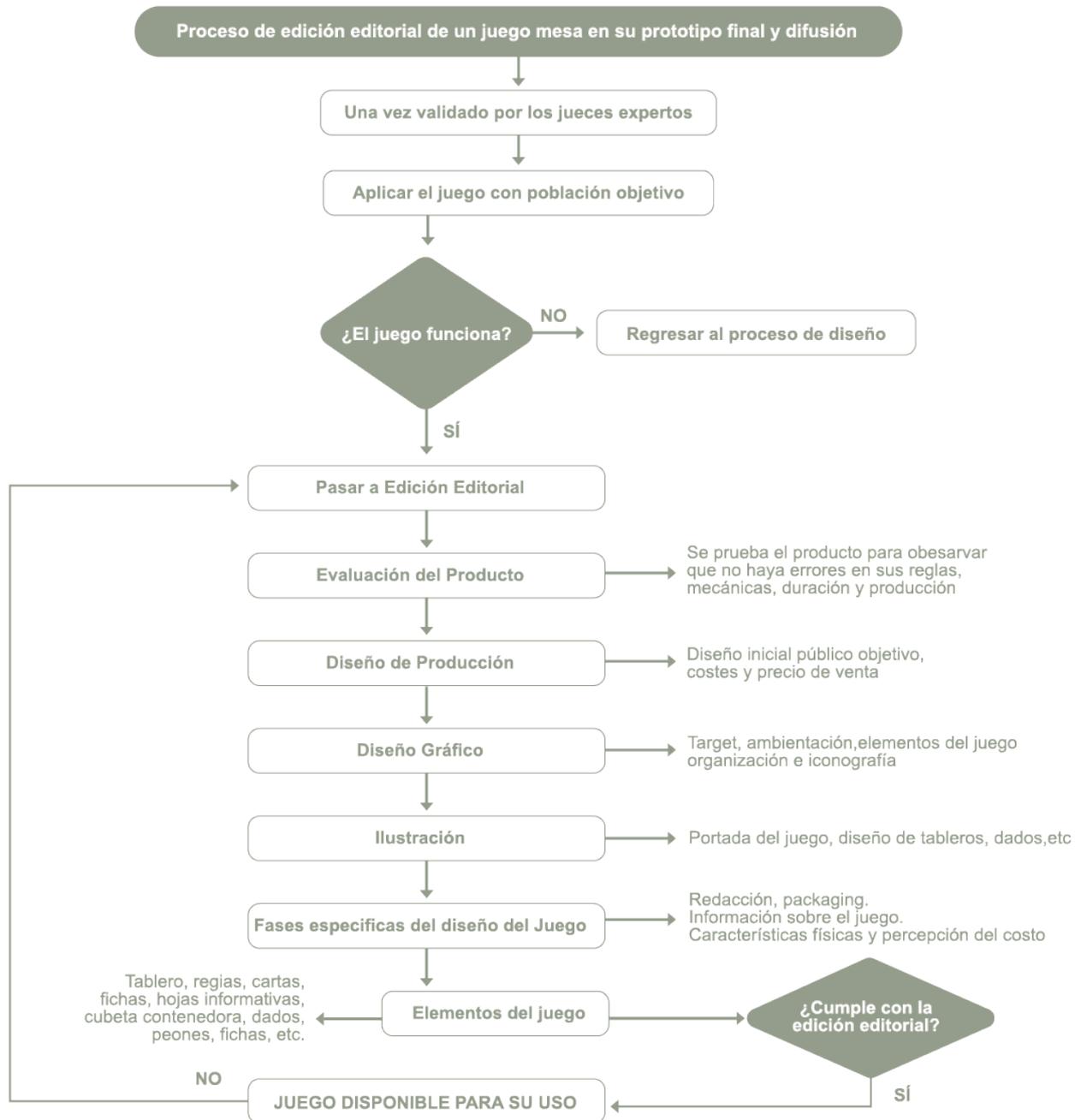


Tabla 8**Normativa legal en los juegos modernos**

Información sobre la empresa que comercializa el producto:	Código de barras para comercialización:	Marcas de producción según normativa de cada país:	Advertencias de seguridad infantil:	Derechos de autor:
Es obligatorio que cualquier empresa comercializadora indique la dirección física actual, ante cualquier reclamación, así como la conservación del embalaje para futuras referencias.	Cualquier producto que sea comercializado en tiendas y grandes es aconsejable que lleven un código de identificación con el fin de mejorar su comercialización. Las empresas compran un código único para la editorial. En Estados Unidos utilizan el código UPC, pero los códigos EAN son aceptados en todo el mundo.	Según el país. Hay que indicar el lugar de fabricación. Además de tener la conformidad del fabricante de cualquier componente, si es de un tercero.	Cualquier producto que incluya piezas pequeñas tiene que tener una advertencia de uso mediante un símbolo en el embalaje. En cuanto a los impuestos dependen de cada país.	Registro de derechos de autor.

Nota. Elaboración propia tomada de Catalán, 2016.

De acuerdo con la Norma Oficial Mexicana NOM-015-SCFI-2007, Información comercial etiquetado para juguetes se define lo siguiente de forma textual :

La Secretaría de Economía, por conducto de la Dirección General de Normas, con fundamento en los artículos 34 fracciones XIII y XXXI de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; 39 fracción V, 40 fracción XII, 47 fracción IV, 51 de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización; 19 fracciones I, XIV y XV del Reglamento Interior de esta Secretaría, y considerando que es responsabilidad del Gobierno Federal procurar las medidas que sean necesarias para garantizar que los productos que se comercialicen en territorio nacional contengan los requisitos necesarios, con el fin de garantizar los aspectos de información comercial, a efecto de lograr una efectiva protección del consumidor; que con fecha 22 de octubre de 2004 el Comité Consultivo Nacional de Normalización de Seguridad al Usuario, Información Comercial y Prácticas de Comercio, aprobó la publicación del Proyecto de Norma Oficial Mexicana PROY-NOM-015-SCFI-2004, Información comercial-etiquetado para Juguetes, la cual se realizó en el Diario Oficial de la Federación el 9 de febrero de 2007, con objeto de que los interesados presentaran sus comentarios; que durante el plazo de 60 días naturales contados a partir de la fecha de publicación de dicho Proyecto de Norma Oficial Mexicana, la Manifestación de Impacto Regulatorio a que se refiere el artículo 45 de la Ley Federal sobre Metrología y Normalización estuvo a disposición del público en general para su consulta; y que dentro del mismo plazo, los interesados presentaron comentarios sobre el contenido del citado proyecto de Norma Oficial Mexicana, mismos que fueron analizados por el grupo de trabajo, realizándose las modificaciones conducentes al Proyecto de NOM; que con fecha 28 de noviembre de 2007, el Comité Consultivo Nacional de Normalización de Seguridad al Usuario, Información Comercial y Prácticas de Comercio, aprobó por unanimidad la norma referida; Que la Ley Federal sobre Metrología y Normalización establece que las normas oficiales mexicanas se constituyen como el instrumento idóneo para la protección de los intereses del consumidor, expide la siguiente: Norma Oficial Mexicana NOM-015-SCFI-2007, Información comercial-Etiquetado para juguetes.

1. Objetivo

Esta Norma Oficial Mexicana tiene como objetivo establecer la información comercial que deben ostentar los juguetes que se comercialicen en el territorio de los Estados Unidos Mexicanos.

2. Campo de Aplicación

Esta Norma Oficial Mexicana es aplicable a todos los juguetes elaborados con cualquier material, inclusive operados con pila, baterías y/o cualquier otra fuente de alimentación, que se comercialicen en el territorio de los Estados Unidos Mexicanos. Esta Norma Oficial Mexicana no es aplicable a las réplicas de armas de fuego, en cuyo caso aplica la NOM-161-SCFI-2003 (Véase capítulo 3, Referencias).

3. Referencias *De la norma*

Esta Norma Oficial Mexicana se complementa con las siguientes normas oficiales mexicanas vigentes o las que en su momento las sustituyan:

NOM-008-SCFI-2002, Sistema General de Unidades de Medida, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 27 de noviembre de 2002.

NOM-161-SCFI-2003, Seguridad al usuario-Juguetes-Réplicas de armas de fuego-Especificaciones de seguridad y métodos de prueba, publicada en el Diario Oficial de la Federación el 20 de octubre de 2003

Tabla 9
Equipo de producción editorial

Profesional	Función
El diseñador o autor del juego	Llámándolo autor de juegos o diseñador de juegos, creador y diseñador. Además se deben incluir los derechos de autor y protección de la obra.
Editor	Es el que dirige el desarrollo total del producto. Conoce desde el perfil del diseño, producción y comercialización empresarial.
Producir editorial / desarrollador	El trabajo de un productor editorial consiste en que el trabajo sea coherente, tenga sentido y el proceso adecuado en el desarrollo de diseño y producción.
Diseñador Gráfico	Cumple una función importante en la producción editorial de un juego. Su rol se basa tanto en los productos editoriales y de packaging, ya que se encarga del conjunto de la obra. Así como también conceptualizan el diseño, crean la iconografía para los diferentes elementos y organizan la información de los mismos.
Ilustrador	Al elegir al ilustrador debe marcar la diferencia en la imagen de una caja o en los componente del juego. Este perfil puede darle un diseño visual atractivo en el packaging, lo cuál puede ser llamativo a la hora de elegir un juego. El trabajo del ilustrador ha de estar en constante contacto con el editor, el diseñador gráfico y el diseñador del juego, para dar cómo producto final de manera artística la idea del concepto y apariencia del juego.
Impresor	La aparición de la informática y los programas de edición generó más la dinámica del proceso. La preimpresión, impresión y postimpresión se puede realizar independiente del autor. Tanto la preimpresión como la impresión de los elementos se realiza de una manera estandarizada en imprentas normales. Ya que el material esté impreso, cómo fichas, troquelados, tableros y cajas se realizan en empresas especializadas en la postim presión. El último paso es el montaje, retractilado y paletizado de todos los elementos.

Nota. Elaboración propia tomada de Catalán (2016).

Tabla 10**Fases específicas del diseño gráfico en el juego**

Materiales	Procesos de Fabricación
Redacción de textos	Consta de tres aspectos: <ul style="list-style-type: none">• Las reglas• Los componentes de juego y la información publicitaria.• La redacción del juego se realiza por el autor, modificada por el editor haciendo la información comprensible.
Packaging	Es el contenedor de todos los elementos del juego. Tiene que tener una una calidad visual clara según la elección de la tipografía o la ilustración.
La información sobre el juego	Debe contener información que sea fácil de identificar por parte del consumidor, como son la edad, duración y el número de jugadores. Estos representados por iconos y textos, haciendo de estos elementos adecuados al briefing.
Las características físicas	Tiene que tener una resistencia adecuada, durable y resistente. Sus características suelen ser papel estucado offset de entre 90 y 135 gr, con barniz, pelliculado, o protección UVI para una mejor protección de las tintas.
La importancia de la forma y la distinción de productos	El consumidor reconoce el código del tamaño para saber que tipo de juego se va a usar. La caja forrada en cartón, en tapa y fondo, son parte de la propia cultura del juego moderno de producción editorial. Existen diferentes formatos (Por diferenciación con los juegos mass market, para estandarización de tamaños por almacenaje y impresión, como código de reconocimiento para el consumidor).
Percepción del precio	Una caja grande puede interpretar el un costo elevado por el comprador. Es por eso que el tamaño influye en la percepción del precio, pero esto también depende del tipo de comprador del producto. Por lo que, existe un código de productos reflejados por los tamaños estándar que ya indican un margen de precios para este tipo.

Nota. Elaboración propia tomada de Catalán (2016).

Tabla 11**Proceso de producción editorial de un juego de mesa**

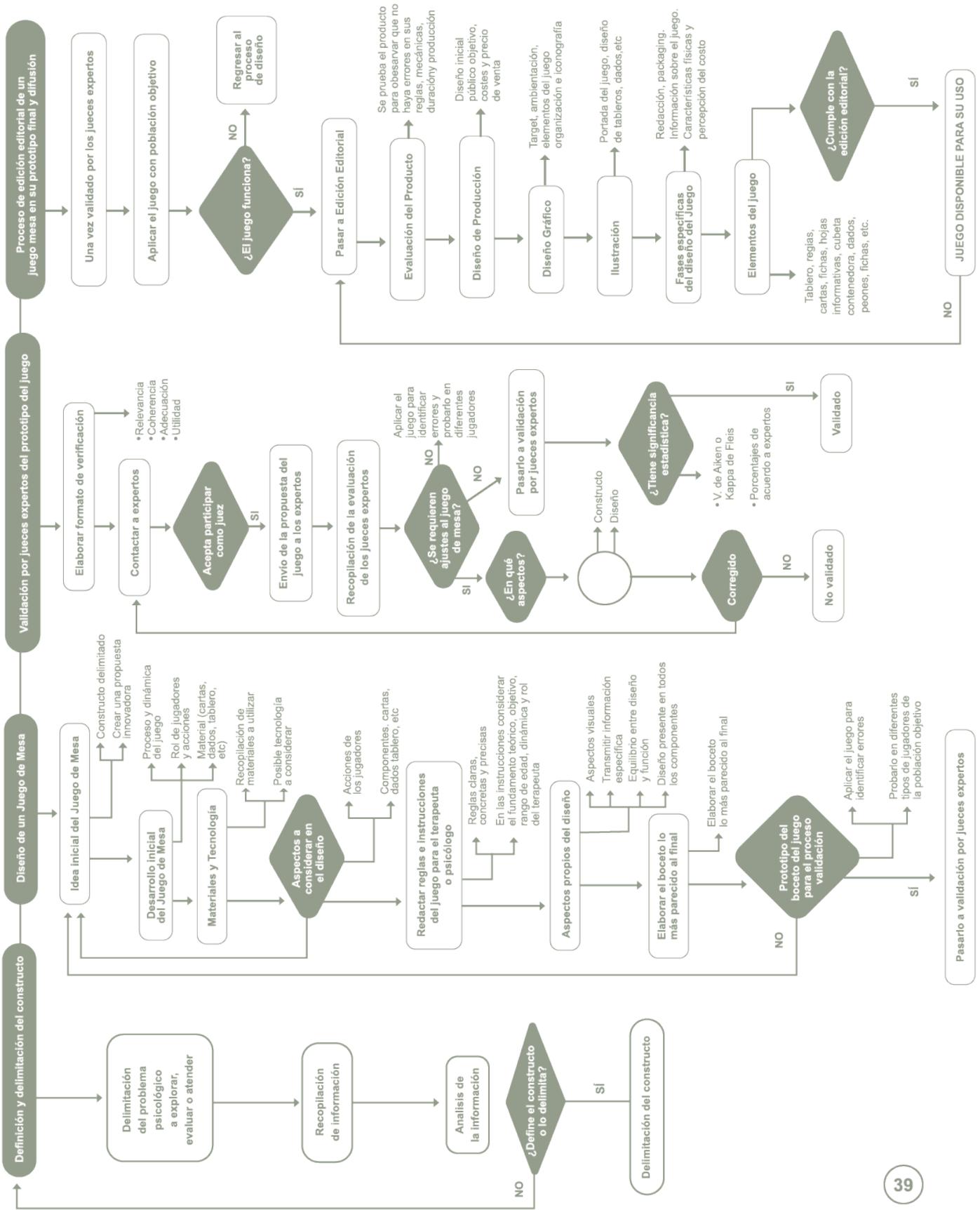
Materiales	Procesos de Fabricación
Evaluación del Producto	Se prueba el producto para observar que no haya errores en sus reglas, mecánicas, duración y su producción.
Diseño de Producción	En esta fase se centra en el diseñador editorial cómo es el diseño inicial, público objetivo, costes y precio de venta.
Diseño Gráfico	Los aspectos que el diseñador tiene que tomar en cuenta son: <ul style="list-style-type: none">• El target específico al que va dirigido.• El tema del juego y su ambientación.• Los elementos del juego.• El manejo y la experiencia de juego.• La iconografía para transmitir los elementos.• La organización de la información en los elementos de juego.
Ilustración	Se encuentra dentro del diseño gráfico y el ilustrador es normalmente elegido basándose en el target del consumidor, el tema y el estilo de dibujo decidido por el editor y definido por el diseñador gráfico. En esta etapa se realiza en: <ul style="list-style-type: none">• La portada del juego• Las ilustraciones de base del tablero• Las ilustraciones de las cartas de juego• Las ilustraciones de personajes, iconos, fichas, entre otros.
Elementos del Juego	Un juego de producción editorial, no solo lleva una caja contenedora y unas reglas. Se puede basar en un tablero con unas fichas, o en unas cartas. Los elementos son: <ul style="list-style-type: none">• Tablero• Reglas• Cartas y Fichas• Hojas informativas• Cubeta contenedora (dados, peones, fichas y marcadores)

Nota. Elaboración propia sacada de Catalán, 2016.

Tabla 12
Recomendación

<p>Edición editorial de un juego de mesa en su prototipo final y difusión</p>	<p>Evidencia</p>
<p>Antes de pasar el juego a la producción editorial, es importante verificar el contrato y los términos legales de producción del mismo, donde se indique su autoría y los créditos otorgados como autor(a) de dicho juego, así como los derechos de protección de la obra.</p> <p>En colaboración con el productor editorial, el diseñador e ilustrador, concretar con base en el prototipo final, la imagen del juego, diseño y elementos, sin que se pierda la esencia del contenido y su objetivo original.</p> <p>Mantener contacto con el editor y el productor de la obra durante todo el desarrollo del producto y hasta su venta en el mercado. Solicitar el envío o mantener reuniones para dicho proceso, desde la preimpresión, impresión y postimpresión del juego.</p>	<p>Contrato legal con la editorial.</p> <p>En el manual de instrucciones, como en la portada de la caja del juego, deben estar enunciados los derechos de autor y protección de la obra.</p> <p>Prototipo del juego final mejorado, respetando contenido e idea original.</p> <p>Minutas de reuniones, fotografías o maquetaciones del juego, hasta el producto final.</p>

Algoritmo para el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico



Aspectos Éticos

Dado que el diseño de un juego de mesa de uso clínico psicológico implica un proceso de investigación, es importante apegarse al código ético, de tal forma, que la información de la cual se parte para su construcción sea confiable, que no cause daño o perjuicio a quienes harán uso del mismo (Salkind,1997). En este apartado, se considera los artículos a tomar en cuenta durante este proceso con base al código ético del psicólogo de la (Sociedad Mexicana de Psicología, 2002):

Calidad de la valoración y/o evaluación psicológica

Art. 15. El psicólogo que construye, desarrolla, adapta, administra, o usa técnicas de valoración psicológica, entrevistas, pruebas, cuestionarios, u otros instrumentos, y/o los califica, o interpreta, con fines clínicos, educativos, de selección de personal, organizacionales, forenses, de investigación, u otros, lo hace en forma y con propósitos apropiados a la luz de los datos de investigación o acerca de la utilidad y la aplicación apropiadas de las técnicas. Es decir, las valoraciones, recomendaciones, informes, y diagnósticos psicológicos o enunciados evaluativos del psicólogo se basan estrictamente en información y técnicas (incluyendo entrevistas personales al individuo cuando es apropiado) suficientes y actuales para proporcionar sustento a sus interpretaciones y recomendaciones.

Art. 16. El psicólogo que desarrolla y conduce investigación con pruebas y otras técnicas de valoración utiliza procedimientos científicos y conocimiento profesional actualizados para su diseño, estandarización, validación, reducción o eliminación de sesgos y recomendaciones de uso.

Competencia y Honestidad

Art. 48. El psicólogo diseña, conduce e informa sobre la investigación, de acuerdo con las normas reconocidas de competencia científica e investigación ética. El psicólogo también planea la investigación de tal forma que minimiza la posibilidad de resultados engañosos. Al hacer esto, cuida su aceptación ética de acuerdo con este código ético. Si algún aspecto ético no queda claro, el psicólogo busca resolverlo por medio de las consultas a consejos revisores e institucionales, a comités para el uso y cuidado de animales, a colegas, y por medio de otros mecanismos pertinentes. acuerdo con este código ético.

Si algún aspecto ético no queda claro, el psicólogo busca resolverlo por medio de las consultas a consejos revisores e institucionales, a comités para el uso y cuidado de animales, a colegas, y por medio de otros mecanismos pertinentes.

Art. 49. El psicólogo que conduce una investigación lo hace de manera competente y con el respeto debido a la dignidad y bienestar de los participantes, sean éstos humanos o animales.

Art. 55. El psicólogo no inventa datos ni falsifica los resultados de sus investigaciones publicadas. Si el psicólogo descubre errores significativos en ellas, toma las medidas necesarias para arreglarlos por medio de una corrección, retracción, erratum, u otros medios de comunicación apropiados.

Art. 56. El psicólogo no presenta porciones o elementos del trabajo o datos de otros como suyos. Se hace responsable y se atribuye crédito, incluyendo los de autoría, sólo por el trabajo que haya llevado a cabo realmente o al que haya contribuido. La autoría principal y otros créditos de publicación reflejan con precisión las contribuciones científicas o profesionales relativas de los individuos involucrados, independientemente de su estatus relativo. La mera posesión de un cargo institucional, tal como la jefatura de un departamento, no justifica el crédito de la autoría. Las contribuciones menores a la investigación o la escritura de publicaciones se reconocen apropiadamente, en sitios tales como pies de página o enunciados introductorios.

Art. 60. Al realizar una investigación, el psicólogo se abstiene de sacar conclusiones que no se deriven directa, objetiva y claramente de los resultados obtenidos.

Confidencialidad de los resultados

Art. 65. Si un protocolo de investigación aprobado por un comité institucional o cualquier otro cuerpo colegiado, requiere de la inclusión de identificadores personales, éstos se eliminarán antes de que la información se haga accesible a otros. Si esta eliminación no es posible, antes de hacer la transferencia, o de revisar datos recolectados por otros, el psicólogo toma las medidas razonables para obtener el debido consentimiento de las personas cuyos nombres aparecen.

Art. 68. En sus presentaciones científicas o profesionales y publicaciones, el psicólogo disfraza la información confidencial de personas u organizaciones de que tratan, de modo que otros no puedan identificarlas y que las discusiones resultantes no dañen a sujetos que pudiesen identificarse a sí mismos.

Referencias

- Aldana, E., & Gómez, M.E. (2007). Criterios para la elaboración de guías de intervención psicológica. *Revista de Perinatología y Reproducción Humana*, 21(1),11-12.
- Cabero, J. & Llorente, M. C. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información (TIC). EnEduweb. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación* , 7 (2), 11-22.
<http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/images/stories/jca107.pdf>
- Escobar-Pérez, J., & Cuervo-Martínez, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 6,27–36.
https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion
- Klein, M. (1969). *The psychoanalysis of children*. New York, NY: Humanities Press.
- Labrador , F.J. & Crespo, M. (2012). *Psicología clínica basada en la evidencia*. Madrid: Ediciones Priámide.
- Herráez,P. (2019).*Diseño de juegos de mesa para la alfabetización emocional*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad de Valladolid.
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual* (2sa ed.).Editorial Gilli.
- Osuna, J.L. (2000). *Guía para la evaluación de las políticas públicas*. Instituto de desarrollo regional. Fundación Universitaria.
- O’Connor,K., Schaefer,C. & Braverman, L. (2017). *Manual de la terapia de juego*. Ed. El Manual Moderno, México| Manual Moderno, México.
- Diario Oficial de la Federación (2007). *Norma Oficial Mexicana , NOM-015-SCFI-2007, Información comercial-etiquetado para juguetes*.
https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5033112&fecha=17/04/2008#gsc.tab=0

Salkind, J.N. (1997) *Métodos de Investigación*. México: Prentice Hall. 37-48.

Schaefer, C.E., (2012). *The therapeutic powers of play*. Unpublished manuscript.

tone, J. (2017). Juegos mesa en la terapia de juego. En O.J. Kevin, Schaefer.E. Charles & B.D. Lisa (Eds.), *Manual de la Terapia de Juego* (2ed.,pp. 263-273). Ciudad de México: Editorial El Manual Moderno.

Sociedad Mexicana de Psicología (2002). *Código Ético*. México: Trillas.

Ybarra, S., et al., (2015). *Intervenciones con apoyo empírico: herramienta fundamental para el psicólogo clínico y de la salud*. Eds. Ciudad Victoria Tamaulipas: Universidad Autónoma de Tamaulipas. Ciudad de México: Editorial Moderno.