

VALIDACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

Laura Belem Ávila-García
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Norma Angélica Ortega-Andrade
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
María Fayne Esquivel Ancona
Universidad Nacional Autónoma de México
fayne_esquivel@yahoo.com.mx
Rubén García Cruz
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Estos autores contribuyeron por igual en este trabajo

Received: 13 abril 2025
Revised: 17 abril 2025
Evaluator 1 report: 23 abril 2025
Evaluator 2 report: 27 abril 2025
Accepted: 20 mayo 2025
Published: mayo 2025

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo validar por jueces expertos una propuesta metodológica para la elaboración de juegos de mesa de uso clínico psicológico. El estudio fue de tipo cuantitativo descriptivo, con un diseño de investigación no experimental transversal. Participaron 13 psicólogos(as) expertos, con grado de maestría y doctorado, que participaron como jueces y 3 estudiantes de licenciatura en psicología que aplicaron la metodología en el diseño de juegos de mesa. 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 W de Kendall, obteniendo un acuerdo de pertinencia $w=0.94$, adecuación $w=0.91$ y utilidad $w=0.94$. En cuanto a la relevancia los jueces y alumnos coinciden en que el manual constituye una guía eficiente con evidencia científica. Los estudiantes reportaron por su parte una concordancia en pertinencia de $w=1.00$, de adecuación $w=0.98$ y de utilidad $w=0.96$. Se concluye que esta metodología es viable y confiable para su uso en el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

Palabras clave: metodología; juegos de mesa; validación; diseño; clínico psicológico

ABSTRACT

Validation of a methodology for the development of board games for clinical psychological use. The objective of this research was to validate by expert judges a methodological proposal for the development

of board games for clinical psychological use. The study was of a quantitative descriptive type, with a non-experimental cross-sectional research design. There were 13 expert psychologists, with master's and doctoral degrees, who participated as judges, and 3 undergraduate psychology students who applied the methodology in the design of board games. The validation was carried out with two questionnaires (one directed at the judges and the other at the students) that measured the relevance, 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 and students agree that the manual constitutes an efficient guide with scientific evidence. The students reported an agreement that was analyzed with Aiken's V test, obtaining a relevance of $V_o=1.00$, 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.

Keywords: methodology; board games; validation; design; psychological clinic

INTRODUCCIÓN

El juego con fines terapéuticos se ha incorporado en el campo de la psicología como un recurso mediador entre el niño y el terapeuta, debido a la posibilidad que brinda de analizar aspectos del desarrollo infantil, sus inquietudes, preocupaciones, experiencias y necesidades afectivo-emocionales en sus diferentes contextos (O Connor, Schaefer & Braverman, 2017).

El juego de mesa es uno de los materiales que se han utilizado en la terapia de juego, Stone (como se cita en O Connor, Schaefer & Braverman, 2017) refiere su utilidad en un ambiente terapéutico estructurado al que denominó "Terapia de juego con juegos de mesa" (TJJT). De acuerdo con esta autora, las intervenciones con juegos de mesa se definen según el tipo de reglas, objetos que lo conforman, así como el enfoque terapéutico que el terapeuta adopte para dar sentido y propósito al juego.

Al ser un juego estructurado, refiere Stone, facilita que el jugador experimente un proceso sólido y seguro que les hace sentir confianza y protección. Además, contribuye a fomentar el concepto y sentido de justicia, la paciencia, la tolerancia, el aprender a compartir y respetar turnos, posibilitando al terapeuta intervenir en diversas áreas asociadas al "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) entre otros aspectos psicológicos.

Su uso se ha evidenciado en estudios, como el realizado por Cocchiara et al. (2020) y Gontijo et al. (2016; como son citados por Garrido-Sánchez & Crisol-Moya, 2023) quienes refieren que los juegos de mesa tienen el poder de motivar a los jugadores y esto puede aprovecharse para la mejora de conductas prosociales, la gestión emocional, así como para evitar conductas de riesgo y enfrentar la presión social de los compañeros para consumir alcohol o tabaco.

Aguilera et al. (2018), utilizaron juegos de mesa para intervenir en el desarrollo de habilidades para la vida y competencias socioafectivas con un grupo de 6 estudiantes para potenciar habilidades en pro de una convivencia escolar sana, encontraron que los juegos desarrollan el autoconocimiento, el autocontrol y disminuye la agresividad, así como que, el uso de reglas en el juego mantiene la idea del refuerzo positivo sobre el desarrollo de habilidades para la vida a pesar de que trascurre el tiempo de haberlo jugado. Siendo éstos una herramienta beneficiosa para el aprendizaje de habilidades socioemocionales, que son la base para la sana convivencia escolar. Los juegos que utilizaron fueron: Póker de bichos, UNO, Love Letter, Isla prohibida y Concept.

Un estudio de revisión sistemática realizado por Noda et al. (2019) donde analizaron, 27 de 71 investigaciones que encontraron, sobre la efectividad de los juegos de mesa y de programas que usan juegos de mesa, reportó que éstos tienen efectos positivos en diversos contextos educativos y terapéuticos, entre los cuales se incluye el conocimiento educativo, las funciones cognitivas, la actividad física, síntomas de TDAH. Este trabajo destaca no sólo 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.

Otros estudios se han enfocado en el diseño de juegos de mesa y la metodología a seguir para su elaboración. Uno de estos estudios es el realizado por Herráez (2019), quien desarrolló juegos de mesa para la alfabetización emocional, con base en una metodología para el diseño de objetos industriales, dando como resultado al protagonista de los juegos llamado "Carabato" y los siguientes juegos: Hexmociónante, Torremoci, Emocubes, Emouniverse y Código emocional; cada uno de los cuales describen el juego, la mecánica del juego, edad recomendada, número de jugadores, duración estimada de una partida, componentes del juego, desarrollo del juego, beneficios que fomenta, explicación del diseño, materiales y el proceso de fabricación. La metodología en la que se basó para su diseño fue la metodología proyectual propuesta por Bruno Munari para el diseño de objetos o productos industrial que den solución a un problema, considerando además de la definición del problema, la recopilación de datos, el análisis de los datos, la creatividad, los materiales y tecnología, experimentación, modelos, verificación, bocetos o prototipado y solución.

Herráez (2019) propuso que para diseñar un buen juego de mesa se debe abarcar como mínimo los siguientes aspectos: idea inicial, desarrollo de la idea inicial, prototipado y testeo, redacción de las reglas del juego, prototipo final, difusión y presentación, así como la visión del propio jugador, sobre las reglas, las dinámicas y la estética del juego. Este estudio particularmente se enfocó en el diseño de juegos de mesa y la metodología a seguir para su creación.

En este mismo sentido, Victoria-Uribe et al. (2017), también publicaron un artículo donde introducen al diseño de juegos de mesa con enfoque para diseñadores industriales. En éste plantearon las siguientes etapas: 1. Empatizar, 2. Definir, 3. Idear, 4. Prototipar y probar. Recomendando patentar el juego para su posterior venta a una empresa que se dedica a dicho sector.

De igual forma, el estudio realizado por Dell'Angela, Zaharia, Lobel, Vico, Sander y Samson (2020) tuvo como objetivo, desarrollar y probar tres juegos de mesa basados en competencias emocionales que tuvieran como tema explícito las competencias, el uso de las mismas y su práctica durante el juego, con respecto a juegos de mesa existentes en el mercado, encontraron que los grupos control y experimental percibieron a los juegos que jugaron como positivos y jugables. En este estudio se diseñaron tres juegos: el juego de reconocimiento, el juego de diferenciación y el de evaluación. En su diseño, participaron un equipo de psicólogos quienes desarrollaron varios prototipos que fueron mejorados en sesiones de prueba con niños, investigadores en ciencias afectivas y diseñadores de juegos profesionales.

Cerro-Herrero et al. (2021) en su estudio diseñaron 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. El modelo que utilizaron de Londoño y Rojas (2021, como se cita en Cerro-Herrero et al., 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. El principal objetivo de esta investigación fue 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.

Estos estudios muestran que el juego de mesa es utilizado en la psicología con fines clínicos, sin embargo, como también se puede apreciar, son los diseñadores o ingenieros industriales quienes se han abocado a la elaboración de estos materiales y no los psicólogos. Además una revisión en la Web, llevó a encontrar una gran diversidad de juegos de mesa para abordar las emociones, como son: Emotocapsules, 4 Story Cubes, Dúo el juego de las emociones y cuéntame una historia, 4Emotion Detectives, Emotio, Emotio, Quorum, Dipy y la Emoty

VALIDACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

revoltosa, Emotylevel, Emocional Bingo para los niños, Libro mi primera caja de emociones, Monster Kit, Dominó didáctico: Emociones jumbo, Roll & Play, Ikonikus, Emo Park, por mencionar algunos; pero ninguno de ellos describe su proceso de elaboración.

Por lo que en este estudio se presenta los resultados de la validación por jueces expertos de una metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico (en prensa), que consta de cuatro fases que fueron adaptadas de la metodología proyectual basada en la solución de problemas y de diseño propuesta por Munari (2016) para el diseño de un producto en el campo del diseño gráfico e industrial, así como de 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: 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.

El juicio de expertos se consideró en este estudio, como un recurso metodológico que permite “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).

Usualmente el juicio de expertos se ha utilizado más en la validación de contenido de ítems de instrumentos de medición psicométrica, basado en cuatro categorías propuestas por Escobar-Pérez & Cuervo-Martínez (2008): claridad, coherencia, relevancia y suficiencia; en el caso de la validación de la metodología para el diseño de juegos de mesas de uso clínico psicológico no existen criterios para la validación por jueces expertos, 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 (Tovar, Ortega-Andrade, Melo & Ochoa, 2023, en prensa). 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 de la metodología, sino también los criterios para su evaluación.

MÉTODO

Participantes

10 jueces expertos en psicología, con grado de doctorado y maestría, de diferentes instituciones y asociaciones, quienes fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia y que decidieron participar voluntariamente. Como criterios de inclusión se consideró contar con 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, así como contar su cédula profesional. Como criterio de exclusión se contempló tener más de un año sin ejercer actividades profesionales relacionadas con el diagnóstico e intervención con menores.

Tipo de estudio y diseño de investigación

Estudio descriptivo con un diseño de investigación no experimental transversal.

Instrumento

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 1).

En el cuestionario dirigido a los alumnos 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 (ver Tabla 2)

Tabla 1. Cuestionario diseñado para la validación de jueces expertos

Datos Generales
Nombre completo
Institución Educativa
Grado Académico
Experiencia como terapeuta
Edad
Sexo

¿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?

Preguntas
generales

¿Para qué los ha utilizado?

¿En qué le han servido?

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

VALIDACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

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

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

EL PODEROSO MUNDO DE LA PSICOLOGÍA:
UNA APORTACIÓN POSITIVA

Categoría	Indicador	Tipo de pregunta
Adecuación Es apropiado para determinado fin, uso o acción.	8. <i>¿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
	9. <i>¿El contenido de cada fase es claro para comprender a que se refiere ésta?</i>	Opción múltiple
	10. <i>¿Las fases propuestas para el desarrollo del diseño del juego de mesa son las necesarias?</i>	Opción múltiple
	11. <i>¿El modelo de la guía clínica, fue el apropiada para presentar el contenido de la metodología en un manual?</i>	Opción múltiple
	12. <i>¿Considera que este manual es adecuado para presentar la metodología para el diseño de un juego de mesa de uso psicológico?</i>	Opción múltiple
	13. <i>¿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
	14. <i>¿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 1. Cuestionario diseñado para la validación de jueces expertos (continuación)

VALIDACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

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

Nota. Elaboración propia

EL PODEROSO MUNDO DE LA PSICOLOGÍA:
UNA APORTACIÓN POSITIVA

Tabla 2. 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	<p>¿Antes de conocer la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico, <i>conocía usted otra metodología? Indicar la metodología</i></p> <p>¿Usted ha diseñado algún otro juego de mesa para su práctica como psicóloga/o? ¿Cuál?</p> <p>¿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</p>

VALIDACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

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

EL PODEROSO MUNDO DE LA PSICOLOGÍA:
UNA APORTACIÓN POSITIVA

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
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.

15. ¿La metodología presentada puede ser útil a los psicólogos?

Opción múltiple

VALIDACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

El juego provee de información que puedes ser considerada para su evaluación o intervención psicológica.

	<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
Experiencia	<i>18. Describa 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

Nota. Elaboración propia

Procedimiento

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 en el mes de marzo de 2024 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 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 y utilidad. Posteriormente se analizó la información obtenida.

Análisis de datos

Los datos de analizaron mediante la estadística descriptiva (por porcentajes) mediante el Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS, 2024), el Coeficiente de validez de Contenido (CVC) desarrollado por

Hernández-Nieto (2002), para evaluar la validez de contenido del manual evaluado por los jueces expertos y la concordancia entre los estudiantes. Así mismo se calculó el índice de concordancia entre jueces *W* de Kendall. También se realizó una descripción cualitativa de las preguntas cognitivas.

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 del índice de concordancia 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 13 jueces expertos para la validación del manual del diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico, con experiencia en maestría 5(38.5) y doctorado 8(61.5) en Psicología. En cuanto al tiempo de trabajo en el área clínica, el 62.2% mencionó tener más de 10 años de experiencia en intervención, evaluación e investigación psicológica, el 23.1% refirió tener 5 años de experiencia en estos mismos campos, y el 7.7% contaban con experiencia de 1 a 4 años.

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 haber utilizado un juego de mesa en su práctica clínica. El 46.1% (f6) refirió el no haber utilizado un juego de mesa. Las respuestas que se obtuvieron de los jueces a las preguntas cualitativas que se hicieron de acuerdo al 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 fueron: el haber utilizado juegos de mesa para el contacto inicial con pacientes, el autoconocimiento de las emociones. Mencionaron que han sido viables para el fortalecimiento de metas y adaptar la comunicación con los pacientes. Todos los jueces indicaron no haber diseñado un juego de mesa, sin embargo, reconocen la gran utilidad de estos en la práctica clínica.

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 relación a la validación del contenido de la metodología y del manual, por parte de jueces expertos, se puede observar que el Coeficiente de Validez de Contenido (CVC) se encuentran en rango de $CVC=.841$ a $CVC=.921$ (ver Tabla 3), lo que supone una validez de contenido que va de aceptable a excelente. Esto indica que el manual contiene lo necesario para comprender la metodología sobre el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico. Así mismo se aplicó la *W* de Kendall, para observar la concordancia entre los jueces en las categorías pertinencia $w=0.94$, adecuación $w=0.91$ y utilidad $w=0.94$, obteniendo un coeficiente de concordancia entre jueces excelente.

La categoría relevancia fue evaluada como una pregunta cualitativa, donde destacan respuestas como *"El manual constituye una guía eficiente para psicólogos que integran el juego en su práctica."* (Juez6)

VALIDACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

Además

“Si, pues constituye cubrir un espacio de poca producción científica. Debe aumentarse la producción y comunidad científica”. (Juez11)

Tabla 3. Resultados del coeficiente de validez de contenido entre jueces expertos

pregunta	juez1	juez2	juez3	juez4	juez5	juez6	juez7	juez8	juez9	juez10	juez11	CVC	CVC adj
8	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	0.864	0.841
9	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	0.886	0.864
10	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	0.909	0.887
11	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	0.909	0.887
12	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	0.920	0.898
13	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	0.920	0.898
4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	0.898	0.875
7	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	0.909	0.887
15	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	0.932	0.909
16	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	0.932	0.909
17	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0.943	0.921
CVC	0.9773	0.8182	0.8864	0.8182	1.0000	1.0000	0.8409	0.7955	0.9773	0.9545	1.0000		
cvc adj	0.955	0.796	0.864	0.796	0.977	0.977	0.818	0.773	0.955	0.932	0.977		

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

En el estudio participaron resultados de 3 alumnos que usaron la metodología para el diseño de juegos de mesa de uso clínico, con experiencia en licenciatura 3(100) en Psicología. En cuánto al tiempo de trabajo en el área clínica, todos los alumnos diseñaron un juego de mesa; 2(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.

Se diseñaron dos juegos: “Dominando el miedo” (Melo, Ortega-Andrade, Tovar y García, 2024, en prensa) que es un juego para la adultez temprana con el objetivo de que haya una 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 dar a las y los usuarios estrategias para utilizar; y el juego “Estoy triste, ¿ahora cómo lo enfrento?” (Molina y Ortega, 2023, en prensa) con el objetivo de que los varones expresen la tristeza. Los alumnos mencionaron no haber conocido una metodología previa al diseño de éstos.

Los resultados del análisis de concordancia entre los alumnos, evidenció un acuerdo en las categorías pertinencia $w=1.00$, adecuación, $w=0.98$ y utilidad $w=0.96$ en el uso de la metodología y del manual para el diseño de juegos de mesa de uso clínico psicológico.

Respecto de 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, mencionan que es de suma importancia tener una guía ya que diseñar un juego es algo innovador y requiere la formalidad. De acuerdo a su experiencia, mencionan que fue gran ayuda dicha metodología ya que desconocían alguna otra enfocada específicamente en el diseño de juegos de mesa para uso clínico psicológico, tenía muchas dudas en cuanto a qué proceso seguir o por dónde empezar, pero con esta metodología les fue más sencillo como ellos mismos lo expresan “me resultó más claro el cómo proceder, además de que se me hizo sencillo comprenderla y seguirla” (A1, A2 y A3).

DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

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 W de Kendall y el análisis cualitativo, 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 cono-

cimiento 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).

Particularmente como refiere O Connor et al. (2017) el uso del juego como recurso terapéutico contribuye a mejorar la comunicación, el bienestar emocional, las relaciones sociales, así como las fortalezas personales. La revisión bibliográfica sobre el uso de los juegos de mesa, destacó su uso 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.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilera, E., Contreras, Y., Rojas, C., & Salgado, C. (2018). *Experiencia de intervención socioafectiva y el desarrollo de habilidades para la vida mediante la utilización de juegos de mesa* (Tesis de licenciatura). Universidad Académica de Humanismo Cristiano, Escuela de Pedagogía en Educación Diferencial, Santiago. <https://bibliotecadigital.academia.cl/server/api/core/bitstreams/0bba9d74-9b72-40b3-ac3b-f702f98285ed/content>
- Cabero J., & Llorente, M. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Revista de Tecnología de información y comunicación en educación*, 7(2), 11-12. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/v7n2/art01.pdf>
- Cerro-Herrero, D., Moreno-Díaz, M. I., Sánchez- Miguel, P. A., Vaquero-Solis, M., Tapia-Serrano, M. Ángel, & Prieto- Prieto, J. (2021). Diseño 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/reef.vi432.976>
- Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico, O., Sander, D., & Samson, A.C. (2020). Board Games on Emotional Competences por School-Age Children. *GAMES FOR HEALTH JOURNAL*, 9(3), 147-236. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050>
- 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
- Garrido-Sánchez, A.B., & Crisol-Moya, E. (2023). Systematic Review: Benefits of Board Games in the Field of Social Education with Children Aged 6 to 18 Years Old. *Education in the knowledge Society*, 24, 1-17. https://doi.org/10.14201/eks.28528_e28528
- 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>
- Hernández-Nieto, R. A. (2002). *Contributions to Statistical Analysis*. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes.
- Melo, J.D., Ortega-Andrade, N.A, Tovar, A., & García, R. (2024). *Juego de mesa para abordar el miedo en la adultez temprana: diseño y aplicación* [Manuscrito presentado para su publicación]. Área de Psicología, Instituto de Ciencias de la Salud, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual* (2sa ed.). Gilli.
- Noda, S., Shirotaki, K., & Nakao, M. (2019) The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Med*, 13(22), 1-21. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- O Connor, K.J., Schaefer, E., & Braverman, L. (2017). *Manual de terapia de juego*. El Manual Moderno.

VALIDACIÓN DE UNA METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE JUEGOS DE MESA DE USO CLÍNICO PSICOLÓGICO

- Osuna, J.L. (2000). *Guía para la evaluación de las políticas públicas. Instituto de desarrollo regional. Fundación Universitaria.*
- Shaefer, C., & Gerard, H. (2006). *Contemporary Play Therapy.* The Guilford Press.
- Tovar, A., Ortega-Andrade, N.A, Melo, J.D., & Ochoa, G. (2023). *Validez de contenido por jueces expertos de un juego de mesa para regular el miedo en la adultez temprana* [Manuscrito presentado para su publicación]. Área de Psicología, Instituto de Ciencias de la Salud, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Victoria-Uribe, R., Utrilla-Cobos, S., & Santamaría-Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 21, 1-9. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/>