



Tasmi

Juego de mesa didáctico para comprender el duelo

Leidy Tatiana González Popayan

Director

Javier Mauricio Reyes Vera

Universidad del valle, sede Cali, Colombia

Facultad de Artes Integradas

Diseño Gráfico

2024

tasmi[☆]



Contenido

Resumen	5
Planteamiento del problema	7
Objetivos:	8
Objetivo General:	8
Objetivos específicos:	8
Justificación:	9
Marco Contextual	11
Marco Demográfico	11
Marco Geográfico:	13
Marco Legal	15
Marco Teórico	16
Marco Conceptual	21
Marco de Referentes (Estado de la técnica)	23
Video juego “GRIS”	24
Concepto gráfico	24
Cortometraje ‘Si me pasara algo, os quiero’	25
Concepto gráfico	25
Metodología	26
Tabla para el análisis	26
Desarrollo de la propuesta	27
Propuesta Gráfica:	27
Juego didáctico	28
Conceptualización de Tasmi	30
la metodología de Tasmi	31
Propuesta de valor:	31
Estilo gráfico	32
Componentes	32
<i>manual de juego:</i>	32
piezas editoriales	33

Ficha de tareas	33
Tablero	33
Fichas emociones	34
Fichas recorrido	34
Tarjetas motivacionales	35
pieza final	35
Requerimientos	36
Tiempo	37
Propuesta de diseño	37
Desarrollo de componentes	40
Matriz conceptual	40
Patrón:	40
Formas:	41
Tipografías:	41
Color:	41
Historia	42
Concepto	43
Tablero	45
Ruleta de colores	47
Fases de conformidad	47
Dado de juego	49
Desarrollo de personajes	50
Desarrollo visual	51
Elementos visuales y tangibles	53
Fichas tareas	53
Comprobación	56
Conclusiones	61
Referencias	63
Referencias Documento	63
Referencias Juego Didáctico	64

Resumen

Existen procesos o situaciones que pueden llegar a afectar nuestro bienestar como por ejemplo una situación traumática que desvía el estado de salud tanto física como mental esto puede ser causa de una situación de duelo, así Tasmi es un proyecto desarrollado desde la disciplina de diseño gráfico, que a partir de la investigación de se crean varias actividades permitiendo la interacción con los expertos que se encuentren apoyando su proceso terapéutico y que puedan estar padeciendo dificultades para procesar y manejar adecuadamente sus emociones que generan malestar y sentimientos no expresados. El concepto de Tasmi surge de la idea que al experimentar un duelo, aunque pertenece a las situaciones naturales que nos enfrentamos los seres humanos en algún momento de nuestras vidas, los niños y adolescentes puede que les cueste digerir todo lo ocurrido; cuando las personas encargadas de ellos como padres o tutores buscan ayuda profesional para su salud mental es en este instante donde ya en terapia el profesional buscará medios para indagar las afectaciones del niño o adolescente.

Desde la disciplina de diseño gráfico se logró desarrollar el juego didáctico como herramienta gráfica y apoyo al profesional para que se utilice en terapia favoreciendo en el proceso psicológico por duelo, apoyando procesos de salud mental.

Método: por medio de La Fundación Jugar Recreación donde su enfoque principal es el desarrollo social y cultural de niños, jóvenes y adultos; se logró una participación favorable. Así, en terapia se dispuso la práctica del juego didáctico Tasmi con la participación de la terapeuta profesional y adolescente de 14 años, previamente se obtuvo la aprobación del director de la Fundación Jugar Recreación experto en lúdica; se inició el juego Tasmi con las debidas instrucciones dadas por la profesional suministrando el debido acompañamiento con tiempo correspondido de 8 a 10 minutos por cada desarrollo de actividad, Tasmi es flexible en tiempo de jugabilidad cada profesional dispone el tiempo adecuado y en este caso se practica de 4 a 5 actividades máximo por sesión de terapia con duración de 8 minutos aproximadamente y en total 40 minutos desarrollo; la afinidad del contexto propio del juego didáctico Tasmi como historia, color e ilustración contribuyó con un mejor vínculo y entendimiento al jugador, al profesional apoyó y aportó amplitud de situaciones no conocidas dando paso a su debida intervención.

Palabras clave: Duelo, Perdida, Terapia, Niños, Juego didáctico, Diseño Gráfico.

Planteamiento del problema

El duelo dentro de nuestra sociedad ha sido una temática compleja de tratar, a tal punto que se ha convertido en una especie de tabú, donde expresarlo libremente nos afecta más de lo que permite ayudar. Todos en diferentes momentos de nuestra vida, vivimos un proceso de duelo en distintos niveles. Teniendo esto en cuenta, Tasmi cómo juego persigue el objetivo de fomentar un entendimiento del duelo desde una perspectiva lúdica, donde los niños se sientan seguros y aprendan lo que significan sus propias emociones, ya que es recurrente que muchos niños presenten ciertas dificultades para expresarse y liberar de manera sana sus emociones.

Desde el diseño gráfico es posible aportar una comunicación efectiva, de esta manera, para el desarrollo de este proyecto se plantea la siguiente pregunta problema: ¿Es posible construir un juego que permita comprender y visualizar las emociones que generan malestar y sentimientos en niños que atraviesan una situación de duelo?

Objetivos:

Objetivo General:

El objetivo principal de esta herramienta es concientizar a los niños sobre las emociones que están reprimiendo y la carga que esto puede representar en una situación de duelo, al mismo tiempo que fomenta el hábito de analizar diferentes situaciones para promover la creatividad del jugador.

Objetivos específicos:

- Identificar las características, principales factores y posibles terapias para afrontar el duelo en niños entre 9 a 14 años.
- Analizar la información obtenida para entender el proceso de duelo en niños de 9 a 14 años para apoyar su proceso terapéutico.
- Desarrollar un juego de mesa que permita visualizar las emociones de un niño de 9 a 14 años, que se encuentre atravesando una etapa de duelo para apoyar su proceso terapéutico.

Justificación:

El proceso del duelo surge de experimentar una pérdida producida por diferentes situaciones que exponen al afectado a diversas emociones para expresar el dolor, teniendo esto en cuenta, la experiencia del duelo varía de persona en persona, en especial de un niño a un adulto. Los infantes son más visuales y particularmente en etapas de infancia y adolescencia(Worden, 1997), tienden a tener una percepción simbólica de las situaciones; por ello, durante el proceso de asimilación del duelo influye tanto la edad que tengan, así como el apoyo de su entorno familiar, quienes contribuyen para evitar su sufrimiento e inestabilidad. Adicionalmente, el conocimiento del concepto de muerte puede facilitar que los niños entiendan que es un proceso natural e inevitable en la vida, favoreciendo la asimilación y el afrontamiento de este suceso de un modo menos traumático. Por estas razones, nace la necesidad de crear herramientas que permitan llevar a cabo una evaluación del estado del niño y apoyen a sus respectivas terapias. En el proceso de duelo, el Dr. J. William Worden explica desde el ámbito terapéutico que existen tareas para afrontar el duelo en un tiempo determinado, donde llega a ser normal; esto lo define como *Terapia en el duelo*, “el asesoramiento terapéutico da la facilidad a las personas de culminar con técnicas terapéuticas el duelo (Worden”, 1997, pág. 75).

Desde la perspectiva gráfica es posible contribuir con dichas herramientas que faciliten a los expertos la comunicación con los niños sobre su duelo. Las técnicas útiles desde el asesoramiento terapéutico por duelo son: lenguaje evocador, la importancia del uso de símbolos, el escribir, el dibujar, el juego de roles, la reestructuración cognitiva, el libro de recuerdos, la imaginación guiada y el uso de metáforas (Worden, 1997, pág. 99), son algunos de los métodos que muchos expertos usan para apoyar a los niños a comprender el duelo, con esto en mente es posible generar una narrativa visual que relacione y permita la interacción con el duelo de manera efectiva para que el paciente pueda expresar sus emociones y a la vez empatice con cada etapa del duelo. Conviene subrayar que desde lo gráfico se comunica y también se pueden crear estrategias para el desarrollo de las técnicas terapéuticas, hay que destacar la importancia de lo simbólico para el desarrollo de la herramienta gráfica que contenga todos los elementos ya mencionados. Este proyecto tiene como objetivo realizar un aporte por medio de una experiencia lúdica crear un diálogo entre el infante y aquellos que lo están guiando en el proceso, con el fin de facilitar la expresión de sus emociones y pensamientos.

Marco Contextual

Marco Demográfico

En el año 2015 en Colombia se elaboró una encuesta dirigida hacia la salud mental de los niños, niñas y adolescentes por medio de Minsalud a nivel nacional, según la encuesta y asociación de Gestión Integrada para la Salud Mental donde realizan un nombramiento de las enfermedades de salud mental como Enfermedades No Transmisibles (Ministerio de Salud y Protección Social), con los resultados de la encuesta se produjo una mayor disposición a las situaciones que afectan a los niños y adolescentes, desarrollando planes como Zonas de Orientación Escolar y los Centros de Escucha. (MINSALUD, 2015 actualizado 2018).



imagen, MINSALUD

Es sustancial resaltar que una buena salud mental conlleva que las personas se desarrollen y obtengan un bienestar con las emociones y sentimientos cotidianos; pero cuando por diversos factores o situaciones se produce un cambio de impacto puede influir en las emociones que generan malestar o sentimientos desfavorables pueden llegar a afectar y desencadenar situaciones adversas. (Worden, 1997)

Unicef también adelanta campañas sobre la salud mental en niños y adolescentes, prestando atención en las situación que presento el mundo entero como fue la pandemia del COVID 19, donde en el 2017 Encuesta Nacional de Salud en España y arroja datos como que niños y niñas en edades de 4 a 14 años pueden estar en peligro de una mala salud mental (UNICEF, 2017).



imagen, UNICEF

Marco Geográfico:

La Fundación Jugar Recreación cuenta con 11 años de experiencia colaborando al desarrollo social y cultural de niños, jóvenes y adultos. Se encuentra ubicada en el municipio de El Cerrito, Valle del Cauca.

Esta fundación ha obtenido reconocimiento por las diferentes actividades culturales desarrolladas, por entidades como Comfandi, Teatro Cazamáscaras, Inciva, Correcrear, Gobernación del Valle y Ministerio de Cultura.

Cabe resaltar que la fundación es una institución sin ánimo de lucro, con variedad de actividades para la recreación de las personas que están en la institución. Las actividades son desarrolladas de manera altruista han participado en diferentes proyectos de la alcaldía del municipio de El Cerrito (Valle) y también del departamento del Valle del Cauca, ganando algunos premios.

La fundación ha creado actualmente un proyecto llamado Escuela Lúdica y Cultural, donde se les ofrece a los niños clases cada sábado, donde desarrollan actividades culturales, medio ambiente y, de hábitos saludables, la finalidad es que los niños amplíen sus conocimientos por medio de módulos.

Para el desarrollo de todos los proyectos, la fundación cuenta con un equipo compuesto por veinte jóvenes profesionales en diversas áreas, que atienden a un aproximado de sesenta niños que participan en las actividades cada fin de semana. La mayor parte de estos menores llevan un proceso de continuidad en la fundación de aproximadamente dos años.

Marco Legal

La Ley 1616 de salud mental, expedida en enero del 2013, permite acceder a atención de las personas que se encuentra en el territorio colombiano, asegurando el derecho a la salud mental de la población, para que no existan obstáculos al momento de acceder a la persona que requiera el servicio, esta ley es un gran avance para el sistema de seguridad social de salud del territorio colombiano y para su población especialmente para personas que padecen algún trastorno mental y su círculo cercano, otorgando una ayuda a esta población.

Esta ley es importante para el sistema, pero el usuario del sistema es poco favorable pues carece de garantías. La ley 1616 resalta la priorización de atención a niños, niñas y adolescentes, pero no especifica en cuanto la capacidad mental, las personas con discapacidad cognitiva, niños con discapacidades más complejas o difícil afrontamiento y también engloba a familiares y cuidadores, hace referencia a adultos mayores siendo estos incluidos para que también cuenten con atención prioritaria, a continuación, una definición de la Ley de salud mental se menciona la red integral de prestación de servicios. (Ley 1616, 2013, art. 12).

“Los Entes Territoriales, las Empresas Administradoras de Planes de Beneficios deberán disponer de una red integral de prestación de servicios de salud mental pública y privada, como parte de la red de servicios generales de salud. Esta red prestará sus servicios en el marco de la estrategia de Atención Primaria en salud con

un modelo de atención integral que incluya la prestación de servicios en todos los niveles de complejidad que garantice calidad y calidez en la atención de una manera oportuna, suficiente, continua, pertinente y de fácil accesibilidad a servicios de promoción, prevención, detección temprana, diagnóstico, intervención, tratamiento y rehabilitación en salud mental” (Ley 1616, 2013, art. 12).

Marco Teórico

Uno de los pioneros de la investigación del duelo fue el psicoanalista Sigmund Freud (1917) con su aprendiz en psicoanálisis el Dr. Karl Abraham (1927), fueron los dos autores de un artículo sobre el duelo; comparando el duelo normal del patológico, donde observaron las diferencias de los dos, resaltaron que en los dos duelos está presente el “dolor”, siendo este un signo claro del paso del duelo a la enfermedad, esta afirmación se queda antigua ya que el Dr. Worden describe que, cuando se relaciona el duelo a la enfermedad, es pertinente nombrar el tiempo y profundidad de la afectación en la situación, (Sigmund Freud, 1917, Karl Abraham, 1927, citado por Willian Worden, 1997, pág 118).

Para el Dr. Worden, cuando se discute el duelo es necesario comprender primero la teoría del apego ya que va de la mano con la pérdida; el Dr. Worden señala

la investigación del Dr. John Bowlby, la cual explica los términos de “la seguridad y protección” que son sentimientos naturales que los seres humanos y animales tienen con aquellos que son sus protectores, pero cuando se pierde ese amparo que da dicha figura, es donde surgen las carencias e inseguridades (Worden, 1997, pág 24); la teoría del duelo puede ser clasificada en dos: ‘por duelo normal’ o por ‘duelo y depresión’ (Worden, 1997, pág 27-40), donde el duelo normal lo define el Dr. Erich Lindemann como duelo normal o agudo, entregándole ciertas cualidades propias al duelo y enumerándolas en las siguientes: 1. malestar somático o corporal; 2. preocupación por la imagen del fallecido; 3. culpa relacionada con el fallecido o con las circunstancias de la muerte; 4. reacciones hostiles; 5. incapacidad para funcionar como lo hacía antes de la pérdida; 6. imitación de ciertas conductas de la persona fallecida (Lindemann, 1944, citado por Worden, 1997, pág 28). En el duelo surgen sentimientos los cuales el Dr. Worden los describe como tristeza; sentimiento inicial y general donde se puede expresar de diferentes maneras, puede aparecer lágrimas o no dependiendo del doliente, otro sentimiento es el enojo, donde es evidente el malestar y reproches hacia los demás o incluso hacia la persona fallecida, igualmente sentimientos como la culpa, la ansiedad, la soledad, la fatiga, la impotencia, un estado de shock, el anhelo, entre otras sensaciones que se van a ver atravesadas durante la situación, el Dr. Worden realizó un estudio enfocado en niños quienes sufrieron la muerte de alguno de sus padres, en este estudio de duelo infantil, los niños expresaban que aún después del

suceso tenían sensación de ser observado por la persona fallecida (Worden, 1997,pág 28-34).

Para el duelo y la depresión suelen aparecer ciertos rasgos que se relacionan entre sí, el Dr. Sigmund Freud en su obra *Duelo y Melancolía* señala como la depresión puede llegar a ser la enfermedad del duelo donde puede extenderse a una verdadera depresión (Sigmund Freud, 1917, citado por Worden, 1997, pág 40), los dos se relacionan en características similares como: ‘trastorno del sueño, trastorno del apetito y tristeza intensa’ pero su gran diferenciador es la autoestima que no sucede en el duelo pero se encuentra presente en la depresión; la depresión se hace presente en el duelo pero en un periodo corto, el Dr. Selby Jacobs señala que si la depresión perdura el año de duelo pasa a ser ya una situación clínica y resalta la importancia de la medicación antidepresiva cuando la persona pasa por una depresión difícil. (Jacobs S. ,1987, citado por Worden, 1997, pág 42).

“el duelo puede definirse como la experiencia de una persona tras la pérdida o como el proceso de adaptación a esa pérdida” (Willian Worden, 1997, pág 42)

El Dr. Worden emplea dos término para dirigirse al duelo como son “*mourning*” Luto y “*grief*” Dolor , donde *mourning* es el desarrollo de la pérdida y *grief* lo que se

experimenta en ella, en consecuencia propone las fases y tareas de duelo, resaltando la definición de la Dra. Catherine Sanders quien expone cinco fases que se atraviesa en situación de duelo: 1. choque o impresión; 2. inconsciencia de la pérdida; 3. conservación-retirada; 4. sanación y por último, 5. la renovación (Sanders C. 1999, citada por Willian Worden 1997, pág 46), aunque el Dr. Worden expresa que “las fases son más sedentarias y carecen de actividad; estaba más de acuerdo con realizar tareas en el proceso de duelo ya que se implica más el hacer, así expone cuatro tareas de duelo nombradas: primera, aceptar la realidad de la pérdida dando la apertura a la asimilación de la situación donde la persona ya no está físicamente y ver la realidad aunque surge el negar para preservar ese daño emocional, aunque asegura que todo lleva su tiempo y las costumbres y eventos funerarios pueden guiar a la perspectiva de la aceptación” (Worden, 1997, pág 47). La segunda tarea es trabajar las emociones y el dolor de la pérdida básicamente es la manera de elaborar un distractor para el dolor de la pérdida, evitar todo lo negativo que se atraviesa y empezar a reconocer las emociones propias de la situación aunque las personas tienden a distraer y omitir estas emociones para persuadir el sufrimiento, los sentimientos más presente en esta tarea son angustia, ira, culpa, y soledad, establecidos en el duelo (Worden 1997, pág 53).

La tercera tarea será adaptarse a un medio en el que el fallecido está ausente, el Dr. Worden la divide en tres secciones: “la primera, las adaptaciones externas; la

segunda, adaptaciones internas; y la tercera, adaptaciones espirituales” (Worden, 1997, pág 57), a continuación, se explicará cada una de ellas:

- Adaptaciones externas: Se trata más del entorno, todo lo que conlleva lidiar con un cambio y también qué tan influyente era para la persona o en el caso más específico afrontar su rol en la vida cotidiana.
- Adaptaciones internas: Se encuentra ligado a la autoestima de la persona doliente y la sensación de estar incompletas con la pérdida, donde se hace visible la cercanía como lo define el Dra. Nancy Zaiger que “el duelo significa no sólo la pérdida de otra persona significativa sino también la sensación de pérdida de sí mismo” (Zaiger 1985, citado por Worden, 1997, pág 55)
- Adaptaciones espirituales: son más las creencias religiosas, las costumbres, la moral inculcada (Worden 1997, pág 57).

La cuarta tarea: recolocar emocionalmente al fallecido y continuar viviendo, el Dr, Worden redefinió esta tarea anteriormente como “retirar la energía emocional del fallecido y reinventarse en otra relación”, aunque llegó a la conclusión que la persona no rompe tan fácilmente la conexión, si puede llegar a reacomodar y recordar el fallecido para proseguir con su vida. El psiquiatra Vamik Volkan define “el término del duelo cuando se recuerda al fallecido, pero la magnitud del recuerdo ya no afecta la existencia de la persona” (Vamik Volkan 1985, Worden 1997, pág 58).

Marco Conceptual

Para entender mejor el concepto del duelo se deben explicar los tipos de duelo que existen, el Dr. Willian Worden explica cada uno de ellos y sus características, describiendo que existen factores los cuales actúan de forma negativa para un duelo, estos son: factores relacionales, como su nombre indica, es la relación de cercanía con el fallecido; es la relación que se pierde con la llegada de la muerte, es decir factores circunstanciales y son principalmente las causas de la muerte del ser querido, esto afecta al llevar peor el duelo; factores históricos, cuando existe un historial, por ejemplo depresiones anteriores y dando como consecuencia la muerte del ser querido, es más difícil sobrellevar el duelo; factores de personalidad, está relacionado con el carácter de la persona que atraviesa el duelo y su manera de expresar sus sentimientos que tratan de eludir, dificultando el duelo; factores sociales, socialmente el duelo es difícil de hablar y más cuando se trata de las circunstancias de la muerte del ser querido cuando ha sido de forma trágica, esto hace que se omita el soporte que puede dar personas del entorno y llevar a la persona a la soledad y retiro social (Worden 1997, pág 117).

El Dr. Worden clasifica el duelo en varios tipos:

- Duelo crónico, cuando se extiende en un largo periodo de tiempo, el Dr. Worden refiere que para el profesional “ el duelo crónico es bastante fácil de diagnosticar por que la persona que lo sufre es muy consciente de que no consigue acabarlo” (Worden 1997, pág 119), pasando por este sufrimiento y consecuencias en años, después de que la persona afectada decide acudir a ayuda profesional con el asesoramiento correspondiente es cuando se empieza a aplicar la primera tarea del duelo dando paso a comprender y emplear en la terapia las demás tareas del duelo mencionadas anteriormente; como lo señala el Dr. Worden el duelo crónico o prolongado es un trabajo en equipo entre el profesional y la persona que atraviesa una pérdida (Worden 1997, pág 119).

- Duelo retrasado, también nombrado como inhibidos, suprimidos o pospuestos; la persona afectada por el duelo no fue capaz de desarrollar alguna emoción en el momento exacto de la llegada siniestra de la muerte del ser querido, también se puede atravesar una especie de retiro hacia la soledad esto va correlacionado con la segunda tarea del duelo, el aislamiento social y la falta de sostenimiento emocional del entorno, siendo incapaz de expresar el sentirse abrumado y hacer que todo el proceso durante la perdida se aplase trayendo consigo consecuencias fatales para la persona que atraviesa el duelo, el Dr. Worden indica que en el duelo retrasado es donde se puede desencadenar actos

suicidas en las personas afectadas (Worden 1997, pág. 120) también en la categoría de duelo retrasado entra las pérdidas múltiples el Dr. Robert Kastenbaum describe que las pérdidas múltiples también son la causa de un duelo retrasado (Robert Kastenbaum 1969, citado por Worden 1997, pág. 120), esto se refiere que un duelo anterior puede juntarse con un duelo actual y desencadena una serie de lado oscuro de la persona donde sentimientos como la melancolía y desesperanza están muy presentes.

- Duelo exagerado, el comportamiento de la persona afectada por el duelo suele ser más marcado, con los síntomas del duelo más potentes, donde se debe acudir a un profesional para obtener asesoramiento, en este duelo puede verse relacionado ya con alteraciones psiquiátricas como la depresión y ansiedad; las técnicas utilizadas en la terapia pueden ser una de ellas 'la silla vacía' donde la persona habla con el fallecido.

Marco de Referencia (Estado de la técnica)

Video juego “GRIS”

Concepto gráfico

Es un video juego apartado por completo de renders con pretensión hiperrealista que son el estándar de la industria estas características es lo que vuelve a Gris una rareza extrañamente atractiva, en la parte gráfica su trazo minimalista e ilustración es realizada a mano, muy análogo y en técnica de acuarela que combina con el sentido auditivo con banda sonora de reminiscencias nostálgicas creada por el grupo catalán llamado Berlinist.

Principalmente su narrativa se basa en un relato de situación de duelo donde la protagonista pasa por diferentes escenarios con el trasfondo simbólico del dolor, la depresión y un peculiar y ascendente sentimiento de esperanza. (Nomada Studio, España, diciembre de 2018).



Cortometraje 'Si me pasara algo, os quiero'

Concepto gráfico

Se centra en la distancia emocional entre una pareja que atraviesa un proceso de duelo, por causa de la pérdida de su hija.

Ilustración técnica a lápiz, análoga y sencilla, en blanco y negro. Resaltan objetos emocionales con color (Filmaffinity,2020).



Metodología

En esta sección, se presentan diferentes proyectos gráficos que guardan similitud como temas de salud mental y proceso de duelo, también juego de mesa donde se contribuye a la lúdica e imaginación del jugador; estos proyectos son utilizados en el proceso de investigación como referentes del desarrollo de los mismos desde el diseño gráfico y lograr desarrollar una herramienta gráfica para comprender y visualizar las emociones y sentimientos en niños que atraviesan una situación de duelo. Estos proyectos son utilizados como herramientas que permiten obtener una visión

detallada de las emociones de la situación de duelo y las relaciones que mantienen con ellas.

Tabla para el análisis

REFERENTE IMAGEN	CONCEPTO 1 (COLOR)	CONCEPTO 2 (ILUSTRACIÓN)	CONCEPTO 3 (TIPOGRAFÍA)	OBSERVACIÓN CUALITATIVA	OBSERVACIÓN
	Gamas azules Violeta Amarillo Rosa negro	Espacios minimalistas Ilustración detallada, línea suave	Sin serifa, logo Tracking moderna	Presenta Puntos focales de luz, líneas sutiles, ilustraciones expresivas, primer plano.	Gris, se caracteriza por un lenguaje visual melancólico, con trazos muy finos y femeninos.
	Escala de grises Negro y Blanco	Ilustraciones con trazos marcados y levemente difuminados	Sin serifa el Logo, trazos análogos, infantiles	Presenta textura difuminada, ilustraciones con lenguaje infantil.	Ilustraciones transmiten tristeza, y las expresiones son de pérdida.
	colores planos y contraste azul y naranja	ilustración con formas simples y sin línea	 script caligrafía títulos y sin serifa para contenido	el lenguaje gráfico es sencillo e infantil y con pocos elementos	Cocoya se caracteriza por ser un juego lúdico de acompañamiento para niños que atraviesan un duelo.
	gran variedad de colores y formas, utiliza toda la paleta cromática	ilustración detallada y con línea	script decorativa	lenguaje gráfico es para todos los públicos, pero sus ilustraciones son con tono infantil	Dixit es un juego de mesa, su objetivo es explorar la creatividad del jugador, con las cartas el jugador se

					convierte en un cuenta cuentos.
--	--	--	--	--	------------------------------------

Desarrollo de la propuesta

Propuesta Gráfica:

Que permita visibilizar las emociones del niño entre 9 a 14 años que atraviesa una etapa de duelo para apoyar un proceso terapéutico. mediante Tasmi (juego didáctico) el niño podrá entender las emociones tanto negativas como positivas, las actividades son interactivas donde hacen partícipe de la historia al jugador exponiendo las actividades a realizar basadas en el libro 200 tareas en terapia breve, sus autores hacen referencia a los diferentes dinámicas donde el profesional puede aplicar tareas en terapia, Tasmi comunica gráficamente algunas de estas tareas sin modificar su esencia, para una mayor comprensión por medio de la ilustración; en un juego familiar y de fácil comprensión su naturaleza es realizar cada actividad y empatizar con el personaje para que en compañía descubran sentimientos y emociones cuando se atraviesa una situación de duelo.

Juego didáctico

El Dr. Runge Peña especialista en pedagogía expone una definición que la forma práctico-aplicada es la forma didáctica de enseñanza, la definición de la didáctica Runge la expone como una ciencia de planeación de la docencia y organización de aprendizaje, recogiendo lo anterior se puede decir que la didáctica en pedagogía es una urna de mecanismos donde aplicando las estrategias adecuadas se llega a su enseñanza y comprensión desde docente para llegar al alumno (Runge, 2013).

Hay que resaltar el objetivo del juego didáctico, el Dr Yvern plantea que el juego didáctico debe de incluir instantes de actuación *pre-reflexiva* y *simbolización*, empatizando con las experiencias vividas para obtener el objetivo a enseñar donde se establece una conquista al jugador y promueve el incremento para despertar *la creatividad*. Clasificando las siguientes áreas de desarrollo y dimensión académica.

La primera es el área físico-biológica: todo lo que implica el cuerpo y movimientos manuales.

La segunda es el área socio-emocional: implica la exteriorización de emociones y sentimientos.

La tercera es el área cognitiva-verbal: implica la mente desde la percepción abstracta del mundo hasta lo fantasioso.

Aquí es importante incluir la *Dimensión Académica*: se plantea diferentes disciplinas donde por medio del “juego didáctico el niño mejore su aprendizaje si anteriormente presentaba obstáculos en su entendimiento”. Yvern (1998) (p. 03).

Teniendo en cuenta la investigación y la información se llegó al siguiente concepto.

Conceptualización de Tasmi

Tasmi es un juego didáctico para niños que integra los principios terapéuticos basados en el libro 200 tareas de terapia Breve de los doctores Mark Beyebach y Marga Herrero de Vega. Cada actividad es diferente y algunas están entrelazadas, cada ficha de tareas explica la actividad a realizar.

Tasmi busca crear una dinámica creativa, con diferentes actividades donde se involucran emociones que generan malestar y son reemplazadas por emociones positivas, el usuario es el encargado de ayudar y empatizar con Tasmi narrando sus propias experiencias para guiar a Tasmi a brillar de nuevo; surge de la necesidad de

visibilizar los sentimientos y emociones situación de duelo en niños entre 9 y 14 años, en estas edades los niños y adolescentes tienen la capacidad y mejor entendimiento en las actividades, aunque siempre el terapeuta va a apoyar en la comprensión, este proyecto da una herramienta gráfica a el profesional para que sea aplicado en el proceso terapéutico como apoyo y brindar una mayor comunicación en los participantes.

Como referente principal se basa en el libro 200 tareas de terapia breve, las actividades cumplen con el objetivo que es la expresión de sentimientos y emociones; también da paso a algunas tareas que incluyen tareas para niños, la autoestima y el duelo, tratando este último como pieza clave de juego, en el libro sus autores hacen referencia a los diferentes dinámicas donde el profesional puede aplicar tareas en terapia, Tasmi comunica gráficamente algunas de estas tareas sin modificar su esencia, para una mayor comprensión por medio de la ilustración.

La metodología de Tasmi

Es ser un juego didáctico y familiar con lenguaje fácil y sencilla comprensión, su naturaleza es realizar cada actividad y empatizar con el personaje, participando en guiar y acompañar al personaje descubriendo juntos sentimientos y emociones, superando cada actividad para poder dar paso a la siguiente con capacidad de explorar

la creatividad del jugador siempre con la supervisión y orientación del profesional en la terapia en todas las actividades cuando se atraviesa una situación de duelo.

Propuesta de valor:

Visualizar y gestionar e identificar los sentimientos y emociones utilizando como canal comunicativo el juego didáctico en niños por medio de Tasmi en la terapia orientada por el profesional. Esto con el fin de mejorar la relación que tienen con sus emociones y logren conectar con cada una de ellas, empatizando con situaciones ajenas, pero haciendo partícipe al jugador de ayudar al personaje en expresar y solucionar, para conectarse con las emociones y sentimientos.

Estilo gráfico

Minimalista basado en la simpleza llamado Flat Design o diseño plano; con ilustraciones figurativas, centradas en las formas simples.

Flat Design o Diseño Plano

Como técnica gráfica el flat design o Diseño Plano ayuda a la legibilidad de los iconos ya que no se utiliza texturas ni ornamentos; esta técnica gráfica otorga lo simple

y el trazo de línea puede ser delgado para replicar el concepto de ligereza, dando limpieza visual, actualmente se utiliza en el mundo digital como diseño web.

en la técnica flat design o Diseño Plano se utiliza colores vivos por esta razón Tasmi obtiene ese distintivo de limpieza y sencillez en cuanto forma y tonalidad cromática, la tipografía es sans serif posibilitando la lectura visual, todo los componentes de Tasmi son líneas rectas, colores vivos aunque con contraste, iconos simples figurativos.



Componentes

Manual de juego:

Es necesario resaltar que Tasmi tiene dos manuales de juego, uno son las instrucciones al jugador y el otro es dirigido al profesional que lleva a cabo el proceso terapéutico.

En el manual de juego se instruye a la explicación de elementos del juego y la identificación de iconos, para tener mayor facilidad en el juego.

En el manual al profesional es una breve explicación del funcionamiento del juego, siendo Tasmi una herramienta útil para el profesional aunque el profesional está como espectador en el momento del juego en realidad es el orientador y el encargado de hacer el respectivo acompañamiento del niño que lo juega, interactuando cuando el niño requiera una breve explicación o si se presenta diferentes situaciones de manejo terapéutico; el niño tendrá la perspectiva que el profesional es un espectador del jugador pero en realidad es el guía.

Piezas editoriales

Ficha de tareas

En cada ficha se encuentra las actividades a realizar y el espacio de interacción al jugador, también el profesional tiene las mismas fichas diferenciadas de color al jugador, con instrucciones profesionales explicativas de cada actividad haciendo referencia textual del libro 200 tareas breves en terapia de los Drs. Mark Beyebach y Marga Herrero de Vega.

Tablero

El tablero de juego es en forma octagonal en espiral, iniciando desde la parte central e ir fluyendo con las actividades que y retos que propone en juego para su recorrido.

Fichas emociones

El objetivo es ser un diccionario explicando cada emoción, el jugador puede identificar y familiarizarse con las fichas ya que su lenguaje es moderno y sencillo con los emojis que se utilizan en la actualidad. cada emoción y su definición son referenciados por La tipología de emociones del Instituto de Diseño Positivo de Delft (Universidad Tecnológica de Delft). Sus creadores son investigadores de la Universidad Tecnológica de Delft, la Universidad de Twente y la Universidad de Ámsterdam (2015-2022).

Fichas recorrido

De forma vertical, el objetivo es indicar el avance en el tablero de recorrido para realizar cada actividad.

Tarjetas motivacionales

Tarjetas con mensajes que animen al jugador a seguir y recordando siempre la importancia de ayudar a Tasmi.

Pieza final

Es una pieza gráfica donde se unifica el resultado de algunas actividades dando paso a una pequeña ceremonia, con libertad de opciones al jugador pero con el propósito de resaltar la importancia del término y el nuevo comienzo, simbolizando la liberación de sus emociones que generan malestar y sentimientos.

Tasmi es un juego didáctico, donde cada actividad es una propuesta e invitación a desarrollar la creatividad del jugador, su respuesta y jugabilidad depende del desarrollo creativo e imaginativo del niño, las edades comprendidas están entre 9 a 14 años, Tasmi tiene un lenguaje comunicativo simple para su mayor comprensión implicando la comprensión lectora del jugador y sus habilidades creativas para resolver los retos.

Requerimientos

A menudo, los niños en situación de duelo se pueden ver abrumados y desconcertados por sentimientos y emociones, pero en lugar de afrontarlos, suelen ignorarlos y reprimir lo que verdaderamente siente. Este patrón de comportamiento lleva a una acumulación de emociones que resulta insostenible a largo plazo. El propósito de este producto es brindar al profesional en terapia una herramienta que les permita iniciar el proceso de reconocer sus emociones, con el fin de fomentar la importancia de no ignorarlas con Tasmi un juego didáctico. Al aprender a enfrentar y aceptar sus emociones, los niños en terapia con el profesional de la orientación y acompañamiento del juego lograrán obtener una mayor claridad y comprensión de los sentimientos y emociones. Promoviendo así un mayor equilibrio y bienestar en la vida del niño.

Tiempo

Se plantea que Tasmi tenga una durabilidad dependiendo el tiempo en terapia, son actividades de comprensión donde existirá momentos en que el terapeuta

interviene ya sea para explicar la actividad ejemplificando las o pausas cuando este lo requiera por la afectación que pueda presentar el jugador, Cada actividad puede tener un tiempo estimado de 8 minutos para resolver pero el tiempo puede ser libre también su continuidad; Estos factores deben ser decisión del profesional, en el momento que lo requiera el profesional en la terapia considerando la complejidad de fluidez del juego.

Propuesta de diseño

En el proceso de prototipado del juego didáctico como herramienta de apoyo a el profesional en la terapia de duelo, es nombrado como Tasmi, es un juego de palabras de la frase *estás dentro de mí*, lo más importante en el juego didáctico Tasmi es la forma en que brinda un acercamiento a los sentimientos y emociones, donde se puede empatizar y llegar a una aceptación de emociones. El objetivo principal de esta herramienta es concientizar a los niños sobre las emociones que están reprimiendo y la carga que esto puede representar en una situación de duelo, al mismo tiempo que fomenta el hábito de analizar diferentes situaciones para promover la creatividad del jugador.

Es necesario resaltar la importancia de la investigación y que el juego didáctico Tasmi tiene como referente principal el libro 200 tareas de terapia breve, las actividades cumplen con el objetivo que es la expresión de sentimientos y emociones; añade la parte psicológica desde lo profesional; también da paso a algunas tareas que incluyen tareas para niños, la autoestima y el duelo, tratando este último como pieza clave de juego. el género de juego didáctico da la audacia de que las actividades lúdicas sean experiencias de aprendizaje, la definición que da Yvern que el género juego didáctico es una manera práctica y sencilla donde el juego pueden tener varias características como dirigidos, libres o de azar y razonamiento (Yvern, 1998).

La profesora Paula Chacón propone un instructivo para considerar en un juego didáctico para ser empleado en fines académicos, donde considera importante emplear el siguiente formato en los juegos didácticos (Paula Chacón, 2008)

Formato del Juego Didáctico

Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.

Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.

Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.

Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

Duración: Tiempo.

Materiales utilizados: Lista de materiales.

Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

(Formato elaborado por Prof. Paula Chacón, 2007).

Así Tasmi tiene diferentes actividades para realizar, donde el jugador decide la mejor manera de resolver, en Tasmi el jugador se enfrenta a situaciones problemáticas pero ajenas a él, el personaje requiere de su ayuda para avanzar y poder encontrar o que tanto desea que es volver a brillar, es una manera generosa de empatizar despertar el deseo de concebir la perspectiva del otro y de manera bondadosa resolver las actividades para ayudar y avanzar en el juego, no hay competencia pero si la necesidad de completar las actividades, cada actividad establece un propone enigma con lenguaje sencillo para la interpretación del jugador. El jugador tiene como objetivo explorar su creatividad e ir resolviendo cada situación de la mejor manera.

Desarrollo de componentes

En el desarrollo de componentes se tiene en cuenta el concepto de minimalismo, aunque las ilustraciones son figurativas pero las formas son sencillas y geométricas, para dar una mayor limpieza y equilibrio en su composición y evitar distracciones manteniendo la esencia del juego didáctico aportando la sensación de calma sin abrumar con tanta información, la composición gráfica del juego didáctico Tasmi recoge el concepto del minimalismo desde lo funcional con la menor cantidad de elementos posibles.

Matriz conceptual

Patrón:

En la realización de los patrones son los iconos de cada actividad del juego didáctico Tasmi, en el proceso la composición fue mostrar la esencia del juego para su aplicación, textura plana en todos los elementos.

Formas:

Se incluyen formas simples y geométricas en toda la composición de los elementos del proyecto, en la composición de los iconos de actividades son figurativas destacando los trazos simples.

Tipografías:

Se utiliza dos tipografías diferentes en el proyecto, las dos coinciden en sans serif, el estilo tipográfico respeta la afinidad con el concepto minimalista que se mantiene en todo el proyecto, destacando la modernidad, pureza en sus trazos y claridad en sus formas, con algunas intervenciones para dar personalidad en la tipografía donde predomina la legibilidad; se logra transmitir estabilidad y seguridad en el proyecto.

Tipografía logo

Bagel Fat

abcdefghijkl
mnopqrstuv
wxyz

Tipografía juego

Nunito

abcdefghijkl
mnopqrstuv
wxyz

Color:

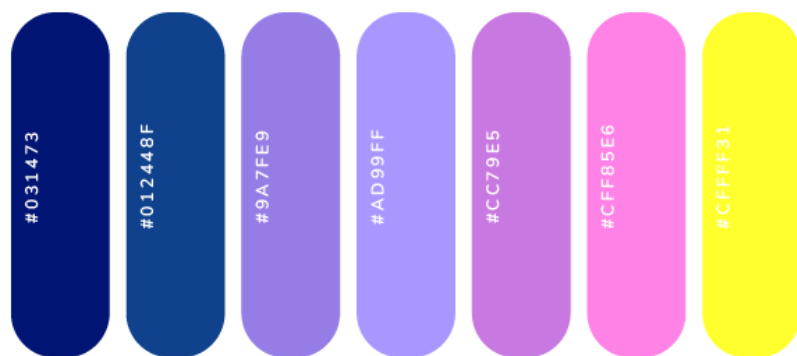
La paleta de colores establecida en el proyecto prevalece la gama de colores fríos, con un contraste de color vibrantes, el color predominante es el azul y algunos subtonos, color secundario es el violeta con algunos subtonos hacia saturación blanco, los colores trabajan en armonía para transmitir el mensaje de limpieza, para toda la parte de trazos y tipografía predomina color blanco para destacar.

La brillantez (la capacidad de reflejar el blanco) predomina la gama de colores escogida capacidad de reflejar el blanco), para apuntar hacia la claridad. En la psicología del color Goethe define que en las personas el color puede transmitir sensaciones:

Amarillo: la luz, el sol.

Azul: frio, armonía, profundidad.

Violeta: lucidez, reflexión. (mezcla del rojo y azul)



Paleta cromática juego didáctico Tasmi.

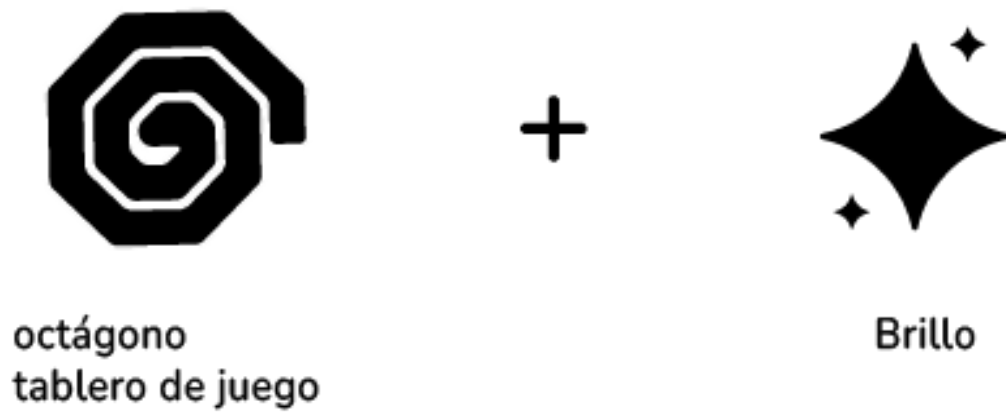
Historia

Tasmi solía reír y jugar todo el día. Pero un día, Tasmi perdió ese brillo cada vez se apagaba más y más triste y sin ganas de hacer nada. No quería jugar todo se tornó oscuro. Tasmi sintió un vacío, se sentía triste y no sabía cómo expresar sus emociones, la razón era que quería salir de la oscuridad que sentía en su interior esa profunda melancolía pasaría si ella encontraba ese brillo que perdió para sentirse mejor. Tasmi necesita ayuda para salir de esa oscuridad y restaurar su energía después de reconocer todos sus sentimientos y emociones para volver a brillar.

El proceso de creación del juego didáctico Tasmi relaciona al jugador directamente con la historia del personaje, con un lenguaje directo y empático; dando paso a la importancia que tiene que el jugador se relacione con las diferentes situaciones o actividades que brinda el juego, el estilo gráfico predominante es el minimalista por la claridad y limpieza en sus formas. la creación del logotipo destaca la tipografía con estilo sans serif e intervención de las vocales del logo la letra “a” evocar también la forma del tablero del juego didáctico y la letra “i” rememora la palabra brillar narrando el objetivo del juego didáctico Tasmi que es volver a brillar para brindar personalidad modernidad incluso pureza en sus trazos y precisión en sus

formas redondeadas para evocar cercanía y calidades hacia la niñez destacando la legibilidad y se lograr radiar una estabilidad y seguridad.

Concepto



Concepto de logotipo



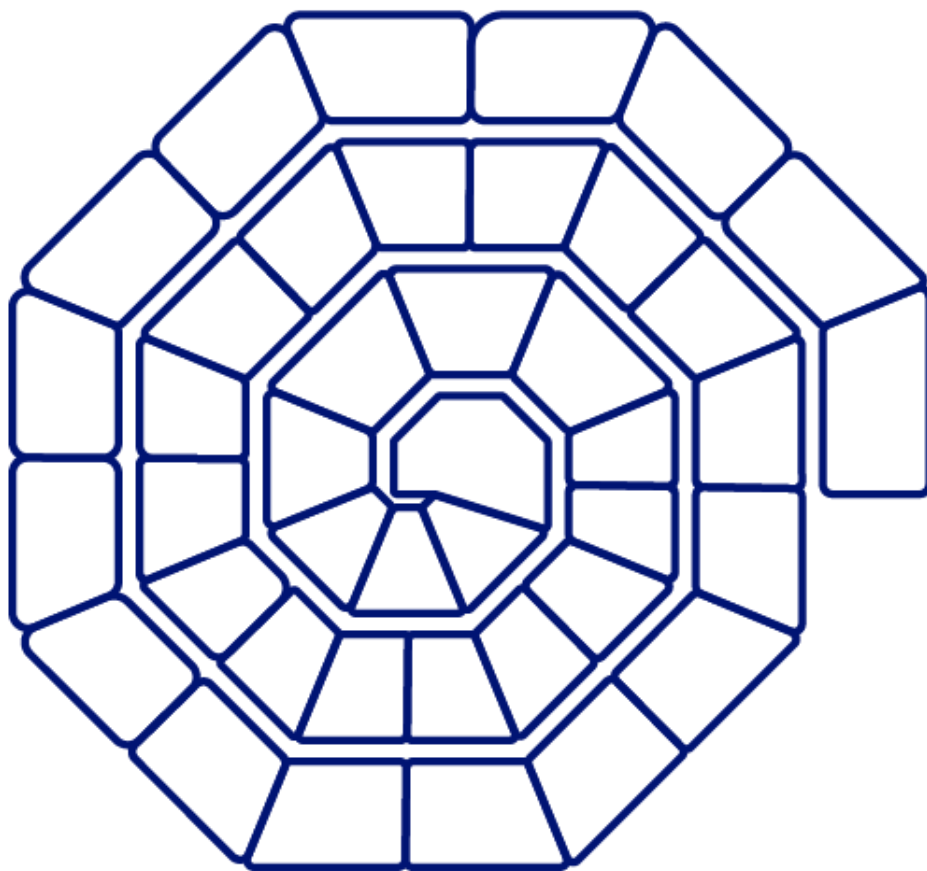
Diseño de logotipo, intervención tipográfica.

Tablero

El tablero tiene diferentes funciones en el juego didáctico Tasmi, su diseño es de forma octagonal en espiral esto hace que la forma fluya hacia fuera y se tenga una mejor orientación, en el tablero conviven varios escenarios los cuales son:

- El tablero de juego y avance.
- Ruleta de colores.
- Fases de conformidad dirigida hacia el profesional.

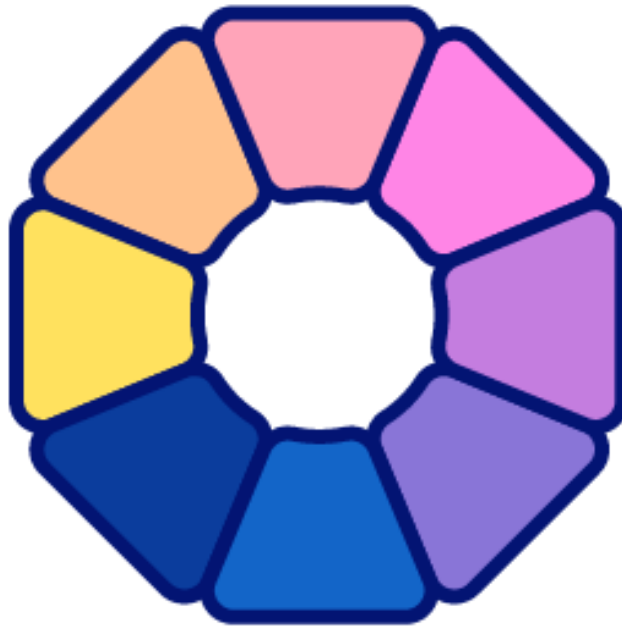
En el tablero de juego es donde fluyen las diferentes actividades a realizar, el jugador encontrará los iconos, conformado con 40 casillas, donde se encuentran los iconos de las actividades que debe realizar el jugador.



Diseño de tablero de juego.

Ruleta de colores

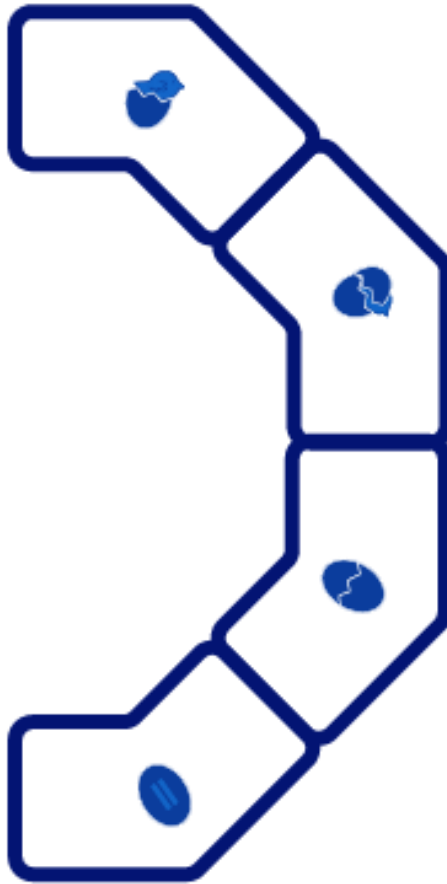
En la ruleta de colores está creado para una actividad concreta pero el jugador puede hacer uso libremente de ella, siendo un referente visual cuando explore su creatividad es una ayuda para identificar los colores.



Diseño ruleta de colores.

Fases de conformidad

las fases de conformidad, este último es más para uso del profesional, el terapeuta interpretará con las indicaciones dadas en las instrucciones el valor de ello, para que el profesional en terapia de duelo pueda identificar qué tan cómodo está el jugador en cada actividad señalando las fases que un huevo y su evolución, siendo utilizada esta metáfora para evocar la evolución esta referencia es del libro 200 tareas breves en terapia es importante resaltar esta acción para brindar más información al profesional en terapia.



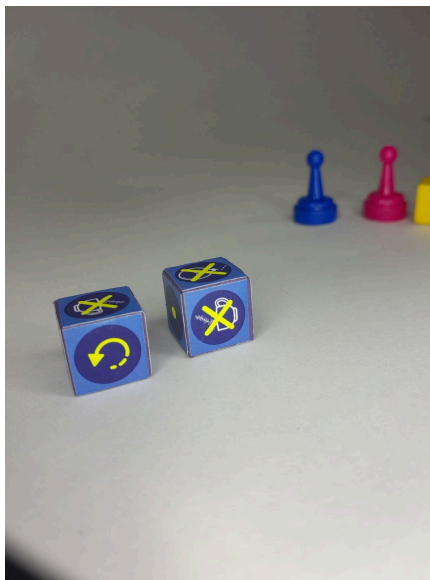
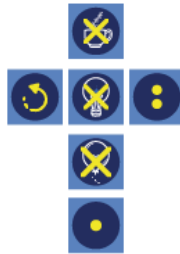
Diseño de fases de conformidad, referente libro 200 tareas para terapia breve.

Dado de juego

En el dado cae el cometido de avance, aunque el dado es encasillado como de azar, pero este indicará las casillas que pueda sobrepasar el jugador y indicar otras actividades como descubrir las tarjetas motivacionales, esto ayudará con simples

mensajes a motivar al jugador animando a seguir descubriendo el juego y ayudando a Tasmi.

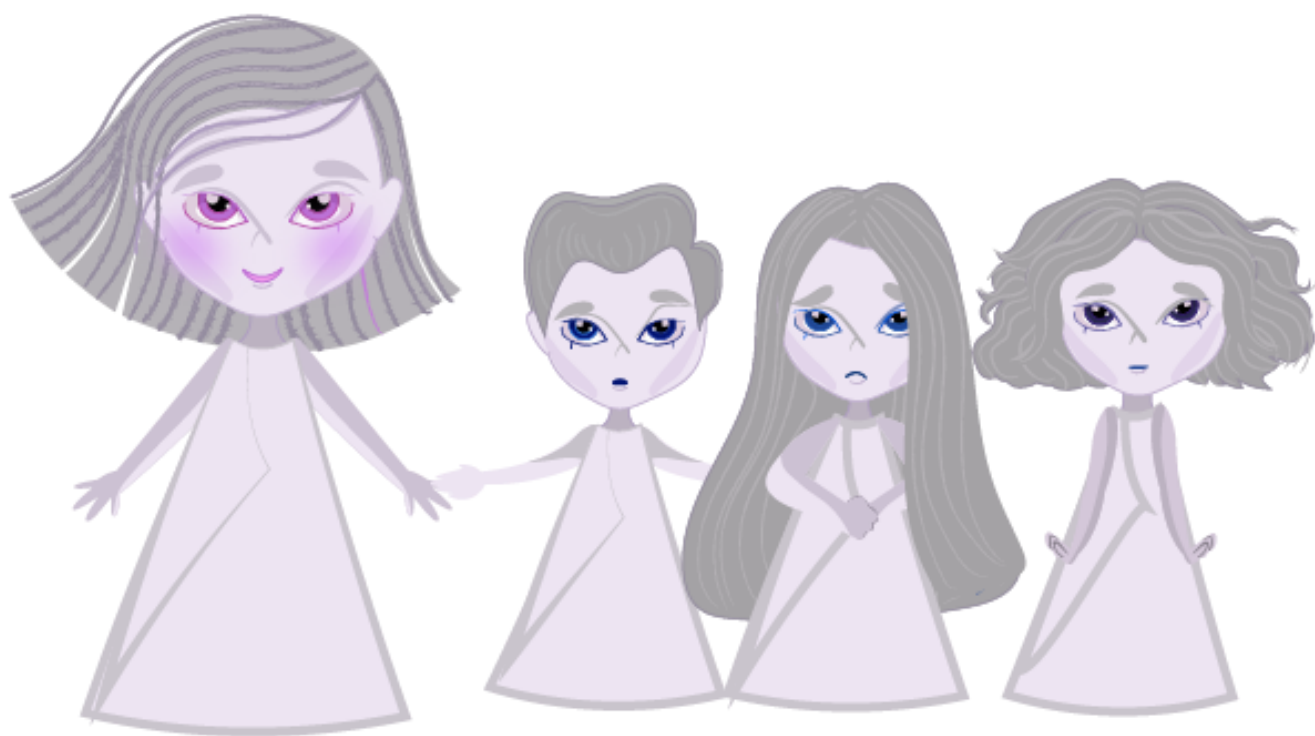
Dado
Estructura madera



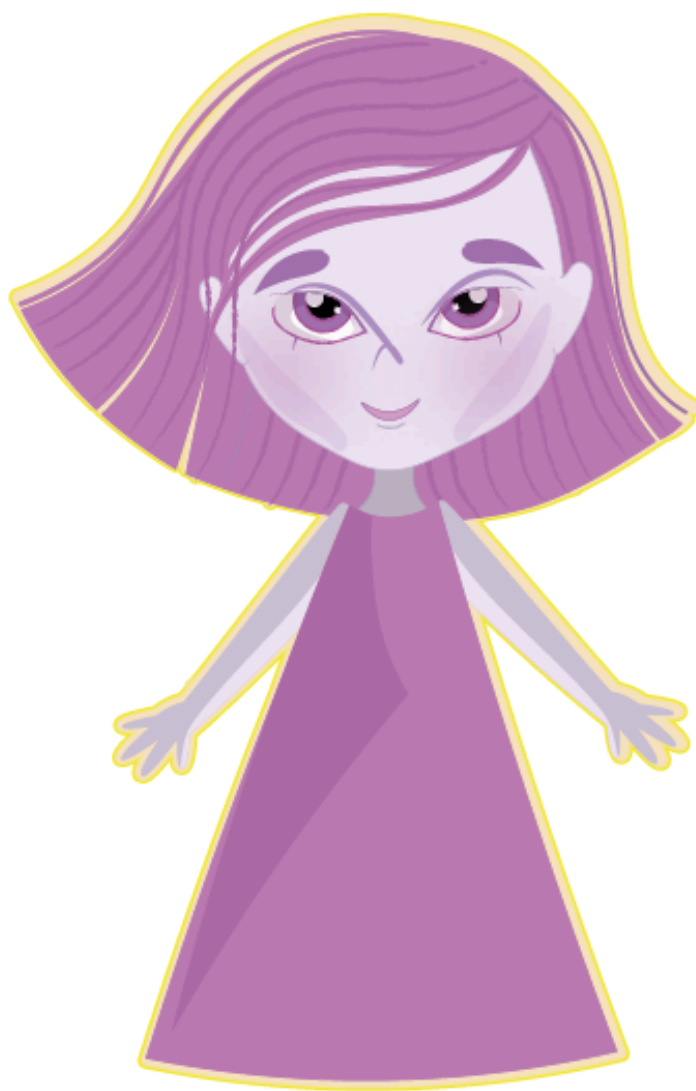
En cuanto jugabilidad Tasmi tiene la fluidez del tablero de juego, la forma en espiral indica la dirección que se debe recorrer, cuando da inicio al recorrido se indica la primera actividad y su instrucción está en la carta de tarea, cada actividad le corresponde un icono, esto ayuda a identificar la carta correcta; al mismo tiempo el profesional debe identificar el icono en sus cartas de tareas pero son distintas al del jugador ya que en las cartas del profesional se encuentra la referencia textual de la tarea del libro 200 tareas para terapia breve sin modificaciones con palabras más técnicas y una mayor explicación de la tarea, el jugador explorará su creatividad y la mejor solución a la situación que plantee la actividad.

Desarrollo de personajes

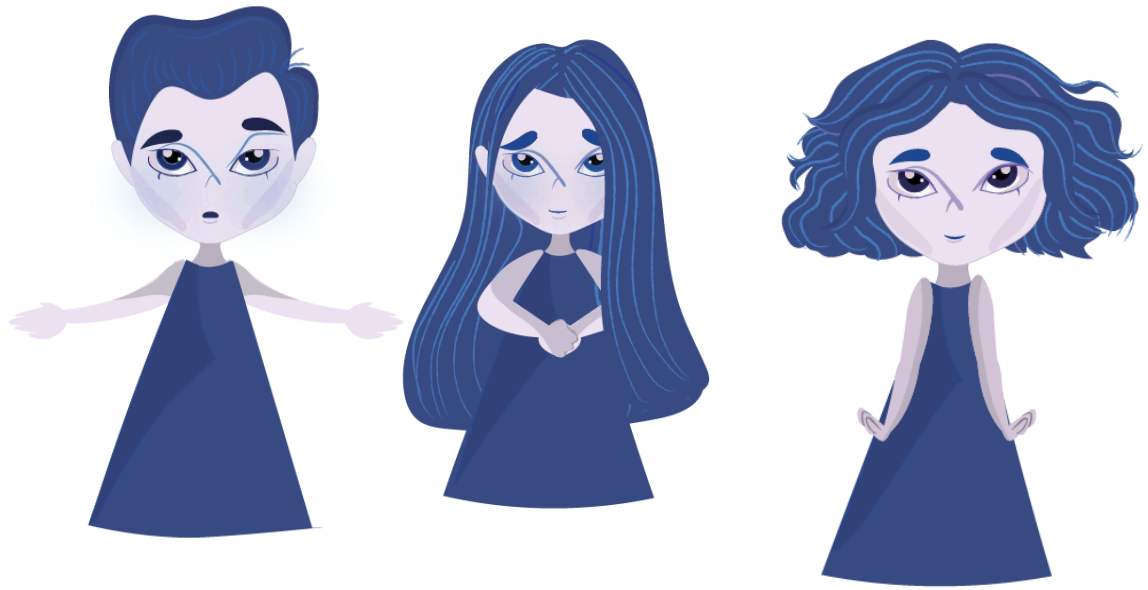
Los personajes del juego son cuatro, Tasmi como personaje primario y los acompañantes, son los encargados de informar las actividades pausa o repetitivas que existen en el juego.



Personajes de Tasmi



personaje principal, con color aplicado.



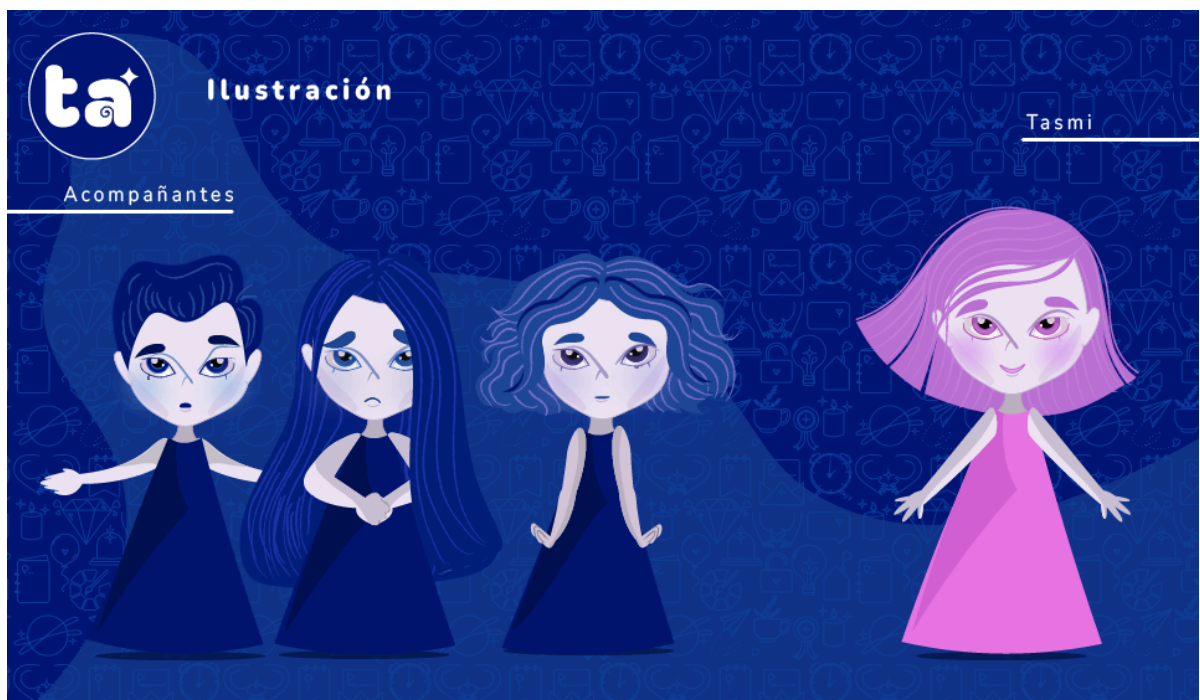
Personajes secundarios , con color aplicado.

Desarrollo visual

Los personajes del proyecto son cuatro, el personaje principal Tasmi igualmente en el desarrollo de los acompañantes se consideró siempre las expresiones y línea más que infantil se prestó atención en representar la delicadeza, suavidad y terneza; con vestuario de líneas y formas básicas, donde se prefirió resaltar la parte superior del personaje para distinguir mejor las expresiones y gesticulaciones de cada personaje, para evocar una cercanía y conexión con cada una de ellos. La armonía de los personajes se encuentra en algunas características y aspectos similares encontrando el canon de equilibrio. La representación y proporción están ligadas a los rasgos físicos

más infantiles dejando protagonismo a los ojos de los personajes para lograr transmitir una afabilidad y empatía propia del contexto del juego.

Cada creación de personaje se logró desde un boceto inicial desde ahí se fue desplegando las diferentes características propias de cada personaje, para obtener una singularidad diferenciadora como la forma del cabello, expresión facial y ademanes con las manos.



A medida que fueron se fueron desarrollando los bocetos preliminares de cada personaje se conserva la familiaridad entre las ilustraciones con formas simples, destacando siluetas diferentes para conceder identidad a cada ilustración, los trazos de 1 píxel conservando no destacar en exceso para otorgar mayor protagonismo en la parte superior de las ilustraciones, en la parte superior se alcanza un mayor detalle donde minuciosamente los trazos se destacan en los ojos los trazos son de 1 píxel, con colores más destacando las facciones para dar un distintivo en las expresiones faciales.

Elementos visuales y tangibles

Fichas tareas

Ficha para el Profesional

Son indicaciones para el profesional donde se encuentra cada una de las actividades que realiza el jugador y la fuente (creador de la terapia), su lenguaje es técnico para la comprensión del terapeuta, referenciado al libro 200 tareas de terapia breve, ninguna palabra a sido modificada siguiendo los requerimientos de los autores del libro; el terapeuta debe acompañar en cada actividad al jugador para guiarlo, explicar cada a actividad si este lo requiere o en caso extremo que surja algún

momento de crisis, el profesional elige el tiempo adecuado para el desarrollo de cada actividad.

Delante



¿PARA QUE SIRVE ?

Cartas actividades pausa y repetitivas

Actividad: Explora tu creatividad dibuja o escribe, elige un objeto y busca una utilidad imaginaria, por ejemplo: una raqueta de ping-pong para protegerse de la lluvia.

Indicaciones: Esta tarea sirve para focalizar la atención en algo externo. Entrenarse en agradecer tiene además efectos positivos sobre la empatía, la generosidad y la amabilidad (Seligman, 2002).

Fuente: Aprendimos esta tarea de Luc Isebaert (2005).



QUE LAS FRASES NO TERMINEN EN "S"

Cartas actividades pausa y repetitivas

Actividad: Cuéntale a Tasmí una anécdota donde predomine una emoción negativa, si al final de la frase se encuentra una palabra que termine en la letra "s" deberás prolongar el párrafo y terminarlo de otro modo.

Indicaciones: Esta tarea es un distractor que pretende interrumpir las secuencias de escalada simétrica fuerte entre el consultante y otra persona: la madre que discute constantemente con su hija, el hombre que entra enseguida en conflicto con su mujer, el padre que sermoniza sin cesar a su hijo.

Fuente: Esta original tarea fue desarrollada por Emilio Gutiérrez en la unidad clínica Venres Clínico, en la Universidad de Santiago de Compostela.



5, 4, 3, 2, 1

Cartas actividades pausa y repetitivas

Actividad: Fija tu atención por cinco segundos en un objeto y describe las sensaciones:

- 1. ¿Qué veo a mi alrededor por lo que estoy satisfecho o agradecido?
- 2. ¿Qué oigo a mi alrededor por lo que estoy satisfecho o agradecido?
- 3. ¿Qué siento a mi alrededor por lo que estoy satisfecho o agradecido?

Te reto que juegues. Qué o quién soy: adivina el nombre de algo, siguiendo las pistas que te dan.

Indicaciones: Este ejercicio de focalización de la atención es una inducción auto-hipnótica endersoniana que ayuda a manejar obsesiones, ideas depresivas o ansiedad. Sin embargo, antes de que pueda utilizarse en una situación ansiogénica, deberá haberse automatizado practicándolo en un entorno tranquilo.

Fuente: El ejercicio del «5, 4, 3, 2, 1» se atribuye a Betty Erickson, aunque fue divulgado por Ivonne Dolan (1991).

Fichas Jugador

Son las dirigidas hacia el jugador, con lenguaje más sencillo y de fácil comprensión, indican las actividades a realizar.





5, 4, 3, 2, 1

Fija tu atención por cinco segundos en un objeto y describe las sensaciones:

1. ¿Qué veo a mi alrededor por lo que estoy satisfecho o agradecido?
2. ¿Qué oigo a mi alrededor por lo que estoy satisfecho o agradecido?
3. ¿Qué siento a mi alrededor por lo que estoy satisfecho o agradecido?

Te reto que juegues
Qué o quién soy: adivina el nombre de algo, siguiendo las pistas que te dan!

+1 Realiza una pequeña pausa y explora tu alrededor








QUE LAS FRASES NO TERMINEN EN "S"

Cuéntale a Tasmi una anécdota donde predomino una emoción negativa, si al final de la frase se encuentra una palabra que termine en la letra "s", deberás prolongar el párrafo y terminarlo de otro modo.

Puedes reemplazar la actividad eligiendo una Tarjeta Motivacionales.

+1 Realiza una pequeña pausa y explora tu imaginación








¿PARA QUE SIRVE ?

Explora tu creatividad dibuja o escribe, elige un objeto y busca una utilidad imaginaria, por ejemplo: una raqueta de ping-pong para protegerse de la lluvia.

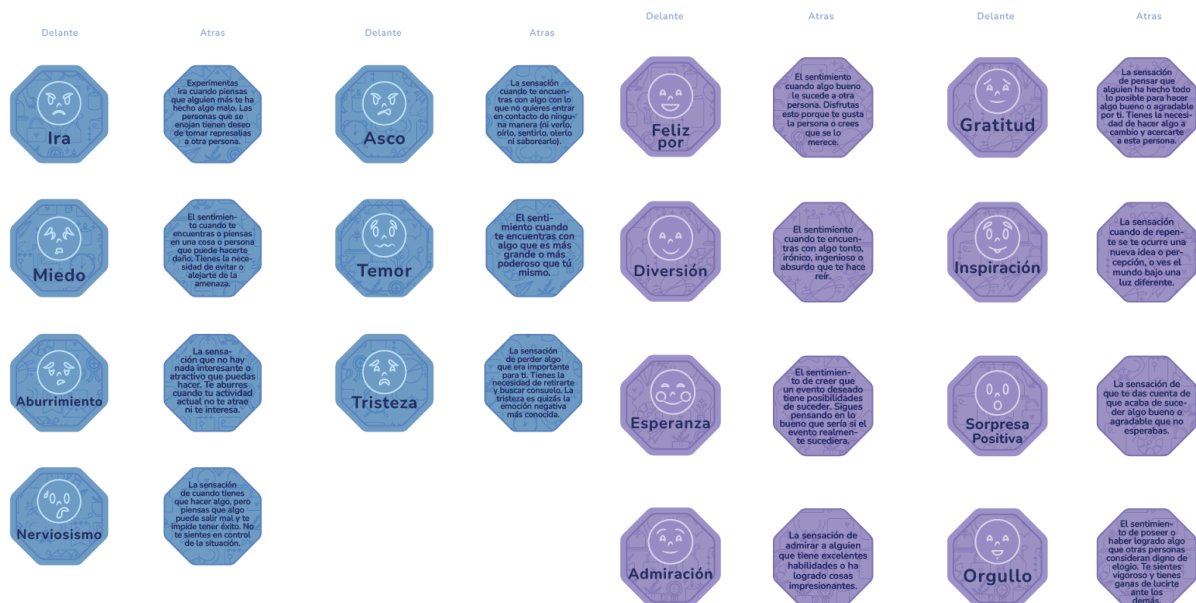
+1 Realiza una pequeña pausa y explora tu creatividad






Fichas Emociones

Son de ayuda, su funcionalidad es recordar la emoción y su definición por medio de la ilustración los llamados emojis, lenguaje de comunicación actual teniendo en cuenta la cercanía de difusión y reconocimiento que tienen en la comunicación actual por los medios digitales. Su definición es referenciada por La tipología de emociones del Instituto de Diseño Positivo de Delft (Universidad Tecnológica de Delft).



Tarjetas Motivacionales

Son dirigidas al jugador, para que se anime a seguir ayudando al personaje

Tasmi a encontrar el brillo en su interior y salir de la oscuridad.



Manual de uso / Instrucciones

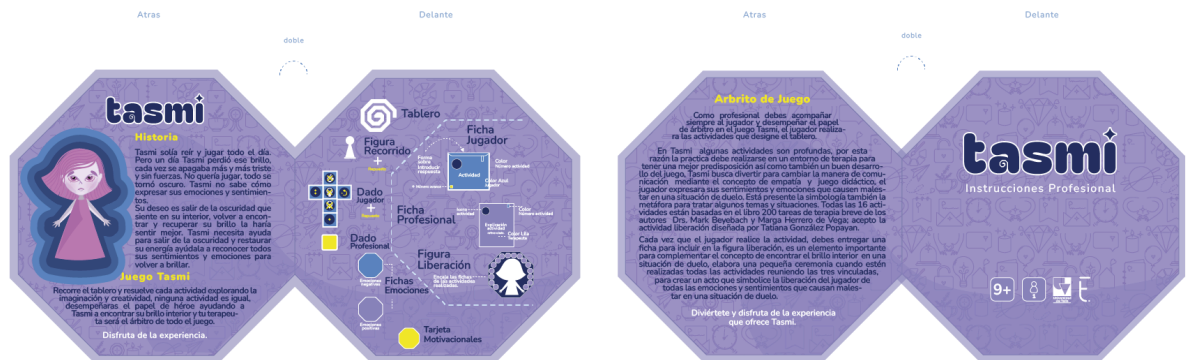
Se incluye un manual de uso en general, en las instrucciones si están separadas una es dirigida al terapeuta y otra al jugador ya que la información del profesional tiene indicaciones de su papel en el juego.



manual de uso, General



Instrucciones Jugador.



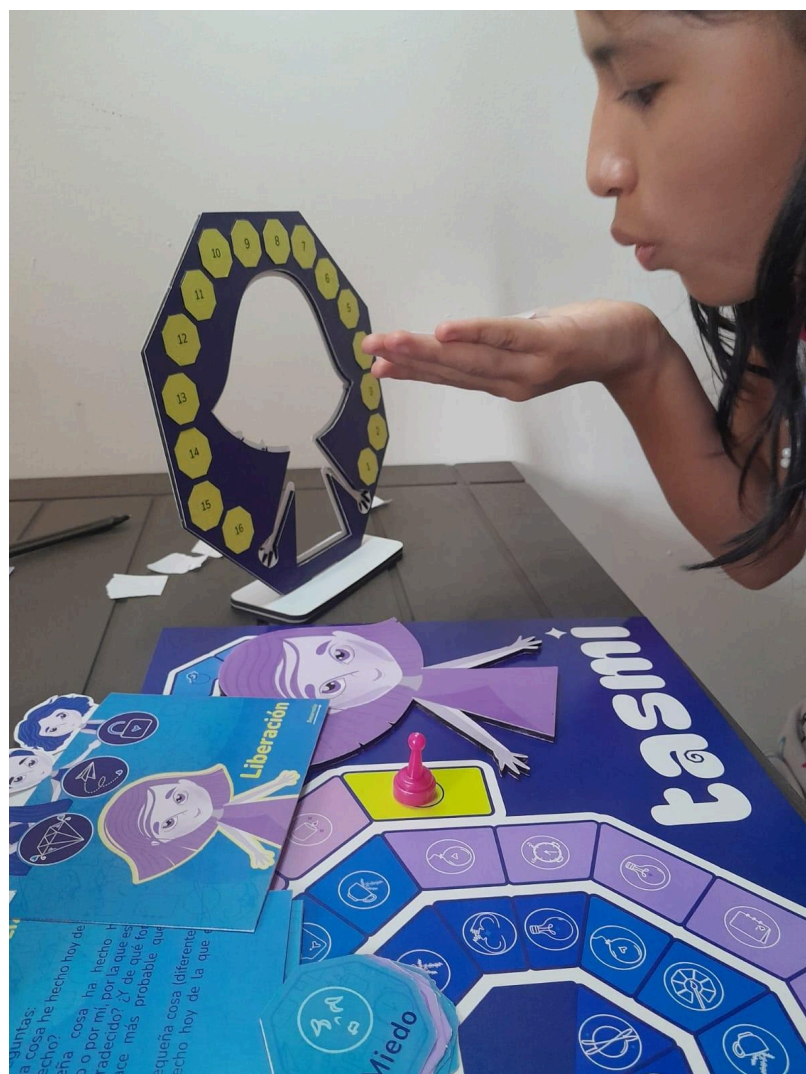
Instrucciones terapeutas.



Pieza gráfica final

Son unos simples pasos a seguir para que se convierta en una ceremonia final dirigida al jugador, finalizando el juego, se utiliza desde el inicio, después del término de cada actividad, el terapeuta entrega una ficha de madera que están debidamente señalada con el icono y número, de la actividad; el terapeuta entrega al jugador la ficha que representa una luz y este la incrusta en la figura, al término de las dieciséis

actividades, se completa toda la figura llamada liberación, con la ayuda de las manos se rompen las respuestas de las tres actividades vinculadas, así como lo indica la ficha de actividades liberación completando la actividad, se retira la figura central (Tasmi) y se procede a imaginar que es una ventana y se realiza el gesto de soplar los trozos de papel, es algo muy simbólico ya que representa la liberación de los sentimiento y emociones que causan malestar, concluyendo así el juego Tasmi.

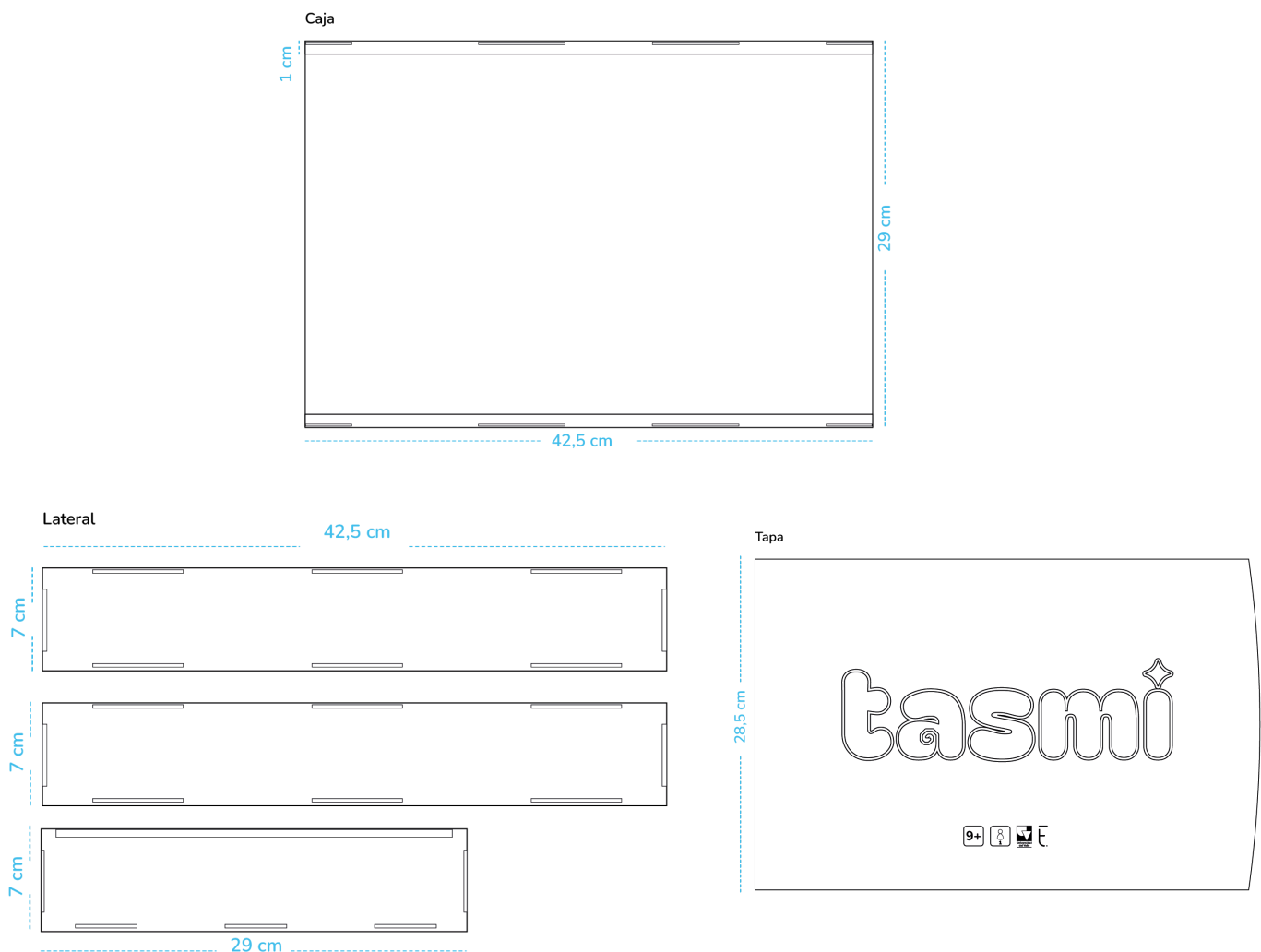




Empaque

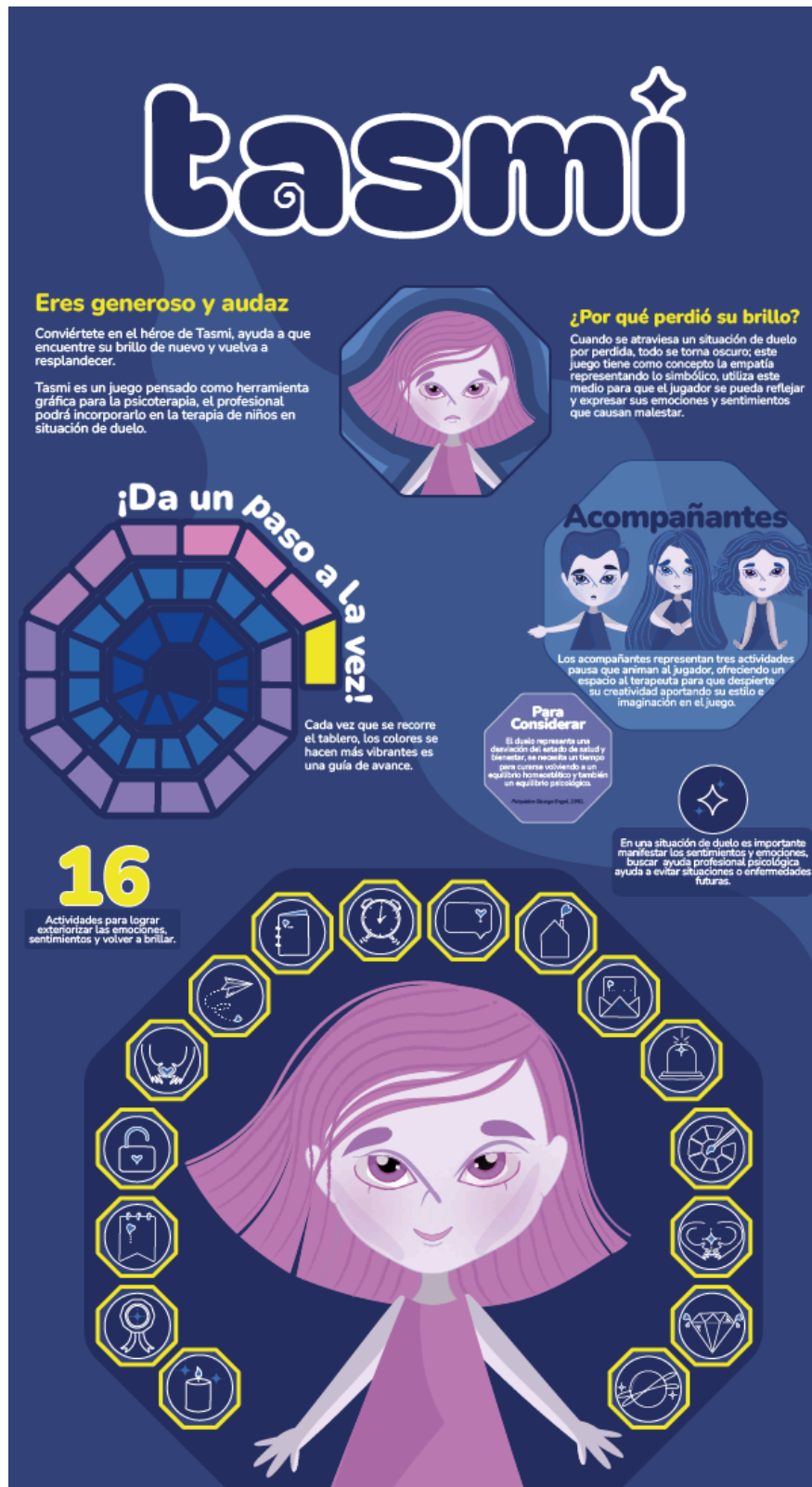
Tasmi en un juego de mesa para niños y se compone de varias piezas tanto editoriales como con volumen y es importante que el empaque tenga capacidad para ser reutilizable y duradero, el empaque se compone por:

- caja con su respectiva tapa deslizable.
- faja empaque.



Empaque Tasmi, Madera corte laser





Comprobación

Un elemento central en la comprobación fue que inicialmente se sostuvo una reunión con la profesional Angélica Echavarría psicóloga especialista en niños, actualmente labora en el colegio técnico e industrial, providencia y La Fundación Jugar Recreación en cerrito valle del cauca.

Su experiencia y disposición fue fundamental ya que propuso varios casos donde era aplicable el juego didáctico Tasmi, ejemplificando varias situaciones y también amplió la perspectiva de conocimiento adquiridos para aplicar al juego; se expuso el producto final con todos los elementos gráficos, con una sutil comprobación de aproximadamente una hora.

Luego se corrigió varios elementos y se atendió a los consejos dados por la profesional para la jugabilidad, se determinó el plazo del tiempo y se llegó a un hallazgo importante donde la terapeuta expuso la posibilidad que en algún momento del juego algunas actividades son más profundas y esto puede desembocar en una crisis del paciente, por ello es primordial el acompañamiento del profesional en todo momento al jugador, guiarlo y si este lo requiere ejemplificar algún aspecto de la actividad para que el jugador no pierda interés con importantes pausas y la libertad de retomar en las siguientes secciones de terapia de duelo.

Se escuchó cada consejo para realizar ajustes y se adicionaron necesidades que se encontraron a lo largo del juego. Su contribución resultó vital para determinar la eficacia, usabilidad y funcionalidad del producto siendo este una herramienta gráfica para su práctica en terapia. A partir de este proceso se descubrieron algunos aspectos valiosos para el desarrollo final del juego Tasmi.

Los Componentes Gráficos de Tasmi

En la comprobación final la profesional puedo ver los productos finales ya impresos,

- Colores
- Ilustraciones
- Tipografías
- Fichas

Obteniendo una favorable valoración en cuanto a conceptualización y temática.



Comprobación Final

Iniciando la comprobación se sostuvo una reunión donde el director de La Fundación Jugar Recreación en Cerrito Valle del Cauca. Especialista en lúdica observó en juego dando su opinión y aprobando el juego Tasmi con buenos comentarios para proseguir en la comprobación final.

Finalmente se produjo la comprobación final, la profesional en el momento de terapia hace uso del juego didáctico Tasmi, inicialmente explicó a su paciente un adolescente

de 14 años, cabe resaltar que su paciente ya lleva un proceso terapéutico por esta razón se escogió como el candidato perfecto para la comprobación, la terapeuta explicó las normas básicas de juego y elementos, organizó las piezas de juego en la mesa.





La forma del tablero daba la fluidez requerida, se logra contabilizar la duración en cada actividad, logrando un resultado de 8 a 10 minutos en resolver cada actividad con pequeñas pausas. El jugador estuvo atento a las indicaciones de la psicóloga y se interesó por las siguientes actividades, completando un aproximado de 4 a 5 en cada sesión de terapia.

Al final de la sección de terapia, se pausa el juego para retomar en otro momento. Los comentarios fueron positivos, el juego Tasmi logró interesar y entretener al jugador, las actividades eran creativas y logró divertir tanto al jugador como al terapeuta, es otra manera de realizar la sección de terapia, Tasmi expone sutilmente la necesidad de expresar las emociones que generan malestar y sentimiento, el terapeuta identifica estos aspectos y decide su manera de actuar.



Luego del término de la sección de terapia, se resolvió curiosidades del juego como forma y colores, el producto final generó interés en el jugador ocasionando empatía con el personaje y su historia donde se vio reflejado. potenciando el propósito del juego didáctico Tasmi.

Conclusiones

Este proyecto me brindó una oportunidad significativa para avanzar en la comprensión del Duelo, dado que durante la investigación comprendí ciertas situaciones que se presentan durante un duelo y explore la capacidad de crear un producto desde mi disciplina Diseño Gráfico aportando material útil para los profesionales en psicología; mi principal razón para elegir este tema es el interés personal, encontrarse con una situación de duelo en el transcurso de la vida puede desencadenar consecuencias perjudiciales para el bienestar y salud mental.

Mi objetivo fue crear un producto didáctico y divertido para niños y adolescentes posibilitando una comunicación interactiva; convirtiéndose en herramienta útil para el profesional, beneficiando la estimulación y exteriorización de las emociones que generan malestar y sentimientos conflictivos en terapia de duelo; también visibilizar la importancia de empatizar.

En el contexto colombiano todavía existen carencias en el abordaje de la salud mental pero cada vez se destaca más la importancia en la sociedad actual de hacer visible esta afección. La salud mental es fundamental para el desarrollo de los niños y jóvenes, en

este proyecto siempre se buscó tener mucho tacto, aunque el abordaje investigativo fue intenso por la complejidad del tema tratado en cuanto la selección de libros donde sus autores narran la evolución del duelo desde que se tuvo en cuenta y como ha avanzado las terapias, hasta la referencia final que inspiró el juego didáctico Tasmi, abriendo una trayectoria comunicativa desde el Diseño Gráfico a la disciplina de la psicología.

El proceso de trabajar en solitario y concentrarme en un proyecto que verdaderamente es de mi interés y en el que deseaba tener éxito generó numerosos temores. Al principio, experimenté incertidumbre porque quería alcanzar a crear un juego pedagógico donde se explorara la creatividad y al mismo tiempo que el terapeuta lograra observar y comunicarse de diferente forma con el niño o adolescente en terapia de duelo, cuando logré llegar a conceptualizar el juego didáctico Tasmi todo empezó a acoplarse. Las ideas comenzaron a fluir, el proceso creativo para el diseño de juego fue progresivamente creciendo hasta llegar al producto. Adaptar la concepción de la investigación con temas desde disciplina de la psicología y transformar la comprensión en un producto de diseño gráfico, hace más enriquecedora la experiencia a demás llegar a un producto físico que la interacción y experiencia no es virtual sino presencial

que se desarrolla en un entorno terapéutico hace que descubra la versatilidad que me brinda mi disciplina como Diseñadora gráfica.

Anexos

En esta parte se adjunta información complementaria, siendo este un apoyo visual de algunos datos del documento presente como entrevistas, vídeos, piezas gráficas y amplitud de registro fotográfico de cada componente del juego Tasmi; véase el siguiente enlace.

[☐ Tasmi_Proyecto de grado 2024](#)

Referencias

Referencias Documento

Brenda Argentina Arevalo Diaz, Raquel Veliz Villagran. (2010). Terapia de juego no directiva para la resolución del proceso de duelo por muerte, en niños de 7 a 14 años de edad. {Grado Académico de Licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Ciencias Psicológicas, Guatemala}.

J. William Worden, (1997). El tratamiento del duelo: Asesoramiento psicológico y terapia (segunda edición). Editorial Paidòs Ibérica s.a.

MINSALUD, Boletín de Salud Mental No 4, Salud mental en niños, niñas y adolescentes,(2017, actualizado 2018), Colombia.

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/ENT/boletin-4-salud-mental-nna-2017.pdf>

Paula Chacón, Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial (2008) El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?. la revista Nueva Aula Abierta nº 16.

UNICEF, Día Mundial de la Salud Mental

La urgencia de un compromiso conjunto con la salud mental y el bienestar emocional de niños, niñas y adolescentes, (2022), España

https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/communication/D%C3%ADa_Mundial_Salud_Mental_octubre_2022.pdf

Virginia M. Auxina, (1975). Terapia de Juego. Editorial Diana, México.

Referencias Juego Didáctico

Mark Beyebach y Marga Herrero de Vega, (2010). 200 Tareas en Terapia Breve. Herder Editorial, S.L., Barcelona 1.ª edición digital, 2016.

Universidad Tecnológica de Delft, la Universidad de Twente y la Universidad de Ámsterdam, Instituto de Diseño Positivo de Delft, Tipología de emociones, (2015-2022)

<https://emotiontypology.com/about/>