

DISEÑO Y VALIDEZ DE CONTENIDO DE UN JUEGO PARA ESTIMULAR TEORÍA DE LA MENTE EN NIÑOS NEUROTÍPICOS DE 7 A 11 AÑOS

Victoria Borda

Universidad de San Buenaventura

VBordaC@hotmail.com

Paulin Medina

Universidad de San Buenaventura

julypaulin83@gmail.com

Jhonny González

Universidad de San Buenaventura

jhonnygz1993@gmail.com

Johanna Romero

Universidad de San Buenaventura

ps.JohannaRomero@gmail.com

INTRODUCCIÓN

Se encontró poca evidencia de herramientas enfocadas en la estimulación de la ToM en niños neurotípicos y es necesario, su desarrollo, pues es una variable predictora de la aparición de problemas de conducta; así que es fundamental desarrollar instrumentos que favorezcan el adecuado progreso de estas habilidades (Benavides y Roncancio, 2009).

MÉTODOS

Investigación instrumental-cuantitativa no experimental, cuyo objetivo es diseñar y validar un juego (Ato et al., 2013). Se tuvo en cuenta el criterio de 9 jueces expertos. El Proyecto se desarrolló en 4 fases: Revisión teórica. Construcción. Validación y ajustes. Elaboración del juego.

RESULTADOS

Se obtuvo validez de contenido ≥ 0.67 para 19 actividades, con un resultado perfecto de 1.0 en 8 actividades y puntuaciones entre 0.67 y 0.89 para 11 actividades que se aceptan por su validez de contenido. Se rechaza la inclusión de la actividad 3.3 Teléfono en el juego, al obtener un CVR de $0.56 < 0.67$.

Categoría	Actividad	CVR-Tristan	Jueces que aprobaron
RECONOCIMIENTO DE EMOCIONES	1.1 EMOJI	1.00	9
	1.2 IMAGEN	1.00	9
	1.3 DESCRIPCIÓN	1.00	9
	1.4 MIRADAS	1.00	9
RECONOCIMIENTO DE ESTADOS MENTALES	2.1 ACCIÓN	0.78*	7
	2.2 CAMBIO	0.67*	6
	2.3 ESCENA	1.00	9
	2.4 HISTORIA	0.89*	8
DEDUCCIÓN DE FALSAS CREENCIAS Y EMOCIONES OCULTAS	3.1 FRASE	0.78*	7
	3.2 RISA	0.67*	6
	3.3 TELÉFONO	0.56**	5
	3.4 MENTIRA	1.00	9
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y ERRORES SOCIALES	4.1 SITUACIÓN	0.89*	8
	4.2 ORDEN	0.89*	8
	4.3 COMENTARIO	1.00	9
	4.4 ERROR	1.00	9
ACTIVIDADES GRUPALES	CANCIÓN	1.00	9
	RULETA	0.67*	6
	ABCDARIO	0.67*	6
CASILLA EXTRA	BULLY	0.67*	6

* Actividad aceptada con modificaciones
** Actividad rechazada

TABLA 1.

Resultados de CVR por actividades de las categorías

Los criterios a evaluar fueron: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia. Las actividades que muestran mayor ajuste por área son las de reconocimiento emocional y solución de problemas y errores sociales. En reconocimiento de estados mentales y deducción de falsas creencias y emociones ocultas se realizaron ajustes según las recomendaciones de los jueces expertos.

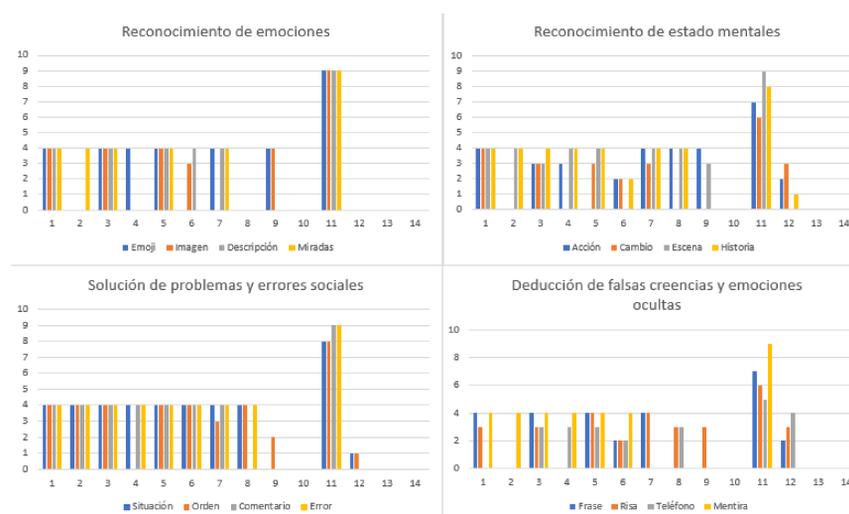


GRÁFICO 1.

Valoración por jueces expertos

CONCLUSIONES

El juego alcanza la validez de contenido y sus ítems son apropiados teóricamente para estimular la ToM en niños neurotípicos. El diseño es intuitivo, creativo, innovador, claro y de fácil aplicación, por lo que se considera una herramienta que podría ser aplicada en diversos contextos. El juego tiene potencial para ser digitalizado y comercializado.

TABLA 1.

BIBLIOGRAFÍA

- Ato, M., López-García, J. J., & Benavente, A. (2013).
- Tristan, A. (2008). Modificación al modelo de Lawshe para el dictamen cuantitativo de la validez de contenido de un instrumento objetivo. Avances en medición, 6(1), 37-48.
- Van der Hulst, E. J., Bak, T. H., & Abrahams, S. (2015). Impaired affective and cognitive theory of mind and behavioural change in amyotrophic lateral sclerosis. Journal of Neurology, Neurosurgery & Psychiatry, 86(11), 1208-1215. DOI: 10.1136/jnnp-2014-309290