

Duellum

Hernández Arenas, Karla Daniela

2023-12

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5938>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

Diseño de videojuego sobre las etapas del duelo.

**Karla Daniela Hernández
Arenas**

karladaniela.hernandez@iberopuebla.mx

Universidad Iberoamericana
Puebla

Blvd. del Niño Poblano No.
2901 Colonia Reserva Territorial
Atlixcáyotl, San Andrés
Cholula, Puebla

Mariana López Aldana:

mariana.lopez.aldana@iberopuebla.mx

Universidad Iberoamericana
Puebla

Blvd. del Niño Poblano No.
2901 Colonia Reserva Territorial
Atlixcáyotl, San Andrés
Cholula, Puebla

Ana Carolina Díaz Osorio:

anacarolina.diaz@iberopuebla.mx

Universidad Iberoamericana
Puebla

Blvd. del Niño Poblano No.
2901 Colonia Reserva Territorial

Atlixcáyotl, San Andrés
Cholula, Puebla

Arturo García Muñoz:

arturo.garcia3@iberopuebla.mx

Universidad Iberoamericana
Puebla

Blvd. del Niño Poblano No.
2901 Colonia Reserva Territorial
Atlixcáyotl, San Andrés
Cholula, Puebla

RESUMEN

El duelo es un proceso en el cual una persona acomoda la ausencia de la pérdida en su vida, en la sociedad se ha observado que estos duelos no pueden intervenir en los estudios, el trabajo o en otras actividades cotidianas, a veces pueden haber prejuicios por la pérdida que ha sufrido esa persona y cuestiona su importancia, lo que lleva a preguntarse si el duelo está estrictamente relacionado a la muerte y si tienen distintas intensidades. Por esa razón se ha realizado una investigación utilizando el método de Design Thinking, dentro de este tema se halló que existe una cultura que evita la tristeza y califica como una emoción negativa que debería ser evitada, sin embargo, a lo largo de la investigación y entrevistas con expertos notamos que, no llevar un proceso de duelo o incluso no salir de este, puede traer consecuencias que afectan a los individuos. Con eso mente y con el apoyo de distintas metodologías de investigación, se ha decidido crear una propuesta de solución, un videojuego para brindarles a los jóvenes adultos un espacio en el que puedan permitirse sentir distintas emociones y formar una nueva perspectiva sobre el duelo, se hicieron pruebas con jóvenes adultos para ir mejorando el prototipo de alta fidelidad, se contaron con al menos cinco prototipos para llegar a la propuesta final.

INTRODUCCIÓN

Se eligió tratar el tema del proceso de duelo debido a que está fuertemente asociado a la muerte y a veces es difícil expresar el dolor de la ausencia de algún objeto o de alguna experiencia porque no son consideradas para ser dignas de un duelo.

Por ejemplo se observó en la pandemia de COVID-19 en el año 2020 a muchas personas perder más que a sus seres amados, su estabilidad, ingresos, planes y eventos. Incluso se alteraron los rituales funerarios debido a que era más seguro para las personas y evitar el contagio por coronavirus.

En ese tiempo se han visto comportamientos impulsados por el miedo y la ira, como el hecho de que al principio se le apreciaba al personal de salud por sus esfuerzos, después se observó que la actitud de los ciudadanos cambió a una reacción más violenta por miedo a ser contagiados. Sin embargo,

se sabe que en realidad todo lo sucedido fue una manifestación de un proceso de duelo.

De acuerdo con el autor Mario Guerra “Hay otra cosa que se pierde. Nuestro mundo de certezas y nuestras creencias de permanencia e invulnerabilidad” (Del otro lado de la tristeza, pp.20, 2023)

Se espera lograr con este proyecto apoyar a los jóvenes adultos que han experimentado una pérdida y no han podido afrontar su proceso de duelo al brindarle la oportunidad de conocer las etapas y sus oscilaciones en las emociones para que en el futuro pueda ser capaz de acomodar sus vivencias y formar una cultura que acepte más a la tristeza en lugar de evitarla.

1. Planteamiento del problema

Para poder entender más a fondo lo que pasaba con el duelo y el impacto que este tenía en las personas, se recuperaron datos muy valiosos que dan una visión

más clara de lo que puede hacer una sola pérdida, porque como dice Villagómez Zavala et al. (2020) “De acuerdo con varios estudios realizados sobre el duelo por la pérdida de un ser querido, Luna (2017) menciona que cada fallecimiento puede afectar en promedio hasta diez personas y se calcula que alrededor del 10% de los dolientes atravesará por un duelo complicado con implicaciones severas para su salud física y psicológica.”



Figura 1. Gráfico de dolientes.

De acuerdo con el autor del libro *Del otro lado de la tristeza*, dice que el proceso de duelo es una consecuencia de haber sufrido una pérdida, aunque una pérdida no está relacionada a la muerte, es común que haya un prejuicio con respecto a este. En la sociedad, se le atribuyen a las emociones pesos morales que no tienen, por esa razón, el duelo que brinda momentos de tristeza por la pérdida, es evitado o simplemente ocultado y aunque la pérdida se vive de forma individual, deseamos que de algún modo nuestras emociones sean validadas por los demás.

Pero la pérdida no es simplemente la muerte de alguien, puede ser la pérdida de un trabajo, una relación, un cambio en el crecimiento, incluso es posible perder lo que nunca se tuvo. Eso nos lleva a la pregunta que guía nuestra investigación:

¿Por qué el proceso de duelo está constantemente relacionado con la muerte?

Con esa pregunta se hallaron otras interrogantes que debían ser exploradas:

1. ¿Qué se considera una pérdida?
2. ¿Cuáles son las etapas de duelo?
3. ¿Qué consecuencias pueden haber si no se experimenta el duelo o se alarga?
4. ¿Por qué se minimizan algunas pérdidas?

2. MARCO TEÓRICO

Se hicieron recopilados de información y las distintas teorías que se podrían aplicar a la propuesta de solución, al mismo tiempo se recurrió a la obtención de información primaria, la cual ha sido complementada con investigación secundaria para crear una experiencia que permita a los usuarios conocer las etapas del duelo sin brindar la idea de

que el mismo es un proceso lineal por el que se deba atravesar cada etapa o apresurar la aceptación de la pérdida.

Se basó el proyecto principalmente en el modelo de Kübler Ross que explica el duelo en cinco etapas, Negación, Negociación, Ira, Depresión y Aceptación. No necesariamente se atraviesan las etapas en ese orden, depende de la persona y la situación, sin embargo hemos rescatado de este modelo lo que menciona la autora sobre lo que impulsa a las personas a seguir adelante después de la pérdida “es un atisbo de esperanza lo que los mantiene a través de los días, semanas o meses de sufrimiento. Es el sentimiento que todo debe de tener un significado, que dará frutos eventualmente si se puede soportar por un poco más. Es la esperanza la que ocasionalmente se cuele, que todo esto es como una pesadilla y no es cierto; y después se despertarán” (Kübler-Ross, Pág. 148)

Sin embargo, también cabe resaltar la existencia de otros modelos que han proporcionado otras perspectivas hacia el duelo, por ejemplo las cuatro fases del duelo de Bowlby y Parkes, las cuatro tareas del duelo de William Worden, acercamiento del duelo de Wolfelt y el modelo narrativo y constructivista de Niemeyers, dichas teorías y modelos explican cómo se puede sobrellevar una pérdida y cómo puede una persona seguir adelante con su vida. Sin embargo era necesario saber si es que alguno de estos modelos es el ideal.



Figura 2. Entrevista con tanatóloga experta..

Por esa razón, se recurrieron a dos expertas en el tema quienes ofrecieron una visión distinta del duelo, a diferencia de otras fuentes halladas en internet.

1. El duelo es una reacción natural a la pérdida
2. El duelo no es lineal
3. El duelo no se supera, se acomoda
4. El duelo nunca termina

Dichos hallazgos proporcionaron ideas que podrían aplicarse a una experiencia que cuente con mecánicas de un videojuego, también era importante hacer sentir al usuario a gusto en un espacio donde puedan sentir emociones complicadas y expresarlas de una forma sana.

3. PROCESO DE DISEÑO

3.1 Fase de investigación e ideación.

Tras el acercamiento con las entrevistas se comprendió que el duelo es un tema delicado que requiere de tacto y protección incluido tomar en cuenta que lo que puede funcionar para alguien, puede no ser útil para alguien más.

En este proyecto se usó el método de Design Thinking debido a que el tema del proceso de duelo requiere de empatizar con los usuarios, entenderlos, definir e idear soluciones con ayuda de distintos acercamientos con las personas, prototipar y testear el producto para dar solución a las necesidades de los jóvenes adultos es esencial, se contó con las herramientas de Miro, Figma y Teams para agilizar los procesos de distintas actividades y llevar a cabo reuniones periódicas para organizarse en el equipo y asignar tareas.

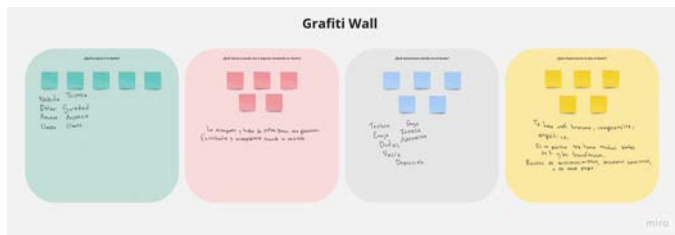


Figura 3. Graffiti Wall con herramienta Miro.

Con eso presente se desarrollaron distintas metodologías para empatizar con los jóvenes adultos a quienes irá dirigido el proyecto con la intención de hallar patrones en su comportamiento y emociones que estén presentes sin que sea obligatorio un duelo por la pérdida de un ser querido.

Es preferente usar distintos métodos de acercamiento porque “En el método de Design Thinking, o pensamiento de diseño, es imprescindible la actitud. Debemos adoptar lo que se denomina “Actitud del diseñador”. Ser curiosos, y observadores. En cualquier detalle podemos encontrar información trascendente. Debemos ser empáticos, tanto con las personas como con sus circunstancias. Ser capaces de ponernos en la piel del otro. Cuestionarnos el status quo, y no cargar prejuicios o asunciones. Ser optimistas y positivos. Perder el miedo a equivocarnos y ver los errores como oportunidades” (Dinngo, 2023)

Se usó el método de Journey map como base para adaptarlo al tema, para conocer las etapas por las que han atravesado los jóvenes adultos, lo que sintieron y lo que aprendieron. Seguido por crear un collage con otras personas y que explicaran lo que sintieron y qué hicieron cuando pasó un tiempo después de la pérdida. Finalmente, se agregó un Graffiti Wall en la que distintas personas fueron agregando sus comentarios y opiniones con respecto al Duelo y sus maneras de afrontarlo.

4. DESCUBRIMIENTOS

En el proceso de ideación se hicieron categorías en la que se acomodó toda la información recabada, dicho proceso permitió hallar insights para enfocarse en las necesidades y problemas de los usuarios tomando en cuenta las áreas de oportunidad que implican para tener un reto de diseño y posteriormente los principios del diseño de la propuesta.

4.1. Insights

1. Las personas asocian el proceso de duelo como un inconveniente, debido a que requiere de tiempo para procesarlo y no tienen el espacio para encontrar un momento en sus vidas para atravesarlo porque consideran su responsabilidades, trabajo, estudios, entre otros como prioridad ante sus emociones.
2. Las personas que comunican que han superado un duelo, son quienes no han desarrollado un vínculo emocional fuerte con lo perdido, lo que genera complicaciones en el apoyo de alguien que ha sufrido una pérdida, la falta de empatía perpetúa el pensamiento de que el duelo es un proceso de superación de algo o alguien.
3. Las personas ven a la pérdida como una muerte porque se pierde la oportunidad de rehacer o recuperar algo a como estaba antes y en el proceso de duelo, las personas llegan a la conclusión de que no se puede regresar a como las cosas estaban en el pasado.
4. Cuando ha pasado un tiempo después del duelo, los jóvenes adultos que lo han experimentado con mayor intensidad, tienen problemas para llegar a aceptar la pérdida, porque no se han manejado las emociones de un modo sano porque se evitan los estados de malestar o emociones negativas por la sensación de lentitud.
5. A los jóvenes adultos les cuesta más hablar de su duelo porque existe un prejuicio sobre

la pérdida, lo que es importante para ellos puede no serlo para alguien de su círculo social, sin embargo desean encontrar validación por lo que sienten debido a que se encuentran muy vulnerables y se sienten solos.

6. El duelo es un proceso que lleva a las personas a detenerse por la tristeza que se experimenta, pero es difícil para ellos atender otros aspectos de su vida porque existen más emociones como confusión, resentimiento o aislamiento. El dolor que experimentan les complica moverse a la aceptación.
7. En los jóvenes adultos es más sencillo distraerse del duelo y dejarlo para después por la presión social de no mostrarse vulnerables o débiles ante su círculo social. Puesto a que se tiene la idea de que hacerse el fuerte ante una situación difícil es lo más adecuado y admirable.
8. En el círculo social de quien ha sufrido una pérdida, tienen la buena intención de apoyar a alguien sin embargo, la solución para ello puede no ser la adecuada porque en realidad les incomoda la tristeza que experimentan, demostrando que ellos no han resuelto algunas de sus emociones.

El reto ante estos hallazgos es el siguiente: Cómo podríamos cambiar el pensamiento de vulnerabilidad ante un duelo como una fortaleza y no como debilidad para que las personas puedan sentirse cómodos al expresar sus dolores sin recibir una solución sino sentir que son escuchados y validados por lo que sienten.

4.2 Principios de Diseño

Tras revisar los insights, se pensaron en principios que requiere el diseño de la solución que servirá como acompañamiento para los jóvenes adultos.

1. Hacer sentir al usuario que está inmerso en otro mundo como escapismo.
2. Construir un espacio seguro para el usuario.
3. Crear situaciones que promuevan la resiliencia.
4. Hacer que el usuario pueda sentir que pertenece a una comunidad o un grupo.
5. Permitir la vulnerabilidad y los sentimientos del usuario.
6. Construir una experiencia que permita ver diferentes tipos de duelos. y sentir catarsis acorde a lo que haya experimentado

7. Diseño enfocado en crear un vínculo espiritual.

8. Aprender a seguir adelante con el duelo.

Con estos principios fue posible trazar un plan para desarrollar el proyecto, crear a unas personas a quienes irá dirigido, seguido por definir unos perfiles donde se especifiquen sus trasfondos y confort tecnológico, para después crear escenarios y situaciones en el que se usa un journey map para saber qué ve, hace, piensa y siente cuando prueba el proyecto.

5. Diseño de videojuego: DUELLUM

Con lo hallado en la investigación primaria y secundaria se entendió que este proyecto debía ser una experiencia en la cual se acompañe al usuario en el proceso de duelo, además, brindarle la oportunidad de conocer otros tipos de duelos, promoviendo el cuidado de sus emociones, comunicación y comprensión hacia otros. Se propuso la idea de crear la simulación de un duelo, sin embargo, era importante que esta experiencia contara con momentos que invitaran a la reflexión por lo que un videojuego puede proporcionar el espacio digital para expresarse con libertad y de forma segura con un cierto control en el entorno.

Dado a que los usuarios principales para esta solución está dirigido a jóvenes adultos de 22 a 25 años de edad, se consideró necesario hacer uso de los siguientes casos:

- Videojuegos que tratan el tema de duelo.
- Storytelling.
- Sonidos inmersivos.
- Actividades que estimulan al cerebro incluidos ejercicios de relajación.

Por estas cuestiones, era vital asegurarse de que el proyecto estuviera aprobado por un experto, se realizó una entrevista a una psicóloga sobre lo que podría funcionar en la propuesta, tomando también en cuenta lo que han hecho con videojuegos que hablan del tema para rescatar elementos que funcionaron en esos casos.

5.1 Prototipo de Baja

El prototipo estaba inicialmente pensado para ocuparlo con Realidad Virtual y los lentes de Oculus, ocupando el software de Unity.

Se pensó inicialmente como un producto que contaba con una casa donde se exploraban diferentes partes de la misma para entrar a las diferentes etapas de duelo, dentro de cada una, había sonidos y música inmersiva, como escenarios que fueran relacionados

con el duelo.



Figura 4. Primer prototipo creado para VR

Este prototipo sirvió de base para el tema, en una actividad de **co-creación** con distintos compañeros, se replanteó la idea inicial, con una historia y una mecánica que estuviera más apegada a los principios de diseño.



Figura 5. Actividad de co-creación

5.2 Prototipo de Media-Baja

En el proceso de **co-creación** se rescataron elementos valiosos para la creación del prototipo de Media-Baja. Empezando por la parte de darle un contexto al personaje principal tomando en cuenta la identificación con los personajes y persuasión incidental. Se empezó con un video introductorio, movimiento base del personaje y trabajo en algunos modelos para desarrollar la primera isla la cual es negación puesto que se observó en los acercamientos que la mayoría de las personas entran en esta etapa.

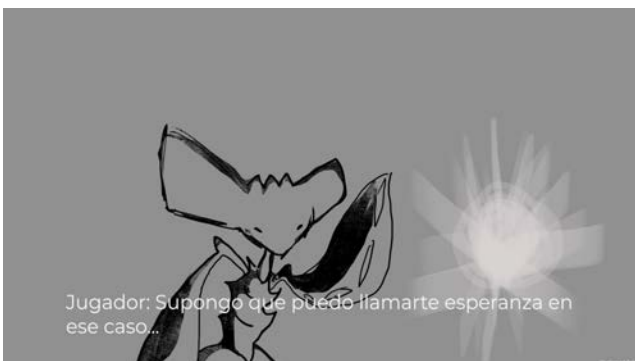


Figura 6. Video Introductorio

Esto permitió encontrar varios puntos ciegos que no habían sido notados en la elaboración.

A pesar de los errores encontrados en este prototipo, hubo buena retroalimentación hablando de la introducción y el contexto del mismo.



Figura 7. Primera Isla

5.3 Prototipo de Media

Estos mismos acabaron siendo los principales cambios en el prototipo de Media, empezando por el tutorial, que se hizo para agilizar y mejorar el aprendizaje de los usuarios que no tenían un acercamiento tan profundo en videojuegos de computadora.

5.4 Prototipo de Alta

Por último, después de todas las cuestiones que se encontraron en los prototipos anteriores, más la retroalimentación que recibimos mientras se trabajó, se hicieron los cambios pertinentes para obtener nuestro prototipo de alta fidelidad.

Se siguió con la misma línea de trabajo, ocupando UNITY, Blender e Illustrator para cuestiones visuales.

Se buscó darle una mejoría a la parte visual, ocupando Post-Processing, que nos permitió tener un juego visualmente más estético. Igual se trabajó en la simulación de lo que se haría dentro de las islas como actividades que permitan a los usuarios cambiar la perspectiva negativa que se tiene del duelo.



Figura 8. Primera Isla 2.0

Se desarrolló la Isla de Negación más a fondo para dar a entender, igual se trabajó en los diálogos de inicio y final de cada isla, para dar un contexto de lo que se haría en estas. Igualmente se trabajó en la optimización del juego, con pantallas de carga asíncronas, para que le diera tiempo a la computadora de cargar todo sin atorarse, y también con Occlusion culling (proceso para renderizar los game objects visibles por la cámara) del juego, que solamente cargue ciertos objetos, se mejoró de manera significativa la optimización.



Figura 9. Pantalla de carga

Por otro lado, se buscó la manera de integrar la escena del Boss y del espacio seguro, para dar una idea más clara de que estas escenas iban a existir en el mundo de Duellum. La escena de Boss se trata de hablar con un ente más grande que el usuario y tomar decisiones durante esta plática, y para la escena de espacio seguro, está hecha para tomar descansos de esta experiencia cuando fuera necesario. Cada vez que el jugador se sienta abrumado, cansado, triste o muy estresado, estará disponible un botón que lo transportará a un espacio donde no hay nada.

Como si fuera a un lugar a meditar/apreciar una vista. Con sonidos que relajan o hagan sentir que está rodeado de naturaleza. En el futuro se piensa agregar la opción de probar un ejercicio de relajación y volver al juego.

Después de una revisión con profesores de la Academia, se trabajó en la retroalimentación que se nos dio, todo yendo de la mano, era necesario una reflexión más profunda dentro del juego que invitara al mismo usuario a hacerla. Con eso en mente, se pensó en una dinámica acerca de encontrar pedazos más sentimentales de la historia de ZEDAH (boss) con respecto a los Ecos (habitantes de cada isla). Por tiempo, no está completamente integrado al flujo, sin embargo, funciona para tenerlo en mente y poder incluirlo en un futuro.

6. Pruebas de usabilidad

Se buscaron a cinco personas que tuvieran entre 22 a 25 años de edad, que fueran estudiantes de la

universidad y teniendo en cuenta la investigación, experimentarían el duelo.

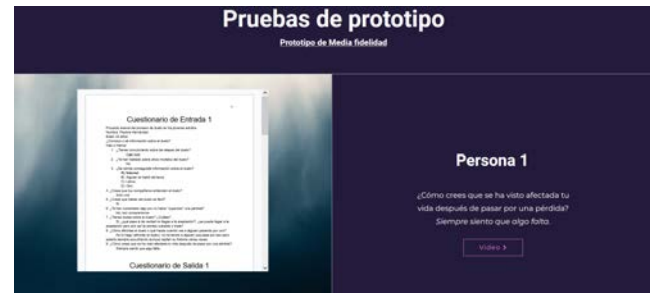


Figura 10. página web, pruebas de usuario.

Para asegurar que las pruebas proporcionan suficiente información, se realizaron encuestas de entrada y de salida, cuya función es conocer lo que sabe la persona del duelo y lo que opina del proyecto para que en la encuesta de salida brinde sus opiniones con respecto a su experiencia con el prototipo junto con recomendaciones al mismo tiempo se hicieron grabaciones de las pruebas para anotar datos de comportamiento y actitud.

6.1 Resultados de pruebas

Usuario 1:

La primera persona en probar el juego logró comprender la relación de la historia con el tema del Duelo porque funcionó incluir un video que explica el contexto del personaje y el mundo en el que se adentraría, a pesar de que el video para el prototipo iba un poco rápido, se entendió la tarea principal que es la de recolectar los trozos de corazón y usar un bote de papel para moverse de isla a isla.



Figura 11. prototipo de media fidelidad prueba.

Un problema que se presentó fueron las instrucciones sobre el movimiento del personaje, a pesar de que se encontraban en el menú, la usuaria tuvo problemas para recordar las teclas principales y mencionó que era difícil aprenderlas en poco tiempo, notamos que incluir un botón para el menú o uno con función de pausa podría funcionar, sin embargo, eso rompería con la dinámica del juego lo que no apoyaría a la experiencia.

Por otra parte demostró interés en el proyecto y comentó ideas que pueden beneficiar en el inicio de esta experiencia como incluir un pequeño tutorial en el que se muestren las teclas mientras juegan.

Usuario 2:

El usuario inició el juego con un tutorial que fue creado con pequeñas animaciones, los tiempos fueron adecuados por lo que no hubieron inconvenientes al recordar los movimientos principales. Después de eso, se adentró a la introducción narrativa del juego donde sintió que esta parte era muy larga y tardada. Sin embargo, el objetivo principal fue entendido y comentó que simpatizó con el personaje, le agradó el aspecto visual de la experiencia sin embargo hubo un momento donde no comprendió qué hacer porque antes de adentrarse a la isla, lo ideal es hablar con un habitante de la misma para aprender del mundo.



Figura 12. Prototipo de media fidelidad prueba.

Hubo confusión debido a que en la isla no estaba la mecánica de recoger o mover algo, sin embargo se colocó un video donde se aprecia lo que se haría en este espacio el cual es reparar los objetos rotos, aunque se debía de implementar algo que llame la atención para acercarse a objetos con los que se pueda interactuar.

Usuario 3:

El usuario desde un principio tenía mucha actitud para realizar la prueba, se le notó bastante emocionado. Continuó de esa manera durante toda la prueba y expresó bastante durante esta misma. Empezó familiarizándose poco a poco con los controles, a veces se confundía con algunos pero iba agarrando confianza y entendiendo mejor con el tiempo. Describía lo que hizo durante el tutorial y se pudo notar que estaban bien los tiempos. Durante la novela gráfica iba leyendo detalladamente y haciendo comentarios como “ayyy que bonito”, “esto es muy cierto”, “no puede ser”, todos estos comentarios son una buena retroalimentación de que hay elementos bastante importantes en la narrativa.

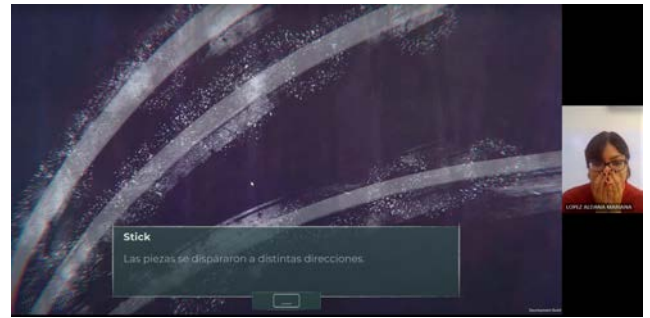


Figura 13. Prototipo de alta fidelidad prueba.

Había momentos donde no sabía que seguía y tenía que preguntar dónde más podía ir. Le interesaba conocer la mayor parte de este mundo y siempre se mostró con mucho interés de seguir explorando y aprendiendo durante toda la experiencia. Al finalizar la prueba, siguió preguntando acerca del desarrollo a futuro del videojuego y si en algún momento iba a estar disponible para todo el público.

7. CONCLUSIÓN

En este proyecto se halló que los jóvenes adultos experimentan distintas formas de duelo que no han sido provocadas por la pandemia, desconocían la existencia de otro tipo de pérdidas como la de un objeto físico, su personalidad o cambios en su vida, es decir, no estaban seguros si estos eventos eran pérdidas.

Se confirmó que existen duelos cortos y largos que se viven en diferentes intensidades dependiendo de la persona y su situación, que los duelos no se superan y es un proceso que requiere de tiempo para poder aprender a vivir con la ausencia de lo perdido.

Se observó que a pesar de ser algo no deseado por muchos, el duelo también fue considerado como un proceso que permite madurar, crecer y aprender, sin embargo, aunque es algo que se lleve a cabo de forma individual, se desea recibir apoyo de terceros que les comuniquen que su reacción ante la pérdida es válida.

Con este enfoque a poder explorar el duelo como una experiencia en la que pueden sentir sus emociones, compartir experiencias de otras personas y sus duelos ha sido la solución ideal para el acompañamiento y empatía que anhelan los jóvenes adultos porque en estos tiempos de duelo requieren de sentirse acompañados y motivados para seguir adelante, este proyecto ha brindado la oportunidad de crear un lugar al que todos aquellos que han perdido algo, puedan acudir para recordar que todas estas emociones son parte de un proceso que los ayudará a crecer.

Fue un proyecto bastante gratificante desde varios aspectos, empezando por poder aterrizar una idea que se empezó un tiempo atrás y que nos permitimos seguir trabajando y mejorando a lo largo de este periodo, hasta poner en práctica nuestras habilidades y aprender cosas nuevas a lo largo de todo el proceso. Siendo este nuestro último proyecto universitario, decidimos que queríamos hacerlo de la mejor manera y podríamos decir que fue algo que logramos, a pesar de saber que tiene bastantes puntos a mejorar, tomando en cuenta el poco tiempo que se tenía, creemos que estuvo bien logrado.

REFERENCIAS

1. Albertos, Aránzazu, Osorio, Alfonso, & Beltramo, Carlos. (2020). Adolescentes y ocio: desarrollo positivo y transición hacia la vida adulta. *Educación y Educadores*, 23(2), 201-220. Epub Abril 06, 2021. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.2.3>
2. Dinngo (2023, 27 julio). Qué es design thinking - design thinking en español. *Design Thinking en Español, la primera plataforma online en difundir contenido libre en español sobre el método Design Thinking e innovación*. <https://designthinking.es/que-es-design-thinking/>
3. Igartua, J. (2008). Identificación con los personajes y persuasión incidental a través de la ficción cinematográfica. *Escritos de Psicología (Internet)*, 2(1), 42-53. Recuperado en 25 de noviembre de 2023, de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1989-38092008000300006
4. Games, I. (2023, 9 junio). *Game design Studio Toolkit - iThrive Games*. iThrive Games. <https://ithrivegames.org/ithrive-studio/game-design-studio-toolkit/>
5. Guerra, M. (2023). *Del otro lado de la tristeza: Aprende cómo seguir adelante en momentos de pérdida y duelo* (1.ª ed.). Pehguin Random House Grupo Editorial.
6. Hospital Privado de Comunidad. (s. f.). *Estimular el cerebro: ¿Por qué y cómo hacerlo?* hpc.org. Recuperado 23 de agosto de 28d. C., de <https://www.hpc.org.ar/temas-de-interes/estimulacion-del-cerebro/>
7. Kübler-Ross, E. (1975). On death and dying. *PubMed*, 60(6), 12, 15–17. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/10323918>
8. Tyrrell, P. (2023, February 26). *Kubler-Ross Stages of Dying and Subsequent Models of Grief*. StatPearls - NCBI Bookshelf. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK507885/>
9. Villagómez Zavala, P. G., Peña Ortiz, M. O., & Franco Chávez, S. A. (2020). Evaluación del duelo complicado: una reflexión desde la perspectiva económico-familiar en pacientes tratados con Terapia de Aceptación y Compromiso en el Centro Universitario de Ciencias de la Salud. [En línea]. FACTORES CRÍTICOS Y ESTRATÉGICOS EN LA INTERACCIÓN TERRITORIAL DESAFÍOS ACTUALES Y ESCENARIOS FUTUROS, III, 251–270. [2-057-Villagomez-Pena-Franco.pdf \(unam.mx\)](https://www.unam.mx/057-Villagomez-Pena-Franco.pdf)