



Systematic Review: Benefits of Board Games in the Field of Social Education with Children Aged 6 to 18 Years Old

Revisión sistemática: beneficios de los juegos de mesa en el ámbito de la educación social con menores de entre 6 y 18 años

Ana Belén Garrido-Sánchez^a, Emilio Crisol-Moya^{b*}

^a Máster Universitario en Intervención Psicológica, Universidad de Granada, Granada, España

<https://orcid.org/0000-0001-9436-6035> anabgarr@correo.ugr.es

^b Departamento de Didáctica y Organización Escolar, Universidad de Granada, Granada, España

<https://orcid.org/0000-0002-3091-6699> ecrisol@ugr.es

ARTICLE INFO

Keywords

systematic review, board game, social education, benefits, children, adolescents

Palabras clave

revisión sistemática, juego de mesa, Educación Social, beneficios, niñez, adolescencia

ABSTRACT

This article deals with the systematic review of the literature to study —if any— benefits improve the integral development of children and adolescents (between 6 and 18 years old) when board games are used, whether they are commercial or designed for a specific purpose. The purpose of this study is to gather information and synthesize it to answer questions such as: Do board games have benefits beyond mere entertainment at an educational and/or social level in children and adolescents? What are these benefits? In what areas or levels are they developed? Are the games used games created by the participants/researchers themselves or commercial board games? For this purpose, were analyzed scientific productions in the period from 2016 to 2020. The results show the growing interest in this topic in recent years. In the same way, the main advantages of implementing board games in three fields of action are shown: health, school, and social. It is concluded that the games are resources and tools available to anyone who wants to use them, but they are not exclusive. In other words, using board games as a proposal in our socio-educational plans (prevention or intervention) does not mean their exclusive use in isolation from other materials, resources, or methodologies. They can be used in combination with other methods.

RESUMEN

El presente artículo aborda la revisión sistemática de literatura con el objetivo de estudiar —si existen— beneficios que mejoren el desarrollo integral de niños/as y adolescentes (entre 6 y 18 años) cuando se utilizan juegos de mesa ya sean comerciales o diseñados con un fin concreto. Mediante este estudio se da respuesta a interrogantes como: ¿Tienen los juegos de mesa beneficios, más allá de la mera diversión, a nivel educativo y/o social en niños y adolescentes? ¿Cuáles son estos beneficios? ¿En qué ámbitos o niveles son desarrollados? ¿Los juegos utilizados son juegos creados por los propios participantes/investigadores o juegos de mesa comerciales? Para ello se analizaron las producciones científicas del período 2016 a 2020. Los resultados muestran el creciente interés sobre esta temática en los últimos años. Del mismo modo, se plasman las principales ventajas que tienen la implementación de los juegos de mesa en tres ámbitos de actuación: sanitario, escolar y social. Se concluye que los juegos son recursos y herramientas que se encuentran a disposición de todo aquel que quiera hacer uso de estos, pero no son excluyentes. Es decir, utilizar el juego de mesa como propuesta en nuestros planes socioeducativos (de prevención o intervención) no significa su uso exclusivo y aislado de otros recursos o metodologías. Pueden llegar a utilizarse combinándolos con otros métodos.

(*) Autor de correspondencia / Corresponding author

1. Introducción

La Educación Social se centra en el desarrollo social del individuo teniendo en cuenta siempre su carácter pedagógico. Debe favorecer la autonomía e integración del sujeto en la sociedad partiendo de sus propias herramientas y la ayuda del profesional. Si es necesario se contará con “todos los recursos socioculturales necesarios del entorno o creando, al fin, nuevas alternativas” (Pérez-Serrano, 2010, p. 136). Pensamos que el juego constituye un componente motivador de por sí para los niños, y además este constituye un elemento con unas características sorprendentes a la hora de desarrollar ciertas capacidades y actitudes sociales. En los últimos tiempos, se viene utilizando una metodología llamada Aprendizaje Basado en Juegos que utiliza el juego como una herramienta que canalice y distribuya el aprendizaje. Este enfoque está centrado en el sujeto que recibe la intervención, lo que posibilita que ejercite un amplio abanico de habilidades (Cardinot & Fairfield, 2019). Gonzalo-Iglesia et al. (2018) señalan que esta metodología, al utilizar como principal herramienta de trabajo los juegos, muestra sus características destacando el aprendizaje activo y el aumento de la motivación del alumnado. Sin embargo, estos mismos autores afirman que esta manera de trabajar se ha centrado en su gran mayoría en la implementación de videojuegos, dejando de lado el estudio de juegos de mesa.

Por esta razón, a través de esta revisión sistemática, pretendemos analizar intervenciones realizadas con niños/as de entre 6 y 18 años en las que se han utilizado el juego, específicamente de mesa, al ser considerado este como “una herramienta pedagógica muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado” (Rodríguez Bueno, 2016, p. 139). El juego de mesa “tiene un enorme potencial para trabajar en educación y el aprendizaje es mucho más significativo que el que pueda darse en un momento dado con un libro o una ficha” (Fernández Menchaca, 2019, p. 283). Además, esta investigación cuantifica la evidencia científica sobre los resultados positivos que se obtienen tras utilizar los juegos de mesa en intervenciones de diversa índole, lo que ayuda a entender el problema de investigación.

2. Metodología

Todo proceso de investigación debe seguir un método reproducible, fiable y sistemático, es decir, “debe resumir y analizar la evidencia estructurada, explícita y sistemáticamente respecto de unas preguntas de investigación planteadas” (García-Peñalvo, 2022, p. 2). Para realizar la presente revisión bibliográfica se ha seguido la metodología de revisión bibliográfica sistemática (*Systematic Literature Review*, SLR). La SLR se ha complementado con un mapeo sistemático de la literatura siguiendo la metodología propuesta por Kitchenham (2011) y García-Peñalvo (2017), con el propósito de trazar y categorizar la literatura existente a partir de la cual encargar nuevas revisiones y/o investigaciones primarias, identificando las lagunas en la literatura de investigación, es decir, resumir el conocimiento existente (García-Peñalvo, 2022).

Con el propósito de sistematizar la información encontrada correspondiente al tema de estudio, apoyándonos en las recomendaciones de Liberati et al. (2009), la SLR siguió las instrucciones recomendadas por la Cochrane Collaboration (Higgins et al., 2021) y la Declaración PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses*) para que la claridad y transparencia de la investigación fueran óptimas.

El creciente auge tanto de la compra como del uso de los juegos de mesa (Díez, 2015; Guinot Cuesta & Moreno Garrido, 2020), nos ha llevado a plantearnos si este tipo de pasatiempo, además de ofrecer diversión a los usuarios que los utilizan, pueden brindar otras alternativas a los jugadores. Por esta razón, se plantean una serie de preguntas que intentan responder a la técnica PICO (Participantes o Problema de interés; Intervención; Comparación; y “*Outcomes*” o resultados). Como indica Beltrán (2005) estos cuatro componentes intentan dar respuesta a una determinada pregunta de investigación. No obstante, como el presente estudio no perteneció al ámbito clínico, la “C” quedó excluida y solamente se tuvo en cuenta la nemotecnia PIO (Poot Islas & Chávez Arcos, 2016). Para determinar las metas de la revisión, se partió de las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Tienen los juegos de mesa beneficios, más allá de la mera diversión, a nivel educativo y/o social en niños y adolescentes (entre los 6 y 18 años)?
- ¿Cuáles son estos beneficios? ¿En qué ámbitos o niveles son desarrollados?
- ¿Los juegos utilizados son juegos creados por los propios participantes/investigadores o juegos de mesa comerciales?

A partir de estas preguntas de investigación, se formuló el objetivo principal del presente estudio: estudiar —si existen— beneficios que mejoren el desarrollo integral de niños/as y adolescentes (entre 6 y 18 años) cuando se utilizan juegos de mesa ya sean comerciales o diseñados con un fin concreto.

Como ya se ha mencionado, la SLR se ha complementado con un mapeo de la literatura para realizar un análisis cuantitativo del dominio y obtener una visión amplia del área de investigación. Las preguntas de mapeo fueron las siguientes:

- ¿En qué revistas científicas se han venido publicando los estudios?
- ¿Qué impacto tienen las revistas científicas en las que se están publicando los estudios?
- ¿En qué idioma se están publicando los estudios?
- ¿Cuántos estudios se han publicado a lo largo de los años?
- ¿Quiénes son los autores más activos en esta temática?

Para la investigación se utilizó la plataforma digital WOS (*Web of Science*); Scopus; ERIC (*Education Resources Information Center*), como la base de datos especializada en educación; Dialnet, ya que constituye una base de datos que trabaja en su mayoría con producción científica en español; y PsycINFO, puesto que abre nuestra mirada a otras ramas relacionadas también con la Educación Social como, por ejemplo, la Psicología.

La búsqueda se realizó combinando los principales operadores booleanos con los descriptores “board game” AND “trial” OR “board game” AND “intervention”. Para el caso de Dialnet se aplicaron los descriptores “juego de mesa” AND “intervención”. La Tabla 1 presenta el número de resultados obtenidos para cada fuente.

Tabla 1. Resultados en función de la base de datos.

Base de datos	Dialnet	ERIC	PsycINFO	Scopus	Web of Science
Referencias encontradas	50	78	203	308	660
Total de citas	1299				

Fuente: elaboración propia.

Todos estos documentos no fueron válidos para poder dar respuesta a nuestras preguntas iniciales, razón por la cual, se necesitó de unas pautas estructuradas que delimitaran el número de citas encontradas.

Para acotar y precisar la información de todos los artículos encontrados, se seleccionó únicamente aquellos que cumplieran los siguientes requisitos de inclusión y exclusión:

1. Trabajos publicados entre 2016 y 2020.
2. Artículos en inglés, español o francés.
3. Artículos científicos que desarrollen una intervención o hayan aplicado algún programa utilizando el juego de mesa.
4. Artículos que considerasen como participantes a sujetos con edades comprendidas entre los 6 y los 18 años.
5. Artículos que no trabajen como recurso principal el juego de mesa.
6. Disponibilidad del texto completo.

El establecimiento de estos criterios permitió depurar la información, descartando los artículos que no contenían información suficientemente relacionada con el objetivo de la investigación. La Tabla 2 desglosa, por tanto, el número de resultados excluidos en función a los criterios anteriormente citados en cada base de datos.

Tabla 2. Resultados a partir del cribado de los artículos.

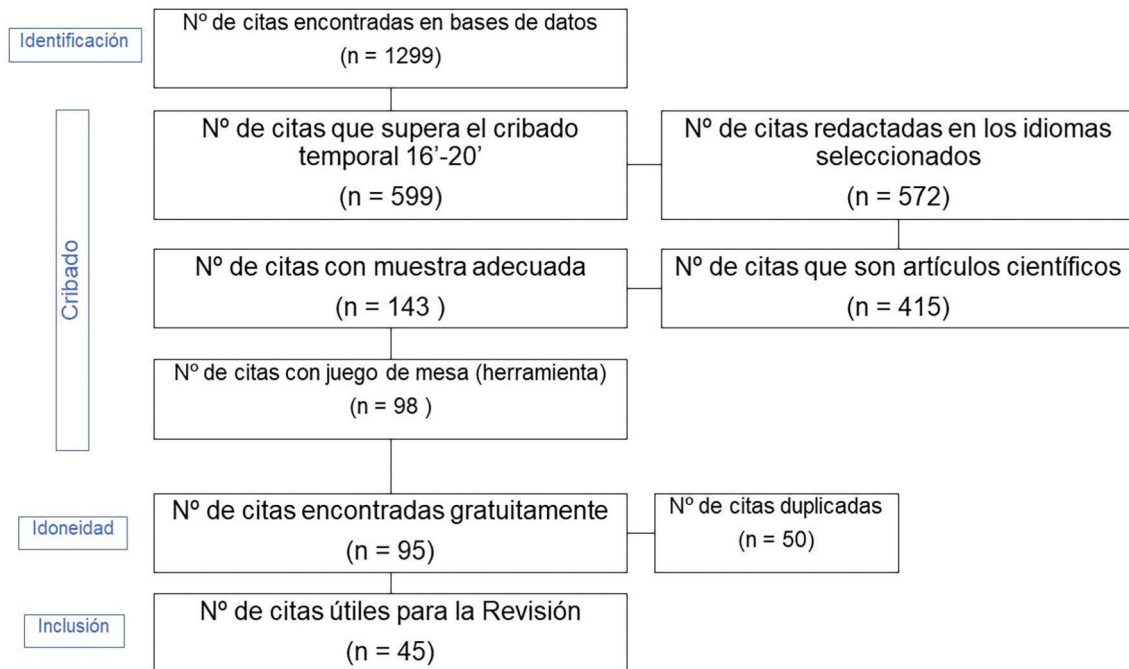
Criterio BDDs	Resultados descriptores	Total excluidos	Artículos excluidos en función del criterio					
			Frecuencia temporal	Idiomas	Revisiones/cap. libro	Edades participantes	Herramienta juego de mesa	Acceso gratuito
Dialnet	50	48	25	1	15	5	2	0
ERIC	78	70	54	0	0	12	1	1
PsycINFO	203	191	132	2	20	32	5	0
Scopus	308	274	139	5	36	80	14	0
WOS	660	621	350	19	84	143	23	2
Total	1299	1204	700	27	157	272	45	3

Fuente: elaboración propia.

A partir de los 50 artículos totales encontrados en la primera búsqueda en Dialnet solamente 2 (50-48) cumple los requisitos. En ERIC, los resultados ascienden a un total de 8 útiles. En el caso de PsycINFO, 12 son los documentos que pasan el cribado. Finalmente, para Scopus y WOS hay un total de 34 y 39 respectivamente. La sumatoria de estos conforma un total de 95 resultados disponibles para esta revisión. No obstante, hay que prestar atención al Flujograma, ya que muestra, desde otra perspectiva (documentos incluidos, en lugar de excluidos como en la tabla anterior), el cribado final de los artículos.

La Figura 1 muestra el diagrama de flujo del proceso de búsqueda y selección siguiendo las directrices PRISMA (González De Dios et al., 2011).

Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA.



Fuente: elaboración propia.

3. Resultados

Para abordar este apartado de manera más holística y global, se aportan datos de diversa índole. En primer lugar, se presentan los resultados cuantitativos y posteriormente los cualitativos a partir de las respuestas a los interrogantes planteados anteriormente.

3.1. Resultados cuantitativos

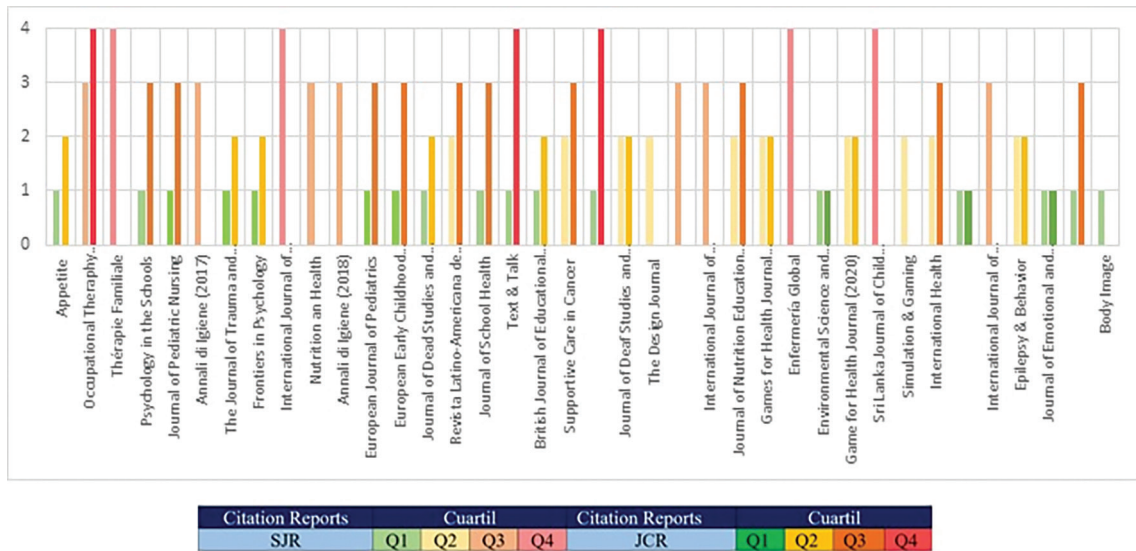
3.1.1. Impacto de las revistas científicas

Respecto al impacto de las revistas, hay que destacar que se utilizaron mayoritariamente los dos principales rankings para ver el impacto científico de las revistas, es decir, el Scimago Journal & Country Rank (SJR) y el Journal Citation Reports (JCR). No obstante, algunas revistas no pudieron ser encontradas en estas dos herramientas que miden la influencia científica, pero estaban incluidas en otras como: Emerging Sources Citation Index (ESCI), Directory of Open Access Journals (DOAJ) o la Clasificación Integrada de Revistas Científicas (CIRC). Estos índices denotan igualmente "publicaciones de alta calidad, revisadas por pares, de importancia regional y en campos científicos emergentes" (Clarivate Analytics, 2017, p. 1).

En función de la distribución de las revistas según su indexación en los diferentes rankings. Del total, 41 revistas, 25 revistas (61%), se encontraron indexadas en las dos herramientas más potentes, SJR y JCR, 11 revistas (26,8%) solamente en SJR, y las 5 restantes (12,2%) estaban indexadas en ESCI, CIRC o DOAJ.

La Figura 2 muestra las revistas que se han encontrado publicadas en los rankings de SJR y/o JCR. En el eje de abscisas se presenta el nombre de las mismas y en el de ordenadas su cuartil de impacto. Se han escogido los colores que el propio JCR y SJR utilizan. Como se puede apreciar en la Figura 2, en JCR se encontraron: 20 revistas con un factor de impacto Q1, 9 con factor de impacto Q2, 10 revistas con un factor de impacto Q3 y 7 en Q4. Mientras que en SJR se localizaron: 17 revistas con un factor de impacto en Q1, 19 revistas en Q2, 7 revistas en Q3 y 4 revistas con Q4.

Figura 2. Impacto de las revistas indexadas en SJR y/o JCR.



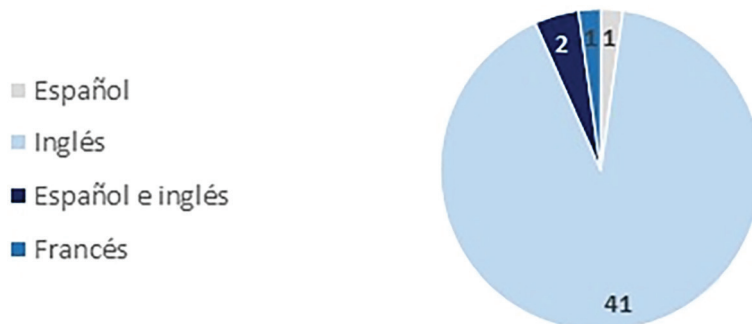
Fuente: elaboración propia.

Como se mencionó anteriormente, se utilizó como fuentes de búsqueda la plataforma digital WOS (*Web of Science*); ERIC (*Education Resources Information Center*), como la base de datos especializada en educación; DIALNET, ya que constituye una base de datos que trabaja en su mayoría con producción científica en español; y PsycINFO, puesto que abre nuestra mirada a otras ramas relacionadas también con la Educación Social como, por ejemplo, la Psicología. La distribución de los artículos en función de la base de datos, quedó de la siguiente forma: la WOS (*Web of Science*) aportó un total de 39 artículos (41,05%), Scopus y PsycInfo, 34 (35,79%) y 12 (12,63%) artículos respectivamente, ERIC (*Education Resources Information Center*) 8 artículos (8,42%) y solamente 2 en Dialnet (2,11%).

3.1.2. Idiomas de redacción de los estudios consultados

La distribución de los artículos en función del idioma de redacción en inglés y español (4,5%), un artículo en español y otro en francés con un 1,1% respectivamente (ver Figura 3).

Figura 3. Distribución de los artículos en función del idioma de redacción.

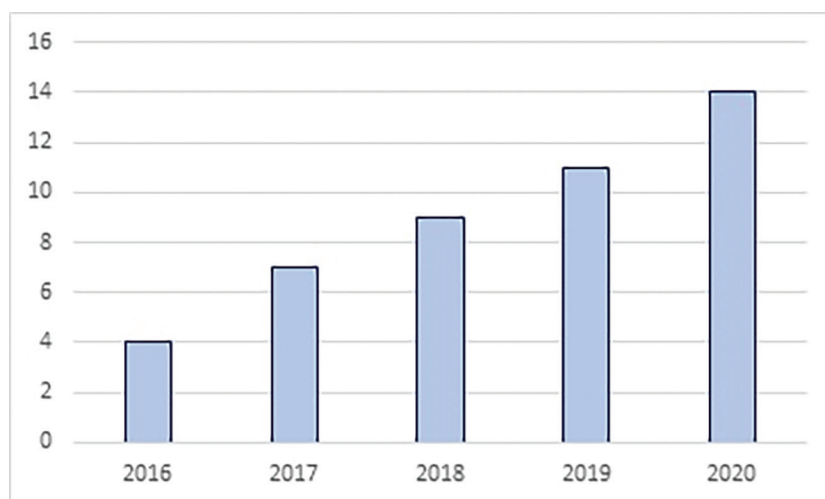


Fuente: elaboración propia.

3.1.3. Evolución temporal de la temática

La Figura 4 muestra la clasificación de artículos en función al año de publicación, mostrando que la producción científica que abarca esta temática ha evolucionado gradualmente a lo largo de los años. Comenzamos con el 2016 donde solo destacamos la presencia de 4 investigaciones afines a nuestro objeto de estudio. En 2017, el número de investigaciones se incrementa incorporándose una nueva investigación 1. A partir de 2018 se observa un incremento de publicaciones en torno a la temática con un total de 9 artículos para este mismo año, 11 artículos a analizar en nuestra revisión en 2019, y, por último, para el 2020, se observa el mayor incremento, pues la cifra asciende a las 14 producciones centradas en analizar el juego de mesa en edades de entre 6 y 18 años.

Figura 4. Distribución de artículos por año de publicación.



Fuente: elaboración propia.

3.1.4. Autoría de los estudios consultados

La Tabla 3 muestra la relación de autores presentes en los 45 artículos objeto de análisis, organizados en función del año de publicación y como se indicó anteriormente es un tema de interés creciente, puesto que en el 2020 es el año que más artículos reunió.

Como se pudo apreciar, a excepción de Davenport et al. (2019a, 2019b) y La Torre et al. (2017, 2018), no existen autores que se dediquen exclusivamente a este objeto de estudio, ya que las investigaciones se reducen a una por autor; destacándose habitualmente las investigaciones colaborativas.

Las obras de 4 autores son las mayoritarias con un total de 9 artículos. Le siguen los equipos de investigación de 2, 3 y 6 integrantes con una suma de 8, 7 y 6 artículos respectivamente. Finalmente, hay que destacar que, tan solo 1 artículo se ha escrito de manera individual y solamente 1 supera con creces los 10 autores.

Tabla 3. Autores de los artículos clasificados por año de edición.

Año	Nº	Autores
2016	4	Gontijo, D. T., de Sena e Vasconcelos, A. C., Monteiro, R. J., Facundes, V. L., Trajano, M. de F., & de Lima, L. S. (2016). Mousnier, E., Knaff, L., & Es-Salmi, A. (2016). Rensing, J., Vierbuchen, M. C., Hillenbrand, C., & Grünke, M. (2016). Sharps, M., & Robinson, E. (2016).
2017	7	Collins T. A., Hawkins R. O., Flowers E. M., Kalra H. D., Richard J., & Haas L. E. (2017). Gibbon, J. M., Duffield, S., Hoffman, J., & Wageman, J. J. (2017). Kennedy, A., Semple, L., Alderson, K., Bouskill, V., Karasevich, J., Riske, B., & van Gunst, S. (2017). La Torre, G., Mannocci, A., Saulle, R., Sinopoli, A., D'Egidio, V., Sestili, C., Manfuso, R., & Masala, D. (2017). Park, J., & Lee, K. (2017). Schaeffer, M., Cioni, C., Kozma, N., Rains, C., & Todd, G. (2017). Tsesmeli, S. N. (2017).

2018	9	Ezezikia, O., Oh, J., Edeagu, N., & Boyo, W. (2018). Hassinger-Das, B., Bustamante, A. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). Nieh, H., & Wu, W. (2018). La Torre, G., Sinopoli, A., Sestili, C., D'Egidio, V. D., di Bella, O., Cocchiara, R., Sciarra, I., Saulle, R., Backhaus, I., & Mannocci, A. (2018). Martins F. D. P., Leal L. P., Linhares, F. M. P., Santos, A. H.S., Leite, G. O., & Pontes C. M. (2018). Sen, M., Uzuner, A., Akman, M. Bahadir, A. t., Boreckci, N. O., & Viggiano, E. (2018). Toe, D., & Paatsch, L. (2018). Viggiano, E., Viggiano, A., Di Costanzo, A., Viggiano, A., Viggiano, A., Andreozzi, E., Romano, V., Vicidomini, C., Di Tuoro, D., Gargano, G., Incarnato, L., Fevola, C., Volta, P., Tolomeo, C., Scianni, G., Santangelo, C., Apicella, M., Battista, R., Raia, M., Valentino, I., Palumbo, M., Messina, G., Messina, A., Monda, M., De Luca, B., & Amaro, S. (2018). Vogt, F., Hauser, B., Stebler, R., Rechsteiner, K., & Urech. C. (2018).
2019	11	Amelia, V. L., Setiawan, A., & Sukihananto. (2019). Benzing, V., Schmidt, M., Jäger, K., Egger, F., Conzelmann, A., & Roebers, C.M. (2019). Berge, J. M., Telke, S., Tate, A., & Trohfolz, A. (2019). Bettini, A., Amore, E., Vagnoli, L., Maffei, F., & Martin, R. (2019). Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2019). Davenport, C. A., Alber-Morgan, S. R., & Konrad, M. (2019a). Davenport, C. A., Konrad, M., & Alber-Morgan, S. R. (2019b). Duxbury, T., Bradshaw, K., Khamanga, S., Tandlich, R., & Srinivas, S. (2019). Estrada-Plana, V., Esquerda, M., Mangués, R., March-Llanes, J., & Moya-Higueras, J. (2019). Lee, J., Cho, H., Chung, J., & Lee, Y. (2019). Matarese, M. T., & van Nijnatten, C. (2019).
2020	14	Basse, D. B., Mogaji, H. O., Dedeke, G. A., Akeredolu-Ale, B. I., Abe, E. M., Oluwole, A. S., Adeniran, A. A., Agboola, O. A., Mafiana, C. F., & Ekpo, U. F. (2020). Bursikova, D., Kohout, J., Kosikova, V., & Lohrova, K. (2020). Chen, S., Husnaini, S. J., & Chen, J. J (2020). Cocchiara, R. A., Sestili, C., di Bella, O., Backhaus, I., Sinopoli, A., D'Eglio, V., Lia, L., Saulle, R., Mannocci, A., & La Torre, G. (2020). Ejike, C. U, Oluwole, A. S., Olamide Omitola, O., Ayodeji Bayegun, A., Yetunde Shoneye, I., Akeredolu-Ale, B. I., Aduke Idowu, O., Mafiana, C. F., & Friday Ekpo, U. (2021)*. Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Bergara, O., Sander, D., & Samsom, A. (2020). Guest, E., Jarman, H., Sharratt, N., Williamson, H., White, P., Harcourt, D., & Slater, A. (2020). Kok, D. K., Bisschops, I., Knoop, L., Tulu, L. Kujawa-Roeleveld, K., Masresha, N., & Houtkamp, J. (2020). Kusumawardani, L. H., Retawati, E., Fitriyani, P. & Ni Luh, Y. S. D. P. (2020). Neves, P. P., Luz, F., Vital, E., & Oliveira, J. (2021)*. Pawa, S., Laosinchai, P., Nokkaew, A., & Wongkia, W. (2020) Santanna Dos Santos, M., Rauh Schmitt, M.A., Peres, A., & Berni Reategui, E. (2020). Velásquez, A. M. y Lizarazo, S. F (2020). Watts, G. W., Pedrotty Bryant, D., & Roberts, G. J. (2020).

* Artículos publicados en línea en 2020 y posteriormente asignados a un volumen en 2021.

Fuente: elaboración propia.

3.2. Resultados cualitativos

Con respecto a los resultados cualitativos, estos se presentan a continuación, descritos a partir de los interrogantes de investigación planteados previamente.

3.2.1. ¿Tienen los juegos de mesa beneficios, más allá de la mera diversión, a nivel educativo y/o social en niños y adolescentes (entre los 6 y 18 años)? ¿Cuáles son estos beneficios?

Davenport et al. (2019a) nos muestran en su estudio la alta insatisfacción que tienen los profesionales con el propio desarrollo profesional y con la falta de recursos que estos experimentan. Actualmente, existe un renacer metodológico que está haciendo cambiar la manera de trabajar de los profesionales repercutiendo, evidentemente, en quienes reciben dichas actuaciones. Una de estas metodologías es el "Aprendizaje Basado en el Juego" que se define como un tipo de aprendizaje activo que pretende generar interés en las actividades de aprendizaje utilizando como recurso principal el juego (Cai et al., 2009). Se trata de un enfoque metodológico eficaz que mejora el rendimiento de los individuos y que, al ser a la vez educativo y entretenido, despierta interés y curiosidad, haciendo así que todos participen de manera activa (Chen et al., 2020). Son precisamente estos enfoques

que involucran a los individuos los que según Cardinot y Fairfield (2019) posibilitan una mejor construcción tanto de conocimientos como de identidad. En otras palabras, para cambiar la manera de enseñar, “la retroalimentación del alumnado debe ser la herramienta motivadora de ese cambio” (p. 3). Sin embargo, este procedimiento no se utiliza solamente en el ámbito educativo, también las grandes empresas y los medios sociales lo llevan a cabo (Pawa et al., 2020).

Durante un periodo prolongado de tiempo, el uso del juego se ha visto enmarcado en un contexto meramente recreativo, alejado del ámbito de la enseñanza. De ahí, que tal y como indican Hassinger-Das et al. (2018) exista aún una falsa creencia de tomar al juego y la educación como tareas excluyentes. No obstante, además del entretenimiento, la diversión y el placer provocado por el juego, se ha descubierto que jugar posibilita diferentes oportunidades de aprendizaje, retroalimentación inmediata y una atención sostenida más larga debido a su componente lúdico. También facilita la comprensión y dota a los niños y adolescentes de seguridad en sí mismos como consecuencia de la sensación de control que el juego les proporciona. Del mismo modo, gracias a la presencia de otros compañeros durante la experiencia lúdica, los jugadores tienden a persistir durante más tiempo afrontando retos y son más creativos resolviéndolos (Dell’Angela, 2020). Para Hirsh-Pasek et al. (2015) es ese contexto interactivo, unido con el compromiso y la actividad que requiere el juego -frente a la pasividad de otros procedimientos, es lo que compromete al juego como un recurso ideal de enriquecimiento.

Pero, sin lugar a duda, uno de los principales aspectos que apoyan el uso de juegos en la educación es “(...) el factor motivacional, capaz de dirigir el comportamiento humano hacia un determinado objetivo” (Santanna Dos Santos, 2020, p. 15). Con esta afirmación coinciden Gibbon et al. (2017), quienes añaden el componente inclusivo del juego, ya que garantiza que todos los individuos participen y se comprometan en una situación de aprendizaje que además será divertida. Todos estos estudios conducen a replantear el juego como una herramienta inclusiva no solo a nivel de aula donde hay investigadores que han utilizado el juego de mesa con personas con diversidad funcional, es decir, con alguna discapacidad o trastorno como es el caso de la discapacidad auditiva (Davenport et al., 2019b) o niños con TDAH (Estrada et al., 2019), sino que también el juego puede servir como medio de inclusión racial o étnica (Berge et al., 2019) y multicultural en entornos alternativos (Collins et al., 2017).

Chen et al. (2020) resaltan que el disfrute y el placer son características inherentes al juego que aumentan el rendimiento del aprendizaje, pero de nuevo, agregan una nueva característica inseparable del juego, la importancia de la competitividad. Según Jayakanthan (2002), la competitividad afecta de manera positiva al compromiso, la motivación y los logros. En la misma línea trabajan Mariano et al. (2013) quienes denotan que es esa competitividad lo que mantiene a los sujetos activos durante las intervenciones con juegos y lo que hace que no solamente se promuevan conocimientos, sino también conductas al presentar sus propias percepciones.

La gran mayoría de los juegos utilizados en los 45 artículos seleccionados para esta revisión utilizan juegos de índole competitiva. No obstante, cabe destacar que también existen juegos cooperativos cuyos resultados son la promoción de actitudes como la cohesión grupal, el compañerismo y la solidaridad (Nogueira et al., 2011). Esto se ve de manera explícita en la investigación llevada a cabo por Velásquez y Lizarazo (2020), quienes utilizan el juego de mesa “Aye!” con el fin de promocionar la educación para la convivencia, el liderazgo democrático y competencias sociales dentro de un grupo. Otro ejemplo de estos beneficios se refleja en el estudio de Nieh y Wu (2018), quienes a través de “Galaxy Rescuers” trabajan una temática tan compleja y necesaria como es el acoso escolar. El socializar con los compañeros, trabajar en equipo y jugar mientras se aprende también se lleva a cabo en la investigación de Kusumawardani et al. (2020), donde además de jugar (a una versión adaptada de “Serpientes y Escaleras”) se aprenden hábitos como la conducta del lavado de manos en edad escolar.

Independientemente de la índole competitiva o colaborativa de este recurso, como se refleja en el análisis de Gontijo et al. (2016), el juego educativo promueve un ambiente relajado, lo que resulta propicio para una discusión sin tensiones y que facilite las interacciones sociales, sobre todo cuando se trata de temas tabúes como en este caso la sexualidad.

Por su parte, Cocchiara et al. (2020) comparten con Gontijo et al. (2016) que el poder del juego reside en la motivación que este desencadena en los jugadores, pero aprovecha para añadir que esta motivación puede utilizarse para mejorar conductas prosociales y la gestión emocional, o para rechazar conductas de riesgo y saber enfrentarse a la presión social de los compañeros, en este caso concreto, a la hora de consumir drogas como es el caso del alcohol o el tabaco.

Otro aspecto importante que destacar es la edad de los destinatarios. Vogt et al. (2018) consideran que el juego es el núcleo de la etapa de infantil. Algunas investigaciones como la de La Torre et al. (2017) han comprobado que cuanto más jóvenes sean los niños con los que se interviene utilizando juegos de mesa, más alentadores son los resultados en términos de mejora. En esta línea, en el estudio de Duxbury et al. (2019),

el papel del juego de mesa es importante no tanto a nivel de resultados (beneficios), sino como herramienta de inclusión de los más pequeños a ese programa de promoción de la salud ambiental. No obstante, nuestras investigaciones seleccionadas abarcan edades hasta los 18 años, edad en las que el uso del juego para cualquier fin estudiado sigue, aun así, resultando satisfactorias. Dicha afirmación queda secundada también por Chen et al. (2020) que ha comprobado la eficacia del Aprendizaje Basado en Juegos como método de instrucción eficaz desde los escolares más pequeños hasta alumnado de instituciones universitarias. Sin embargo, no todos los sujetos tienen las mismas capacidades; mientras que para el alumnado de alto rendimiento no hay tanta influencia en la forma en la que se instruye, para el alumnado de medio y sobre todo de bajo rendimiento, el uso de estas metodologías tiene resultados muy alentadores en lo que respecta mayormente a la motivación y nivel emocional positivo.

Por último, es necesario remarcar que el Aprendizaje Basado en Juegos o el uso de juegos de mesa en el contexto de la Educación Social no es el único método correcto. A lo largo de la lectura de los artículos seleccionados para esta revisión, se ha podido observar otros métodos que son igualmente efectivos como; el método convencional (Chen et al., 2020); cuentos educativos (Bursikova et al., 2020); aprendizaje activo (Pawa et al., 2020), entre otros. Sin embargo, además de las ventajas ya señaladas, utilizando esta metodología, los individuos que la reciben pueden ser los verdaderos protagonistas, ya que el rol de quien la lleva a cabo es el de guiar cada paso que se realiza. Es decir, los niños ya adolescentes son más activos porque el juego promueve la curiosidad, asegura el control, la concentración y, por supuesto, el disfrute. Esto conlleva a una mayor autonomía por parte de estos sujetos (Pawa et al., 2020) ya que estos pueden experimentar más emociones positivas, disminuyéndose en este caso las negativas (Chen et al., 2020).

En definitiva, "(...) los juegos hacen que el aprendizaje sea más fácil, más divertido, más centrado en el alumno e incluso más efectivo" (Prensky, 2003), porque proponen retos que han de resolverse teniendo conocimientos correctos, pero, sobre todo, poniendo en juego habilidades cognitivas, emocionales, comunicativas y sociales. Todo ello, haciendo uso de la pedagogía del error, porque el juego, es tomado como fuente de información y mejora (Velásquez & Lizarazo, 2020).

3.2.2. ¿En qué ámbitos o niveles son desarrollados?

Tras la lectura y análisis de todos los artículos seleccionados, podemos confirmar que las intervenciones socioeducativas que utilizan juegos de mesa (ya sean diseñados con un objetivo premeditado o juegos comerciales a los que se le busca una aplicación especial) son beneficiosas, más allá del mero entretenimiento que un juego puede aportar. Se ha podido apreciar una tendencia de intervenciones que hemos dividido en tres grandes ámbitos de actuación: educación sanitaria, educación escolar e intervención social.

Por un lado, los artículos agrupados bajo el código de educación sanitaria presentan a su vez tres vertientes diferenciadas. En primer lugar, existen diferentes investigaciones que utilizan juegos de mesa para dar a conocer diferentes enfermedades, ser conscientes de ellas, saber cómo podemos afrontarlas y/o cómo convivir con aquellos que las sufren (Amelia et al., 2019; Bassey et al., 2020; Bettini et al., 2019; Bursikova et al., 2020; Ejike et al., 2021; Kennedy et al., 2017; Kok et al., 2020; Neves et al., 2021; Schaeffer et al., 2017). La segunda categoría se centra en otros aspectos importantes como el fomento de hábitos de vida saludable entre los que destacamos la prevención del consumo de alcohol y tabaco, una buena alimentación y la realización de actividad física, aunque esto último aparece en menos ocasiones que el fomento de una adecuada nutrición (Cocchiara et al., 2020; Ezezika et al., 2018; Kusumawardani et al., 2020; La Torre et al., 2017; La Torre et al., 2018; Martins et al., 2018; Sen et al., 2018; Sharps & Robinson, 2016; Viggiano et al., 2018). Por último, en este bloque también agrupamos aquellos estudios que tratan la educación sexual entre los jóvenes para prevenir posibles riesgos y para normalizarla sin que suponga una temática tabú (Gontijo et al., 2016; Lee et al., 2019). Los resultados mostrados en dichas intervenciones muestran que estas fueron efectivas para tales fines.

Dentro de la consigna de educación escolar agrupamos a los artículos centrados en el análisis de los beneficios que presentan los juegos de mesa. En este sentido, los juegos de mesa constituyen recursos que pueden utilizarse en pequeños grupos dentro del ámbito educativo para favorecer no solo materias específicas como Matemáticas, Ciencias, Física y Química o Historia del Arte (Cardinot & Fairfield, 2019; Chen et al., 2020; Park & Lee, 2017; Pawa et al., 2020; Santanna Dos Santos et al., 2020; Vogt et al., 2018; Watts et al., 2020). No son útiles solamente para desarrollar y trabajar habilidades específicas como la ortografía, la lectura, la escritura o la explicación de reglas (Davenport et al., 2019a; Davenport et al., 2019b; Gibbon et al., 2017; Rensing et al., 2016; Toe & Paatsch, 2018; Tsesmeli, 2017), sino que también pueden servir para potenciar las funciones ejecutivas que serán clave para el desarrollo académico del alumnado y para fomentar la buena conducta y las emociones,

componentes indispensables para un buen desarrollo integral (Benzing et al., 2019; Collins et al., 2017; Dell'Angela et al., 2020; Estrada et al., 2019).

Para finalizar, en cuanto al ámbito de la intervención social, fueron apreciados estudios que no trabajan contenidos curriculares en sí, pero tampoco están destinados a prácticas de autocuidado sanitario. Bajo este ámbito englobamos, por tanto, las investigaciones en las que el juego, sus mecánicas o componentes se han utilizado para trabajar con familias, en entornos comunitarios o también en el aula para trabajar la transformación de normas sociales y prevenir el acoso escolar, un tema preocupante aún en pleno siglo XXI (Berge et al., 2019; Duxbury et al., 2019; Guest et al., 2020; Hassinger-Das et al., 2018; Matarese & van Nijnatten, 2019; Mousnier et al., 2016; Nieh & Wu, 2018; Velásques & Lizarazo, 2020).

Sintetizando los párrafos anteriores, podríamos decir que “la ludoterapia es una de las intervenciones (...) que puede ser un método de educación sanitaria en los escolares” (Kusumawardani et al., 2020, p. 341) y como herramienta pediátrica (Bettini et al., 2019). También constituye, como indican Chen et al. (2020), una instrucción eficaz en todos los niveles educativos (desde primaria hasta niveles universitarios) y, además, en ambientes comunitarios donde el entorno social juega un papel importante en la promoción de valores, los juegos también pueden tener resultados positivos (Hassinger-Das et al., 2018).

3.2.3. ¿Los juegos utilizados son juegos creados por los propios participantes/investigadores o juegos de mesa comerciales?

Para responder a esta cuestión, presentamos la Tabla 4 en la que se puede visualizar en un tono azul aquellos juegos que se han diseñado de manera específica para la intervención llevada a cabo y en un tono grisáceo aquellos que se pueden encontrar a la venta y que se han utilizado para las intervenciones. Se ha creído conveniente mantener los títulos de los juegos de mesa en el idioma de redacción del artículo y añadir una tercera columna donde se muestre una breve descripción del ámbito de actuación.

Tabla 4. Juegos utilizados en intervenciones.

Artículo	Nombre del juego	Ámbito
Bassey et al. (2020)	Schisto and Ladders version 2	Herramienta de sensibilización contra helmintiasis
Amelia et al. (2019)	Juego de cartas (sin título)	Prevención del dengue
Benzing et al. (2019)	Medicine woman Cheeky monkey Invasion of insect Fruit salad	Funciones ejecutivas y rendimiento académico
Berge et al. (2019)	Family Matters Game	Riesgo de obesidad infantil y familias
Bettini et al. (2019)	Shop Talk	Juego terapéutico para pacientes con cáncer
Bursikova et al. (2020)	Action Zone!	Conocimientos sobre epilepsia y reducción del estigma
Cardinot & Fairfield (2019)	Juego de dados y cartas (sin nombre específico)	Alfabetización científica
Chen et al. (2020)	Chemestry Uno The Ultimate Decryptor Chemical Spelling Chemical Formulas	Estudio de química separado por niveles de rendimiento y mide emociones
Cocchiara et al. (2020)	The Game of the Drunk Goose The Game of the Smoked Goose Juegos de cartas (equiparables a "Saltacavallo" y "Tappo")	GiochiAMO: programa de intervención contra el tabaco y el alcohol
Collins et al. (2017)	Behavior Bingo (Mystery Motivator)	Trastornos emocionales y/o conductuales. Importancia cultural
Davenport et al. (2019a)	Reading Racetracks	BTS: Entrenamiento de habilidades conductuales Lectores con dificultades

Artículo	Nombre del juego	Ámbito
Davenport et al. (2019b)	Reading Racetracks	Lectura palabras vista con cuatro alumnos sordos
Dell'Angela et al. (2020)	Juego de reconocimiento J. diferenciación J. revalorización Mimtoo Codenames Once Upon A Time	Competencias emocionales en alumnos en edad escolar
Duxbury et al. (2019)	Snake and Ladders	Juego como elemento de inclusión de los más pequeños al programa de educación ambiental
Ejike et al. (2021)	Schisto and Ladders version 2 (intervención) Snakes and Ladders (control)	Esquistosomiasis y consumo de praziquantel
Estrada et al. (2019)	Alles Kanone! Alles Tomate! Out of mine! Spooky stairs Chicken Cha Cha Cha	Entrenamiento cognitivo con juegos de mesa con niños con TDAH
Ezezika et al. (2018)	Nutrido	Conocimientos y comportamiento hacia la nutrición
Gibbon et al. (2017)	Pop for Sight Words, Smelly Socks, Fry Baseball List 1, Boom, Zap y Snowman Slap Aplicaciones de tableta	Dificultades de lectura muy relacionadas con la motivación
	BINGO, Sight Word Checkers y Zingo® Sight Words	
Gontijo et al. (2016)	Puzzle "My body" Mime game Roulette game Building my history Board game	Promoción de la salud sexual y reproductiva en la adolescencia
Guest et al. (2020)	"Everybody's Different: The Appearance Game" Anatomix (Grupo control)	Características del juego
Hassinger-Das et al. (2018)	Parkopolis	Entorno comunitario
Kennedy et al. (2017)	Don't push your luck!	Juego con niños con enfermedades crónicas y sus familias
Kok et al. (2020)	The Clean & Green School game Water go! WaSH Quartet and Fly Over	Lavado de manos como método preventivo de enfermedades
Kusumawardani et al. (2020)	Snakes and ladders	Mejorar el comportamiento de vida limpia y saludable
La Torre et al. (2017)	Juegos de cartas: "pappa"; "pyramemoty"; "zompa verdura"; "frutta e mezza" Juegos de mesa: "mangiopoli" y "piramidiamo" Juegos de actividad física: "Egyptian goose game" y "Egiziamo"	GiochiAMO: Programa de mejora sobre la dieta y actividad física
La Torre et al. (2018)	No se citan explícitamente los nombres	GiochiAMO: Programa de intervención contra el tabaco y el alcohol
Lee et al. (2019)	Juego de mesa prototipado ¹	Reducir las barreras en el ámbito de la educación sexual
Martins et al. (2018)	Trilha Família Amamenta	Conocimientos sobre lactancia materna
Matarese & van Nijnatten (2019)	"Showing one's card"	Trabajo social forense – lenguaje (lingüística)

Artículo	Nombre del juego	Ámbito
Mousnier et al. (2016)	Dixit ²	Intervención-terapia familiar
Neves et al. (2021)	INFLUENZA	Vacunación
Nieh & Wu, (2018)	Galaxy Rescuers	Acoso escolar
Park & Lee, (2017)	Blokus Ubongo Ingenious La Boca	Creatividad matemática
Pawa et al., 2020	Setarea	Concepción teoría de conjuntos (matemáticas)
Rensing et al. (2016)	Sin nombre específico (metáfora de viajar por el mundo en avión)	Tutoría entre iguales para trabajar la escritura
Santanna Dos Santos et al. (2020)	Conquer the artwork	Hª Arte secundaria
Schaeffer et al. (2017)	Safety Land	Promueve conocimientos sobre seguridad
Sen et al. (2018)	Kaledo	Promoción de estilos de vida saludables
Sharps & Robinson (2016)	'Fruit and vegetable towers' 'Pet shop' (grupo control)	Fomento del consumo de fruta y verdura
Toe & Paatsch, (2018)	"Secret Square" "Rat a tat cat" ³	Diferencias al explicar el juego entre niños sordos y oyentes
Tsesmeli, (2017)	No se menciona el nombre	Intervención de ortografía con juegos en el aula
Velásquez y Lizarazo (2020)	Aye!	Transformación de las normas sociales en el aula
Viggiano et al. (2018)	Kaledo	Promoción de estilos de vida saludables
Vogt et al. (2018)	Halli Galli Shut the Box Linning up the Fives More is More ⁴	Matemáticas en la primera infancia
Watts et al. (2020)	Number line board game,	Tutores de edades cruzadas en niños con dificultades en Matemáticas

1 No se menciona el nombre, pero los personajes que aparecen en él se llaman Jaengyee.

2 No se sigue tanto la mecánica del juego en sí, sino más bien que se utilizan las cartas de este como recurso comunicativo, para hacer hablar a los familiares.

3 Este juego solo se nombra, pero en el artículo no se presentan sus resultados.

4 Este fue creado desde cero, es decir, no es comercial.

La Tabla 4 muestra la gran diferencia que existe entre la naturaleza de estos recursos. La gran mayoría de los juegos han sido creados por los propios investigadores y/o participantes para poder conseguir el objetivo de las investigaciones analizadas. Sin embargo, son pocos los autores que utilizan juegos de mesa comerciales, buscándole una aplicación concreta para poder llevar a cabo el propósito de investigación.

Con respecto a la tercera columna, como comentábamos en la respuesta de la anterior pregunta, las áreas de actuación se centran en los ámbitos sanitario, educativo y social.

4. Conclusiones

A continuación, se presentan las principales conclusiones que se extraen de la revisión sistemática realizada:

La primera de ellas es la multidimensionalidad que presentan los juegos de mesa. En primer lugar, los juegos tienen un carácter motivacional por sí mismos lo que hace que el sujeto que recibe la intervención tenga una mayor predisposición para participar. En segundo lugar, tiene una dimensión comunicativa, ya que como se ha denotado el juego permite crear un ambiente distendido propicio para llevar a cabo conversaciones de una

manera calmada, pero activa. Esta segunda dimensión nos lleva a nombrar la tercera, y es que los juegos también poseen un factor social en tanto en cuanto permite crear vínculos e interacciones sociales entre los jugadores. En cuarto lugar, destaca su dimensión inclusiva. El juego permite que todos y todas puedan participar independientemente de su raza, etnia, cultura o incluso capacidades. En último lugar, pero no menos importante, hay que resaltar la característica emocional del juego. Todas estas cualidades hacen que el juego de mesa constituya un recurso propicio e ideal para promover el desarrollo integral en menores de entre los 6 y los 18 años de edad.

La segunda es que, como ya hemos comprobado, existen investigaciones que utilizan el juego de mesa con niños y adolescentes y estas reportan numerosas ventajas. No obstante, una idea debe de quedar clara. El juego de mesa es una herramienta muy eficaz y útil que nos permite trabajar las habilidades sociales y competencias individuales con los menores. Los juegos son recursos que sirven para dar a conocer algunas enfermedades y saber cómo afrontarlas, para fomentar hábitos saludables tanto de higiene como de alimentación y deporte, para eliminar barreras al hablar de temas tabúes como la sexualidad, para potenciar destrezas y habilidades necesarias hoy en día como el liderazgo, la inteligencia ejecutiva, el conocimiento de temáticas concretas e incluso la cohesión y la interdependencia grupal positiva. Además, permiten trabajar las habilidades sociales entre compañeros de la misma edad, de edades diferentes y también posibilita el diálogo familiar de una manera agradable y distendida. Además, el juego de mesa puede ser utilizado para transformar los ambientes más cercanos de los menores en el barrio o pueblo en el que desarrollen su día a día.

En definitiva, los juegos son recursos y herramientas que se encuentran a disposición de todo aquel que quiera hacer uso de estos, pero no son excluyentes. Es decir, utilizar el juego de mesa como propuesta en nuestros planes socioeducativos (de prevención o intervención) no significa su uso exclusivo y aislado de otros recursos o metodologías. Pueden llegar a utilizarse combinándolos con otros métodos. Solamente se requiere un estudio previo y minucioso del colectivo o de los individuos con los que estamos trabajando para poder garantizar rigor a nuestros planes y asegurar eficacia a nuestra propuesta.

5. Limitaciones y prospectivas del estudio

La primera limitación de la presente revisión está relacionada con los ámbitos de actuación de las investigaciones revisadas. El juego es un recurso increíble a nivel social, pero, aun así, se ha podido comprobar que son pocas las publicaciones que se aplican en un contexto social; la mayor parte responden a un contexto sanitario que bien es cierto que puede enmarcarse de alguna manera en el ámbito de la educación social. No obstante, los artículos revisados para llevar a cabo el objetivo de este estudio se enfocan de forma muy intensa a enfermedades concretas que pueden quedar lejos de nuestro campo de actuación.

La segunda limitación, quizá podría aplicarse como una posible solución a la primera, ya que hace referencia a la no inclusión de la "literatura gris" en este documento, por lo que, según Manterola et al. (2013), hemos dejado sin estudiar al menos el 10% del problema de investigación.

La tercera y última limitación, tiene que ver con la naturaleza de los juegos de mesa (Tabla 4). Como se dijo, la gran mayoría de los juegos son creados por los propios investigadores lo que hace difícil la posibilidad de replicar dichos estudios. Lo ideal sería o debería cuestionar a los propios autores, si los juegos que se han utilizado podrían transferirse de alguna manera. Como indica Santanna Dos Santos (2020, p.14), el contexto social puede influir a la hora de la efectividad de una intervención. Esto queda respaldado por Hassinger-Das et al. (2018) quienes interpretan que tanto el desarrollo personal como el aprendizaje están muy influenciados por el entorno de las personas y las familias. Así pues, además de intervenir con los individuos, en futuras investigaciones se debería de intentar conectar a las personas con los lugares en los que conviven, reinterpretando las maneras de utilizar el espacio público. Por ejemplo, para mejorar las competencias socioemocionales, la cohesión y la interdependencia positiva en contextos grupales a través de juegos de mesa cooperativos.

Por último, a pesar de que el Aprendizaje Basado en Juegos sustenta una estrategia innovadora que motiva a los estudiantes y hace mejorar sus emociones gracias a su realimentación y recompensa inmediata, no se ha comprobado su eficacia tras largos periodos de tiempo (Chen et al., 2020). Por este motivo, se requieren en estudios próximos el análisis de intervenciones de carácter longitudinal que aprueben o refuten la efectividad del Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia innovadora, motivadora y que contribuye a la mejora de las emociones.

No debemos obviar que una SLR es un estudio observacional, retrospectivo, susceptible a sesgos, como el sesgo de publicación que afecta a todas las SLR, debido a que sigue siendo una técnica controvertida dado que los métodos estadísticos no pueden corregir o ajustar las discrepancias entre los estudios y mucho menos lograr que los estudios contradictorios se combinen en una única medida global, derivando en ocasiones en conclusiones sesgadas.

Referencias

- Amelia, V. L., Setiawan, A., & Sukihananto. (2019). El juego de mesa como medio educativo para el conocimiento sobre la prevención del dengue en niños en edad escolar. *Enfermería Global*, 18(4), 254–272. <https://doi.org/10.6018/eglobal.18.4.336611>
- Bassey, D. B., Mogaji, H. O., Dedeke, G. A., Akeredolu-Ale, B. I., Abe, E. M., Oluwole, A. S., Adeniran, A. A., Agboola, O. A., Mafiana, C. F., & Ekpo, U. F. (2020). The impact of Worms and Ladders, an innovative health educational board game on Soil-Transmitted Helminthiasis control in Abeokuta, Southwest Nigeria. *PLOS Neglected Tropical Diseases*, 14(9), e0008486. <https://doi.org/10.1371/journal.pntd.0008486>
- Beltrán, O. A. (2005). Revisiones sistemáticas de la literatura. *Revista Colombiana de Gastroenterología*, 20(1), 60-69.
- Benzing, V., Schmidt, M., Jäger, K., Egger, F., Conzelmann, A., & Roebbers, C. M. (2019). A classroom intervention to improve executive functions in late primary school children: Too 'old' for improvements? *British Journal of Educational Psychology*, 89(2), 225-238. <https://doi.org/10.1111/bjep.12232>
- Berge, J. M., Telke, S., Tate, A., & Trohfolz, A. (2019). Utilizing a Board Game to Measure Family/Parenting Factors and Childhood Obesity Risk. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 51(4), 419-431. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2018.12.008>
- Bettini, A., Amore, E., Vagnoli, L., Maffei, F., & Martin, R. (2019). Acceptability and feasibility of a therapeutic board game for children and adolescents with cancer: the Italian version of Shop Talk. *Supportive Care in Cancer*, 27(12), 4479-4485. <https://doi.org/10.1007/s00520-019-04755-8>
- Bursikova, D., Kohout, J., Kosikova, V., & Lohrova, K. (2020). Educational interventions improving knowledge about epilepsy school children. *Epilepsy & Behavior*, 115(107640), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.yebeh.2020.107640>
- Cai, J., Perry, B., Wong, N.-Y., & Wang, T. (2009). What is effective teaching? En J. Cai, G. Kaiser, B. Perry, & N.-Y. Wong (Eds.), *Effective Mathematics Teaching from Teachers' Perspectives: National and Crossnational Studies* (pp. 1-36). Sense. https://doi.org/10.1163/9789087908225_002
- Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2019). Game-Based Learning to Engage Students With Physics and Astronomy Using a Board Game. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019010104>
- Chen, S., Husnaini, S. J., & Chen, J. J. (2020). Effects of games on students' emotions of learning science and achievement in chemistry. *International Journal of Science Education*, 42(13), 1–22. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1817607>
- Clarivate Analytics. (2017). Emerging sources citation index. http://wokinfo.com/media/pdf/ESCI_Fact_Sheet.pdf
- Cocchiara, R. A., Sestili, C., di Bella, O., Backhaus, I., Sinopoli, A., D'Eglio, V., Lia, L., Saulle, R., Mannocci, A., & La Torre, G. (2020). "GiochiAMO", a Gaming Intervention to Prevent Smoking and Alcohol Habits Among Children: A Single-Arm Field Trial. *Games for Health Journal*, 9(2), 1–8. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0125>
- Collins T. A., Hawkins R. O., Flowers E. M., Kalra H. D., Richard J., & Haas L. E. (2017). Behavior Bingo: The effects of a culturally relevant group contingency intervention for students with EBD. *Psychology in the Schools*, 55(1), 63–75. <https://doi.org/10.1002/pits.22091>
- Davenport, C. A., Alber-Morgan, S. R., & Konrad, M. (2019a). Effects of Behavioral Skills Training on Teacher Implementation of a Reading Racetrack Intervention. *Education and Treatment of Children*, 42(3), 385–407. <https://doi.org/10.1353/etc.2019.0018>
- Davenport, C. A., Konrad, M., & Alber-Morgan, S. R. (2019b). Effects of Reading Racetracks on Sight Word Acquisition for Deaf Kindergarteners. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 24(2), 173–185. <https://doi.org/10.1093/deafed/eny038>
- Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Bergara, O., Sander, D., & Samsom, A. (2020). Board Games on Emotional Competences for School-Age Children. *Games for Health Journal*, 9(3), 187–196. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050>
- Díez, J. (2015). Juegos de mesa, una moda con fundamento. *Escritura pública*, 53, 58-59.
- Duxbury, T., Bradshaw, K., Khamanga, S., Tandlich, R., & Srinivas, S. (2019). Environmental health promotion at a National Science Festival: An experiential-education based approach. *Applied Environmental Education & Communication*, 19(2), 155–170. <https://doi.org/10.1080/1533015X.2019.1567406>
- Ejike, C. U., Oluwole, A. S., Olamide Omitola, O., Ayodeji Bayegun, A., Yetunde Shoneye, I., Akeredolu-Ale, B. I., Aduke Idowu, O., Mafiana, C. F., & Friday Ekpo, U. (2021). Schisto and Ladders version 2: a health educational

- board game to support compliance with school-based mass drug administration with praziquantel: a pilot study. *International Health*, 13(3), 281–290. <https://doi.org/10.1093/inthealth/ihaa057>
- Estrada-Plana, V., Esquerda, M., Mangués, R., March-Llanes, J., & Moya-Higuera, J. (2019). A Pilot Study of the Efficacy of a Cognitive Training Based on Board Games in Children with Attention Deficit/Hyperactivity Disorder: A Randomized Controlled Trial. *Games for Health Journal*, 8(4), 265–274. <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0051>
- Ezezika, O., Oh, J., Edeagu, N., & Boyo, W. (2018). Gamification of nutrition: A preliminary study on the impact of gamification on nutrition knowledge, attitude, and behaviour of adolescents in Nigeria. *Nutrition and health*, 24(3), 137–144. <https://doi.org/10.1177/0260106018782211>
- Fernández Menchaca, J. (2019). El juego y la Educación Social en los Servicios Sociales de Bizkaia. En S. Blasco Perales (ed.), *Educación jugando: un nuevo reto para el siglo XXI* (3.ª ed., pp. 279–283). Nexo Ediciones.
- García-Peñalvo, F. J. (2017). Mapeos sistemáticos de literatura, revisiones sistemáticas de literatura y benchmarking de programas formativos. Grupo GRIAL. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1067680>
- García-Peñalvo, F. J. (2022). Developing robust state-of-the-art reports: Systematic Literature Reviews. *Education in the Knowledge Society*, 23, Article e28600. <https://doi.org/10.14201/eks.28600>
- Gibbon, J. M., Duffield, S., Hoffman, J., & Wageman, J. J. (2017). Effects of Educational Games on Sight Word Reading Achievement and Student Motivation. *Journal of Language & Literacy Education*, 13(2), 1–27.
- Gontijo, D. T., de Sena e Vasconcelos, A. C., Monteiro, R. J., Facundes, V. L., Trajano, M. de F., & de Lima, L. S. (2016). Occupational Therapy and Sexual and Reproductive Health Promotion in Adolescence: A Case Study. *Occupational Therapy International*, 23(1), 19–28. <https://doi.org/10.1002/oti.1399>
- González De Dios, J., Buñuel, J. C., & Aparicio, M. (2011). Listas guía de comprobación de revisiones sistemáticas y metaanálisis: Declaración PRISMA. *Evidencias en Pediatría*, 7(4), Artículo 97.
- Gonzalo-Iglesia, J. L., Lozano-Monterrubio, N., & Prades Tena, J. (2018). Noneducational board games in University Education. *Perceptions of students experiencing Game-Based Learning methodologies*, 41, 45–62. <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle41.03>
- Guest, E., Jarman, H., Sharratt, N., Williamson, H., White, P., Harcourt, D., & Slater, A. (2020). 'Everybody's Different: The Appearance Game'. A randomised controlled trial evaluating an appearance-relates board game intervention with children aged 9–11 years. *Body Image*, 36, 34–44. <https://doi.org/10.1016/j.bodyim.2020.09.010>
- Guinot Cuesta, J., & Moreno Garrido, B. (2020). El Estado del Mercado de Juegos de Mesa en España 2020. *Un toque de juegos*. <https://bit.ly/3XVIZZv>
- Hassinger-Das, B., Bustamante, A. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). Learning Landscapes: Playing the Way to learning and Engagement in Public Spaces. *Education Sciences*, 8(2), Article 74. <https://doi.org/10.3390/educsci8020074>
- Higgins, J. P. T., Thomas, J., J., C., Cumpston, M., Li, T., Page, M., & Wech, V. (2021). *Cochrane Handbook for Systematic Reviews of Interventions. Version 6.2*. Cochrane Training. <https://bit.ly/2RgWEgh>
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3–34. <https://doi.org/10.1177/1529100615569721>
- Jayakanthan, R. (2002). Application of computer games in the field of education. *The Electronic Library*, 20(2), 98–102. <https://doi.org/10.1108/02640470210697471>
- Kennedy, A., Semple, L., Alderson, K., Bouskill, V., Karasevich, J., Riske, B., & van Gunst, S. (2017). Don't Push Your Luck! Educational Family Board (Not Bored) Game for School-Age Children Living with Chronic Conditions. *Journal of Pediatric Nursing*, 35, 57–64. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2017.02.032>
- Kitchenham, B. A., Budgen, D., & O. Brereton, P. (2011). Using mapping studies as the basis for further research – A participant-observer case study. *Information and Software Technology*, 53(6), 638–651. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2010.12.011>
- Kok, D. K., Bisschops, I., Knoop, L., Tulu, L., Kujawa-Roeleveld, K., Masresha, N., & Houtkamp, J. (2020). Game over or play again? Deploying games for promoting water recycling and hygienic practises at schools in Ethiopia. *Environmental Science and Policy*, 111, 83–90. <https://doi.org/10.1016/j.envsci.2020.05.016>
- Kusumawardani, L. H., Retawati, E., Fitriyani, P., & Ni Luh, Y. S. D. P. (2020). Improving clean and healthy living behaviour through snakes and ladders board game among school children. *Sri Lanka Journal of Child Health*, 49(4), 341–346. <http://doi.org/10.4038/sljch.v49i4.9265>
- La Torre, G., Mannocci, A., Saulle, R., Sinopoli, A., D'Egidio, V., Sestili, C., Manfuso, R., & Masala, D. (2017). Improving knowledge and behaviors on diet and physical activity in children: results of a pilot randomized field trial. *Annali di Igiene: Medicina Preventiva e di Comunità*, 29(6), 584–594. <https://doi.org/10.7416/ai.2017.2187>

- La Torre, G., Sinopoli, A., Sestili, C., D'Egidio, V. D., di Bella, O., Cocchiara, R., Sciarra, I., Saulle, R., Backhaus, I., & Mannocci, A. (2018). "GiochiAMO": a school-based smoking and alcohol prevention program for children – a pilot randomized field trial. Part 2. *Annali di Igiene: Medicina Preventiva e di Comunità*, 30(4), 273–284. <https://doi.org/10.7416/ai.2018.2219>
- Lee, J., Cho, H., Chung, J., & Lee, Y. (2019). Enabling people to lower barriers with a codesign prototyping approach: sex education for upper-elementary students at home. *The Design Journal: An International Journal for All Aspects of Design*, 2(1), 539–551. <https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1595437>
- Liberati, A., Altman, D. G., Tetzlaff, J., Mulrow, C., Gøtzsche, P. C., Ioannidis, J. P., Clarke, M., Devereaux, P. J., Kleijnen, J., & Moher, D. (2009). The PRISMA statement for reporting systematic reviews and meta-analyses of studies that evaluate health care interventions: explanation and elaboration. *PLoS Medicine*, 6(7), e1000100. <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000100>
- Manterola, C., Astudillo, P., Arias, E., & Claros, N. (2013). Systematic reviews of the literature: what should be known about them. *Cirugía Española*, 91(3), 149-155. <https://doi.org/10.1016/j.ciresp.2011.07.009>
- Mariano, M. R., Rebouças, C. B., & Pagliuca, L. M. F. (2013). Educative game on drugs for blind individuals: development and assessment. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, 47(4), 927-933. <https://doi.org/10.1590/S0080-623420130000400022>
- Matarese, M. T., & van Nijnatten, C. (2019). 'Showing one's card': Negotiating disclosure through game play in juvenile probation. *Text & Talk*, 39(2), 213-234. <https://doi.org/10.1515/text-2019-2025>
- Martins, F. D. P., Leal, L. P., Linhares, F. M. P., Santos, A. H. S., Leite, G. O., & Pontes, C. M. (2018). Effect of the board game as educational technology on schoolchildren's knowledge on breastfeeding. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 26, e3049. <http://doi.org/10.1590/1518-8345.2316.3049>
- Mousnier, E., Knaff, L., & Es-Salmi, A. (2016). Les cartes Dixit comme support aux représentations métaphoriques: un média d'intervention systématiques sous mandat. *Thérapie Familiale*, 37(4), 363–686. <https://doi.org/10.3917/TF.164.0363>
- Neves, P. P., Luz, F., Vital, E., & Oliveira, J. (2021). INFLUENZA: A Board Game Design Experiment on Vaccination. *Simulation & Gaming*, 52(4), 501–512. <https://doi.org/10.1177/1046878120977895>
- Nieh, H., & Wu, W. (2018). Effects of a Collaborative Board Game on Bullying Intervention: A Group-Randomized Controlled Trial. *Journal of School Health*, 88(10), 725–733. <https://doi.org/10.1111/josh.12675>
- Nogueira, M. J., Barcelos, S., Barros, H., & Torres Schall, V. (2011). Criação compartilhada de um jogo: Um instrumento para o diálogo sobre sexualidade desenvolvido com adolescentes. *Ciência & Educação (Bauru)*, 17(4), 941-956.
- Park, J., & Lee, K. (2017). Using a board game to improve mathematical creativity. *International Journal of Knowledge and Learning*, 12(1), 49–58. <https://doi.org/10.1504/IJKL.2017.088182>
- Pawa, S., Laosinchai, P., Nokkaew, A., & Wongkia, W. (2020). Students' conception of set theory through a board game and an active-learning unit. *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Educations*, 28(1), 1–15. <https://doi.org/10.30722/IJISME.28.01.001>
- Pérez-Serrano, G. (2010). *Pedagogía Social – Educación Social: construcción científica e intervención práctica*. Narcea.
- Poot Islas, J. A., & Chávez Arcos, E. (2016). *Guía rápida para la elaboración de la pregunta "PICO"*. <http://bit.ly/3RoiZnf>
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *ACM Computers in Entertainment*, 1, 1–4. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Rensing, J., Vierbuchen, M. C., Hillenbrand, C., & Grünke, M. (2016). Implementing Peer-Assisted Writing Support in German Secondary Schools. *Insights into Learning Disabilities*, 13(2), 151–164. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1122795.pdf>
- Rodríguez Bueno, J. A. (2016). Aprendizaje basado en juegos. En P. J. Lavado Paradinas & V. M. Lacambra Gambau (coords.), *Juegos y juguetes en la vida social* (pp. 139-152). Perruca.
- Santanna Dos Santos, M., Rauh Schmitt, M. A., Peres, A., & Berni Reategui, E. (2020). Conquer the Artwork: A Board Game for Teaching History of Art. *Educação em Revista*, 36, e219027. <https://doi.org/10.1590/0102-4698219027>
- Schaeffer, M., Cioni, C., Kozma, N., Rains, C., & Todd, G. (2017). Safe summers: Adapting evidence-based injury prevention into a summer curriculum. *Journal of Trauma and Acute Care Surgery*, 83(5S Suppl. 2), S197–S200. <https://doi.org/10.1097/TA.0000000000001702>
- Sen, M., Uzuner, A., Akman, M., Bahadir, A. T., Boreckci, N. O., & Viggiano, E. (2018). Examination of a board game approach to children's involvement in family-based weight management vs. traditional family-based

- behavioral counselling in primary care. *European Journal of Pediatrics*, 177(8), 1231–1238. <https://doi.org/10.1007/s00431-018-3177-z>
- Sharps, M., & Robinson, E. (2016). Encouraging children to eat more fruit and vegetables: Health vs. descriptive social norm-based messages. *Appetite*, 100, 18–25. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2016.01.031>
- Toe, D., & Paatsch, L. (2018). Communicative Competence of Oral Deaf Children While Explaining Game Rules. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 23(4) 369–381. <https://doi.org/10.1093/deafed/eny017>
- Tsesmeli, S. N. (2017). Spelling and Meaning of Compounds in the Early School Years through Classroom Games: An Intervention Study. *Frontiers in Psychology*, 8, 1–17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02071>
- Velásquez, A. M., & Lizarazo, S. F. (2020). Transformación de las normas sociales de aula. Evaluación formativa de una intervención basada en juegos. *Voces y silencios*, 11(1), 90–111. <https://doi.org/10.18175/VyS11.1.2020.5>
- Viggiano, E., Viggiano, A., Di Costanzo, A., Viggiano, A., Viggiano, A., Andreozzi, E., Romano, V., Vicidomini, C., Di Tuoro, D., Gargano, G., Incarnato, L., Fevola, C., Volta, P., Tolomeo, C., Scianni, G., Santangelo, C., Apicella, M., Battista, R., Raia, M., & Amaro, S. (2018). Healthy lifestyle promotion in primary schools through the board game Kaledo: a pilot cluster randomized trial. *European Journal of Pediatrics*, 177(9), 1371–1375. <https://doi.org/10.1007/s00431-018-3091-4>
- Vogt, F., Hauser, B., Stebler, R., Rechsteiner, K., & Urech, C. (2018). Learning through play – pedagogy and learning outcomes in early childhood mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(4), 1–15. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1487160>
- Watts, G. W., Pedrotty Bryant, D., & Roberts, G. J. (2020). Effects of Cross-Age Tutors With EBD for kindergarteners At Risk of Mathematics Difficulties. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 28(4), 244–256. <https://doi.org/10.1177/1063426619884271>