

**EL JUEGO *QUIÉN BUSCA ENCUENTRA* COMO RECURSO GERONTAGÓGICO.
FASE I: PERCEPCIÓN DEL DISEÑO, BAJO LOS CRITERIOS DE ESTÉTICA, MECÁNICA Y DINÁMICA DEL
MODELO MDA**

María Victoria Vega Barreto



Maestría en Educación, Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad La Gran Colombia

Bogotá D.C.

2023

**EL JUEGO QUIÉN BUSCA ENCUENTRA COMO RECURSO GERONTAGÓGICO.
FASE I: PERCEPCIÓN DEL DISEÑO, BAJO LOS CRITERIOS DE ESTÉTICA, MECÁNICA Y DINÁMICA DEL
MODELO MDA**

María Victoria Vega Barreto

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Magíster en Educación

Mg. Eurías Casas Casallas,

Director



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia

Vigilada MINEDUCACIÓN

Maestría en Educación, Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad La Gran Colombia

Bogotá D.C.

2023

Dedicatoria

A mi familia que siempre ha estado a mi lado, apoyándome para llevar adelante los proyectos desarrollados en mi vida y en mi quehacer profesional, que sueñan con mis sueños y me motivan a seguir buscando su realización, a perseverar y no desistir, en este periodo tan especial que hemos vivido.

Agradecimientos

A mi extraordinario hijo, que siempre me fortaleció y me apoyó a continuar, sin pensar en parar por las dificultades, a las instituciones que con generosidad me abrieron sus puertas, a las personas mayores por su deseo de conocer y contribuir al desarrollo de esta investigación, a los profesionales que con alegría participaron en el proyecto, a mi familia, mis amigas, profesores y todos los que estuvieron involucrados en este desarrollo, y sin los cuales no habría sido posible lograrlo, mis más sincero sentimiento de gratitud y mis agradecimientos.

Tabla de contenido

Resumen	7
Abstract	8
Introducción	9
Planteamiento del Problema	14
Justificación	20
Objetivos	25
Objetivo General	25
Objetivos Específicos	25
Antecedentes	26
Capítulo 1. Gerontagogía, una oportunidad de aprendizaje para la persona mayor	30
Capítulo 2. Juego serio, juego de mesa y personas mayores	37
Capítulo 3. Modelo MDA: Mecánica, Dinámica y Estética de los juegos de mesa	44
Aspectos Metodológicos	48
Tipo de investigación	48
Participantes	48
Instrumentos	49
Análisis de datos	50
Procedimiento	51
Aspectos éticos	53
Resultados	56
Discusión	82
Conclusiones y Recomendaciones	91
Referencias	95

Lista de Tablas

Tabla 1. Distribución de la muestra por rangos de edad y sexo	56
Tabla 2. Distribución de la muestra por estrato socioeconómico y estado civil	57
Tabla 3. Distribución de la muestra por escolaridad y ocupación	57
Tabla 4. Distribución de la muestra por pregunta 1, 2 y 3	59
Tabla 5. Pregunta ¿Por qué los JM son adecuados para las personas mayores?	59
Tabla 6. Pregunta ¿Con quiénes juega o ha jugado JM?	60
Tabla 7. Pregunta ¿Qué juegos de mesa ha jugado?	60

Resumen

El objetivo de la investigación fue establecer qué percepción tienen las personas mayores en cuanto al diseño del juego *Quien Busca Encuentra*, como recurso gerontagógico, bajo los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del Modelo MDA. Se establecieron grupos focales en los cuales se jugó *Quien Busca Encuentra* y posteriormente se aplicó una batería de preguntas para conocer la percepción de las personas mayores (n=33) y profesionales socio-sanitarios (n=5) con respecto a las características del juego con base en el modelo MDA. Los resultados permiten indicar que el juego *Quien Busca Encuentra* es un juego que cumple con los componentes de los criterios de mecánica y dinámica, no así con los de estética puesto que no es un juego que evoque ciertas emociones o sensaciones, por otro lado, se considera que el modelo MDA puede ser una metodología adecuada para el diseño y evaluación de juegos de mesa para personas mayores, sin embargo, se propone un ajuste en el modelo en cuanto al criterio de estética, donde se valoren solamente los aspectos de diseño gráfico y los componentes físicos del juego. Se proponen lineamientos para el diseño y desarrollo de juegos de mesa para personas mayores.

Palabras clave: persona mayor, gerontagogía, juego de mesa, mecánica, dinámica, estética, modelo MDA

Abstract

The objective of the research was to establish what perception older people have regarding the design of the *Quien Busca Encuentra* game, as a gerontagogical resource, under the criteria of Mechanics, Dynamics and Aesthetics of the MDA Model. Focus groups were established in which *Quien Busca Encuentra* was played and subsequently a battery of questions was applied to know the perception of older people (n=33) and socio-health professionals (n=5). regarding the characteristics of the game based on the MDA model. The results indicate that the game *Quien Busca Encuentra* is a game that meets the components of the mechanics and dynamics criteria, but not the aesthetic criteria since it is not a game that evokes certain emotions or sensations, on the other hand, It is considered that the MDA model may be an appropriate methodology for the design and evaluation of board games for elderly people, however, an adjustment is proposed in the model regarding the aesthetic criterion, where only the graphic design aspects are valued. and the physical components of the game. Guidelines are proposed for the design and development of board games for elderly people.

Keywords: elderly person, gerantogogy, board game, mechanics, dynamics, aesthetics, MDA model

Introducción

La educación es un proceso natural y continuo que se presenta durante todo el ciclo vital del ser humano, inicia en el nacimiento y finaliza en la vejez, se aprende en las modalidades formal e informal, lo cual permite conocer y relacionarse con el entorno, aprender sobre conceptos específicos, técnicos y especializados. El ser humano a partir de la educación, desarrolla destrezas específicas, que le proporciona habilidades para interactuar en comunidad, en la vejez le permite, en otros aspectos, alfabetizarse en conceptos y herramientas nuevas, en algunos casos no disponibles en su juventud, a ralentizar procesos de deterioro cognitivo, disminuir el aislamiento social, que ayudan a mejorar su calidad de vida.

Para Piña y Rodríguez (2015), la educación es un proceso que busca generar cambios conductuales y procesos significativos que den sentido a la vida de todo ser humano por medio de la formación del hombre desde muy temprana edad a través de toda su existencia y cada etapa del ciclo vital, considerando su naturaleza, motivaciones, intereses, necesidades y potencialidades que lo identifican como individuo único.

En la infancia, la educación y el aprendizaje están mediados por el juego y la exploración ante la curiosidad. A través de estos, los niños aprenden a convivir con otros niños y adultos, se relacionan con las primeras normas de una conducta deseada (reglas básicas); aprenden a participar en un contexto significativo, donde la familiaridad, el lenguaje, el contexto cultural y el interés o motivaciones propias del niño dan los primeros cimientos a su personalidad y a sus intereses de desarrollo para el futuro (Mulsow, 1998).

En la adolescencia, una etapa de cambios físicos, cognitivos y socio-emocionales profundos, la educación y el aprendizaje se imparte, por un lado, desde el medio familiar y social del adolescente, donde se establecen espacios y límites de relacionamiento que fomentan el desarrollo de destrezas y habilidades sociales (Papalia, Wendkos y Duskin, 2006). En esta etapa el aprendizaje también está

mediado por un periodo de autodescubrimiento, donde los adolescentes experimentan con la amistad, las actividades, las sustancias psicoactivas y la sexualidad (Hasmi y Naz Fayyaz, 2022).

En esta etapa el sistema educativo formal desempeña un papel importante en la educación del adolescente. La escuela, como espacio, estructura y herramienta mediadora, provee un proceso de enseñanza/aprendizaje, que puede impactar positivamente en el estudiante y volverse una experiencia central que le permite organizar su vida, brindándole oportunidades para adquirir información y desarrollo de habilidades y destrezas que le permitan incentivar y explorar áreas o campos de conocimiento y acción proyectadas a su futuro académico y/o laboral (Papalia, Wendkos y Duskin, 2006).

La educación en la adultez, de acuerdo con Ramírez y Víctor (2010) es “un área en que confluyen lo pedagógico y lo social, y vincula directamente el hecho educativo con los ámbitos socioeconómico y político por ser la educación de adultos uno de los medios de promoción humana y social” (p. 59). En esta etapa las personas tienden a escoger, dependiendo de sus contextos, expectativas y motivaciones, entre acceder a una educación formal (profesional, técnico y/o tecnológica) o ingresar al medio laboral de forma inmediata.

Para Sandoval (2018), quienes eligen una educación formal y vocacional después de la educación secundaria tienen oportunidades de crecimiento cognoscitivo. La exposición a un nuevo ambiente educativo o de trabajo ofrece la oportunidad de mejorar habilidades, cuestionar supuestos sostenidos durante el tiempo, conocer nuevas formas de observar el mundo, se revive la curiosidad intelectual, y se ayuda a perfeccionar las habilidades laborales.

Cuando se llega a la vejez y después de un trascender activo en la vida, llega la jubilación o la limitación laboral, donde se empieza a dar un redescubrimiento del tiempo libre (acorde a las circunstancias) y la lucha por la administración del tiempo, donde, si hay una buena administración se puede aprender o mantener un oficio que permita generar ingresos y tener sensación de capacidad

productiva, realizar actividades al aire libre de recreación y ocio, aprender nuevas habilidades que resignifiquen su vida, sin embargo, si este es mal administrado puede traer consecuencias como sentimientos de inutilidad, rechazo y aislamiento social que pueden desencadenar episodios de depresión (Manjarrés, 2013).

En esta etapa, es importante que el aprendizaje y la educación se mantenga constante, donde se establezcan espacios que permitan canalizar intereses, incentivar nuevas expectativas de crecimiento como los programas recreativos y motivar la asistencia a programas educativos formales e informales, donde se acompañe a la persona mayor, se facilite el encuentro con sus pares generacionales y fomentar capacidades para la vida que permita retroalimentar su percepción de productividad tanto para su beneficio como el de su comunidad y la sociedad en general (Manjarrés, 2013; UNESCO, 2015).

La Gerontagogía juega un papel importante en el proceso de aprendizaje en la vejez. Entiéndase a la Gerontagogía, como la ciencia aplicada que tiene por objeto el conjunto de métodos y de técnicas seleccionadas y reagrupadas orientada al desarrollo de la persona mayor (Lemieux, 1986). Esta disciplina busca integrar a las personas mayores a la vida económica, social y cultural promulgando una vida activa, digna y capaz (Organización Mundial de la salud, 1982-1995 como se citó en Fernández, 1999).

La educación gerontagógica se sustenta en producir conocimiento y creatividad que potencialicen las capacidades, habilidades, destrezas y actitudes favorecedoras del desarrollo individual y social ante una nueva realidad que les permita llevar una vida digna (bienestar físico, mental, social y cultural), mantenerse activos y/o productivos, con un claro impacto positivo en su calidad de vida (Bermejo, 2004; Aguilar, 2020).

La gerontagogía, ha permitido el uso de técnicas, métodos y herramientas que apoyen el proceso formativo de la persona mayor, desde la alfabetización básica (leer, escribir, operaciones matemáticas, tecnología, política, entre otros) pasando por la implementación de programas formales de educación y capacitación para la productividad de la persona mayor (Aguilar, 2020), hasta el

desarrollo de herramientas y espacios que apoyen los procesos de socialización (habilidades sociales para la vida), ralentización del deterioro cognitivo, entre otros.

El juego, de acuerdo con Álvarez y Rodríguez (2022), se puede observar en todas partes y en todas las etapas de la vida, permitiendo no solo el entretenimiento y la distracción, sino que también ha incentivado la integración social y el desarrollo cognitivo de las personas. Para Winnicott (1971), en los adultos, el juego presenta una oportunidad de aprovechar su personalidad y creatividad, como un medio para descubrirse a sí mismos. En tanto para Huizinga (2007), Jugar es fundamental para la construcción de la persona como sujeto social y cultural, así como también le brinda a la persona mayor una mejor capacidad para afrontar la soledad o la muerte de familiares, además de un mejor funcionamiento y bienestar físico y emocional (Moro, 2004 como se citó en Álvarez y Rodríguez, 2022).

La presente investigación tiene por objetivo, establecer qué percepción tienen las personas mayores en cuanto al diseño del juego *Quien Busca Encuentra* bajo los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del Modelo MDA, que permitan conocer los aspectos positivos del juego y/o ajustes necesarios que mejoren las características de este. Esta investigación se establece como requisito previo a la validación de contenido del juego, cuyo propósito principal es el refuerzo o adquisición de habilidades para la vida en personas mayores, permitiéndole a éste, a través de la interacción social combatir la soledad no deseada o el aislamiento forzado y un mejor relacionamiento con su entorno por medio de la comunicación asertiva, el manejo y la expresión de las emociones, la capacidad de escucha, entre otras.

Este documento se divide en varios apartados que amplían los conceptos y la información con respecto a la Gerontagogía, el juego serio, el juego de mesa y su relación con la persona mayor, el modelo MDA, entre otros. En el apartado de planteamiento del problema, se evidencia las estadísticas sobre la población mayor en el mundo y Colombia, y se hace referencia la importancia del juego como recurso gerontagógico y la necesidad de evaluar los criterios de Estética, Mecánica y Dinámica para

establecer si el juego cumple con los requerimientos necesarios para incentivar y mantener cautivada a la persona mayor para desarrollar el juego.

Para la Justificación se hace una descripción de las razones por las cuales se ha decidido realizar esta investigación, y qué se podría proyectar con los resultados obtenidos. En el Marco Teórico se hace una revisión de la literatura que permita establecer las bases teórico-prácticas que soportan la investigación. Se aborda la gerontagogía como una oportunidad de aprendizaje o entrenamiento para las personas mayores, los juegos de mesa y su uso con personas mayores y el modelo MDA que podría destacar como una metodología que sienta los cimientos del diseño estructural de los juegos de mesa.

En el capítulo Aspectos Metodológicos se describe los ítems de tipo y diseño de investigación, los participantes, los criterios de inclusión y exclusión, técnicas e instrumentos para la recopilación de información, descripción del procedimiento que se llevó a cabo para desarrollar la investigación y los aspectos éticos aplicables a la investigación.

Los resultados se describen en dos etapas, un análisis cuantitativo de las variables sociodemográficas de los participantes; y un análisis cualitativo de la información recopilada en los grupos focales por parte de las personas mayores y los profesionales socio-sanitarios, con respecto a los criterios del modelo MDA y a la percepción del juego SABER y VIDA: *Quién Busca Encuentra*, como recurso gerontagógico.

Finalmente, en el capítulo de discusión se da respuesta a la pregunta de investigación, se contrasta la teoría y los resultados con los objetivos de la investigación y la teoría con los resultados. El trabajo culmina con el capítulo de conclusiones y recomendaciones.

Planteamiento del Problema

Con el pasar de los años las cifras de la población mayor de 65 años ha ido variando significativamente, sobre todo en países desarrollados (Alvarado y Salazar, 2014). De acuerdo con González Bernal y de la Fuente Anuncibay (2014) el 8% de la población mundial tiene más de 65 años, y se espera que para el 2030 una cifra superior al 20%.

Para la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2015), para el año 2050 habrá un crecimiento aún más rápido y notorio en la población mayor de 65 años, triplicando el número en personas mayores de 80 años. En Colombia, el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE, 2021) estimó que para el año 2021 había 7.107.914 personas adultas mayores (> 60 años), es decir el 13,9% de la población del país, de estas el 44,9% son hombres y el 55,1% son mujeres.

En el proceso de envejecimiento se presentan diversos tipos de cambios fisiológicos, psicológicos y sociales, que repercuten en la salud física y mental de cada persona mayor. Los cambios fisiológicos se relacionan con el agotamiento de las reservas biológicas que llevan a cambios orgánicos y sistémicos, que eventualmente contribuyen con el desarrollo de patologías, que, dependiendo del autocuidado, pueden variar en su cronicidad y afectación vital de la vida de la persona mayor (Papalia, Wendkos y Duskin, 2006).

Así mismo, en esta etapa el cerebro envejece, impactando la memoria y el funcionamiento cognoscitivo de alto nivel (West, 1996). Otros cambios que se presentan en esta etapa son, de acuerdo con Alonso Jiménez y Moros García (2011), el funcionamiento sensorial (visión, audición, entre otros) y psicomotor (fortaleza, equilibrio, resistencia, tiempo de reacción) y el funcionamiento sexual.

Los cambios mentales son diversos y de mayor complejidad. En el envejecimiento los cambios cognitivos se evidencian con la afectación de las habilidades visoespaciales (orientación de líneas) y visoperceptivas (reconocimiento de caras) (Junque y Jurado, 1994), disminución de las funciones como la memoria a corto plazo y la memoria de trabajo, pérdida o limitación en las posibilidades de

comunicación (Giró Miranda, 2005), alteración de la atención selectiva y disminución de la velocidad del procesamiento de información (Rosselli y Jurado, 2007).

Ante los cambios cognitivos que se presentan durante el envejecimiento, la capacidad funcional de las personas mayores se va limitando con el paso de los años, para Lino, Pereira, Camacho, Ribeiro y Buksman (2008), el desarrollo de actividades de la vida diaria, como el autocuidado (actividades básicas) o el mantenimiento de una vida comunitaria independiente (actividades instrumentales) se complejizan a tal punto de que la persona mayor experimenta estados de soledad y tristeza más profundos que conllevan cuadros de ansiedad, depresión, y en casos más extremos a la ideación y acción suicida, entre otros (Calderón, 2018).

En los mayores la independencia para realizar actividades de la vida diaria está ligada a factores de naturaleza emocional, física y social; para ellos llegar a convertirse, según su percepción o imaginario, en una carga (dependientes) para sus familiares o cuidadores repercute en su salud mental y en su calidad de vida (Giró Miranda, 2005).

Así entonces, se hace imperativo el continuo avance en el desarrollo de estrategias que permitan acompañar a las personas mayores a través de la formación en capacidades y habilidades que impacten su cotidianidad, su dinámica social, el mantenimiento de su trascendencia, autonomía e independencia para su crecimiento personal e impacto positivo de su calidad de vida.

Para alcanzar dichos propósitos es importante que las herramientas y/o estrategias diseñadas desde la gerontagogía para el acompañamiento y la formación de las personas mayores permitan un proceso de envejecimiento activo, saludable, formativo y participativo. Entre los diversos tipos de herramientas, estrategias y otros recursos que pueden ser desarrollados para ayudar de forma integral se encuentran los juegos, en particular los juegos de mesa.

Para Baquero, Artunduaga y Villanueva (2015), el juego es un instrumento que ayuda a potenciar las habilidades sociales (empatía, capacidad de escucha, expresión de emociones, manejo de

emociones, negociación, entre otros) y fortalecer las dimensiones del ser humano. Los juegos median el proceso de enseñanza/aprendizaje, donde se fomenta la adquisición conocimientos, conductas o acciones superiores complejas dentro de un entorno seguro y libre de penalizaciones graves (Rodríguez, Rodríguez-Rivas, Fernández, Molina, Manzano y Méndez, 2021).

En tanto, para otros autores, los juegos de mesa han ido cobrando importancia en el área de la pedagogía, donde se ha podido observar y establecer su funcionalidad en la transmisión y el refuerzo de conocimientos en poblaciones de diferentes y variadas características (Garza Puentes, Castañeda, y Rodríguez, 2022).

En las personas mayores los juegos de mesa surgen como una herramienta didáctica, que permitió en aquellos con alteraciones del estado de ánimo cumplir con una función vital multidimensional en todos los momentos del ciclo vital humano. Para Huizinga (2007), el acto de jugar es consustancial a la cultura humana; además, a través del juego se crean espacios abiertos e incluyentes de relacionamiento generacional e intergeneracional, que forman entornos de socialización, creatividad, aprendizaje y desarrollo integral.

De acuerdo con el Instituto Tecnológico del Juguete de España y el Instituto de Biomecánica de Valencia (AIJU, 2003), el juego, de por sí genera efectos positivos sobre la calidad de vida, aún más cuando el juego ha sido diseñado con especial interés en las características y necesidades del destinatario final. Para estos autores, el juego, permite generar entornos de alta motivación y socialización. Cualquier programa dirigido a la promoción de un envejecimiento saludable puede verse beneficiado por la impronta que los juegos pueden aportar.

El juego, según El Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio (ITPIO, 27 de mayo de 2016) mejora las emociones y el estado de ánimo en cada una de las etapas de la vida, de igual forma aporta beneficios para la salud mental y física de los mayores mediante la prevención y ralentizamiento

de los efectos negativos del envejecimiento como la pérdida de memoria, atención y lenguaje principalmente.

Al tenerse en cuenta un proceso de envejecimiento normal, es decir, ausente de patologías mentales o psiquiátricas, los entrenamientos cognitivos, exponen efectos positivos en las personas mayores (Cavallini y Col. 2003; Colcombe y Kramer, 2003; Derwinger y Col., 2005; como se citó en Murillo, 2021), por lo que en este caso, como en otros, la estimulación y el entrenamiento cognitivo, se orienta a mantener las capacidades cognitivas de las personas mayores en un buen nivel y fomentar un proceso de envejecimiento activo y saludable (Murillo, 2021).

Cabe resaltar que en otros estudios como los de Hertzog, Kramer, Wilson y Lindenberger (2008) y Hughes (2010) se ha evidenciado que las personas mayores que participan en actividades intelectuales y cognitivamente demandantes, eventos culturales o programas de entrenamiento cognitivo específico pueden ralentizar su deterioro cognitivo. Así mismo, Los juegos de mesa pueden mejorar o prevenir el aislamiento social y la soledad no deseada a través de la participación social y el flujo de inmersión (es decir, un estado de completa absorción o compromiso en una actividad), el juego ayuda a prevenir el aislamiento social y la soledad no deseada (AIJU, 2003; UTPIO, 2016; Gauthier et al., 2019).

Al diseñarse y desarrollarse un juego de mesa para cualquier población, pero en especial para las personas mayores, es importante cumplir con varios criterios, por un lado, se deben valorar tres aspectos iniciales planteados en el modelo MDA (Mecánica, Dinámica y Estética) de Hunicke, LeBlanc, y Zubek, (2004). Las mecánicas se entienden como aquellas acciones que el juego permite (moverse, cambiar cosas, recortar, pintar, tirar dados, entre otros); las dinámicas refieren a la interacción de las mecánicas con los jugadores, y la estética refiere a la percepción, a las sensaciones y a las emociones que el juego transmite, es decir, qué provoca el juego desde su narrativa, las temáticas, entre otros (Hunicke, LeBlanc, y Zubek, 2004).

De acuerdo con Mayer et al. (2014) y Warmelink, van Elderen y Mayer (2021), consideran que las mecánicas son los elementos que permiten jugar como por ejemplo las piezas, los puntos, los billetes, los niveles, entre otros, estos elementos hacen que el juego sea más “jugable” y “disfrutable”; en tanto las dinámicas o los procesos dinámicos, es el modelo funcional del juego que está mediado por las reglas y la finalidad, que permite la generación de emociones y reacciones en los jugadores.

Con el objetivo de aportar al reconocimiento de la dignidad humana de las personas mayores, promover un envejecimiento activo y saludable, la Fundación SABER y VIDA, empezó a incorporar el juego de mesa, piso y pared, como una herramienta de encuentro, socialización, creatividad y formación para el acompañamiento y el bienestar, el cuidado y la atención de las personas mayores, con el ánimo de generar herramientas gerontagógicas de carácter lúdico, autogestionables, innovadoras y sostenibles.

Entiéndase por Gerontagogía como una ciencia aplicada que busca desarrollar métodos y técnicas orientadas en función del desarrollo de la persona mayor (Aguilar, 2020). En este sentido, es importante tener en cuenta que el proceso de envejecimiento difiere según los determinantes sociales y culturales, y por lo tanto, la gerontagogía permite desarrollar propuestas que permitan mejorar las condiciones de vida a través de planes, programas o proyectos donde las personas mayores sean sujetos activos que mejore su proceso de inclusión social con la familia y la sociedad, y su ambiente y oportunidad de una vida cotidiana activa (Ministerio de Inclusión Económica y Social, 2013).

Al hacerse una amplia revisión sobre juegos de mesa para personas mayores, se encontró que las herramientas o recursos existentes son insuficientes, y aquellos utilizados son para generar espacios recreativos, y en la gran mayoría de los casos son juegos que los infantilizan o peor aún los invisibilizan como personas que tiene una reserva vital integral, un proceso de envejecimiento heterogéneo e individual y una reserva cultural y cognitiva.

Para el año 2014, la fundación SABER y VIDA, crea su primera batería de juegos de mesa para la población mayor con un proceso de envejecimiento activo y saludable. Esta batería cuenta con 5 juegos diferentes que abordan distintos aspectos como la comunicación, el lenguaje, la percepción, la atención, la concentración, la coordinación, el relacionamiento, la creatividad, la empatía, la asertividad y la identificación de intereses y habilidades, los cuales se ven involucrados en el proceso de envejecimiento y en la cotidianidad de toda persona mayor que no presenta enfermedades mentales incapacitantes o deterioro cognitivo significativo que limita su funcionalidad.

Dada la innovación social que se ha podido desarrollar con la batería de juegos y la oportunidad académica del presente estudio, se busca establecer qué percepción tiene un grupo de personas mayores del juego *Quien Busca Encuentra*, bajo los criterios del modelo MDA (mecánica, dinámica y estética de Hunicke, LeBlanc, y Zubek, (2004), donde los resultados podrán indicar los aspectos positivos y adecuados del juego así como aquellos que requiere ser ajustados o modificados para generar un mayor impacto en la población objetivo.

De acuerdo a lo anterior, la pregunta de investigación que guiará el curso del presente estudio es ¿Cuál es la percepción de las personas mayores del juego *Quien Busca Encuentra*, bajo los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del Modelo MDA?

Justificación

La educación en la vejez, poco explorada por años y sólo en algunos países, ha empezado a tener más reconocimiento en los últimos años debido al cambio demográfico que se ha venido presentando a nivel mundial. La población mundial está envejeciendo, así lo han demostrado los censos poblacionales y las proyecciones de la OMS (2015) para los próximos 30 años, lo anterior puede estar explicado por una mayor longevidad de las personas, los logros y avances científicos en salud y la decisión de los adultos jóvenes de no tener hijos.

Con un panorama donde la población de personas mayores es cada vez más amplia, las sociedades, las ciencias sociales y los gobiernos se han visto en la necesidad de diseñar, desarrollar e implementar diversos programas formales e informales que brinden oportunidades educativas a las personas mayores, oportunidades que se vean reflejadas en el área laboral y productiva como un bien para la sociedad y un bienestar estos, y otras oportunidades reflejadas en procesos formativos más centrados en su bienestar psico-emocional.

La Gerontagogía como ciencia ha fomentado y potencializado herramientas y técnicas que, de acuerdo con Brenes y Valverde (2015) crean nuevas oportunidades de aprendizaje para las personas mayores y promueve la inclusión de este grupo etario para poder adaptarse a una sociedad globalizada y hostil; en otros casos permite, a través de espacios más informales y dinámicos la congregación de estos para participar en actividades que los abstraen de su rutina, les permite socializar con sus pares y aprender conceptos y habilidades nuevas que benefician su calidad de vida.

Para Aguilar (2020) cuando se desarrolla un modelo o recurso gerontagógico para su aplicación en un espacio de desarrollo social que ayude a la persona mayor a adaptarse a los cambios durante el envejecimiento, tratando de satisfacer sus necesidades, brindándoles redes de apoyo y acompañamiento; así como incentivos personales y sociales que le faciliten relacionarse con su medio y en mejores condiciones de vida. Toda intervención gerontológica corresponde a una acción educativa,

por cuanto dispone y transmite elementos que contribuyen al desarrollo de la persona mayor y al mantenimiento de su autonomía e independencia.

La autora de la presente investigación ha trabajado con personas mayores por más de 22 años, y desde su quehacer en favor del bienestar de esta población ha considerado el juego de mesa como una herramienta o recurso gerontagógico que le ha permitido establecer espacios lúdicos, dinámicos y educativos que brindan nuevas representaciones de relacionamiento para las personas mayores con sus pares, sus familias, los profesionales socio-sanitarios, con otras generaciones y otros actores sociales.

Este relacionamiento diferencial le significa a las personas mayores una interacción social que disminuye las sensaciones de soledad no deseada, el aislamiento social, el entrenamiento y fortalecimiento de la autonomía personal y el ralentizamiento del deterioro cognitivo, lo anterior permite establecer la relevancia e impacto social que pueden tener los resultados de la investigación en el bienestar de la población objetivo.

Como se mencionó anteriormente, dado el crecimiento exponencial de la población que está envejeciendo (Alvarado y Salazar, 2014; OMS, 2015) y la necesidad de mantener su estado físico y mental en las mejores condiciones, el acompañamiento e intervención socioeducativa requiere de innovaciones educativas que permitan continuar aportando al desarrollo integral de las personas mayores, como lo es el juego de mesa. La intervención socioeducativa se entiende como aquellos espacios que favorecen la integración de las personas mayores en procesos de aprendizaje continuos, que estimulan la creatividad, el sano esparcimiento y la estimulación mental-social, favoreciendo así el máximo de su capacidad funcional (Yuni & Urbano, 2005).

El juego es una actividad universal, que se desarrolla en un espacio y tiempo determinado, de libre elección y que requiere del deseo de jugar por parte de una persona. El juego puede cumplir varios propósitos, puede ser recreativo, ser parte de un proceso de rehabilitación o un recurso para el aprendizaje (García Fernández, 2005). Para este autor, el juego genera aprendizaje a través de

experiencias, conceptos nuevos, la repetición (volver a jugar), los resultados, además que el aprendizaje se da en un espacio agradable y placentero; además el juego supone una desconexión de la rutina y las obligaciones.

El juego permite activar un amplio espectro de emociones, se actúa sin coacción y con la única motivación de conseguir bienestar, placer y satisfacción. En estas actividades la persona mayor se abstrae de sus necesidades, sus preocupaciones y obligaciones o responsabilidades cotidianas (Álvarez y Rodríguez, 2022). Así mismo, el juego contribuye al mantenimiento de la salud física y mental y a aumentar la calidad de vida y bienestar de la persona mayor (Baur y Egeler, 2001); desarrollando hábitos de vida participativos que promueven una autoestima positiva, la expresión asertiva de emociones que reduce los niveles de estrés, ayuda a desarrollar la creatividad, mejorar la percepción de validez personal y social, y disminuir su estado de soledad (Galván y María, 2011).

Teniendo en cuenta los grandes beneficios que genera el juego, a través de esta investigación se ampliará la importancia de la utilización del juego de mesa en los procesos socio-educativos y formativos con las personas mayores. La Fundación SABER y VIDA, ha trabajado los últimos catorce años en espacios formativos y lúdicos, que a través del juego de mesa, piso y pared, lo cual le ha permitido fomentar un estilo de vida más activo, saludable y digno, ha fomentado en las personas mayores habilidades para la vida que permita un relacionamiento sustantivo, asertivo y significativo para disminuir las sensaciones de soledad no deseada, el aislamiento social e incentivar la actividad cognitiva y ralentizar el deterioro en la vejez.

La presente investigación busca establecer si el juego *Quien Busca Encuentra* cumple con los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética evaluados desde la percepción de un grupo de personas mayores, este modelo abarca las características requeridas para diseñar y desarrollar física, estructural y funcionalmente un juego. Como proyecto futuro la investigadora validará el juego desde los criterios de

contenido: generación de aprendizaje, adquisición y/o fortalecimiento de habilidades para la vida y estimulación cognitiva.

Las fases futuras permitirán identificar un procedimiento para la utilización formativa de los juegos de mesa, como promotor de la socialización, las relaciones y que contribuya a la disminución de la soledad no deseada; promoción de una mejora social; fortalecimiento de la autonomía personal e independencia socio-cultural de las personas mayores; aportar a las actividades de interés en el ámbito educativo; contribuya a la disponibilidad de materiales formativos en los sistema socio-sanitario y disminuya la dependencia en la realización de actividades lúdicas y de estimulación cognitiva no estructurada para los mayores.

El diseño y desarrollo de un juego con una función de aprendizaje/formativo no puede reducirse al simple hecho de crearse, sino que debe cumplir con una serie de pautas tanto funcionales y estéticas como de contenido que permitan atraer a los jugadores, mantenerlos motivados a jugar y que les permita generar un aprendizaje, además de crear un espacio para la interacción social que alimenta diversas variables psico-emocionales y cognitivas que ayudan en el fortalecimiento físico y mental de la persona mayor.

Para conocer la percepción de las personas mayores bajo los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del juego *Quien Busca Encuentra* se tomó como referencia el modelo MDA de Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004). Este modelo, de acuerdo con Planells de la Maza (2018) considera que las mecánicas de un juego son las reglas y las principales piezas que dan forma al núcleo del juego.

Las dinámicas, por su parte, refieren al comportamiento del usuario, es decir, mientras que las mecánicas definen propiedades del juego (objetivos, fichas, reglas, entre otros) las dinámicas informan de cómo se relacionan estas piezas entre sí (trabajo en equipo, manejo de la frustración, estrategias de juego, entre otros). Por su parte, la estética valora todas sensaciones vinculadas con la experiencia que se obtiene de las dinámicas. Este aspecto determina si existe frustración ante un juego complejo, el

aburrimiento ante un juego demasiado fácil, la empatía con otros jugadores, si el juego es competitivo, promueve el compañerismo, entre otros (Planells de la Maza, 2018).

La implicación práctica de esta investigación es poder identificar si el modelo MDA se puede implementar como una herramienta o recurso práctico que evalúe, a través de la percepción de la población objetivo, los juegos de mesa, permitiendo así conocer que el juego es pertinente para la edad y los intereses de esta población, que sus mecánicas, dinámicas y estética permite mantener cautivado al jugador, que no considere el juego difícil o muy sencillo de jugar, si el juego incentiva la sociabilidad y la integración social, si se valora como un reto, entre otros.

La utilidad metodológica de esta investigación se basa en la implementación del modelo MDA para la evaluación de criterios que permiten establecer la practicidad del diseño de un juego de mesa, sin embargo, este modelo no ha sido utilizado específicamente en juegos de mesa para personas mayores. El uso de este modelo permitiría establecer las condiciones de mecánica, dinámica y estéticas adecuadas, así como formular lineamientos para el diseño y desarrollo de juegos de mesa que se adapten a las características de las personas mayores.

Esta investigación es conveniente teórica y prácticamente en la medida que propone utilizar una herramienta (modelo MDA) que evalúa el diseño estructural de un juego de mesa para personas mayores como *Quien Busca Encuentra*, y que, si permite establecer que su uso es adecuado, sea el punto de partida para la Fase II, donde se evalúa y valida el juego desde su contenido, es decir, si el juego media el aprendizaje y/o fortalecimiento de habilidades sociales para la vida, que facilite la interacción entre personas mayores y se disminuya el aislamiento forzado y la soledad no deseada; así mismo, esta investigación abre el espacio a la incorporación de nuevas maneras de acompañar a las personas mayores, la inclusión social, la autonomía personal, la independencia en el ámbito familiar, comunitario e institucional.

Objetivos

Objetivo General

Establecer qué percepción tienen las personas mayores en cuanto al diseño del juego *Quien Busca Encuentra*, como recurso gerontagógico, bajo los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del Modelo MDA.

Objetivos Específicos

- Describir los aspectos positivos y las modificaciones o mejoras del juego *Quien Busca Encuentra*, reconocidos a través de la percepción de las personas mayores y profesionales socio-sanitarios bajo los criterios del modelo MDA.
- Identificar la aplicabilidad del modelo MDA como herramienta práctica para el diseño estructural de juegos de mesas.
- Formular lineamientos para el diseño estructural de juegos de mesa como recurso gerontagógico.

Antecedentes

El uso de herramientas y estrategias que favorezcan el bienestar y la calidad de vida de las personas mayores es amplio y variado, cursos prácticos en diferentes áreas, entrenamiento físico según la condición corporal, diversas actividades recreativas, grupos de apoyo, procesos terapéuticos individuales y de familia, entre muchos otros. En la búsqueda de establecer espacios y actividades acorde a las personas mayores, diversas personas e instituciones han considerado que los juegos pueden ser una herramienta valiosa que, más allá de la recreación inherente al juego, genere otro tipo de beneficios para las personas mayores.

A lo largo de los últimos treinta años se han diseñado y desarrollado diversos tipos de juegos enfocados en las personas mayores que han tenido por objetivo establecer espacios lúdicos o de entrenamiento cognitivo que permita extraer a la persona mayor de su rutina diaria o ralentizar procesos de deterioro cognitivo, respectivamente. Otros investigadores han diseñado juegos de mesa con el objetivo de enseñar, reforzar o entrenar en las personas mayores en diferentes habilidades desde las comunicativas hasta otras más complejas, en el aprendizaje de conceptos de un área determinada entre otro tipo de usos y beneficios.

Uno de los beneficios que se han estudiado es la relación que existe entre los juegos de mesa y el riesgo de demencia, en el estudio de Dartigues, Foubert-Samier, Le Goff, et al., (2013) participaron 3777 personas mayores de 65 años, sin demencia al inicio del estudio. El estudio se llevó a cabo durante un periodo de 20 años de seguimiento. De la totalidad participantes el 32.2% jugaba juegos de mesa de forma regular. Los resultados indican que el riesgo de demencia fue 15% menos en los jugadores de juegos de mesa que en los no jugadores (HR = 0,85; IC del 95 %: 0,74 a 0,99; p=0,04) y menos incidentes de depresión que los no jugadores (HR=0,84; IC del 95%: 0,72 a 0,98; p <0,03).

Así mismo se encontró que la disminución del riesgo de demencia no pareció ser un efecto a corto plazo, sino que también a largo plazo ya que se observó una reducción entre una y dos décadas después

de la recogida de los datos. Los autores concluyeron que podría existir un posible efecto beneficioso de los juegos de mesa sobre el riesgo de demencia mediado por un menor deterioro cognitivo y una menor depresión en las personas mayores (Dartigues, Foubert-Samier, Le Goff, et al., 2013).

Por su parte Lee, Yao y Pan (2020), estudiaron el posible efecto de los juegos de mesa sobre la reducción de la depresión en personas mayores. En el estudio participaron 150 personas mayores de 65 años con funciones mentales intactas que residían en instituciones para el cuidado de la persona mayores. Los participantes se dividieron en dos grupos (n=75 cada uno), el primero grupo participó en 12 sesiones de actividades seleccionadas de juegos de mesa (grupo experimental), y el segundo realizaban actividades cotidianas (grupo Control). Para la recolección de información se utilizaron cuestionarios estructurados. Los resultados mostraron posibles efectos de las actividades que involucran juegos de mesa en la reducción de los niveles de depresión en los participantes

Chen y Janicki (2020) diseñaron el juego de mesa colaborativo de base cognitiva con realidad aumentada llamado *Nostalgic Seekers*. El objetivo de desarrollar el juego fue comprender cómo el juego facilita la comunicación, solución de problemas y la respuesta emocional. El estudio contó con 23 participantes entre 50-29 años. Inicialmente se hacía observación del juego y se tomaban apuntes, posteriormente se realizaban entrevistas para conocer sobre la experiencia.

Los resultados mostraron que los jugadores se comprometieron más con una comunicación orientada a la tarea y no tanto en una comunicación socio-emocional, así mismo se encontró que para los participantes la experiencia de jugar fue agradable y los objetos nostálgicos desencadenaron respuestas emocionales positivas. En conclusión, el juego proporcionó ejercicio cognitivo y compromiso social a los jugadores (Chen y Janicki, 2020).

En esta misma línea, Chen y Tsai (2022) exploraron la efectividad de un juego de mesa que abordaba cuatro aspectos de la vida: -gracias, perdón, amor y despedida- para mejorar la comunicación interpersonal, las relaciones interpersonales y la autoeficacia; y disminuir la soledad en 91 personas

mayores que asistían a centros-día en Taiwán. Los asistentes a un centro-día fue el grupo experimental, el cual jugó activamente el juego durante cuatro semanas, y el segundo fue el grupo control, quienes realizaron actividades rutinarias.

Los resultados permitieron concluir que los participantes del grupo experimental presentaron mejoras en las puntuaciones de comunicación interpersonal, autoeficacia y soledad hasta tres meses después del final de la intervención, lo anterior pone el juego de mesa como una referencia para el diseño de intervenciones que promuevan la salud en personas mayores (Chen y Tsai, 2022).

Otros estudios han permitido establecer que los juegos de mesa facilitan el aprendizaje o mejoran la comunicación interpersonal, las relaciones interpersonales a través del intercambio, la interacción y la conexión entre los participantes (Olympio, 2018; Gauthier et al., 2019). Dada la dinámica de los juegos de mesa, la competitividad y la retroalimentación inmediata en un ambiente no amenazante puede ser una gran herramienta para aumentar la autoeficacia de los adultos mayores (Olympio, 2018; Liu et al., 2021).

Los juegos de mesa brindan oportunidades para que los participantes aprendan y desarrollen habilidades emocionales y sociales (Hromek y Roffey, 2009; Gauthier et al., 2019; Kerr et al., 2019), y disminuir la percepción de la soledad a través de la participación social (Olympio, 2018; Gauthier et al., 2019). Dado que el proceso de envejecimiento lleva consigo la pérdida del vínculo con el núcleo social del trabajo, se enfrentan a la pérdida de seres queridos o a la independencia de los hijos, por lo tanto, es importante que la persona mayor haga parte de nuevos espacios y opciones que favorezcan las relaciones sociales y la comunicación (Cort et al., 2004).

En la pedagogía se ha podido evidenciar la funcionabilidad del juego de mesa, por ejemplo, Fernández, Neto, Silva, et al., (2023) desarrollaron un juego dinámico e interactivo con el objetivo de enseñarle a las personas mayores a reconocer y empoderarse con respecto a sus derechos humanos. El juego *El Arca de los Derechos*. Para evaluar el juego y su usabilidad se utilizó The European Portuguese Validation of the System Usability Scale (SUS, por sus siglas en inglés), en el estudio participaron 74

personas mayores de 65 años, los cuales evaluaron positivamente la usabilidad del juego y su satisfacción con su uso. El estudio concluye con la indicación de que el juego de mesa en cuestión se reveló como un recurso para empoderar a las personas mayores respecto de sus derechos, además que permite la identificación de posibles violaciones a los derechos humanos de esta población.

Con respecto a antecedentes de modelo MDA y su aplicabilidad en juegos de mesa para adultos mayores no existen referencias en la literatura, esto puede estar explicado en mayor medida que el modelo fue diseñado y desarrollado principalmente para el área de los videojuegos y la gamificación para el aprendizaje. La propuesta de la investigadora es novedosa al tratar de establecer la percepción de las personas mayores con respecto a un juego bajo los criterios del modelo MDA, lo anterior busca, además, establecer un marco de referencia práctico para el diseño de juego de mesa más enfocados y apropiados a las características de las personas mayores que impacten su calidad de vida en diversos aspectos como el refuerzo o aprendizaje de habilidades sociales para la vida.

Capítulo 1. Gerontagogía, una oportunidad de aprendizaje para la persona mayor

El aprendizaje es innato al ser humano, un proceso constante a lo largo de todo el ciclo de vida, en el cual interactúan las habilidades, las experiencias, la inteligencia, la memoria, la percepción, entre otras. Para la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2002), la educación juega un papel relevante e importante en la etapa de la vejez, permitiendo la consecución de objetivos y una mejor calidad de vida.

En los últimos 50 años ha aumentado el interés y las acciones desde el sector público y privado por desarrollar estrategias, herramientas y alternativas de diversa índole que permita brindar un proceso de envejecimiento más digno, activo y comprometido con la persona mayor y la sociedad en general.

Es importante entender que los cambios físicos, emocionales, sociales, ocupacionales entre otros influyen en el cauce de la última etapa de la vida. La disminución de la capacidad motriz y detrimento de los canales sensoriales de la función perceptiva, sensitiva-ocular y auditivas, las dificultades de memoria, lenguaje, atención, entre otros parámetros neuropsicológicos (Herrera, Molerio, García, García y Nieves, 2013), sumados al proceso de jubilación o limitación laboral y/o productiva puede conllevar al aislamiento social y la soledad no deseada.

Sin embargo, la persona mayor tiene la opción de mantener un envejecimiento digno, saludable, activo y productivo, y en muchos de ellos se presenta la necesidad de conocer y por lo tanto se tiene la disposición de aprender, de ralentizar los deterioros cognitivos y físicos, aumentar su autoestima, mantener una interacción social que influya positivamente en su salud mental y sentirse productivo y útil. Aquí es donde la gerontagogía juega un papel importante y trascendental para el futuro de la persona mayor.

La gerontagogía, ciencia que estudia los procesos y procedimientos de enseñanza-aprendizaje orientados hacia el desarrollo integral de la persona mayor (Lemieux, 1997). Para Aguilar (2020), la gerontagogía tiene como propósito producir conocimiento, recursos y estrategias que le permitan a la

persona mayor ampliar su panorama científico-cultural, que pueda enfrentar mejor la dinámica social y los cambios propios de la etapa de la vejez. En tanto para Bermejo (2004) es la optimización de las capacidades favorecedoras del desarrollo individual y social del adulto mayor, es decir, potencializa las habilidades, destrezas y actitudes de la persona que le permitan adaptarse a la realidad actual.

Revilla y Gil (2019) consideran que la gerontagogía tiene en cuenta el uso de las capacidades de la persona mayor en actividades socioeducativas de su interés, así como sociales, recreativas, laborales, deportivas, espirituales y culturales que les faciliten el equilibrio emocional y una actitud positiva. En este sentido Aguilar (2020) considera que la creación de espacios de formación para las personas mayores se debe enfocar en la adaptación de este a los cambios que se presentan durante el envejecimiento y al relacionamiento social donde se incentive el compañerismo y el apoyo mutuo, procurando así su satisfacción.

Los espacios desarrollados desde la gerontagogía han permitido asegurar que personas mayores “interactúen socialmente con los demás, aumentando así su autoestima, su sentido de pertenencia y la percepción del éxito personal en esta etapa de la vida, lo anterior asociado con la felicidad y a su vez con la calidad de vida” (Hung y Lu 2014; Díaz-López et al. 2013; como se citó en Díaz-López, López-Liria, Aguilar-Parra y Padilla-Góngora, 2016; p. 2).

Desde la gerontagogía diversos autores han postulado principios y premisas que deberían ser la piedra angular para guiar la educación en las personas mayores y obtener resultados beneficiosos para ellos, su familia, comunidad y sociedad en general. Para Martínez, Escarbajal y Salmerón (2016) la educación de esta población debe estar orientada bajo los principios de: a) autonomía y competencia de la persona mayor acorde a su proceso evolutivo; b) participación social como elemento de contribución relevante y necesaria para la sociedad; y c) promoción del envejecimiento activo como elemento clave para retardar, en la medida de las circunstancias personales, las situaciones de dependencia y deterioro de la calidad de vida.

En el caso de Fernández y García (2010, como se citó en Murillo, 2021), la educación para las personas mayores se debe orientar hacia la concientización de las capacidades de cada persona en los ámbitos cognitivos y afectivos, con los cual se permita inducir, provocar y evocar conocimientos previos y acumulado a lo largo de su vida, que le permitan a la persona mayor dichos conocimientos con su entorno.

De acuerdo con García Mínguez (como se citó en Montero, García Mínguez y Bedmar, 2011) los principios que orientan la educación en esta población están definidos así:

1. Principio de la Experiencia: la intervención educativa debería partir desde la cotidianidad de la persona mayor;
2. Principio de la Dinamización: la educación debe partir de los intereses y necesidades de la persona mayor, donde se tenga en cuenta sus las fortalezas, debilidades y capacidades, lo que permitiría potenciar las habilidades adquiridas y aplicadas a lo largo del tiempo;
3. Principio de Participación: El cúmulo de experiencias de una persona mayor a lo largo de su vida pueden posibilitar la interacción entre participantes desde iniciativas e intereses compartidos;
4. Principio de Espontaneidad: La creatividad hace parte esencial del proceso educativo en las personas mayores, por lo tanto, es importante promover y sostener la improvisación, la naturalidad, la recreación, la expresión;
5. Principio de Autoanálisis: A través de la experiencia de las personas mayores se pueden desarrollar procesos conscientes que les permita detectar por sí mismos las dificultades que se presentan en su desarrollo; y
6. Principio de la Interactividad: La enseñanza debe orientarse desde el conocimiento y las capacidades que tiene la persona mayor y la interacción que se establece con otros compañeros o con el docente o gerontagogo, lo anterior indica que, tanto el rol del profesional como la naturaleza

didáctica de los materiales utilizados en el proceso deben estar adecuados a las características propias de las personas mayores y teniendo en cuenta las experiencias acumuladas por ellas.

Con respecto al último punto, Gamboa, Hernández y Jiménez (2018), consideran que la educación para personas mayores requiere de un sistema donde se reconozcan las particularidades educativas que tienen y necesitan los mayores, como visibilidad, escucha, comprensión, manejo del tiempo, destrezas cognitivas y motoras, entre otros, ya que estas condiciones pueden marcar la diferencia para establecer, desde la gerontagogía, las metodologías y didácticas adecuados a las necesidades de la persona mayor, como establecer los mecanismos adecuados para la mediación docente.

Según Cárdenas (como se citó en Gamboa, Hernández y Jiménez, 2018), cuando el docente o gerontagogo reconoce las herramientas adecuadas para trabajar con los mayores, se genera en ellos un sentimiento de capacidad activa, es decir, los procesos de enseñanza deben estar orientados al establecimiento de estrategias adecuadas que permitan generar un proceso integral donde, tanto el docente como la persona mayor aprenden juntos y de forma activa.

Para Román (2005) los principios orientadores de la educación en las personas que están envejeciendo son:

1. Relación multidimensional de los fines de aprendizaje. En la situación de aprendizaje se persiguen propósitos en varias dimensiones que se apoyan recíprocamente y le permitan a la persona mayor: saber y poder, pensar y actuar, percibir y decidir, recordar y producir;
2. Relación con la problemática circundante. El aprendizaje se realiza teniendo en cuenta las dificultades del entorno físico y social del adulto;
3. Relación con los intereses del adulto. En el proceso de aprendizaje el adulto mayor es el centro del proceso, por lo tanto, sus motivaciones e intereses se priorizan; y

4. Posibilidad de generalizar. Los aprendizajes permiten establecer en conjunto situaciones didácticas y situaciones de la vida, permitiéndole al adulto prepararse y aprender para la acción inmediata, generalizando lo aprendido a otros ámbitos.

Así entonces, la gerontagogía ha sido la ciencia que ha permitido establecer metodologías, técnicas, recursos y espacios para estimular y motivar a las personas mayores a cambiar la perspectiva de su proceso de envejecimiento. A través de la participación en programas formales e informales, en instituciones públicas o privadas, se fomenta en ellos un envejecimiento activo, entendido este como

La participación continua en las cuestiones sociales, económicas, culturales, espirituales y cívicas, no sólo a la capacidad para estar físicamente activo o participar en la mano de obra. Las personas ancianas que se retiran del trabajo y las que están enfermas o viven en situación de discapacidad pueden seguir contribuyendo activamente con sus familias, semejantes, comunidades y naciones. El envejecimiento activo trata de ampliar la esperanza de vida saludable y la calidad de vida para todas las personas a medida que envejecen, incluyendo aquellas personas frágiles, discapacitadas o que necesitan asistencia (OMS, 2002; p. 79).

El envejecimiento activo se basa en el reconocimiento de los derechos humanos de las personas mayores y en los principios de independencia, participación, dignidad, asistencia y realización de los propios deseos. Aquí a la persona mayor se le reconoce el derecho a la igualdad de oportunidades y de trato digno en todos los aspectos de la vida a medida que envejecen, así como también respalda su derecho a la participación política y en otros aspectos de la vida comunitaria (OMS, 2002). El envejecimiento activo resulta de combinar un envejecimiento productivo, un bienestar físico y mental, y una calidad de vida (Walker, 2006).

Con base en los postulados de la gerontagogía se han diseñado diversos programas e investigaciones que han buscado establecer las estrategias y herramientas más adecuadas para brindar a la persona mayor una alternativa de vida más digna, activa, útil y comprometida con el mejoramiento de su calidad de vida. Por ejemplo, Murillo (2021) buscó indagar sobre los efectos de una propuesta de intervención gerontagógica sobre un grupo de adultos mayores en el campo de la química. El autor desarrolló una didáctica que respondiera a las características, necesidades e intereses de los adultos mayores, y les permitiera adquirir conocimientos y experiencias importantes para su vida diaria.

El programa didáctico estuvo dirigido a alumnos que cursan la asignatura *Química para todos y para todo* del Programa Universitario “José Saramago 50+”, que incluyó temas relacionados con aspectos de la vida cotidiana. En el estudio se concluyó que aquellas personas que tomaron el curso presentaron una actitud más positiva hacia la asignatura y cómo pueden dar uso a los conocimientos adquiridos en su vida diaria.

Marín (2021) desarrolló una propuesta gerontagógica-artística, con adultos mayores asistentes a un centro día del municipio de Caracolí (Antioquia) y tuvo como propósito contribuir al reconocimiento, la valoración y protagonismo de los adultos mayores para aportar a su bienestar integral, a través del desarrollo e implementación de estrategias pedagógicas, acordes a los procesos de vida del adulto mayor, llevándolo a sentirse activo y participe de su desarrollo personal y social.

La investigación les permitió a los adultos mayores adquirir conocimientos básicos sobre arte, técnicas y usos de los diferentes materiales utilizados en las actividades, los ejercicios les permitió exteriorizar, descubrir o potenciar emociones en cada momento de creación manual a través del arte como un eje central que se orienta a favorecer el bienestar de los adultos mayores. De igual forma la investigación, a través del uso de técnicas artísticas conocidas se pretendió motivar la exploración e incentivar los procesos creativos de los adultos mayores que les brindará un bienestar más integral desde lo que se conoce, lo que se explora y lo que se desea conocer.

Moreno-Crespo, Prieto y Pérez (2018) describen las Aulas Abiertas de Mayores de la Universidad Pablo de Olavide (UPO), las cuales ofrecen cursos que se adaptan a las necesidades socioeducativas de los adultos mayores, donde estos son protagonistas activos de su propio aprendizaje. Este programa surge ante la necesidad de las universidades de ofrecer programas formativos a personas mayores de 65 años. La universidad creó el primer curso académico en el 2002 buscando ofrecer a los adultos mayores la posibilidad de acercarse al conocimiento, a la cultura y a la educación.

Los objetivos que se plantea este programa son (a) ofrecer actividades socioeducativas partiendo de los intereses del alumnado; (b) promover y favorecer la formación continua y permanente de los adultos mayores; (c) potenciar la autoevaluación y autoestima del adulto mayor a través de su riqueza cultural; (d) favorecer un envejecimiento activo y satisfactorio; (e) propiciar actividades artísticas y creativas que propicien el uso del tiempo libre, entre otros.

Por su parte Molina y Villa (2021), diseñaron un objeto virtual de aprendizaje (OVA) que permitiera la enseñanza y el aprendizaje de francés elemental en adultos mayores entre los 57 y 75 años, a través de actividades que estimularán sus capacidades cognitivas. Al realizar el pilotaje del programa lograron establecer que, si bien los adultos mayores aprendieron el francés básico, también se pudo estimular sus capacidades cognitivas de identificación, memoria y atención.

El desarrollo de alternativas educativas para las personas mayores es amplia y variada, desde el aprendizaje de un lenguaje, un área específica hasta la estimulación cognitiva y la interacción social requiere del uso de recursos adecuados, que permitan mediar el proceso de enseñanza en las personas mayores y poder asegurar el éxito de estos. La presente investigación se delimita en el juego de mesa como recurso gerontagógico que permite mediar en el aprendizaje de las habilidades sociales para la vida, la interacción social y ralentización el deterioro cognitivo como medida preventiva del aislamiento social forzado y la soledad no deseada.

Capítulo 2. Juego serio, juego de mesa y personas mayores

El juego es una actividad universal, común a todas las personas, mencionado y reconocido desde siglos atrás, para todas las condiciones de vida y todas las edades. El juego es reconocido como una actividad recreativa, descrito por Huizinga (2007) como una actividad voluntaria, realizada bajo ciertas condiciones fijas de tiempo y lugar, que sigue algunos parámetros o reglas de juego, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser diferente que en la vida real.

Los juegos de mesa cumplen con diversos objetivos por un lado están los lúdicos/recreativos y los terapéuticos. En varios estudios de cohorte prospectivo se ha encontrado que quienes participan en juegos de mesa presentan una menor probabilidad de desarrollar demencia (Verghese et al., 2003; Dartigues et al., 2013) o menor deterioro cognitivo entre los 11 y 70 años, más aún entre los 70-79 años (Altschul y Deary, 2020). Terapia alternativa para prevenir o disminuir los niveles de depresión (Bih-O et al., 2020).

Sin embargo, el juego en esta investigación se asume como un recurso gerontagógico que media el proceso de aprendizaje, en este sentido Blatner y Blatner (como se citó en Muñiz-Rodríguez, Alonso y Rodríguez-Muñiz, 2014) indican que el juego implica una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral, emocional y social de todas las personas. Para Rojas (2009), el juego permite poner a prueba los conocimientos de una persona y favorecer la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades relevantes para el desarrollo tanto personal como social.

Para Cámara (2012) el juego es un catalizador de la actividad física, cultural, social y afectiva, propiciando en los adultos mayores la oportunidad de manifestar y expresar su experiencia, así como la oportunidad de seguir aprendiendo. Así mismo, la acción de jugar contribuye a la prevención de los efectos negativos del proceso de envejecimiento (Azevedo y Lemos, como se citó en Azevedo y Lemos,

2022) y ayuda en la reestructuración del proceso de socialización que puede cambiar drásticamente en esta etapa.

Para los autores Aguirre-Cardona y Mendoza-Espinel (2022), el juego describe cualquier actividad que va más allá de lo físico y lo biológico, trasciende la realidad humana y se convierte en un acto de representaciones sociales donde se libera energía de forma placentera y relajante. Sin embargo, el juego no solo es una actividad recreativa que sirve para alegrar y pasar el tiempo, si no que, al articularlo la motricidad y otras áreas de orden pedagógico, tiene aplicabilidades tanto en el aspecto educativo como social (Aguirre, López y Villamizar, 2019).

Según el objetivo de los juegos, estos se pueden clasificar en cuatro grandes categorías: Advergimes, Edutainment, Simulación y Juego Serio. Los Advergimes (adverjuegos en español) refiere a todos aquellos juegos cuyo objetivo es recrear y divertir, además de entregar mensajes de publicidad de una marca de productos específica (Lee y Cho, 2017). Los juegos *Edutainment* (entretenimiento educativo en español), es la combinación de elementos educativos con elementos lúdicos que permite la asimilación de conceptos e instrucciones (Sandí y Sanz, 2020).

Por su parte La Simulación refiere a un recurso electrónico que a través del diseño de ambientes simulados permite ya sea la recreación o el aprendizaje (Sandí y Cruz, 2017). Al combinar los recursos de la simulación y del juego en diversos escenarios, de acuerdo con Angelini et al., (2017) se podría adquirir diferentes conocimientos (tecnológicos, pedagógicos, comunicativos, liderazgo, trabajo en equipo, entre otros) en contextos reales.

En el caso del Juego Serio, el término fue impulsado por Abt en 1970, quién, a través de diversas investigaciones buscó establecer las posibilidades del uso del juego serio con fines educativos y formativos (Sandí y Sanz, 2018). Para Abt (como se citó en Lovos, 2021) el juego serio es diseñado con un propósito primario distinto al puro entretenimiento y explora las diversas maneras en que se puede

incluir en los procesos de enseñanza y aprendizaje, manteniendo la diversión y el placer en los jugadores (Matas, 2018).

Los autores Michael y Chen (como se citaron en Sandí y Sanz, 2020; Lovos et al., 2021) consideran que los juegos serios conservan sus características lúdicas (diversión y entretenimiento) pero se focalizan en favorecer los cambios de actitud, aspectos formativos e instructivos que le permitan al jugador aprender de una forma entretenida, y aplicar y demostrar los aprendidos (Wartenweiler, 2018).

Aunque los juegos serios tienen componentes lúdicos, su potencial radica en la capacidad de estos para provocar sensaciones y experiencias que fomenten la motivación intrínseca, es decir, que se motive a seguir jugando y facilitar así la consecución de objetivos no lúdicos como son la adquisición de un conocimiento o una habilidad o la formación en un tema o área particular (Cuenca, como se citó en Guenaga et al., 2015).

Para Lovos et al., (2021) los juegos serios presentan cuatro componentes principales (a) objetivos educativos, (b) reglas, (c) retos, y (d) interacción. Según Albán et al., (2017), la mecánica de los juegos serios media las interacciones que permiten construir las reglas y métodos diseñados para la interacción con el juego, por lo que la mecánica del juego, da lugar a la comunicación, la puntuación, las recompensas, castigos y el flujo del juego.

Las características de los juegos son diversas, Matas (2018) las describe de la siguiente forma: 1) diversión, resultan divertidos porque son juegos, 2) motivación. Aumentan la motivación de los jugadores para alcanzar el objetivo “serio” que se persigue, 3) se diseñan y realizan para cualquier edad, incluido los adultos, 4) manipulativos. Se requiere un grado de manipulación tanto de ideas, como de objetos (materiales, instrumentos, herramientas, etc.). La manipulación implica practicar una tarea y ejercitar una rutina, aumentando la experiencia y eventualmente la pericia del participante, y 5) con el grado de manipulación el juego también se caracteriza por la práctica, la ejecución y la experiencia.

En las personas mayores, los juegos serios, de acuerdo con Pinazo y Sánchez (como se citó en Matas, 2018), pueden tener diversos efectos positivos, independientemente del tipo y soporte: mejora el proceso de aprendizaje y la resolución de problemas, mejora la coordinación sensomotora, fomenta la creatividad, puede apoyar terapias médicas, y favorecen el entrenamiento para superar diversos problemas.

Si bien hoy en día el concepto de juego serio está más relacionado con la gamificación y los videojuegos, de acuerdo con Domínguez (2021) en sus inicios el concepto de juego serio hacía referencia a juegos no digitales como los juegos de mesa y similares, los cuáles eran utilizados con fines educativos. En la presente investigación se enfatiza en los juegos de mesa como herramienta lúdica-educativa favorable para las personas mayores, como recurso gerontagógico.

Se entiende como juego de mesa a aquel que puede ser jugado en diversos espacios sin necesidad de aportes tecnológicos, en el cual los jugadores tienen un papel concreto, debe tomar decisiones, modificar las condiciones, además tiene un objetivo fundamental, una reglas o serie de pasos que se deben seguir para su desarrollo (Carmona y Díaz, 2013). Para los autores Noda, Shiotsuki y Nakao (2019) un juego de mesa es aquel que se juega colocando, moviendo o quitando piezas de un tablero (por ejemplo, cartas, fichas, dados, entre otros), que alude a los jugadores a tomar decisiones creando patrones de deducción (Victoria-Uribe et al., 2017).

Los juegos de mesa incorporan un elemento esencial e indispensable como lo es el tablero, en el cual se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos, además se incluyen fichas movibles, dados u otros elementos (Carmona y Díaz, 2013). En estos juegos cada jugador tiene un rol en específico, lo que ayuda a desarrollar habilidades de razonamiento debido a las reglas que componen el juego y que el jugador debe seguir (Pérez, 2011).

Las características de los juegos de mesa han sido descritas por Cortés (2021), el juego está determinado por reglas que dirigen la partida, incentivan la interacción y socialización, enseñan y/o

fortalecen habilidades y capacidades (toma de decisiones, manejo de emociones, empatía, comprensión visual y lectora, comunicación asertiva, entre otras), se juegan sobre una superficie plana, no necesariamente en un tablero, y no conllevan actividad física exigente ni dispositivos electrónicos

Para el anterior autor, los juegos de mesa se pueden utilizar con diversos objetivos, desde el recreativo pasando por el educativo hasta aumentando la sociabilidad y la integración con otros. Los juegos de mesa, particularmente, facilitan las interacciones cara a cara con compañeros, tutores o familiares, y estas interacciones sociales permiten mejorar las oportunidades de aprendizaje (Gauthier et al., 2019).

Los juegos de mesa también fomentan (a) la concentración; (b) el desarrollo cognitivo; (c) la capacidad de asociación y agilidad mental; (d) la aceptación y seguimiento de las reglas; (e) la resolución de problemas; (f) las habilidades sociales; (g) la constancia; (h) el juego en equipo; (i) la autonomía; y (j) habilidades de comunicación (Ospina, 2018); así mismo fomenta el planteamiento de posibles soluciones a las diferentes situaciones que se proponen dentro del diseño del juego donde se haga uso del conocimiento adquirido en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Otros estudios han permitido establecer que los juegos de mesa facilitan el aprendizaje o mejoran la comunicación interpersonal, las relaciones interpersonales a través del intercambio, la interacción y la conexión entre los participantes (Olympio, 2018; Gauthier et al., 2019). Dada la dinámica de los juegos de mesa, la competitividad y la retroalimentación inmediata en un ambiente no amenazante puede ser una gran herramienta para aumentar la autoeficacia de los adultos mayores (Olympio, 2018; Liu et al., 2021).

Los juegos de mesa ayudan a disminuir la percepción de la soledad a través de la participación social (Olympio, 2018; Gauthier et al., 2019). Dado que el proceso de envejecimiento lleva consigo la pérdida del vínculo con el núcleo social del trabajo, se enfrentan a la pérdida de seres queridos o a la

independencia de los hijos, por lo tanto, es importante que el adulto mayor haga parte de nuevos espacios y opciones que favorezcan las relaciones sociales y la comunicación (Cort et al., 2004).

Noda et al. (2019) realizaron una revisión sistemática para examinar la efectividad de los juegos de mesa. En total, se identificaron 71 estudios, de los cuales 27 cumplieron con los criterios de inclusión en términos de contenido del programa, estilo de intervención y comparaciones previas y posteriores. Estos 27 estudios se dividieron en tres categorías con respecto a los efectos de los juegos de mesa: conocimiento educativo, funciones cognitivas y otras condiciones.

Los resultados mostraron que, como herramienta, se puede esperar que los juegos de mesa mejoren la comprensión del conocimiento, mejoren las interacciones interpersonales entre los participantes y aumenten la motivación de los participantes. Así mismo se concluye que los juegos de mesa se pueden utilizar como una herramienta para fomentar el aprendizaje (Noda et al., 2019). Los ambientes estimulantes que se generan al jugar facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, a cualquier edad se pueden adquirir nuevos conocimientos y el soporte lúdico ayuda aprender de forma divertida, tranquila y sin refuerzos negativos (Cort et al., 2004).

En el proceso de enseñanza/aprendizaje de los adultos mayores es importante tener en cuenta procesos no cognitivos que intervienen y median a favor o en contra de dicho proceso (Martin García, como se citó en Cámara, 2012): aspectos relacionados con los niveles de salud física, el ambiente físico, la metodología y el material didáctico empleados: conocimiento de actividades y recursos, conocimiento de los miembros del grupo, de las tareas propuestas, entre otras, las características personales de los adultos mayores: fatiga, cansancio, ansiedad, entre otras, interés de los participantes en las actividades, y nivel educativo de los participantes.

Como se puede observar, los anteriores estudios mencionados han podido determinar el impacto positivo de los juegos de mesa en las personas mayores, y tales efectos impacta favorablemente en su calidad de vida. De acuerdo con Cort et al. (2004), los juegos de mesa impactan la

calidad de vida al (a) mejorar los niveles de bienestar autopercebido; (b) disminuir los sentimientos de soledad; (c) mejora el estado de ánimo y la motivación interna; (d) mejorar las estrategias para afrontar el estrés; (e) aumentar la autoeficacia social percibida; (f) mejorar las habilidades comunicativas; (g) ejercitar las habilidades cognitivas; h) facilita la adaptación a la nueva realidad social; entre otras.

Para establecer que un juego de mesa, como recurso gerontagógico, es funcional, es decir, que es fácil de entender la dinámica del juego, el objetivo a conseguir, el cómo se juega, las reglas a cumplir, el uso del tablero, las fichas, las cartas, entre otros factores, se debe considerar modelos o metodologías de evaluación. El Modelo MDA de Hunicke et al. (2004), aún no utilizado en la evaluación de funcionalidad de juegos de mesa para personas mayores, propuesta de este estudio, es una herramienta que permitiría realizar la validación funcional e indicar si el juego es adecuado para este grupo y cumple con los objetivos propuestos.

Capítulo 3. Modelo MDA: Mecánica, Dinámica y Estética de los juegos de mesa

Determinar que un juego es funcional para la población objetivo es uno de los primeros pasos que se debe dar antes de validar el juego en su contenido (lo que se quiere enseñar o fomentar con él), para posteriormente poder ser distribuido y utilizado por diversas entidades que tienen a su haber el cuidado integral de las personas mayores.

El Modelo MDA (Mechanics, Dynamics y Aesthetics; Mecánica, Dinámica y Estética en español) de Hunicke et al. (2004), es un modelo que integra tres criterios esenciales para poder establecer la funcionalidad de un juego, en este caso, para personas mayores. A continuación, se profundiza en cada uno de los criterios que conforman el modelo MDA.

La propuesta del Modelo MDA parte de la coherencia sistémica que debe tener un juego para ser funcional en toda su extensión. Para Hunicke et al. (2004) la coherencia se alcanza cuando todas las partes de un juego confluyen y se relacionan entre sí como un todo. Esta coherencia requiere de un recorrido desde la mecánica, la dinámica y la estética.

Para poder entender la conjugación de estos criterios en los juegos de mesa, Zichermann y Cunningham (2011) indican que, el tipo de juego determina la mecánica (los movimientos que generan una acción y la interacción entre los diversos elementos) y cómo estas reglas trabajan para lograr los objetivos del juego (la dinámica), y la estética, sin embargo, se refiere a la forma en que la mecánica del juego y la dinámica interactúan con el *arte* del juego. Para Victoriano-Urbe et al. (2017) en este modelo se debe tener en cuenta el azar; ya que este puede formar parte de las mecánicas, pero no debe tener mucho peso a la hora de lograr los objetivos sobre todo si se trata de juegos competitivos.

Las mecánicas refieren a la forma en que los juegos convierten los insumos específicos (fichas, cartas, dados, entre otros) en productos específicos. En el aspecto del aprendizaje tiene una conexión directa entre el uso de los retos en el juego y los contenidos educativos preparados para enseñar o fomentar un conocimiento o una habilidad (Zichermann y Cunningham, 2011). Son las distintas acciones,

comportamientos y mecanismos de control ofrecidos al jugador dentro de un contexto de juego. Junto con el contenido del juego (niveles, bienes, y demás) las mecánicas sostienen las dinámicas integrales del juego (Hunicke et al., 2004).

Las mecánicas, de acuerdo con Revuelta et al. (2017), son las reglas que configuran el juego y generan emociones en el jugador (emoción, aventura, satisfacción, desafíos, superación, entre otros). Un juego con un buen diseño es aquel donde las emociones no se generan de forma abrupta, sino que se presentan en la medida en la que se transita entre espacios, procesos y resultados (Marczewski, 2013). Las mecánicas sirven para orientar el comportamiento de los jugadores en la medida que avanza el juego y sus resultados.

Más claramente, las mecánicas son las reglas básicas del juego, aquellas que determinan cómo se desarrollará el juego, las cuales deben ser aceptadas y respetadas por todos los jugadores. Algunas de las mecánicas comunes en los juegos son (Revuelta et al., 2017; Cornellà et al., 2020): (a) los puntos que se ganan haciendo una determinada acción, (b) los niveles en los que está estructurado el juego, (c) los movimientos permitidos de un jugador y las posibles combinaciones de acciones, (d) las insignias que se obtienen en superar un determinado reto, (e) la recolección de diversos objetos que recompensan las actividades del jugador, (f) los propios retos, son desafíos puntuales entre los jugadores, (g) las clasificaciones que muestra el posicionamiento de los jugadores, y (h) el Feedback que proporciona motivación al jugador durante el juego

Las dinámicas por su parte, indican las necesidades que han de satisfacerse en el jugador (Zichermann y Cunningham, 2011), propias de la estructura del ser humano que asumen motivaciones, inquietudes y deseos para superar las distintas mecánicas propuestas en el juego. Algunas de las dinámicas de los juegos son (a) recompensar una acción; (b) superar retos, metas u objetivos; (c) autoexpresión (identidad del jugador respecto al resto); (d) comparación de resultados con los demás miembros de un grupo; y (e) cooperación mutua entre jugadores de un grupo; entre otras.

Las dinámicas para Cornellà et al. (2020) aluden a cómo el jugador se comporta durante el juego. Es decir, qué cosas puede hacer a partir de lo que le permiten las mecánicas del juego. Por ejemplo: (a) elegir entre avanzar por un camino o por otro, (b) gastar las monedas ganadas para obtener objetos u otros ítems, (c) descubrir todos los rincones o pasar solo por el camino principal, (e) avanzar una ficha u otra, (f) crear alianzas, (g) colaborar, y (j) competir.

Las dinámicas están directamente relacionadas con las mecánicas; sin embargo, las mecánicas las establece el diseñador del juego, mientras que las dinámicas dependen del jugador. Las relaciones emocionales que se establecen entre los jugadores y la narrativa del juego, también forman parte de las dinámicas (Cornellà et al., 2004).

Para Ruhi (2015) la dinámica está enlazada con el contexto del juego, las restricciones, las elecciones, el azar, las consecuencias, la finalización, la continuación, la competencia y la cooperación. Así mismo la dinámica describe cómo se ejecutan las mecánicas en el juego en función de la de los jugadores y su relación con otras mecánicas (Kusumaa et al., 2018).

Por su parte la estética se refiere a la forma en que la mecánica del juego y la dinámica interactúan con el *arte* del juego, para producir resultados emocionales, como todos aquellos elementos que percibe el jugador (Zichermann y Cunningham, 2011). La estética describe las reacciones emocionales que se desean evocar en el jugador, cuando interactúa con el juego (Hunicke et al., 2004).

Para Cornellà et al. (2020), este criterio se relaciona con la calidad de los gráficos, la ambientación, la historia que se cuenta en el juego, puede llevar a que el jugador se implique en el juego o, por el contrario, que no se sienta atraído por él. La estética es la responsable de que el jugador entienda las mecánicas y ponga en práctica las dinámicas. En general son todos aquellos estímulos que llegan de forma clara al jugador.

En la estética los juegos pueden evocar sensaciones, una fantasía (el Juego como imaginación), una narrativa (el juego como una historia), desafío/reto (el Juego como la superación de obstáculos),

comunidad (e juego como marco social), descubrimiento (el juego como un territorio desconocido), expresión (el juego como autodescubrimiento), sumisión (El juego como pasatiempo), entre otras (Hunicke et al., 2004).

Para Swink (como se citó en Castañeda, 2018) existen cuatro clases de sensaciones que se pueden generar en el jugador: (a) la estética de sensación de control; (b) la estética del placer de aprender; (c) la estética de la extensión de los sentidos; y (d) La estética de la extensión de la identidad. La estética está relacionada con el desafío, el elogio, la confianza, el conocimiento, la creatividad, la contribución, la comunidad y el cumplimiento del juego (Ruhi, 2015).

En resumen, el modelo MDA tiene en consideración que en el diseño de un juego se debe tener en cuenta que quien diseña el juego establece las mecánicas de este (reglas) que le permite configurar el sistema de juego, que al interactuar con el jugador se establecen dinámicas o estrategias de juego particulares y las cuales pueden hacer emerger algún tipo de emoción o experiencia estética (Herrero - Curiel y Planells, 2020)

Aspectos Metodológicos

Tipo de investigación

Investigación mixta (cuantitativa/cualitativa) no experimental de tipo descriptivo con grupos focales. La investigación cualitativa produce datos descriptivos a través de la observación e interpretación de la realidad en su contexto natural tal y como se presentan los fenómenos, tomando e interpretando la realidad de acuerdo con las personas implicadas (Blasco y Pérez, 2007). En este caso, este tipo de investigación permite recoger la información a través de cuestionarios, entrevistas, grupos focales, observaciones y registros fotográficos (Deslauriers, 2004).

La investigación cuantitativa es una forma estructurada de recopilar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas y estadísticas para obtener resultados. Su propósito es cuantificar el problema y entender qué tan generalizado está mediante la búsqueda de resultados proyectables a una población mayor (Neill y Cortez, 2018).

Participantes

Para contar con la participación de personas mayores se hizo contacto con seis instituciones del área de la gerontología (Fundación, Centro-día, Residencia asistida, Centro vida, entre otras) que en su quehacer social contará con participantes que, después de evaluar los criterios de inclusión y exclusión aceptarán participar en la investigación de forma libre y voluntaria. De la totalidad de instituciones contactadas el universo de participantes ascendió a 205 personas.

Al momento de aplicar los criterios de inclusión y exclusión, se pudo determinar que la mayoría de la población contaba con condiciones físicas y mentales severas, de la totalidad de los participantes 65 (31.7%) cumplían con los criterios de inclusión y exclusión. Al momento de socializar el objetivo y metodología de la investigación y al requerir la participación de las personas mayores, 47 personas aceptaron participar, sin embargo, por temas de salud y controles médicos no se pudo mantener la regularidad de asistencia de todos los participantes.

Dado lo anterior, la muestra del presente estudio es una muestra estructural conformada en su totalidad por 33 personas mayores, divididos en 4 grupos focales de 8-10 integrantes cada uno. Se entiende por muestra estructural aquella que está compuesta por personas que comparten características determinadas relevantes para el estudio (Prieto Rodríguez y March Cerdá, 2002).

La participación de los sujetos estuvo condicionada al cumplimiento de los siguientes criterios de inclusión: (a) adultos con un rango de edad entre los 55 – 90 años, (b) que no presente alguno de los diagnósticos descritos en los criterios de exclusión, y (c) que residan o asistan mínimo tres veces por semana a una modalidad de atención para personas mayores.

Los criterios de exclusión fueron: (a) adultos mayores de 91 años, (b) diagnóstico de enfermedad psiquiátrica severa, (c) diagnóstico de demencia moderada o avanzada, (d) diagnóstico de enfermedad crónica de dolor intermedia o avanzada, (e) diagnóstico de incapacidad motora moderada y severa, (f) diagnóstico de deterioros cognitivos moderados y severos.

Adicionalmente se contó con la participación de cinco profesionales socio-sanitarios que trabajan en la atención integral a personas mayores, esto con el propósito de conocer la percepción de estos con respecto a los juegos de mesa, en especial con el juego *Quien Busca Encuentra*.

Instrumentos

Para la realización de la investigación se utilizan los siguientes instrumentos o materiales:

1. Juego *Quien Busca Encuentra*, el propósito del juego es estimular y entrenar la habilidad para expresarse de modo oral, de manera asertiva con respecto a las reglas del juego. Conocer y saber usar un recurso para el encuentro (anexo A). El objetivo lúdico es encontrar las imágenes de las tarjetas en el tablero. El juego está diseñado para jugarse entre 1-8 personas. Contiene 1 tablero para armar (9 partes), 60 tarjetas y 1 instructivo. La duración del juego oscila entre 30 a 60 minutos dependiendo el número de jugadores y modalidad de juego.

2. Instrumento de datos sociodemográficos: Cuestionario para la recolección de datos sociodemográficos de los dos grupos de participantes. El instrumento permitirá realizar el análisis de las características sociodemográficas de los participantes (anexo B y C);
3. Grupos focales: Los grupos focales, de acuerdo con Martínez-Miguel (1999), son útiles ya que permiten explorar y conocer los conocimientos, experiencias, las actitudes y creencias de los participantes en un ambiente de interacción, y en un espacio de tiempo relativamente corto. El trabajar en grupo facilita la discusión y activa a los participantes a comentar y opinar aún en aquellos temas que se consideran como tabú, lo que permite generar una gran riqueza de testimonios (Hamui-Sutton y Varela-Ruiz, 2012).

La técnica de grupos focales se aplica al grupo de las personas mayores. En este caso, se conformaron grupos de no más de 10 personas mayores, donde, después de desarrollar el juego, se les hizo una serie de preguntas abiertas que permitieran establecer su entendimiento, percepción y actitud hacia el juego (Anexo D), así mismo, la técnica permite guiar los grupos para evaluar los criterios del modelo AMD (Mecánica, Dinámica y Estética). De igual forma se aplicó una Ficha de Registro de Información de cada grupo focal (Anexo E).

Análisis de datos

Para el análisis de datos cuantitativos (perfil sociodemográfico) se utilizó el software Excel®, el cual permitió realizar un análisis descriptivo de la muestra. Para el análisis cualitativo se utilizó la metodología descrita por Rodríguez et al. (1996):

1. Transcripción: se realiza la transcripción de las partes claves que se requieran para el análisis y poder dar respuesta a la pregunta de investigación;
2. Categorización: la información cualitativa transcrita se descompone en unidades o componentes temáticos que expresan una idea relevante del objeto de estudio. En este proceso se identifican unidades temáticas que posteriormente se clasifican en relación al todo, que permita descubrir o

resaltar características o propiedades similares o diferenciales entre las respuestas de los participantes;

3. Registro de datos cualitativos: Se transfieren las unidades de datos cualitativos a una matriz en Excel según las categorías y propiedades, esto permite ordenar la información recogida. Las categorías se asocian de acuerdo con su naturaleza y contenido;

4. Tabulación: estructuración y presentación de datos cualitativos en un conjunto organizado con base en las categorías y propiedades que posibilite disponer de forma sistemática y operativa la información del objeto de estudio; y

5. Análisis descriptivo: proceso de atribución de significados a los datos, que ya fueron reducidos y procesados. Este análisis permite derivar de los datos establecidos en los enunciados empíricos y descriptivos.

Procedimiento

El desarrollo de la presente investigación se realizó en varios pasos descritos a continuación. Inicialmente se estableció contacto y se gestionó el relacionamiento institucional y/o profesional, para la búsqueda de instituciones en las diferentes modalidades de atención para las personas mayores, gestión necesaria para la conformación del universo de la investigación. Para ello se realizaron llamadas telefónicas y la entrega de cartas de presentación de la investigación cuando así lo solicitaban (Anexo G), lo cual permitió obtener la aceptación por parte de las instituciones y/o profesionales en la investigación.

A partir de la aceptación, se formalizó la visita a las instituciones para la presentación general del proyecto de investigación a los directivos y responsables de las actividades, lo cual permitió puntualizar en los criterios de inclusión y exclusión establecidos, los instrumentos a aplicar y la metodología a utilizar y establecer el posible número de personas mayores que podrían participar, los días y horarios donde se podía realizar las actividades del proyecto de investigación. En este paso, se

descartó la participación de algunas instituciones, por llegar a la posible participación de 4 o 5 personas mayores máximo, después de aplicar los criterios de exclusión y reconocer la metodología de grupo focal.

En los días y horarios acordados se realizó la presentación del proyecto de investigación a las personas mayores que cumplían con los criterios de inclusión y que posiblemente podrían ser participantes. Lo cual incluyó el título; el problema; los objetivos; la metodología; los conceptos de gerontagogía, juego de mesa, diseño de juegos y el modelo MDA; el consentimiento informado; el cuestionario sociodemográfico y el grupo focal, se leyó de forma pausada todos los instrumentos y formatos a utilizar, se resolvieron preguntas y se enfatizó que la información es confidencial y el reporte se hace de manera general. A las personas que libre y voluntariamente decidieron participar, se les diligenció el consentimiento informado, se aplicó el cuestionario sociodemográfico de manera individual y se acordó los horarios para el espacio de juego y la realización del grupo focal.

En los horarios pactados con los mayores se jugó y realizó el grupo focal. Los grupos focales en su mayoría, se establecieron entre 7 y 10 personas, su conformación se acordó por la jornada de participación en la institución (mañana o tarde), un grupo se integró por interés relacional manifiesto. El tiempo de juego osciló entre 45 y 90 minutos, según el número de participantes y las condiciones del envejecimiento secundario, y el tiempo del grupo focal estuvo entre los 60 y 90 minutos, condicionado por el número de participantes y la intensidad de la participación de las respuestas a las preguntas, con un promedio de 2 horas y media de dedicación a la actividad por parte de las personas mayores.

Los grupos focales fueron grabados, con la previa autorización de los participantes, se realizó un registro escrito de temas relevantes que surgían en los grupos alrededor de las preguntas y de otros aspectos que fueron emergiendo en la observación. Constantemente se recordó que no existían respuestas buenas, correctas, malas o inapropiadas, la importancia de la participación y la gratitud por

la disponibilidad para la participación y se renovó el compromiso de volver a realizar un espacio de juego posterior al cierre de la investigación, en ocasión de la presentación de los resultados.

Con los profesionales socio-sanitarios con experiencia en el acompañamiento o trabajo con personas mayores, se realizaron 2 grupos focales, conformados por 3 y 2 personas, esto por temas de tiempos, lugares de disponibilidad para la participación y cumplimiento de sus responsabilidades. El tiempo de juego osciló entre 25 y 45 minutos, según el número de participantes y el tiempo del grupo focal estuvo entre los 30 y 60 minutos. En la realización de 1 de los grupos, participó el equipo de apoyo por solicitud de la institución, pero no se tuvieron en cuenta las respuestas en el procesamiento y análisis de información, pero fue importante y relevante su participación.

Aspectos éticos

El estudio se basó en los postulados para la investigación con humanos de la Asociación Americana de Psicología descritos por Sales y Folkman (2000). La investigación se llevó a cabo con respeto y consideración de la dignidad y bienestar de los participantes y con el conocimiento de las regulaciones gubernamentales y la ética profesional con respecto a las investigaciones que involucran participantes humanos.

Se estableció un acuerdo claro y justo con los participantes, se aclaró las obligaciones y responsabilidades de cada uno. Se respetó la libertad de las personas para negarse a participar o retirarse de la investigación en cualquier momento. Se proporcionó a los participantes información sobre la naturaleza del estudio y los intentos de eliminar cualquier malentendido que pueda haber surgido. La información obtenida acerca de los participantes durante el curso de la investigación es confidencial, se explicó al participante como parte del procedimiento para la obtención del consentimiento informado (Anexo F). En esta investigación la información tendrá libre acceso para las personas implicadas, adultos mayores y profesionales socio-sanitarios de las instituciones de las cuales se

obtuvo la muestra, con el fin de mantener una línea investigativa sin ocultar los hallazgos a fin de no perjudicar a nadie.

A través del consentimiento informado se informa y obtiene el consentimiento de la persona para participar en la investigación, para aceptar la participación, y respetando la autonomía de la persona, se informó el objetivo de la investigación, el tipo de participación solicitada, la financiación y el uso de los resultados del estudio. Se enfatizó en el cumplimiento del principio de No-Maleficencia, así como la garantía del derecho a interrumpir la participación en cualquier momento; y la autorización para usar la información que el participante brinde (Meo, 2010).

La investigadora informó a los participantes de todos los aspectos de la investigación que podían influir en la voluntad de participar y explica todos los demás aspectos de la investigación; se comprometió a honrar todas las promesas y compromisos adquiridos; informó y protegió a los participantes de cualquier malestar físico, cognitivo y mental que pudiesen derivarse de los procedimientos de la investigación, así mismo se informó que después de terminar la investigación, durante un plazo razonable, los participantes pueden contactarla para preguntas o dudas al respecto.

El procedimiento fue tal cual como se ha descrito en el método. Todos los participantes fueron informados sobre los objetivos, la utilidad y el desarrollo de este estudio y no tendrá ningún impacto físico o emocional ninguna de las actividades del procedimiento.

Se mantiene la identidad anónima de cada uno de los participantes y de las instituciones de la que fue extraída la muestra, solo se evidencia en la base de datos la información sociodemográfica de las personas mayores y profesionales de los equipos socio-sanitarios y ésta es conocida únicamente por las personas involucradas directamente con la investigación (director e investigadora).

Finalmente, y en el marco legislativo colombiano, se informa a los participantes que, de acuerdo con la ley 1581 de 2012, en referencia con el habeas data, sus datos están protegidos bajo los parámetros de seguridad de la información y que cada uno los puede conocer, actualizar y eliminar. Por

la cual se reglamenta la responsabilidad en cuanto al tema de estudio, la metodología, materiales, análisis, conclusiones y resultados de la investigación, adicionalmente su correcta divulgación y utilización. Así mismo, esta investigación se acoge al artículo 50 de la misma ley, en el cual se ratifica el compromiso de la investigadora con respecto a los principios éticos de respeto y dignidad y al cumplimiento de los derechos de los participantes y de su bienestar.

Resultados

La presentación de los resultados del presente estudio se realiza en tres etapas. La primera es el perfil sociodemográfico de la población en estudio. La segunda etapa es conocer la percepción general de los participantes con respecto a los juegos de mesa y su experiencia previa con estos. La tercera etapa expone los resultados encontrados en los grupos focales que permitió evaluar la percepción de los participantes con respecto al modelo MDA y el juego *Quien Busca Encuentra*.

Perfil sociodemográfico personas mayores

La muestra total de personas mayores estuvo conformada por 33 personas, de las cuales el 81.8% son mujeres. En la Tabla 1 se puede observar que, con respecto a la edad, los rangos que destacaron con mayor número de participantes fueron entre los 70-79 años (54.5%) y 80-89 años (24.2%).

Tabla 1.

Distribución de la muestra por rangos de edad y sexo

Característica	Rangos	Participantes	Porcentaje
Edad	50-69 años	1	3,0
	60-69 años	6	18,2
	70-79 años	18	54,5
	80-89 años	8	24,2
Sexo	Femenino	27	81.8
	Masculino	6	18.2

Autoría propia

En la Tabla 2, se muestran las variables de estrato socioeconómico y estado civil. Con respecto a la primera, la muestra está conformada principalmente por personas de estrato 3 (72.7%). Para el estado civil hubo una mayor representación de personas solteras (24.2%) y viudos (39.4%).

Tabla 2.*Distribución de la muestra por estrato socioeconómico y estado civil*

Característica	Rangos	Participantes	Porcentaje
Estrato socioeconómico	1	1	3,0
	2	4	12.1
	3	24	72.7
	4	4	12.1
Estado civil	Soltero	8	24.2
	Casado	5	15.2
	Unión libre	2	6.1
	Separado	6	18.2
	Divorciado	0	0.0
	Viudo	12	36.3

Autoría propia

Para las variables de escolaridad y ocupación, la Tabla 3 permite observar que la muestra se conformó en su mayoría por personas con primaria incompleta (27.3%), estudios Técnicos (21.2% y secundaria incompleta (18.2%); en cuanto a la ocupación resaltan personas que se dedican al hogar (42.4%) y pensionados (30.3%).

Tabla 3.*Distribución de la muestra por escolaridad y ocupación*

Característica	Rangos	Participantes	Porcentaje
Educación	Primaria incompleta	9	27.3
	Primaria	5	15.3
	Secundaria incompleta	6	18.2
	Secundaria	3	9.1
	Técnico	7	21.2
	Tecnológico	1	3.0
	Universitario	2	6.1
Ocupación	Hogar	14	42.4
	Pensionado	10	30.3
	Independiente	6	18.2
	Empleado	3	9.1

Autoría propia

En cuanto a la condición familiar de cada uno de los participantes se encontró que el 87.9% de la muestra tiene hijos, en promedio tres (1 hijo 27.3%; 2-3 hijos 21.2% y de 4-5 hijos 33.3 %). Al indagar sobre con quién viven las personas mayores se encontró que el 36.4% viven solas, el 21.2% con alguno de los hijos, y 21.2% vive con su pareja. En relación al apoyo emocional y compañía, para la mayoría esta proviene de los hijos (63.6%), otros familiares (15.2%) y los hermanos (12.1%).

Todos los participantes se encuentran afiliados al Sistema de Salud Obligatorio, el 24.2% en el régimen subsidiado, 66.7% en régimen contributivo, los demás se encuentran en un régimen especial. En referencia a los principales diagnósticos reportados por los participantes se encontró la Hipertensión (36.4%), la diabetes (12.1%) y entre otros como Tiroides, Artrosis, VHI+, Osteoporosis, EPOC, Depresión funcional, Vena varice. En el uso de productos asistenciales como lentes, audífonos, ortesis o prótesis de manos, se encontró que el 84.8% utiliza lentes (gafas), 6.1% audífonos, solo el 6.1% no requiere de la asistencia de ningún producto.

Percepción y experiencia previa juegos de mesa para personas mayores

Para conocer la percepción general y experiencia previa que tenían los participantes con respecto a los JM, se aplicaron varias preguntas abiertas que permitieran establecer si los participantes consideran los JM apropiados para su edad, en qué se ven beneficiados, qué los motiva a jugar, entre otras opciones. A continuación, se hace una descripción y un análisis de los resultados encontrados en cada pregunta.

Las tres primeras preguntas son dicotómicas (Tabla 4) y buscan conocer la participación de las personas mayores en JM y si estas se consideran una actividad para ellos. De la muestra total, más de la mitad ha jugado JM de en los últimos tiempos; y de la totalidad, el 90.9% considera que los JM es una actividad adecuada para las personas mayores.

Tabla 4*Distribución de la muestra por pregunta 1, 2 y 3*

	Rangos	Participantes	Porcentaje
¿Ha jugado JM en los últimos tres años?	SI	20	60.6%
	NO	13	39.4%
¿Ha jugado JM recientemente?	SI	15	45.5%
	NO	18	54.5%
¿Considera que los JM es una actividad para las personas mayores?	SI	30	90.9%
	NO	3	9.1%

Autoría propia

Para los participantes existen múltiples razones por las cuales los JM son adecuados para las personas mayores, como se puede observar en la Tabla 5 las razones más frecuentes indican que los juegos les permiten ejercitar la mente y la memoria, los pone a pensar, los distrae y entretiene, les permite sentirse acompañados, entre otras como aprender, ocupar su tiempo libre y ayudan a olvidar los problemas. Para dos participantes el jugar no es importante y prefieren realizar otro tipo de actividades más placenteras y en otros casos los participantes no tienen con quien jugar fuera de la modalidad de atención en la que participan.

Tabla 5*Pregunta: ¿Por qué los JM son adecuados para las personas mayores?*

Razones	Participantes	Porcentaje
Distracción	12	15.7%
Entretención	12	15.7%
Ejercitar la mente	11	14.4%
Estar acompañado	10	13.1%
Pensar	5	6.57%
Ejercitar la memoria	5	6.57%
Mantenerse ocupado	4	5.26%
Otras	17	22.36%

Autoría propia

Ante la pregunta ¿Con quiénes juega o ha jugado JM? los participantes tienden a jugar más con sus hijos y algunos otros con sus nietos, compañeros del centro-día, amigos, y otros familiares o personas como hermanos, yernos, consuegras y vecinos (Tabla 6). En el caso de tres participantes aseguran que en ningún momento de su vida han jugado JM, otros permanecen más tiempo solos.

Tabla 6

Pregunta ¿Con quiénes juega o ha jugado JM?

Compañeros de juego	Participantes	Porcentaje
Hijos	11	20.0%
Amigos	10	18.1%
Compañeros centro-día	9	16.3%
Otros familiares	7	12.7%
Nietos	5	9.09%
Otras personas	13	23.6%

Autoría propia

En cuanto a los juegos de mesa que han jugado, fue claro poder identificar que la idea de JM de las personas mayores es más clásica o básica como el parqués, el dominó, las cartas, concéntrese, Rummi-Q, además de otros juegos como el ajedrez, damas chinas, lotería, rompecabezas y torre (Tabla 7). Dos participantes mencionaron el monopolio, un juego más moderno que implica una serie de reglas y nivel de dificultad diferente a los anteriores.

Tabla 7

Pregunta ¿Qué juegos de mesa ha jugado?

Juegos de mesa	Participantes	Porcentaje
Parqués	22	24.4%
Dominó	15	16.4%
Rummi-Q	9	9.89%
Cartas	8	8.72%
Concéntrese	7	7.69%
Otros juegos	30	32.9%

Autoría propia

Cabe resaltar que, en esta pregunta, los participantes mencionaron juegos que no son considerados como un JM como es el caso de la rana, el bolirana, bolos, ping pong y el tejo, o juegos que se desarrollan en una mesa pero que no son JM como el jazz, arma todo, laberinto, entre otros.

En la última pregunta se indagó sobre las razones por las cuáles los participantes NO jugarían JM, y se encontró que para más de la mitad de los participantes no existen razones por las cuales no jugarían JM, por el contrario, consideran que los juegos es importante jugar para mantenerse activos. Para otros participantes las razones son variadas, como, por ejemplo, no tienen con quién jugar, tener otras ocupaciones (controles médicos, actividades en el hogar), no entender el juego, porque hay cosas más importantes que hacer, o prefieren desarrollar otras actividades más de su agrado (manualidades, por ejemplo).

Grupos focales: juego *Quien Busca Encuentra* personas mayores

Para conocer la percepción de las personas mayores con respecto al juego *Quien Busca Encuentra* con base en los criterios del modelo MDA, se conformaron cuatro grupos focales. A continuación, se presentan los resultados obtenidos en los cuatro grupos con base a cada una de las categorías establecidas para conocer la percepción con respecto al juego. Cada categoría establecida da respuesta a una pregunta relacionada con los criterios del modelo MDA (Anexo D) y a la percepción general del juego. La presentación de estos resultados se divide por cada criterio y categoría correspondiente.

Criterio: mecánica

El criterio de mecánica, entendida como los movimientos que generan una acción y la interacción entre diversos elementos (Cunningham, 2011), es decir, la mecánica refiere a la forma en que los juegos convierten los insumos específicos (fichas, cartas, dados, entre otros) en productos específicos. Son las distintas acciones, comportamientos y mecanismos de control ofrecidos al jugador

dentro de un contexto de juego (Hunicke et al., 2004). A continuación, se presentan los resultados de cada una de las categorías:

Facilidad/dificultad del juego. En la categoría Facilidad/Dificultad del juego se encontró que el 75.7% de los participantes consideraron que el juego fue fácil de jugar, esto lo atribuían al relacionamiento previo que tenían las personas con las frutas ("es fácil, porque se trata de algo que siempre vemos y tenemos"), a la rapidez con la que se adaptan al objetivo, las reglas y la dinámica del juego (me pareció fácil y se adapta uno muy rápido a él con las fichas, es como un concéntrese..."), a la exactitud de las imágenes de las fichas con las ubicadas en el tablero, aunque para algunos el que el tablero tenga frutas más pequeñas como distractores les impedía llegar al resultado cuando lo deseaban ("es fácil porque las figuras son exactas a como están en el tablero o sea no hay forma de que uno se equivoque una fruta con otra").

Para otros participantes (21%) el juego fue percibido como difícil al no poder conseguir muchas tarjetas ("Para mí fue complejo porque encontré solo una"), falta de experiencia previa con juegos similares ("Pues la verdad a mí no me pareció tan fácil porque yo nunca hago esos juegos, entonces como que uno no tiene esa percepción como de estar al pendiente"), dificultades con la visión (Yo tuve dificultad por la vista porque no veía bien las figuras que tenían que ser exactamente iguales la de la ficha"), falta de concentración ("Si, falta de concentración y de estar mirando bien" "fue difícil porque no alcanzaba a ver bien las fichas del lado de allá"), o similitud entre frutas ("hay muchas similitudes como repetitivas, entonces uno confunde unas con otras, ahí hay como una dificultad, por ejemplo los arándanos con las uvas").

Claridad de las reglas. Para la totalidad de los participantes (n=33) las reglas fueron claras, fáciles y entendibles.

Tiempo de juego. En esta categoría el 90.9% de los jugadores consideraron que el tiempo de juego era adecuado, sobre todo porque si este fuese reducido se les dificultará conseguir más tarjetas

("no, yo creo que está bien, porque si es más corto, menos encontramos"). Para el resto de jugadores el tiempo fue largo, la consecución de tarjetas no tardaba mucho tiempo ("muy largo, porque de todas maneras la agilidad de las personas con medio minuto tiene la capacidad de cada persona de buscar su ficha rápido").

Número de jugadores. Los Grupos focales se llevaron a cabo con un promedio de 8 jugadores (GF1: 9; GF2: 10; GF3: 7; GF4: 7). Un total de 22 jugadores (66.6%) consideraron que el número de participantes debe ser menor, entre 4-6 jugadores ("menos, cuatro por ahí", "por ahí dos o tres personas menos", "yo opino que menor para adaptarse uno más rápido al juego", "yo creo que cinco personas están bien"), para el 27.2% el tiempo fue adecuado y sólo para un jugador el tiempo debería ser mayor ("pienso que mayor, pues porque hay hartas fichas y hartos dibujos para que se pase rápido el juego").

Tamaño de las tarjetas. En esta categoría el 97% de los participantes indicaron que el tamaño de las tarjetas era el adecuado.

Tamaño del tablero. Esta categoría tiene dos componentes, recuérdese que el juego consta de nueve tableros individuales que se pueden unir y formar uno más grande. Cuando se indaga por la el tamaño de cada tablero individual se encontró que el 87.7% considera que el tablero es adecuado ya que se podía visualizar bien todos los componentes ("si, también porque se ve bien la fruta", "está bien, las imágenes se ven bien claritas"). En el caso de tres participantes los tableros deben ser más grandes ya que consideran que hay figuras muy pequeñas que dificultan su visualización o se confunden con otras frutas parecidas ("A mi me parecen muy pequeñas las figuras... Hay unas que están muy metidas y no se alcanzan a distinguir y se confunde uno con las frutas porque hay parecidas por colores").

Para el caso del tablero general, es decir, cuando se unen los nueve tableros, el 84.8% consideraron el tamaño adecuado, un participante indicó que podría ser más grande ya que "no todos tienen la misma potencia visual para visualizarlo", los otros no respondieron.

Grosor tarjetas y tablero. El juego *Quien Busca Encuentra* fue diseñado y producido con características de resistencia y durabilidad, al poner en consideración la percepción del grosor de los elementos del juego (tablero y tarjetas) el 91% de los participantes indicaron que este era el adecuado ya que "son duritas, son fuertes, no son enclenques y los colores son muy llamativos".

Tablero 3D (profundidad). Una característica del juego es el diseño del tablero en 3D, dicha característica permite aumentar el nivel de dificultad en la búsqueda de las frutas según indique la tarjeta, si bien el 22% de los jugadores consideran que esta característica no debería estar ("para mi debería ser un tablero con solo las frutas y no ponerle tanta cosita"), que no debería ser tan exigente con las personas mayores ya que "implica esforzarnos", o que la existencia de imágenes más pequeñas (los distractores) les generaban inconvenientes para visualizarlos y distinguirlos debido a dificultades en la visión ("a mi también me parecen muy pequeñas las figuras... Hay unas que están muy metidas y entonces no se alcanzan a distinguir").

Para los demás participantes (75.7%) la valoración de esta característica fue adecuada, si bien considera que se debe tener consideración con las personas que tienen dificultades visuales ("pero para las personas que menos ven, que tienen menos visión si consideraría que fuera un poquito diferente"), los distractores permiten hacer consciencia del juego y su objetivo ("esas figuritas que tiene por encima sirven para saber si en realidad uno le pone cuidado a lo que esta buscando").

Colores del juego. En esta categoría la mayoría de jugadores (87.8%) consideran que los colores del juego son adecuados y les gusta, los demás jugadores no respondieron.

Imágenes del juego. Para el 87.8% de los jugadores las imágenes de las tarjetas son adecuadas y tienen un diseño muy parecido a la fruta real ("Son adecuadas porque esta bien diseñada la fruta"), los demás jugadores no respondieron.

Aspectos a mejorar. Como tópico abierto, se solicitó a los jugadores que expusieran que aspectos del criterio Mecánica consideran que deberían modificarse o mejorar en el juego, los aportes fueron:

- Formarse grupos por características similares: "deberían formarse grupos, los que tienen más habilidad en uno, y los que tienen menos en otro"
- Tener en cuenta la velocidad o intensidad del juego cuando las personas tienen restricciones móviles leves " el problema mío es que tengo imposibilidad de mis hombros entonces ya no puedo todo, así como tan rápido"
- El empaque que contiene el juego debería ser modificado por un material más durable "yo cambiaría la caja, porque de todas maneras estas cajas se van deteriorando, una caja un poquito más fuerte, ojalá metálica, plástica sería correcta".

Criterio: dinámica

Las dinámicas por su parte, indican las necesidades que han de satisfacerse en el jugador (Zichermann y Cunningham, 2011), propias de la estructura del ser humano que asumen motivaciones, inquietudes y deseos para superar las distintas mecánicas propuestas en el juego. Las dinámicas para Cornellà et al. (2020) aluden a cómo el jugador se comporta durante el juego. Es decir, qué cosas puede hacer a partir de lo que le permiten las mecánicas del juego.

Retroalimentación. La retroalimentación durante el juego se utilizó para motivar a los participantes, indicándose que lo estaban haciendo muy bien, que ellos eran capaces de hacerlo, que no se preocuparan si no obtenían resultados favorables tan rápido, entre otras. Cuando se les preguntó a los jugadores si la retroalimentación dada les ayudó a motivarse, tener una actitud diferente ante el juego y/o jugar mejor, la totalidad de la muestra (n=33) refirió que sí, que esta les daba pistas "sí, claro por lo que nos va mostrando y uno va visualizando en donde está", los motivaba "sí, uno se animaba más, uno quería tener más cartas".

Libre expresión. *Quien Busca Encuentra* como juego que permite la socialización y la expresión de los jugadores para indicar que encontró una fruta o interactuar con sus compañeros, se desea conocer si durante el juego se pudieron expresar libremente o si, por el contrario, en algún momento, sintieron una restricción social, emocional o comunicativa. Para el 81.8% no existió ningún tipo de restricción, se pudieron expresar libremente, un factor que resalta y puede explicar el que no se sientan restricciones es el relacionamiento previo de todos los jugadores ("sobre todo yo pienso que como somos ya conocidos, ya no somos tímidos... tenemos mucha confianza entre nosotros"). Para dos personas (6%) al comienzo del juego sintieron un poco de timidez ("iniciando timidez").

Recompensa. Para quien va obteniendo logros, es decir, consecución de tarjetas, las recompensas establecidas son la misma tarjeta (duración de juego) y aplausos. Al considerar este aspecto, el 30% de los participantes concluyeron que las anteriores recompensas estaban bien y no deberían haber de otro tipo ("no, esta bien el aplauso y la tarjeta", "no, mejor los aplausos porque uno qué hace con una tarjeta"), para el 36% las recompensas podrían traducirse en un premio ("darle un premio al que gane") como un dulce, apostar dinero u otro tipo de recompensa que sirva como estímulo o incentivo para quien gana. El 33% no dio respuesta alguna.

Exigencia cognitiva. En cuanto a la percepción de exigencia cognitiva, el 57.6% de los jugadores indicaron que el juego les exigió en cuanto a concentración ("uno tiene que concentrarse porque a uno se le olvida ligero"), atención ("siempre, siempre es importante tener la mentalidad rápida para estar mirando la figura"), memoria ("si para mantener la memoria despierta), entre otros. El 33% no dio respuesta alguna.

Cooperación/alianza. La cooperación/Alianza asumida como aquellas estrategias que se establecen entre jugadores para poder ganar el juego. Para el 48.5% de los jugadores no se establecieron alianzas puesto que el juego es individual y quien obtenga más tarjetas es el ganador ("no,

porque ahí el que lo vio se lo gano y el que no se fregó"), para el 12% la cooperación se entendió como la disposición de ellos para participar en la actividad. El 39.4% no dio respuesta alguna.

Competitividad. Para el 69.7% de los participantes el juego es competitivo puesto que solo hay un ganador ("si, bastante competitivo porque tiene uno que analizar rápidamente, es como todo juego, ganar, ganar, ganar", "si porque en todo juego uno llega a competir porque desea ganar, entonces uno va a competir porque si no fuera así vale lo mismo"). Para dos participantes no es competitivo (6.1%) y los ocho restantes no dieron respuesta alguna.

Desarrollo del juego. Para los jugadores hay condiciones importantes que deberían darse desde el comienzo hasta el final del juego como mantener un ambiente armónico, donde no se presenten conflictos ni discusiones, que los jugadores feliciten al ganador, compartir la alegría del momento.

Criterio: estética

La estética describe las reacciones emocionales que se desean evocar en el jugador, cuando interactúa con el juego (Hunicke et al., 2004). Para Cornellà et al. (2020), este criterio se relaciona con la calidad de los gráficos, la ambientación, la historia que se cuenta en el juego, puede llevar a que el jugador se implique en el juego o, por el contrario, que no se sienta atraído por él. La estética es la responsable de que el jugador entienda las mecánicas y ponga en práctica las dinámicas. En general son todos aquellos estímulos que llegan de forma clara al jugador.

Diversión. El 78.8% de los participantes consideraron que el juego fue divertido ya que los extrae de su rutina diaria ("si, porque estamos reunidos, hacemos algo muy distinto a lo que estamos acostumbrados a hacer"), el juego en sí es divertido ("si, el juego es divertido, porque uno se divierte, se anima... Para mi fue muy hermoso"), por el hecho de jugar ("si, por la emoción de buscarlo y encontrarlo entonces eso lo motiva a uno y se siente bien"), y por compartir con otras personas ("porque uno comparte con más personas, entonces la competencia hace que sea divertido"). Para una persona el juego no fue divertido, y seis personas (18.6%) no respondieron.

Sensaciones. Las sensaciones generadas en los jugadores fueron diversas, destacándose la alegría ("fue más alegría porque no me imaginé cómo iba a ser este juego y me gustó"), la curiosidad, salir de la rutina ("hacer algo distinto... Nunca hacemos lo mismo, pero nunca hacemos nada de esto, es diferente"), emoción, expectativa, esparcimiento y compañerismo ("esparcimiento, compañerismo porque nunca jugamos así").

Alegría. El sentimiento de la alegría fue uno de los más reportados por los jugadores (81.9%), esto porque les permitía estar reunidos y participar en una actividad nueva "...nos generó algo de alegría porque estamos todos, estamos haciendo un juego que no habíamos hecho " o porque les permitía sentir que aún tenían la capacidad de hacer algo ("si porque me sentí contenta de ver que podía encontrarlo, de sentir que aún tengo la capacidad de concentración"). A una persona el juego no le generó alegría y cinco no respondieron.

Ansiedad. Para la totalidad de la muestra (n=33) el juego no ocasionó ansiedad, para ellos el juego los divierte ("no, uno pasa el tiempo divirtiéndose), el juego los unió ("para mí el juego creo que nos unió más") y para ellos ya a sus edades no hay motivo alguno que los ponga ansiosos ("no, ya a esta edad que ansiedad va a sentir uno", "A mí no me genera nada ansiedad").

Satisfacción. El estado de bienestar que genera la satisfacción se reportó por el 75.8%, las razones principales fueron por que hacían algo diferente ("pues satisfacción si porque uno hace algo diferente, no lo habíamos experimentado nunca"), porque genera cohesión social ("a mí me causó mucha satisfacción porque es un juego que no lo habíamos jugado nunca y jugar así entre las compañeras que nos queremos tanto, pues es algo raro y muy bonito"), por el desempeño ("Por lo menos yo me sentí satisfecha porque al menos gane", "Si porque uno siente que aún puede compartir un juego"). Para una persona el juego no fue satisfactorio y siete no respondieron (21.2%).

Emoción. El 97% de los participantes registraron que el juego les generó emoción. Está en referencia conseguir el objetivo del juego ("la emoción de ganar", "si la emoción de ver la fruta que me

estaban mostrando”). Solo un participante reportó no haberse emocionado con el juego, cabe resaltar que este participante tenía sus prevenciones con respecto a la actividad, para él existen cosas más importantes que hacer (“h que analizar que se pierde tiempo y el tiempo vale y hay que invertirlo es en el trabajo productivo”), aun así, participó en la actividad.

Evocación de tipos de diversión. En este apartado se describen los resultados con respecto a aquellas características que pueden evocar un tipo de diversión determinada a través de un juego:

- *Fantasía:* cuando el jugador escapa de su realidad para tener experiencias imposibles en la vida real (Martín, 2022). Para este ítem 81.8% de los participantes no respondieron, le 9.1% respondieron que no y el 9.1% restante hicieron referencia a haber deseado comer frutas (“Comer mucha fruta”) o conocer frutas desconocidas (“... yo en mi vida no había conocido unas frutas que también se podían comer”).
- *Narrativa:* la historia propuesta por el juego. La mayoría de los participantes no dieron respuesta a este ítem (81.8%). Para otros participantes (9.1%) el juego les evocó recuerdos de la infancia y de la vida en el campo (“ para mí sí, yo me acordé que en la finca de mi papá tenemos, había naranjas había mandarina mangos”, árboles”, “A mí también me gusta porque cuando yo voy al campo a mí me gusta bajar la fruta y limpiarla y comérmela... A mí me fascina mucho la fruta”).
- *Desafío/reto:* los participantes a los cuales el juego les evocó el placer de superar los obstáculos propuestos por este mismo fueron del 60.6%, para ellos el objetivo era ganar (“pues claro de ganar”, “claro, es una competencia y toda competencia digamos exige esfuerzo y es una satisfacción cuando uno encuentra”). Para tres (9.1%) personas el juego no evocó dicho placer (“a mí no me parece que era competencia sino jugar, a mí me gusto jugar”). Los demás participantes no respondieron.
- *Comunidad o compañerismo:* este fue uno de los ítems en las cuales los participaron (93.3%) más mencionaron haber evocado el concepto de compañerismo y comunidad. Para una persona esto no aplicaba puesto que “No porque cada quien estaba en su juego... Ah bueno, si, estábamos todos ahí compitiendo”.

- Descubrimiento: Para casi la mitad de los participantes (48.5%) el juego no les mostro algo nuevo, para ellos todas las frutas las conocían y las habían probado ("la mayoría de las frutas las conocemos, las hemos comido...", "no porque todas esas frutas me las he comido"), otros (30.3%) conocieron algunas frutas a través del juego ("Si porque no conocía algunas frutas") y otros no dieron respuesta. En ese ítem es importante resaltar que varios participantes habían resaltado con anterioridad que no conocían el juego y nunca habían jugado un juego similar.
- Con respecto a las categorías de Autodescubrimiento, Sumisión, Autocontrol, Placer de aprender y Extensión de los sentidos se tuvo la dificultad que, aunque en la mayoría de las respuestas los participantes afirmaron haber sentido representados por cada una de ellas o algunas estos no ampliaron sus respuestas aun cuando la investigadora insistió en ellos. Lo anterior podría estar explicado por el no entendimiento del concepto o incluso por la hora de la actividad que se encontraba cerca a la hora del almuerzo.

Percepción general del juego

Con el fin de recabar información más amplia sobre el juego se realizaron varias preguntas que le permitieran a la investigadora optimizar el juego en orden de entregar un producto y una experiencia más acorde con las características y necesidades propias de las personas mayores.

Después de jugar y de la experiencia vivida que conllevó la actividad, el 93.9% personas indicaron que volverían a jugar *Quien Busca Encuentra*, para ellos el juego les permite distraerse. Para los otros dos participantes los juegos pueden generar envidia ("no, porque no me gusta que haya envidia, que porque una persona gano") o hay cosas más importantes para hacer.

El juego le gustó al 69.7% de los participantes, de estos el 39.1% indicaron que les gusto todos los aspectos del juego, en tanto otros resaltaron otras características más puntuales como "a mí me gustó todo, me faltaron fue como más fichas", "la exactitud de la ficha (tarjeta)", "bonito los colores", "a mí me gustó lo que exigía, ser tan puntual en cada descubrimiento, eso me gusta, como esa exigencia".

En relación con la percepción de cada jugador sobre la importancia de su participación en la actividad, el 93.9% considero que su rol fue importante, sin embargo, un jugador estuvo en desacuerdo y planteo que "hay que analizar que se pierde tiempo y el tiempo vale y hay que invertirlo es en el trabajo productivo [...] este juego es como para niños infantiles" ante esta postura los compañeros no estuvieron de acuerdo y replicaron que "ya hicimos los hijos, ya los sacamos adelante, ya estamos en edad de descansar [...] Para mí no es pérdida de tiempo me encanta jugar[...] Para mi jugar no es perder tiempo es una distracción", otro jugador mencionó "este tiempo es para nosotros, ya hicimos todo lo que pudimos y ahora hay que pensar que hay tiempo para nosotros [...] porque de todas maneras se trabaja los sentidos la memoria [...]".

Ante la percepción de capacidad/competencia para desarrollar el juego, el 69.7% asintió, los participantes consideraban que tenía la capacidad para desarrollar el juego ("capaz, competente") o que el juego estaba adaptado a sus condiciones y necesidades y eso les permitía jugar bien ("si, El juego se adapta a las condiciones de nosotros").

De todos los jugadores el 87.9% se sintieron activos, productivos y/o útiles, el 90.9% sintieron que estaban acompañados durante el juego; casi la totalidad de la muestra (n=32) sintió que hacía parte del grupo/comunidad, en este aspecto es importante mencionar que las personas mayores se conocen con antelación y la cohesión social se ha construido y desarrollado con el tiempo.

Al igual que en el punto anterior, la cohesión social ha podido permitir un proceso comunicativo más adecuado entre los jugadores por lo que el 93.9% consideraron que la comunicación entre ellos mientras se desarrollaba el juego fue fácil, aun cuando en uno de los grupos hubo dos personas que no consideraban la actividad importante ("si, a pesar de que haya una o dos personas que no le gusten, pero si").

Ante la consideración de si los jugadores aprendieron algo y si fue así qué aprendieron, el 39.4% reporta que si aprendió, destacándose aspectos como el lenguaje ("he aprendido a mirar que las frutas,

por ejemplo, uno cree que el maracuyá es femenino, pero le dicen los maracuyás y entonces son masculinos"), reconocer frutas que no recordaba ("yo particularmente había frutas que no me acordaba de ellas, volver entonces a recordarlas, por ejemplo la cereza"), mejorar la atención ("y aprender a mirar mejor las cosas", aprender que existen otras frutas no tan comunes ("la granada")), entre otras. Para un jugador el juego no implica ningún aprendizaje ("yo les pregunto a ustedes que positivo tiene intelectual, económicamente ese juego"). El 57.6% no dio respuesta alguna.

Finalmente, la pérdida de interés en el juego se presentó en dos jugadores, el primero fue el participante que consideraba que existían cosas más importantes que hacer en la vida y la segunda indicó que se encontraba cansada por actividad física que había realizado previamente. El 30.3% no perdió el interés en el juego y el 63.3% no respondió, lo anterior puede estar explicado por el tiempo transcurrido entre el juego y el grupo focal y la cercanía de la hora de almuerzo.

Perfil sociodemográfico personal socio-sanitario

Con respecto a los profesionales socio-sanitarios la muestra estuvo conformada en su totalidad (n=5) por mujeres. En los rasgos de edad, dos profesionales tienen entre los 20-29 años, dos entre los 30-39 años y una mayor de 60 años. En cuanto a la escolaridad, dos tienen estudios técnicos, dos estudios profesionales y una de ellas tiene posgrado, así entonces participan dos psicólogas, una gerontóloga, una licenciada en educación física y una auxiliar de enfermería.

En cuanto a la experiencia que tienen las profesionales trabajando con personas mayores se tiene que quien tiene la menor experiencia es la Licenciada en Educación Física con 4 meses seguido por una Psicóloga con tres años de experiencia, la Auxiliar de Enfermería tiene cinco años de experiencia, la otra Psicóloga tiene ocho años y la Gerontóloga tiene diez años. En referencia a la jornada, tres de ellas trabajan jornada completa y dos de ellas trabajan por horas/actividad.

Percepción y experiencia previa juegos de mesa profesionales socio-sanitarios

Al igual que con las personas mayores, a los profesionales socio-sanitarios se les hizo una serie de preguntas abiertas que permitieran conocer su percepción y experiencia previa con los JM. En ese sentido, todas las profesionales han jugado JM alguna vez en su vida ya sea con familiares, amigos, otros familiares y personas mayores. Para ellos compartir en familia, ser competitivos, aprender y tener un espacio de esparcimiento son unas de las razones por las cuales participan en los JM.

En cuanto a la experiencia que tienen con los JM, estos consideran que su experiencia es regular o poca, Entre los juegos de mesa con los que se encuentra relacionados porque los han jugado se encuentran el parqués, dominó, jenga, uno, Rummi-Q, tío rico, monopolio, entre otros. Al igual que las personas mayores, los profesionales tienen un mayor relacionamiento con juegos clásicos.

Para los profesionales no existen razones para no participar en los JM, independientemente de la edad, sin embargo, consideran que dependiendo de la dificultad del juego o el no entender la dinámica de este podría influir para no aceptar participar en un JM, aún bajo estas consideraciones, los profesionales indican que los JM son útiles por varias razones, por un lado, ayudan a ejercitar la mente y funciones ejecutivas superiores como la memoria de trabajo, la flexibilidad mental, concentración, la autorregulación, entre otras.

Así mismo, los JM ayudan en la optimización de habilidades sociales y comunicativas, mejoran la toma de decisiones, asertividad para el relacionamiento con los demás, ayudan con el manejo del estrés y la ansiedad; y por otro lado promueven las relaciones sociales, la gestión emocional, mitiga la soledad y ayuda en el control inhibitorio.

Ante los beneficios de los JM resaltados por los profesionales, todos han puntualizado que utilizan diferentes tipos de JM en las actividades desarrolladas con las personas mayores, siendo los más comunes, el bingo, jenga, rompecabezas, parqués, concéntrese, lotería. Los objetivos que plantean los profesionales para implementar los JM con las personas mayores son mejorar la atención, estimular la

concentración y motricidad, enseñar el trabajo en equipo, estimular la memoria, la autonomía y el mantenimiento cognitivo.

Dadas las condiciones físicas, mentales y emocionales características de las personas mayores, los profesionales indican que no todas las personas pueden participar de todos los tipos de JM, Para ellos, la condición física, es decir, que sean independientes o semi-dependientes, que les guste y se concentren con los juegos, que tenga una buena visión y que sean cognitivamente funcionales son los requisitos mínimos para su participación. Por lo tanto, los grupos para desarrollar los tipos de juegos se establecen de acuerdo a las características anteriores.

Grupos focales: juego *Quien Busca Encuentra* profesionales socio-sanitarios

Los resultados de los grupos focales con los profesionales socio-sanitarios se presentan de forma similar a los grupos focales de las personas mayores. Con los profesionales se crearon dos grupos focales para un total de cinco participantes (GF1: 3, GF2).

Criterio: mecánica

Facilidad/dificultad del juego. Todas las participantes coincidieron que el juego *Quien Busca Encuentra* es fácil, ya que el objetivo del juego es claro ("[...] tenemos una imagen inicial que vendría siendo la ficha (tarjeta) y luego ya tenemos las otras imágenes ya mezcladas (tablero), pero sabemos que esa imagen inicial es la que si o si vamos a encontrar"), para otra profesional (psicóloga) el juego en sí es fácil, sin embargo, como presenta distractores estos pueden influir en el desempeño de los jugadores.

Claridad de las reglas. Las reglas para las cinco profesionales fueron claras y fáciles de entender.

Tiempo de juego. El tiempo de juego fue adecuado para todas las profesionales, consideran que inclusive se podrían jugar varias rondas sin llegar al punto del aburrimiento ("me pareció que el tiempo en general es adecuado, no llega uno a aburrirse, no es monótono").

Número de jugadores. Para los profesionales el número de jugadores adecuado debería estar entre 5-6 jugadores como máximo.

Tamaño de las tarjetas. Las profesionales concuerdan en que el tamaño es adecuado puesto que facilita la visualización de las figuras (frutas) que se deben buscar en el tablero.

Tamaño del tablero. El juego consta de nueve tableros individuales que ubicados continuamente forman un rectángulo (un tablero de búsqueda más grande). Para los tableros individuales las participantes consideran que el tamaño es adecuado, sobre todo para personas jóvenes o adultas no mayores, sin embargo, para los adultos mayores, sobre todo para aquellos que presentan dificultades visuales, puede no tener un tamaño adecuado o si el número de jugadores es mayor a 5-6 ("Si van a jugar más personas entonces sí tendría que ser un poco más grande [...]”, “[...] si fueran más personas pensaría en un tablero más grande").

El tamaño del tablero general es adecuado para todas las participantes, aunque de igual forma consideran que si el juego tiene más de 6 participantes este debería ser mayor. ("entre 6-10 personas se podría jugar esta metodología, pero requiere un tablero más grande").

Grosor tarjetas y tablero. Como se mencionó anteriormente el diseño de las tarjetas y el tablero de juego está hecho en un material y grosor de características resistentes y durables. Para este ítem las profesionales consideran que el grosor es adecuado puesto que en su consideración existen juegos fabricados en otros materiales más frágiles y poco resistentes ("a mí se me hace que está bien porque hay unos juegos como las cartas o el uno que son como muy frágiles y si se tienden a romper, y así gruesito está bien").

Tablero 3D (profundidad). Esta característica del juego fue valorada por todas las profesionales como adecuada, consideran que, si bien el tablero en 3D sumado a los distractores pueden dificultar la búsqueda de las frutas, esto los reta más para concentrarse y visualizar mejor las condiciones del tablero ("igual es importante la concentración, porque uno concentrado logra ver los objetos, como que se está

desarrollando más el sentido de observación", "Creo que dificulta la búsqueda pero eso es bueno, en el tema de la dinámica del juego de retarlo a uno más")

Colores del juego. Los colores utilizados tanto en las tarjetas como en el tablero son adecuados para todas las profesionales, resaltan que los colores se mantienen acorde con el color de las frutas reales y además que "los colores resaltan".

Imágenes del juego. Para las cinco profesionales las imágenes son adecuadas, consideran que estas concuerdan con las frutas reales, sin embargo, dadas las características del tablero en 3D, los distractores y el que algunas frutas sean parecidas pueden llevar a que el participante se confunda ("si, aunque a veces uno se confunde entre frutas, por ejemplo las uvas con los arándanos"), lo anterior se podría mejorar si en la tarjetas se colocará el nombre de las frutas ("Pues en mi opinión que en la fichita traiga el nombre de la fruta porque a veces uno no reconoce o no se acuerda y a los abuelos eso les pasa").

Aspectos a mejorar. De acuerdo con las profesionales los aspectos del criterio Mecánica que deberían modificarse o mejorar en el juego fueron:

- Al colocar sobre una superficie sólida los nueve tableros y durante el desarrollo del juego estos se mueven, se desordenan junto con las tarjetas por lo tanto se debería buscar una alternativa para fijar los tableros y mantener un juego más ordenado.
- Agregar en las instrucciones del juego que las figuras presentadas en las tarjetas en el tablero se encontrarán todas, sin embargo, unas serán más pequeñas otras serán más grandes de la que se está mostrando y así generar una mayor consciencia de cómo buscar las frutas.
- Reevaluar la modalidad de juego de tres tarjetas para las personas mayores, que, por sus condiciones de visión, les puede dificultar el desempeño y aumentaría el tiempo de juego.
- Incluir tiempo límite para encontrar una figura, el manejo se podría hacer con un reloj de arena, y así poder evaluar si la presión del tiempo ayuda en la ejecución del juego o es mejor el tiempo libre.

Criterio: dinámica

Retroalimentación. Este componente, a consideración de las profesionales, debe mantenerse, los aplausos, las palabras de motivación y la guía permiten mantener a los jugadores en el ambiente de juego, del reto personal y la competitividad.

Libre expresión. De acuerdo a las profesionales no existieron restricciones de expresión de ningún tipo.

Recompensa. En su experiencia, las profesionales consideran que las recompensas motivan a los participantes ("si porque eso motiva más, a ellos (personas mayores) los motiva más (un premio")), las recompensas pueden ser físicas, simbólicas o sociales.

Exigencia cognitiva. Las exigencias cognitivas destacadas por las profesionales fueron la concentración ("a nivel de concentración, porque hay muchas imágenes que pueden confundirse"), memoria y percepción.

Cooperación/alianza. Dadas las características de un juego individual, todas las profesionales coinciden en que la cooperación o las alianzas entre participantes no sería viable ("individual no, cada quien tira es a ganar"), sin embargo, si se adicionará una modalidad de juego en grupos o mejor aún en parejas podría construirse una alianza.

Competitividad. El juego desde el objetivo de conseguir el mayor número de tarjetas (aciertos), inherentemente se convierte en un juego competitivo donde, de acuerdo con todas las profesionales, ganar es el resultado máximo ("¿sí, como le voy a ayudar al otro?", "con mi compañera B estábamos todas indignadas porque al final teníamos el mismo número de fichas y uno. ¿cómo así?").

Desarrollo del juego. El juego debería jugarse en varias rondas, diversificando las modalidades por ronda, y así mismo los grados de dificultad del juego, lo cual podría ayudar a que el juego no se vuelva monótono y aumentar el tiempo de juego.

Criterio: estética

Diversión. Para todas las profesionales el juego es divertido ("si, es emocionante, la adrenalina de correr y ver quien gana"), aunque la diversión también puede depender del grupo y de los estados de ánimo individuales ("yo creo que la diversión dependerá del grupo, como es un juego competitivo y si hay un grupo tenso o alguien tenso o conflictivo deja de hacerlo divertido"). Así mismo, se resalta la novedad del juego ("si, y que es diferente a algunos juegos como es el parqués, el dominó [...] es diferente al resto de juegos de mesa").

Sensaciones. Las sensaciones que produce el juego, según las profesionales, son la adrenalina, competencia con los otros y con uno mismo, emoción, curiosidad, estar alerta, control inhibitorio ("como esa necesidad de apuntar con el dedo "aquí está, aquí está").

Alegría. La totalidad de las profesionales refieren que el juego les generó alegría al sacarlas de su rutina laboral y compartir con otros ("si, porque es un cambio de rutina a lo normal de una persona, y esa emoción de llegar y encontrarse con otras personas e interactuar entre sí, eso da alegría").

Ansiedad. Para tres de las profesionales en las primeras etapas del juego sintieron ansiedad anticipatoria porque pensaban que no iban a poder conseguir tarjetas y por ende perderían el juego ("yo al inicio pensaba que no iba a encontrar ninguna", "... quiero apuntar y quiero ganar, pero una ansiedad natural en términos del cuerpo querer algo pronto, no algo negativo"). para otra profesional sintió frustración ("a mí al principio como frustración porque los demás ya tenían como tres o cuatro cartas").

Satisfacción. La totalidad de las profesionales se sintieron satisfechas con el juego, sobre todo en la medida que iban encontrando grutas presentadas en las tarjetas ("si, al encontrarlas y de saber que cogió hartas", "si, al encontrar las fichas", "si uno encuentra si, si no puede generar mucha frustración").

Evocación de tipos de diversión. En este apartado se describen los resultados con respecto a aquellas características que pueden evocar un tipo de diversión determinada a través de un juego:

- *Narrativa:* para dos de las profesionales el juego más allá de contarles una historia les evocó recuerdos de su infancia y no tanto la creación de nuevas historias ("si, como cuando uno competía de pequeño por alguna cosa", "cuando uno ve una fruta vincula mucho con la experiencia que uno tiene con esa fruta, si me gusta o no me gusta, entonces llega esa historia de la fruta que me gusta, llega algo de la infancia o adolescencia, si más como evocación de historias que uno ya ha vivido, más que crear nuevas").
- *Desafío/reto y comunidad (compañerismo):* a todas las profesionales el juego les evoco placer de superar los obstáculos y de compartir con sus compañeros.
- *Descubrimiento:* El descubrimiento para dos de ellas se relaciona más con el desconocimiento de ciertas frutas o no sabían su nombre ("si, descubrieron que no saben el nombre de las frutas", "no y es que uno no se sabe el nombre porque nunca ha visto la fruta").
- *Extensión de los sentidos:* Para dos profesionales el juego les permitió evocar los sabores y de las frutas y generó ganas de comerlas ("A mí me dieron ganas de comer fruta", "Si, el olor y sabor de las frutas")
- Con respecto a las categorías de Fantasía, Autodescubrimiento, Sumisión, Autocontrol y Placer de aprender se tuvo la dificultad de obtener respuestas afirmativas sin justificación o ninguna respuesta como tal, lo anterior, al igual que en los grupos focales de personas mayores se puede ver explicado por la cercanía a tener que dar comienzo a otras actividades de acompañamiento.

Percepción general del juego

Todas las profesionales indicaron que volverían a jugar *Quien Busca Encuentra* puesto que les gusto la integración que genera el juego ("Me gusto que todos jugábamos al tiempo") y la percepción de

capacidad personal ("me gusta porque tiende como a la percepción de capacidad personal, que se concentre y quiera mejorarse, es una percepción de reto personal, motiva al reto").

De igual manera, las participantes consideran que su participación en la actividad fue importante, sintieron que tuvieron la capacidad y competencia para desarrollar el juego y eso les permitió sentirse activas y útiles. El juego en compañía de otras personas lo consideraron agradable y sintieron que hubo una mayor cohesión social y una libre expresión. Ninguna de las profesionales perdió el interés en el juego.

Al preguntarle a los profesionales si ellos consideran que el juego puede llegar a ser divertido para una persona mayor, todas indicaron que, sí y una de ellas recalcó que podría ser así, si la persona tiene todas sus funciones cognitivas funcionales intactas o por lo menos con una afectación mínima porque "[...] una persona con dificultad visual va a ser muy estresante y va a generar mucha ansiedad y para una persona con dificultad de control inhibitorio va a ser un juego muy estresante". En este mismo sentido, si la persona es cognitivamente funcional podrá sentirse activa, productiva y/o útil, en otros casos no.

A percepción de las profesionales el juego no infantiliza a las personas mayores puesto que es un juego en el que pueden participar personas de todas las edades, por el contrario, el juego les permite aprender o reforzar habilidades sociales que mejoren su relacionamiento con los compañeros del centro-día o fundación, en algunos casos "[...] muchas veces están acá y ni conocen el nombre del vecino" y otros "desconocen mucho el trabajo en equipo, les cuesta un poco, les cuesta compartir". Para una profesional el juego permite reforzar dos habilidades sociales, la empatía y la compasión con uno mismo y los demás cuando ya sea que haya ganado o no.

En las personas mayores el juego permite, de acuerdo a las profesionales, fortalecer capacidades personales y habilidades sociales como la sana competitividad, la atención, la memoria, el trabajo en

equipo, fortalece la expresión y mejora la comunicación, la paciencia, la automotivación y la socialización.

Finalmente, las profesionales recomiendan tener en cuenta ciertas capacidades reducidas de las personas mayores como la visión o la audición u otras y generar los cambios necesarios en el juego para que este sea más inclusivo.

Discusión

A lo largo de los años y a través de la historia ha existido la creencia que envejecer implica eminentemente un proceso de cambio y deterioro físico y mental, que aminora la capacidad de la persona de vivir con autonomía, donde su familia, si esta existe o es cercana, se encarga de su cuidado primario, sin embargo, esta idea de vejez poco a poco se ha ido modificando al poder observar personas mayores con capacidad física para tener una vida activa, productiva y útil, donde sus funciones cognitivas siguen estando intactas o con un deterioro mínimo que no influye en su funcionamiento, con actividades sociales que lo mantienen en un constante relacionamiento con sus familiares y amigos o inclusive algunos cuentan con la oportunidad de interactuar en otros ambientes y conocer personas nuevas.

Asumir que una persona al llegar a la etapa de la vejez no requiere espacios para el esparcimiento, el relacionamiento social, el entrenamiento físico y psico emocional (habilidades para la vida), inclusive espacios formativos que les brinde oportunidades para sentirse productivos e independientes es cerrarle las puertas a una vida con calidad y bienestar, donde la soledad, el deterioro físico y mental, la dependencia entre otras los condene a una vida llena de dificultades y tristezas.

En Colombia, hoy por hoy existen diversos tipos de instituciones (fundaciones, centro-día, living senior, entre otras) que han invertido recursos, espacios y esfuerzos para establecer espacios de acogida para las personas mayores donde el relacionamiento con otros y la participación en diversas actividades les ha permitido tener una visión de vejez diferente, una vejez acompañada, valorada y cuidada por familiares, amigos/compañeros y profesionales que entienden la importancia de la autonomía, la independencia y el entregar significado y sentido a la vida.

Los juegos de mesa se han convertido en una herramienta de entretenimiento y aprendizaje (lenguaje, las matemáticas, geografía, habilidades para la vida, entre otras) inicialmente pensados para

niños (Pérez, 2011), sin embargo, los juegos de mesa también puede ser una herramienta útil y valiosa para establecer espacios de esparcimiento para las personas mayores, así como también espacios de aprendizaje y reforzamiento de habilidades para la vida. De acuerdo con Noda et al. (2019) los juegos de mesa impactan la vida de las personas mayores al fomentar el envejecimiento activo, a través de la estimulación de las funciones cerebrales y el fomento de estilos de vida saludable.

Los juegos de mesa tradicionales (parqués, dominó, lotería, damas chinas, escalera, rompecabezas, etc.) conocidos y jugados por todas las personas alguna vez en su vida, son juegos con reglas y objetivos claros que tienen como objeto principal entretener a las personas a través del juego competitivo, sin embargo, si el objetivo del juego de mesa va más allá de la entretención y su objetivo es estimular funciones cerebrales (memoria, atención, orientación, lenguaje, motricidad, habilidades visoespaciales, cognición social, entre otras), estimular el aprendizaje de nuevas herramientas o habilidades para la vida ¿son esos juegos tradicionales idóneos y suficientes?

Sin considerar que los juegos de mesa tradicionales no son importantes o que no impactan positivamente la dinámica personal, familiar y social de las personas mayores, la investigadora de este estudio ha procurado dar respuesta a la pregunta anterior a través del diseño y desarrollo de una batería que cuenta con 5 juegos diferentes que buscan entrenar y formar en aspectos como habilidades comunicativas, lenguaje, atención, concentración, habilidades sociales, empatía, entre otros aspectos, que se ven involucrados en el proceso de envejecimiento y en la cotidianidad de toda persona mayor que no presenta enfermedades mentales incapacitantes o deterioro cognitivo que limite su funcionalidad.

Uno de los juegos contenidos en la batería es *Quien Busca Encuentra*, su propósito es estimular y entrenar la expresión oral, la concentración, la observación, la memoria y el relacionamiento social. El diseño y desarrollo de este juego se hizo con base en los 18 años de experiencia que tiene la

investigadora como gerontóloga y en su participación activa en actividades con personas mayores en la Fundación SABER Y VIDA, ahora se tiene el propósito de dar validez al diseño.

Como primer paso en ese propósito de otorgar sustento teórico y práctico al juego, la investigadora planteó como objetivo de investigación establecer qué percepción tienen las personas mayores en cuanto al diseño del juego *Quien Busca Encuentra*, como recurso gerontagógico, con base en los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del Modelo MDA. Es importante resaltar que los estudios en los cuales se han aplicado el modelo MDA al análisis del diseño de un juego de mesa son escasos (Planells de la Maza, 2011) puesto que el modelo se aplica más al desarrollo de videojuegos sociales (Carroll, 2013) y procesos de gamificación (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011).

La finalidad de la metodología del modelo MDA, de acuerdo con Planells de la Maza (2011) es integrar en un solo sistema los procesos iterativos, cuantitativos y cualitativos que permita diseñar productos lúdicos desde diferentes perspectivas. La escogencia de este modelo se sustenta en la definición y valoración de cada uno de los componentes de un juego o de un proceso de gamificación: las Mecánicas, las Dinámicas y las Estéticas, aspectos que deben ir engranados para generar la interacción necesaria entre los jugadores y sustentar lógica y objetivo de juego.

Dado que el modelo MDA no fue planteado para diseñar y desarrollar juegos de mesa, el presente estudio considera que dadas las características del modelo este sí podría ser aplicable a los juegos de mesa ya que en estos se valoran las Mecánicas, las Dinámicas y las Estéticas. Recuérdese que las Mecánicas se entienden como el juego de reglas y principales componentes (fichas, tarjetas, billetes, tableros, dados, entre otros) y las acciones (moverse, cambiar cosas, recortar, pintar, tirar dados, entre otros) que permiten jugar (Hunicke, LeBlanc, y Zubek (2004), Mayer et al. (2014), Planells de la Maza (2018) y Warmelink, van Elderen y Mayer (2021)).

Las Dinámicas refieren al comportamiento del jugador, es decir, mientras que las mecánicas definen propiedades del juego, las dinámicas informan de cómo se relacionan estas piezas entre sí

(trabajo en equipo, manejo de la frustración, estrategias de juego, entre otros) (Planells de la Maza, 2018). Las Estéticas refiere a la percepción, a las sensaciones y a las emociones vinculadas con la experiencia que se obtiene de las dinámicas (Hunicke, LeBlanc, y Zubek, 2004), es decir, si el juego es competitivo puede promover el compañerismo o no, todo dependerá del tipo y objetivo del juego (Planells de la Maza, 2018).

Los resultados obtenidos en los grupos focales son variados que permitieron establecer los aspectos positivos y/o a mejorar del diseño del juego *Quien Busca Encuentra* con el fin de generar un juego con mayores y mejores cualidades metodológicas que propicie el entrenamiento y/o refuerzo de funciones cognitivas y habilidades para la vida beneficiando así a toda persona que interactúe con el juego, sobre todo las personas mayores.

Los aspectos positivos del juego *Quién Busca Encuentra* destacados en los grupos focales con personas mayores en cuanto a las Mecánicas fueron la facilidad del juego para la mayoría de los participantes (75.7%), la claridad de las reglas (entendidas por la totalidad de la muestra), El tamaño de las tarjetas, los tableros y la característica en 3D se valoraron como adecuadas por la mayoría de jugadores, sin embargo, si en caso tal se contará con más de 6 jugadores sería importante aumentar el tamaño del tablero general (ensamble de los nueve tableros individuales).

El diseño de las características físicas del juego *Quien Busca Encuentra* son compatibles con las propuestas por Cort et al. (2004), quienes recomiendan que los juegos de mesa para personas mayores deben (a) evitar materiales deslizantes que dificulten el agarre y que faciliten el reconocimiento táctil, (b) evitar el uso de vocabulario desconocido para los jugadores, (c) utilizar colores saturados que faciliten el reconocimiento y distinción de los componentes del juego, (d) no incluir fichas planas y pequeñas que dificulten el agarre, (e) simplificar las instrucciones, se debe garantizar la comprensión del objetivo y cómo jugarlo, (d) Los componentes del juego (tablero, tarjetas, fichas, dados, entre otros)

deben tener un tamaño adecuado que permitan contrastar todos los componentes del juego, y (f) evitar diseños que requieran una amplia movilidad articular.

Los aspectos por mejorar fueron valorar la capacidad visual y auditiva de los jugadores, una persona con una amplia restricción visual o auditiva tendrá dificultades para poder visualizar las frutas plasmadas en el tablero, aún más cuando este cuenta con distractores y la característica de 3D (profundidad). En este mismo sentido se pone en consideración establecer grupos con características similares que permitan una fluidez del juego de acuerdo a dichas características.

Dependiendo de la modalidad de juego y de contar con jugadores con funciones cognitivas conservadas se puede adicionar la característica de límite de tiempo lo que permitiría adicionar un reloj de arena a las mecánicas del juego. El número de jugadores se modifica de 2-8 a 2-6, lo cual permitiría contar con un espacio, tiempo y dinámica de juego más favorable.

En cuanto a las dinámicas los grupos focales con personas mayores resaltaron como positivo la retroalimentación entregada por la investigadora y los demás jugadores, la retroalimentación se entiende como aquellas señales o indicaciones que informan que la persona está jugando bien, si debe cambiar alguna estrategia, cuando se informa quién va ganando (sobre todo en los juegos competitivos), ya que si los jugadores no ven una condición ganadora clara o sienten que no tienen posibilidad de ganar pueden perder el interés en este fácilmente (Hunicke et al., 2004).

El juego permite la libre expresión sin restricciones emocionales, comunicativas o sociales, más aún cuando los jugadores se conocen con anterioridad. Con respecto a las recompensas, si bien los jugadores indican que el aplauso es adecuado, consideran que debería existir un premio que incentive la participación activa en el juego, dicho premio puede ser físico o simbólico. El juego tiene exigencias cognitivas de concentración, atención, memoria, lenguaje, visoespaciales, sin embargo, ninguna de estas restringió la participación de los jugadores, pero sí puso en desventaja a quienes tenían problemas de visión.

En referencia a las Estéticas, las personas mayores resaltaron que los aspectos positivos del juego fue generar diversión, alegría, satisfacción en la mayoría de los participantes, llevándolos a evocar una historia o experiencia de su pasado con los elementos del juego, les evocó ese placer de superar obstáculos, de obtener logros y ganar (desafío/reto), les evocó compañerismo y cohesión social, aun cuando el juego es individual y competitivo, hubo personas que tuvieron la intención o necesidad de ayudar a otros compañeros que no estaban obteniendo los mismo resultados.

Cuando se indagó con respecto a la percepción general de las personas mayores sobre el juego se encontró que el 93.9% de los participantes volverían a jugarlo, inclusive hubo referencias a la intención de comprar el juego ya que se habían divertido mucho, el juego los extrajo de sus rutinas diarias. Para estos mismos participantes su participación en el juego fue importante, y el 69.7% se sintieron capaces y/o competentes para desarrollar el juego. El 87.9% se sintieron activos y útiles, destacó un proceso comunicativo entre ellos más asertivo.

Con respecto a los resultados de los grupos focales de los profesionales socio-sanitarios, se encontró que, en cuándo a la mecánica, el juego fue fácil de jugar, con reglas claras, el tiempo de juego fue adecuado, inclusive consideran que se pueden agregar más rondas de juego. Al igual que las personas mayores, las profesionales consideran que el número de participantes debe modificarse a un máximo de 5-6 jugadores. Tamaño de tablero y tarjetas adecuado si el juego sólo cuenta con menos de 6 participantes.

Los aspectos a mejorar en las Mecánicas fueron integrar un mecanismo de ensamble para los nueve tableros ya que al jugar y no estar fijo el juego se empieza a desorganizar, reevaluar la modalidad de juego de tres tarjetas para las personas mayores, podría, por sus condiciones de visión dificultar el desempeño y aumentar el tiempo de juego.

En las dinámicas, las profesionales consideran que la retroalimentación es adecuada, las recompensas pueden ser físicas, simbólicas o sociales, sin embargo, considera que para las personas

mayores un premio en especie motiva más a participar. La exigencia cognitiva es variada, destacan la concentración, percepción y memoria.

Las Estéticas, el juego género en las profesionales diversión, alegría, emoción, satisfacción, sensaciones como adrenalina, curiosidad, control inhibitorio y una leve ansiedad anticipatoria que se disipó en la medida que iba pasando el tiempo. El juego evocó en los profesionales recuerdos de experiencias en su infancia con las frutas y placer de superar los obstáculos (desafío/reto).

A las profesionales se les hizo preguntas de percepción con base a su experiencia con personas mayores, cuando se indago si ellas consideraban que el juego podría ser divertido para las personas mayores, estas consideraron que, si incluso podrían sentirse activas y útiles, pero siempre y cuando la persona mayor presenta alteraciones leves en sus funciones cognitivas, puesto que, si no es así, el juego podría resultar estresante.

Uno de los grandes retos y desafíos al diseñar juegos para personas mayores es no llegar a infantilizarlos, es decir, que perciban que el juego tiene características no apropiadas para su conocimiento, experiencia y edad, en este caso, cuando se preguntó a las profesionales si el juego infantilizaba a la persona mayor estas indicaron que no, que inclusive se puede ver como un juego familiar, un juego para todas las edades.

Para no llegar a infantilizar a las personas mayores con los juegos y para no caer en otros errores que puedan contrarrestar la confianza y la motivación de la persona mayor hacia un juego, Cort et al. (2004), considera que al momento de diseñar un juego de mesa es importante que se definan y delimiten las características físicas, sensoriales y cognitivas las personas mayores que puedan acceder a la actividad del juego, caracterizar las tareas a realizar durante el juego y las capacidades necesarias para llevarlas a cabo, garantizar un uso fácil y seguro del producto, y estudiar las potencialidades del producto como herramienta para la intervención socio-emocional.

Así mismo, las profesionales consideran que el juego le permite a la persona mayor aprender o reforzar habilidades sociales como la empatía, competitividad, la atención, la memoria, el trabajo en equipo, fortalece la expresión y mejora la comunicación, la paciencia que les ayuda a mejorar su relacionamiento con otros.

Con base en los resultados anteriores, el uso del modelo MDA en juegos de mesa para personas mayores y con las características de *Quien Busca Encuentra* no tiene referencias en la literatura, por lo que no se puede contrastar de forma directa con otros estudios similares, sin embargo, existen algunos estudios donde se ha aplicado el modelo MDA en juegos de mesa y se ha podido establecer que en juegos de mesa de estilo “eurojuego” destinados a procesos educativos se evidencian algunas mecánicas, dinámicas y estéticas descritas en el modelo, lo anterior podría permitir el desarrollo de aptitudes y actitudes favorables tanto para el individuo como en sus habilidades sociales para un mejor relacionamiento (Planells de la Maza, 2011).

La propuesta que se hace en esta investigación es que los juegos de mesa sean reconocidos como un recurso gerontagógico que medie el aprendizaje, entrenamiento o refuerzo de habilidades sociales para la vida en las personas mayores, estudios como el de Hertzog, Kramer, Wilson y Lindenberger (2008) y Hughes (2010) han evidenciado que las personas mayores que participan en actividades intelectuales y cognitivamente demandantes, eventos culturales o programas de entrenamiento cognitivo específico pueden ralentizar el deterioro cognitivo propio del envejecimiento.

De igual forma, los juegos de mesa pueden mejorar o prevenir el aislamiento social y la soledad no deseada a través de la inmersión y participación social (AIJU, 2003; UTPIO, 2016; Gauthier et al., 2019), jugar invita a crear nuevas formas de interactuar y participar, mejorando las habilidades comunicativas, la expresión verbal, la seguridad y la confianza (Galván y María, 2011), mejorar la comunicación interpersonal, las relaciones interpersonales, la autoeficacia y la soledad (Olympio, 2018

y Gauthier et al., 2019; (Gauthier et al., 2019), lo cual impacta positivamente la calidad de vida de las personas mayores.

Si bien el juego *Quien Busca Encuentra* aún no está catalogado como un juego con el cual se pueda entregar un conocimiento específico (un idioma, una habilidad dura o blanda, una asignatura especializada, entre otros), si es un juego que permite entrenar, reforzar y/o formar en funciones cognitivas y habilidades sociales en personas mayores. Para Cornellà, Estebanell y Brusi (2020) el aprendizaje basado en juego no tiene límites de recursos lúdicos ni de temáticas de aprendizaje, los contenidos que se quieran trabajar, enseñar, reforzar o entrenar dependerá de cómo el mediador (docente, gerontólogo, psicólogo, entre otros) logre vincular los contenidos con el juego.

Conclusiones y Recomendaciones

Teniendo en cuenta los resultados del estudio y la literatura existente con respecto al modelo MDA, se puede concluir que el modelo permite evaluar el diseño de juegos de mesa para personas mayores, para su uso se debe considerar las características propias del juego y las del grupo de mayores destinatarias del juego. Lo anterior se concluye dado que los criterios de mecánica y dinámica propuestos en el modelo MDA son compatibles con las características estructurales del juego como la facilidad para jugar el juego, las reglas claras, los materiales y formas de los insumos, los colores, así como la libre expresión, la demanda cognitiva, las recompensas, la retroalimentación, entre otros.

Sin embargo, es importante mencionar que, dadas las características básicas de todo juego de mesa para personas mayores (no se incluyen los temáticos o eurojuegos), el criterio de estética no cumple con la totalidad de las características que se buscan tener en cuenta puesto que, como en el caso del juego *Quien Busca Encuentra*, este no tiende a evocar fantasías, nuevas historias (narrativas), descubrimiento, entre otras.

Por lo tanto, dada la pertinencia del Modelo MDA para diseñar y evaluar juegos de mesa para personas mayores, se considera importante realizar modificaciones que permitan delimitar con mayor eficacia las características con las que debe contar un juego de mesa para su desarrollo. En este sentido, se propone que el criterio de Mecánica aborde el conjunto de reglas que componen la dinámica del juego, el criterio de dinámica aborde las experiencias de los jugadores cuando se aplican las mecánicas y la estética hará referencia al aspecto físico o visual del juego, es decir, al diseño gráfico, a los componentes que median el juego como los tableros, las tarjetas, fichas, dados, entre otros.

Se recomienda diseñar y desarrollar más juegos de mesa para personas mayores con bases científicas que puedan denotar su eficacia como juego y en el objetivo final que se busca para impactar la cotidianidad y la calidad de vida de las personas mayores. En el diseño de juegos para personas mayores se debe entender que estos son los protagonistas, y deben ser el centro más no el “gueto”, con

diseños significativos con sentido social y humano, como herramienta gerontagógica para envejecimiento saludable, que les permita desaprender, aprender y reaprender continuamente, entrenar una habilidad o destreza particular que impacte su calidad de vida, bienestar, autorrealización y que les permita sentirse activos, productivos y/o útiles, así como adquirir o fortalecer hábitos de vida participativos que sustenten una autoestima positiva, una mejor comunicación, desarrollo de la creatividad, y mejora de su percepción de validez personal y social (Galván, 2011),.

Es importante continuar realizando más estudios en juegos de mesa para personas mayores, que permitan, por un lado, implementar en el diseño y/o evaluación del juego el modelo MDA, con los ajustes propuestos, que den sustento metodológico para su uso general y extendido en el ámbito propuesto, y por el otro lado, que se generen aportes para la innovación y desarrollo de la gamificación y la industria del juego de mesa serios, para y con las personas mayores.

Con base en los resultados obtenidos en este estudio, se proponen lineamientos a tener en cuenta al momento de diseñar y desarrollar juegos de mesa para para personas mayores, puntualmente para juegos de mesa que tienen como objetivo entrenar, reforzar o formar en habilidades para la vida:

1. Cuando se concibe una idea de juego es importante definir las características propias de la población objetivo. En este sentido es importante establecer con qué condiciones mínimas físicas, sensoriales y cognitivas debe tener el grupo objetivo. Esto permitirá establecer las mecánicas, dinámicas y estéticas del juego. Si el juego puede ser jugado en diferentes modalidades o niveles de dificultad es importante establecer las características propias de cada grupo de jugadores, esto permitirá extender el uso del juego a más personas con responsabilidad, compromiso y respeto.
2. El juego en sí, desde los criterios de mecánica, dinámica y estética no deben infantilizar a la persona mayor, lo que menos se desea es que la persona mayor considere que es tratado como un niño que no cuenta con ciertas capacidades o que requiere ayuda ante condiciones de juego valoradas como fáciles. Para lograr esto se recomienda el uso de imágenes o ilustraciones lo más cercanas a la

realidad, con diseños armoniosos y estéticos, y así generar que el juego sea cercano a la persona mayor. Las personas mayores conocen la realidad, han vivido la realidad, lo que necesitan es ser acompañados a estar o permanecer en ella, a continuar activos y productivos.

3. Teniendo en cuenta las características del grupo objetivo, es importante definir y describir las tareas a realizar durante el juego y qué capacidades de los participantes se deben tener en cuenta para que puedan llevarlas a cabo. Si se definen tareas que exijan física, sensorial, cognitiva y/o emocionalmente a los participantes más allá de las posibilidades (mínimas y máximas), el juego estará destinado al olvido.
4. En cuanto a la estética, los colores, tamaños y grosor de los componentes deben facilitar la visualización, la escucha, el tacto, el agarre, entre otros, que permitan garantizar un uso fácil y seguro para las personas mayores. Al cumplirse estos aspectos, las personas mayores podrían mantener su motivación para participar en el juego, que no pierdan el interés en el desarrollo del mismo y se concentren en el logro del objetivo.
5. Las reglas de los juegos no pueden ser básicas o elementales en sí, se requieren niveles de complejidad y dificultad, se debe mantener el reto constante, porque forma parte de la diversión, lograr resolver el reto, poder hacerlo, lo cual tiene que ver con sentirse capaces, útiles y el reconocimiento que otros hacen consciente o inconscientemente de la capacidad que tiene para ganar.
6. Generar retos que motiven y obliguen a adaptarse a cambiar la manera de hacer, ver y sentir la situación, conecta a las personas mayores con el juego de mesa, por considerar la adaptación, como una capacidad que debe ser entrenada en la vejez.
7. Se hace necesario tener diferentes modalidades para jugar, de tal manera que el reto permanezca siempre y que todos estén incluidos, pero no homogeneizados o igualados a los niveles más bajos de

exigencia. Recuérdese que todas las personas en la etapa de la vejez presentan condiciones físicas y cognitivas diferentes y cada una requiere un abordaje diferencial respetuoso y responsable.

8. Todo diseño y desarrollo de juego de mesa para personas mayores debería ir acompañado por un proceso de socialización, sesiones de juego y evaluación con base al modelo MDA ajustado, que permita establecer en la extensión de la población los aspectos positivos y las mejoras que se deban realizar con base en la percepción del grupo objetivo, tener en cuenta la opinión de las personas mayores es el principal aporte para poder desarrollar juegos de calidad, eficaces e inclusivos.
9. A través de estudios científicos y rigurosos, de acuerdo a las condiciones propias de la población, se puede estudiar si el juego tiene potencial para ser un producto educativo (enseñar, entrenar o reforzar) y de intervención a nivel social, emocional y cognitivo, convirtiéndolo en una herramienta que beneficie e impacte positivamente la calidad de vida de los participantes.

Referencias

- Aguilar, N. P. (2020). Gerontagogía como vía para mejorar la calidad de vida de los adultos mayores desde un enfoque histórico cultural. *Revista Conexión*, 10 (28), 47-58.
<http://aliatuniversidades.com.mx/conexxion/wp-content/uploads/2016/09/Art4C-28.pdf>
- Aguirre, L., López, J. & Villamizar, D. (2019). *Revisiones y reflexiones en la educación física: un camino de lo conceptual a lo investigativo en la escuela*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Colombia. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7679>
- Aguirre-Cardona, L. & Mendoza-Espinel, L. (2022). Game, toy, and elderly. A necessary approach from a systematic review. *Retos*, 46, 246-253.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8562030>
- Albán, M., Ávila, D., Rivera, L. A. & Olmedo, D. (2017). Juegos Serios en el Proceso de Aprendizaje. *UTCiencia: Ciencia y Tecnología al servicio del pueblo*, 4 (2), 111- 122.
https://www.researchgate.net/publication/325070757_Juegos_Serios_en_el_Proceso_de_Aprendizaje
- Alonso Jiménez, R. & Moros García, M. T. (2011). Intervención psicomotriz en personas mayores. *TOG*, 8 (14), 1:13. <https://www.revistatog.com/num14/pdfs/original10.pdf>
- Altschul, D. & Deary, I. (2020). Playing analog games is associated with reduced declines in cognitive function: a 68-year longitudinal cohort study. *Journals of Gerontology: Psychological Sciences*, 75 (3), 474–482. <https://academic.oup.com/psychsocgerontology/article/75/3/474/5628188>
- Alvarado, M. A. & Salazar, A. M. (2014). Análisis del concepto de envejecimiento. *Gerokomos*, 25 (2): 57-62. <https://scielo.isciii.es/pdf/geroko/v25n2/revision1.pdf>
- Álvarez, M. & Rodríguez, L. (2022). *El Juego de Mesa en Personas Mayores: La Gran Herramienta Social*. Programa de Estudios sobre Juegos de Mesa, Educación y Sociedad. <https://gdmgames.com/wp-content/uploads/2022/05/articulov2.pdf>
- Angelini, M. L., García, A. & Martínez, N. (2017). Estudio de correlación entre la simulación telemática y las destrezas lingüísticas en inglés. *REDIE. Revista Electrónico de Investigación Educativa*, 19 (1), 141–156. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412017000100141
- Azevedo, M. & Lemos, J. (2022). *Ancianos activos, días divertidos. Diseño de juegos para personas mayores*. Bienal Iberoamericana de Diseño y Zincografía - comunicación. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8535252.pdf>.

- Baquero, X., Artunduaga, A. & Villanueva, J. M. (2015). *El rescate de la memoria lúdica en la persona mayor* [Tesis Especialización]. Fundación Universitaria Los Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/146/XiomaraNathaliaBaqueroPardo.pdf?sequence=2>
- Baur, R., & Egeler, R. (2001). *Gimnasia, juego y deporte para mayores*. Barcelona: Paidotribo.
<https://books.google.co.cr/books?id=W91cZnJIHpMC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Bermejo, L. (2004). *Gerontología educativa: cómo diseñar proyectos educativos con personas mayores*. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana.
<https://books.google.co.cr/books?id=q37HgoBKjigC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>.
- Bih-O, L., Ching-Teng, Y. & Chao-Fen, P. (2020) Effectiveness of board game activities for reducing depression among older adults in adult day care centers of Taiwan: a quasi-experimental study. *Social Work in Health Care*, 59 (9-10), 725-737. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33138738/>
- Blasco, J. y Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en educación física y deporte: Ampliando horizontes*. Alicante: Editorial Club Universitario. Imprenta Gamma.
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12270/1/blasco.pdf>
- Brenes, V. & Valverde, E. (2015). *Geragogy: a contribution to the teaching and learning of english as a foreign language in senior citizens*. II Congreso Internacional de Lingüística Aplicada CONLAUNA. Universidad Nacional de Costa Rica.
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/19111/Geragogy%20A%20Contribution%20to%20the%20Teaching%20Brenes%20y%20Valverde.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón, D. (2018). Epidemiología de la depresión en el adulto mayor. *Revista Médica Herediana*, 29: 182-191. <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v29n3/a09v29n3.pdf>
- Cámara, A. (2012). El Juego en las Personas Mayores: Una Vía de Desarrollo Personal. *Revista portuguesa de pedagogía*, 46 (1), 37-56. https://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/view/1647-8614_46-1_2
- Carmona, N. & Díaz, S. (2013). *Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana* [Tesis de licenciatura]. Universidad del Valle. Santiago de Cali, Colombia.
<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/6769/1/CD-0395385.pdf>
- Carroll, J. (3 de septiembre de 2013). *Using the MDA Framework as an Approach to Game Design*. Atomic Object. <http://spin.atomicobject.com/2013/09/03/mda-game-design-framework/>

- Castañeda, O. (2018). *Herramientas de diseño: exploración y construcción de caminos que aporten a los procesos de desarrollo de videojuegos* [Tesis Maestría]. Universidad de los Andes. Colombia.
<https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/34646/u808214.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chen, M-F. & Tsai, C-C. (2022). The Effectiveness of a Thanks, Sorry, Love, and Farewell Board Game in Older People in Taiwan: A Quasi-Experimental Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19 (5). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8910523/>
- Chen, Y-F. & Janicki, S. (2020). A Cognitive-Based Board Game With Augmented Reality for Older Adults: Development and Usability Study. *JMIR Serious Games*, 8 (4), e22007.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7769693/>
- Cornellà, P., Estebanell, M. & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28 (1), 1-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cornellà, P., Estebanel, M & Brus, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, (28.1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Cort, J. M., Poveda, R., Barberá, R., Fabregat, M. E. & Costa, M. (2004). *Juegos de mesa y personas mayores. La importancia de nuevos diseños*. Proyecto Análisis de hábitos y uso de productos lúdicos por parte de las personas mayores y estudio de las características funcionales que condicionan su uso: juego como promoción del envejecimiento saludable (LUDIMAN). Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU). Instituto de Biomécanica de Valencia. <https://guiaaiju.com/wp-content/uploads/2019/10/juego-de-mesa-y-personas-mayores.pdf>
- Cortés, O. (2021, septiembre). *¿Qué caracteriza a los juegos de mesa?* Interempresas.
<https://www.interempresas.net/Juguetes/Articulos/339545-Que-caracteriza-a-los-juegos-de-mesa.html>
- DANE. (2021). *Personas mayores en Colombia, hacia la inclusión y la participación*. XV Congreso Internacional de Envejecimiento y Vejez: "Década del Envejecimiento Saludable 2020 - 2030".
<https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/notas-estadisticas/nov-2021-nota-estadistica-personas-mayores-en-colombia-presentacion.pdf>
- Dartigues, J. F., Foubert-Samier, A., Le Goff, M., et al. (2013). Playing board games, cognitive decline and dementia: a French population-based cohort study. *BMJ Open*, 3 (8): e002998.
<https://bmjopen.bmj.com/content/3/8/e002998.long>

- Deslauriers, J. P. (2004). *Investigación cualitativa- Guía práctica*. Pereira: Editorial Papiro
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining "gamification"*. MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, New York, Estados Unidos.
https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification/link/00b7d5315ab1be3c37000000/download
- Díaz-López, M., López-Liria, R., Aguilar-Parra, J. & Padilla-Góngora, D. (2016). Keys to active ageing: new communication technologies and lifelong learning. *SpringerPlus*, 5 (1), 768.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4912511/>
- Domínguez, D. (2021). *Juegos serios y experiencias inclusivas* [Tesis Pregrado]. Universidad de La Laguna.
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/24747/Juegos%20serios%20y%20experiencias%20inclusivas%20.pdf?sequence=1>
- Fernandes, C., Neto, C., Silva, C., Dionísio, S., Oliveira, S., Amorim, I., et al. (2023). "The Ark of Rights": Development of a Board Game to Empower Older Adults Regarding Their Rights. *Journal of Ageing and Longev*, 107–115. <https://www.mdpi.com/2673-9259/3/1/9/pdf>
- Fernández, C. (1999). La gerontagogía: una nueva disciplina. *Escuela Abierta*, 3, 183-198.
<https://docplayer.es/81953396-La-gerontagogia-una-nueva-disciplina.html>
- Galván, A. M. (2011). *Efectos del juego en la autoestima del adulto mayor* [Tesis maestría]. Facultad de Ciencias Psicológicas. Universidad Central del Ecuador.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1551/1/T-UCE-0007-9.pdf>
- Gamboa, D., Hernández, C. & Jiménez, H. (2018). *Propuesta gerontagógica para la inclusión educativa de la población adulta mayor. Estudio en el PAIPAM 2018-2019* [Tesis Pregrado]. Universidad Nacional de Costa Rica.
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/17756/Informe%20final%20del%20Seminario%20de%20Investigaci%C3%B3n%20Propuesta%20de%20Mediaci%C3%B3n%20Gerontag%C3%B3gica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García Fernández, P. (2005) *Fundamentos Teóricos del Juego*. Wanceulen Editorial Deportiva, S. L.: Sevilla.
<https://books.google.com.pe/books?id=UGFrCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Garza Puentes, J. P., Castañeda, J. A., & Rodríguez, L. M. (2022). Los juegos de mesa como estrategia pedagógicas. Un estudio de caso para la enseñanza de las finanzas y la contabilidad para niños.

- Revista Universidad y Sociedad*, 14 (S2), 556-565.
<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2827/2783>
- Gauthier, A., Kato, P.M., Bul, K.C., Dunwell, I., Walker-Clarke, A. & Lamerás, P. (2019). Board games for health: A systematic literature review and meta-analysis. *Games Health Journal of Research, Development and Clinical Application*, 8 (2), 85–100.
<https://www.liebertpub.com/doi/epdf/10.1089/g4h.2018.0017>
- Giró Miranda, J. (2005). El envejecimiento demográfico. En J. Giró Miranda (Coord.). *Envejecimiento, salud y dependencia (p. 17-42)*. Universidad de La Rioja. Servicios de Publicaciones.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=6366>
- González Bernal, J. & de la Fuente Anunciabay, R. (2014). Desarrollo humano en la vejez: un envejecimiento óptimo desde los cuatro componentes del ser humano Internacional. *Journal of Developmental and Educational Psychology*, 7 (1), 121-129.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851791013.pdf>
- Guenaga, M., Eguíluz, A., Rayón, A., & Quevedo, E. (2015). Un juego Serio para Desarrollar y Evaluar la Competencia de Trabajo en Equipo. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, 21, 3-11. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5113264>
- Hamui-Sutton, A. & Varela-Ruiz, M. (2013). La técnica de grupos focales. *Investigación en Educación Médica*, 2 (1), 55-60.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007505713726838#:~:text=El%20trabajar%20en%20grupo%20facilita,una%20gran%20riqueza%20de%20testimonios.>
- Hashmi, K. & Naz Fayyaz, H. (2022). Adolescence and Academic Well-being: Parents, Teachers, and Students' Perceptions. *Journal of Education and Educational Development*, 9 (1), 27–47.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1347671.pdf>
- Herrera, L. F., Molerio, O., García, N., García, T. & Nieves, Z. (2013). *Evaluación del deterioro neuropsicológico en gerontes asistentes a la universidad del adulto mayor*. Santa Clara: Editorial Feijóo.
https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/12258/Evaluacion_del_deterioro_neuropsicologico.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Herrero-Curiel, E. & Planells, A. (2020). Nuevas narrativas periodísticas entre la información y la simulación lúdica: los docuwebs y los newsgames. *Palabra Clave*, 23 (2), e2325.
<https://www.redalyc.org/journal/649/64966577005/64966577005.pdf>

- Hertzog C, Kramer A, Wilson S y Lindenberger U. (2008). Psychological *Enrichment effects on adult cognitive development: Can the functional capacity of older adults be preserved and enhanced?* *Science in the Public Interest*, 9, 1-65. https://www-jstor-org.ezproxy.unbosque.edu.co/stable/pdf/20697315.pdf?refreqid=excelsior%3A8c21141f20700dc396b9f1f97c0093a4&ab_segments=0%2Fbasic_search_gsv2%2Fcontrol&origin=&initiator=
- Hromek, R. & Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games: “It’s fun and we learn things”. *Simulation & Gaming*, 40 (5), 626–644. https://www.researchgate.net/publication/240622059_Promoting_Social_and_Emotional_Learning_With_Games_It's_Fun_and_We_Learn_Things
- Hughes T. (2010). *Promotion of cognitive health through cognitive activity in the aging population*. *Aging Health*, 6 (1), 111-121. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2850280/pdf/nihms-180668.pdf>
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. 6ta Edición. Buenos Aires: Ed. Cast: Alianza Editorial. https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf
- Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Proceedings of the Workshop on Challenges in Game AI. 19th National Conference on Artificial Intelligence*. <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Instituto Tecnológico del Juguete e Instituto de Biomecánica de Valencia. (2003). *Juegos de mesa y personas mayores. La importancia de nuevos diseños*. Ministerio de trabajo y asuntos sociales. Gobierno de España. <https://sid.usal.es/idocs/F8/FDO9397/juego-de-mesa-y-personas-mayores.pdf>
- Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio. (27 de mayo de 2016). Aiju sostiene que el juego mejora el estado de ánimo a cualquier edad. *Las Provincias*. <https://www.lasprovincias.es/alicante/201605/27/aiju-sostiene-juego-mejora-20160527165112.html>.
- Junque, C. & Jurado, M. (1994). *Envejecimiento y demencias*. España: Martínez.
- Kerr, D., Deane, F. P. & Crowe, T. P. (2019). Narrative identity reconstruction as adaptive growth during mental health recovery: A narrative coaching Boardgame approach. *Frontiers in Psychology*, 10, p. 994. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00994/full>
- Lázaro, R. (2021). Entrevistas estructuradas, semi-estructuradas y libres. Análisis de contenido. En J. M. Tejero (Ed.). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario* (p. 65-

- 84). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
<https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/28529/04%20TECNICAS-INVESTIGACION-WEB-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lee, H. & Cho, C.-H. (2017). An application of brand personality to advergames: The effect of company attributes on advergame personality. *Computers in Human Behavior*, 69, 235–245.
<https://tarjomefa.com/wp-content/uploads/2017/07/7053-English-TarjomeFa.pdf>
- Lee, B.-o., Yao, C.-T. & Pan, C.-F. (2020). Effectiveness of board game activities for reducing depression among older adults in adult day care centers of Taiwan: a quasi-experimental study. *Social Work in Health Care*, 59, 725-737.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00981389.2020.1842576>
- Lemieux, A. & Vellas, P. (1986). L'education universitaire des personnes âgées. *Perspective*, 22 (1), 30-33.
<https://eduq.info/xmlui/bitstream/handle/11515/33831/lemieux-vellas-22-1-1986.pdf>
- Lino, V., Pereira, S., Camacho, L., Ribeiro, S. & Buksman, S. (2008). Adaptação transcultural da Escala de Independência em Atividades da Vida Diária (Escala de Katz). *Cadernos de Saúde Pública*, 24 (1), 103-12. <https://www.scielo.br/j/csp/a/hssCqfGkZRfBCH5Nc9fBbtN/?format=pdf&lang=pt>
- Liu, H.Y.; Chen, P.H.; Chen, W.J.; Huang, S.S.; Chen, J.H. & Yao, C.T. (2021). The Effectiveness of a board game-based oral hygiene education program on oral hygiene knowledge and plaque index of adults with intellectual disability: A pilot study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18 (3), 946. <https://www.mdpi.com/1660-4601/18/3/946>
- Lovos, E., Ricca, M. & Sanz. (2021). *Metodologías para el Diseño de Juegos Serios. Análisis Comparativo*. Acta Memorias del XXVII Congreso Argentino en Ciencias de la Computación -CACIC. 179-189. Universidad de Salta. <https://cacic2021.unsa.edu.ar/wp-content/uploads/2021/11/LIBRO-DE-ACTAS-CACIC-2021-SALTA.pdf>
- Manjarrés, M. V. (2013). *Los cambios físicos y psicológicos con la edad, fuente de expectativas de consumo. Caso: personas mayores de 50 años* [Tesis Maestría]. Universidad EAFIT. Medellín.
<https://repository.eafit.edu.co/handle/10784/1317>
- Marczewski, A. (2013) *Gamification: A Simple Introduction & a Bit More*, self-published Amazon Digital Services.
https://books.google.com.co/books?id=IOu9kPjIndYC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Marín, L. M. (2021). *Arte y gerontagogía: Una propuesta de intervención y participación interdisciplinaria para el adulto mayor en el centro día del Municipio de Caracolí – Antioquia* [Tesis Pregrado].

Universidad de Antioquia.

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/29783/1/MarinLina_2021_ArteyGerontogog%C3%ADa.pdf

Martín, B. (2022). *Game Design .Aspectos que consiguen que un juego sea divertido y motive a seguir jugando* [Tesis pregrado]. Ingeniería multimedia. Universitat d`Alicant.

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/127026/1/Game_design_Aspectos_que_consiguen_que_un_juego_sea_d_Martin_Rodriguez_Borja.pdf

Martínez S, Escarbajal A y Salmerón J. (2016) El educador social en los centros para personas mayores. Respuestas socioeducativas para una nueva generación de mayores. *Educar* 52 (2), 451-467.

<https://www.redalyc.org/pdf/3421/342146063012.pdf>

Matas, A. (2018). *Juegos serios y formación de adultos*. Universidad de Malaga.

<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/9618>

Mayer, I., Bekebrede, G., Hartevelde, C., Warmelink, H., Zhou, Q., van Ruijven, et al. (2014). The research and evaluation of serious games: Toward a comprehensive methodology. *British Journal of Educational Technology*, 45 (3), 502–527.

https://web.northeastern.edu/casperhartevelde/pubs/Methodology_BJET.pdf

Meo, A. (2010). Consentimiento informado, anonimato y confidencialidad en investigación social. La experiencia internacional y el caso de la sociología en Argentina. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 44, 1-30. <https://www.redalyc.org/pdf/4959/495950240001.pdf>

Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). *Agenda de Igualdad para AM 2012-2013*. Ecuador. República de Ecuador. https://fiapam.org/wp-content/uploads/2013/06/Agendas_ADULTOS.pdf

Molina, M. & Villa, H. (2021). *J'apprends le français: Objeto Virtual de Aprendizaje para la enseñanza del francés y la estimulación cognitiva de adultos mayores* [Tesis Pregrado]. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/54052/J%e2%80%99apprends%20le%20franc%cc%a7ais%20Objeto%20Virtual%20de%20Aprendizaje%20para%20la%20ensen%cc%83anza%20del%20france%cc%81s%20y%20la%20estimulacio%cc%81n%20cognitiva%20de%20adultos%20mayores.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Montero, I., García Mínguez, J. & Bedmar, M. (2011). Ciudadanía activa y personas mayores.

Contribuciones desde un modelo de educación expresiva. *Revista Iberoamericana de Educación* 55 (5), 1-13.

- <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:SzOxK1F77AUJ:https://rieoei.org/RIE/article/download/1567/2619/&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=co>
- Moontienthong, A., Bubpa, N. & Jaitieng, A. (2023). The Effects of a Board Game Exercise Program on Cognitive Function in Older People. *Nursing Journal CMU*, 50 (1); 271-283. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/cmunursing/article/view/259025/178875>
- Moreno-Crespo, P., Prieto, E. & Pérez, M. V. (2018). La universidad, educadora permanente: el aula abierta de mayores. *Revista de Humanidades*, 35, 31-53. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/97852/la%20universidad%20educadora%20permanente.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P. & Rodríguez-Muñiz, L. (2009). El uso de los juegos como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas: estudio de una experiencia innovadora. *UNIÓN: Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 39, 19-33. <http://funes.uniandes.edu.co/16148/1/Mu%C3%B1iz-Rodr%C3%ADguez2014El.pdf>
- Murillo, J. A. (2021). *Didáctica gerontagógica para promover actitudes positivas hacia la química* [Tesis Doctoral]. Universidad de Extremadura. España. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/12463/1/TDUEX_2021_Murillo_Pulgarin.pdf
- Muslow, G. (1998). Desarrollo humano: ciclo vital y educación. *Educación*, 7 (13), 61-73. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5056780.pdf>
- Neill, D., Quezada, C. & Arce, J. (2018). Investigación cuantitativa y cualitativa. En D. Neill & L. Cortez (Eds.). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (pp. 68-87). Ecuador: Editorial UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Noda, S., Shirotaki, K. & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13 (22), 1-21. <https://bpsmedicine.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Olympio, P.C. (2018). Board games: Gerotechnology in nursing care practice. *Revista Brasileira de Enfermagem*, 71, 818-826. <https://www.scielo.br/j/reben/a/D6WJPNcXg4K8DLXBYHrS6Cz/?format=pdf&lang=en>
- OMS. (2002). Envejecimiento activo: un marco político. Grupo Orgánico de Enfermedades No Transmisibles y Salud Mental. *Revista Española de Geriatría y Gerontología*, 37 (S2), 74-105. <https://www.elsevier.es/es-revista-revista-espanola-geriatria-gerontologia-124-pdf-13035694>

OMS. (2015). *Informe mundial sobre el envejecimiento y la salud*.

https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186466/9789240694873_spa.pdf

Ospina, M. A. (2018). *Uso de los juegos de mesa como estrategia didáctica para el fortalecimiento de las habilidades de cálculo mental* [Tesis Maestría]. Universidad Nacional de Colombia. Medellín.

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/76314/98647884.2019.pdf?isAllowed=y&sequence=1>

Papalia, D., Wendkos, S. & Ruskin, R. (2006). *Desarrollo Humano*. 9na Edición. McGraw Hill: México.

Pérez, G. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, 11, 354 - 359.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629247.pdf>

Pérez, M.C. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía marga*, 11: 354-359.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3629247>

Piña, J. & Rodríguez, B. (2015). Construcción del aprendizaje del adulto. *ARJÉ. Revista de Postgrado FaCE-UC*, 10 (18), 09-17. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/arje/arj18/art01.pdf>

Planells de la Maza, A. J. (2011). La ficción analógica del juego de mesa y su relevancia para el videojuego: una propuesta educativa para la juventud digital. *Revista de Estudios de Juventud*, 106, 109-121.

https://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_7-la-ficcion-analogica-del-juego-de-mesa.pdf

Planells de la Maza, A. J. (2018). Uso de juegos de mesa en el diseño de videojuegos: una experiencia universitaria. *Estudios Pedagógicos*, 44 (1), 415-426.

<https://www.scielo.cl/pdf/estped/v44n1/0718-0705-estped-44-01-00415.pdf>

Prieto Rodríguez, M. & March Cerdá, J. (2002). Paso a paso en el diseño de un estudio mediante grupos focales. *Atención Primaria*, 29 (6), 366-373. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-pdf-13029750>

<https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-pdf-13029750>

Ramírez, L. V. & Víctor, A. C. (2010). Educación para adultos en el siglo XXI: análisis del modelo de educación para la vida y el trabajo en México ¿avances o retrocesos? *Tiempo de Educar*, vol. 11

(21), 59-78. <https://www.redalyc.org/pdf/311/31116163004.pdf>

Revuelta, F. & Guerra, J. & Pedrera, M. I. (2017). Gamificación con PBL para una asignatura del grado de maestro de educación infantil. En R. Contreras & J. L. Eguia (Eds.). *Experiencias de gamificación en aulas* (p. 21-32). InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>

- Revilla, E. & Gil, R. (2019). La gerontagogía en Venezuela: una forma de innovación educativa. *Dikaiosyne: revista semestral de filosofía práctica*, 34, 117-145.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7208573>
- Rodríguez, G., Gil, J. & García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*, Ediciones Aljibe: Málaga.
- Rodríguez, J. M., Rodríguez-Rivas, M., Fernández, J.M., Molina, L., Manzano, A. & Méndez, C. (2021). Programa de estimulación cognitiva en personas mayores a través de juegos de mesa. En A. Martos, A. Barragán, M. Molero, M. Simón & J. J. Gázquez. (Eds.). *A lo largo del ciclo vital: nuevos retos y actualizaciones* (pp. 63-73). Editorial DYKINSON: Madrid.
https://www.researchgate.net/publication/359518470_Programa_de_estimulacion_cognitiva_en_personas_mayores_a_traves_de_juegos_de_mesa
- Rojas, I. R. (2009). Aplicación de juegos lógicos en Juventud Salesiana. *UNIÓN: Revista Iberoamericana de Educación Matemática*, 19, 150-156.
<http://funes.uniandes.edu.co/15157/1/Rojas2009Aplicaci%C3%B3n.pdf>
- Román, C. (2005). *Una modalidad didácticas gerontagógica para atender las necesidades educativas del adulto mayor en Villa Clara* [Tesis Doctorado]. Universidad Central "Marta Abreu" de Las Villas. Cuba.
<https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/8832/Milagros%20Rom%c3%a1n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rosselli, M. & Jurado, M. (2007). Evaluación neuropsicológica de la demencia. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 12 (1), 99-132.
https://www.researchgate.net/publication/281806490_Evaluacion_Neuropsicologica_de_la_Demencia
- Ruhi, U. (2015). Level Up Your Strategy: Towards a Descriptive Framework for Meaningful Enterprise Gamification. *Technology Innovation Management Review*, 5 (8), 5-16.
https://www.researchgate.net/publication/326311784_Level_Up_Your_Strategy_Towards_a_Descriptive_Framework_for_Meaningful_Enterprise_Gamification
- Sales, B. & Folkman, S. (2003). *Ethics in Research with Human Participants*. New York: Blackwell Publishing Ltd.
- Sandí, J. C. & Cruz, M. A. (2017). La Simulación como recurso electrónico para potenciar las habilidades cognitivas del estudiantado. *Revista InterSedes*, 18 (37), 1-31. Universidad de Costa Rica.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/intersedes/article/view/28646>

- Sandí, J. C. & Sanz, C. V. (2018). *Análisis comparativo de juegos serios educativos. Indagación sobre sus posibilidades para la adquisición de competencias tecnológicas en la formación del profesorado* [Tesis de posgrado]. Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/65653/Documento_completo_.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sandí, J. C. & Sanz, C. V. (20230). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. *Revista Educación*, 44 (1), 1-18. Universidad de Costa Rica,
<https://www.redalyc.org/journal/440/44060092019/html/>
- Sandoval, S. (2018). *Psicología del Desarrollo Humano II*. Compilación. 2da Edición. Once Ríos Editores: Cualiacán.
https://dgep.uas.edu.mx/librosdigitales/6to_SEMESTRE/64_Psicologia_del_Developmento_Humano_II.pdf
- Unesco. (2015). *La Recomendación sobre el Aprendizaje y la Educación de Adultos*. Instituto de la UNESCO para el Aprendizaje a lo Largo de Toda la Vida.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245179_spa
- Verghese, J., Lipton, R. B., Katz, M. J., Hall, C. B., Derby, C. A., Kuslansky, G., et al. (2003). Leisure activity and the risk of dementia in the elderly. *New England Journal of Medicine*, 348, 2508–16.
https://www.nejm.org/doi/10.1056/NEJMoa022252?url_ver=Z39.88-2003&rfr_id=ori:rid:crossref.org&rfr_dat=cr_pub%20%20www.ncbi.nlm.nih.gov
- Victoria-Uribe, R., Utrilla-Cobos, S. A. & Santamaría-Ortega, A. (2017) Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 21. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/>
- Walker, A. (2006). Active ageing in employment: Its meaning and potential. *Asia- Pacific Review*, 13 (1), 78-93. <https://www.tandfonline-com.ezproxy.unbosque.edu.co/doi/epdf/10.1080/13439000600697621?needAccess=true&role=button>
- Warmelink, H., van Elderen. & Mayer, I. (2021). Game Design Elements. Understanding the Bricks and Mortar of Gamification. In M. Vesa (Ed.). *Organizational Gamification* (Chapter 3). Routledge: New Yor. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780429316722-4/game-design-elements-harald-warmelink-jan-van-elderen-igor-mayer?context=ubx&refId=8cbe0ea4-62a3-4681-b267-c5874fef4ede>

- Wartenweiler, T. (2018). Serious play in education for social justice - A mixed-methods evaluation. *NAER. Journal of New Approaches in Educational Research*, 7 (1), 61-69.
<https://naerjournal.ua.es/article/viewFile/v7n1-9/403>
- West, R.L. (1996). An application of prefrontal cortex function theory to cognitive aging. *Psychological Bulletin*, 120, 272-292. <https://psycnet.apa.org/record/1996-01404-006>
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Ed Gedisa. <https://www.mariategui.org/wp-content/uploads/2021/05/04-Winnicott-D.-1979-1971-Realidad-y-juego.pdf>
- Yuni, J. A. & Urbano, C. A. (2005). *Educación de Adultos Mayores. Teoría, investigación e intervenciones*. 1ra Edición. Editorial Brujas: Córdoba.
<https://books.google.co.ve/books?id=BPjSLauOPFgC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011) *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. California: O'Reilly Media.
<https://books.google.com.co/books?id=zZcpuMRpAB8C&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>

ANEXOS

Anexo A

FICHA TÉCNICA

JUEGO QUIEN BUSCA ENCUENTRA

-Avivando la vida y estimulando la mente-

Propósito: Estimular y entrenar la habilidad para expresarse de modo oral, de manera asertiva con respecto a las reglas del juego. Conocer y saber usar un recurso para el encuentro.

Objetivo lúdico: Encontrar las imágenes de las tarjetas en el tablero.

Ganador: Gana la partida, quién logre el mayor número de tarjetas por encontrar las imágenes del tablero, siguiendo las reglas generales del juego.

Participantes: 2 – 8. personas.

Contenido: 1 tablero para armar (9 partes), 60 tarjetas y 1 instructivo.

Duración aproximada: Entre 30 a 90 minutos dependiendo el número de jugadores y modalidad de juego.

Reglas generales del juego:

1. Elegir entre los jugadores *un animador del juego*. Quién tiene el rol de motivar y jalonar la participación activa de los jugadores. Es la persona encargada de mostrar la tarjeta con la imagen a buscar a los jugadores, este rol podrá desempeñarse por turno de acuerdo a las manecillas del reloj.
2. La imagen en el tablero, debe ser igual a la de la tarjeta.
3. Al encontrar la imagen, **se coloca el dedo sobre ella y se grita: ¡¡¡LA ENCONTRÉ!!!, ¡¡¡ ENCONTRÉ LA(S) FRUTA(S) XX!**
Para la denominación de la fruta, se usan los artículos: el, la, los, las y el singular o plural según el caso. Ejemplos: **ENCONTRÉ LA NARANJA, ENCONTRÉ LOS BANANOS, ENCONTRÉ LA GRANADILLA, ENCONTRÉ LOS LULOS.**
4. La partida finaliza al encontrar todas imágenes de las tarjetas, que se establezcan al inicio de la partida (todas las tarjetas o un número de ellas, dependiendo el número de jugadores y modalidad de juego).
5. Para partidas largas de juego, se recomienda combinar las modalidades de juego.

Para jugar:

1. Establecer la modalidad a jugar.
2. Barajar las tarjetas.

3. Armar el tablero, uniendo las 9 partes. Observe que, al armar el tablero, las imágenes de las frutas estén completas en las uniones de los tableros.
4. Colocar todas las tarjetas en un manojo, con las imágenes hacia abajo.
5. Decidir quién será el primer jugador o equipo, que tendrá la opción de ganar la tarjeta de acuerdo a la modalidad elegida. Se continúa por la derecha de la persona o equipo que inicie.
6. Iniciar la búsqueda, cuando el animador levanta la tarjeta y diga YA.
7. El jugador, jugadores o equipos realizan la búsqueda.
8. El animador verifica que la imagen encontrada corresponde, si es correcta.
9. Entregar la tarjeta al ganador.

Modalidades para jugar:

1. Uno a Uno (Un solo jugador al tiempo).

- a) El animador le entrega por turno a cada jugador una tarjeta, para buscar.
- a) El jugador busca la imagen de la tarjeta. No hay límite de tiempo para la búsqueda.
- b) El jugador al encontrar la imagen de la tarjeta, gritará: **¡¡¡LA ENCONTRÉ!!!, ¡¡¡ENCONTRÉ...!!!**
recuerda las indicaciones de las reglas generales del juego.
- c) Continúa el siguiente jugador.
- d) Al finalizar todos los jugadores, se inicia una nueva partida.

2. Todos (Todos los jugadores al tiempo).

- a) El animador le entrega a cada jugador una tarjeta, con la imagen hacia abajo.
- b) Los jugadores al mismo tiempo, busca la imagen de la tarjeta. No hay límite de tiempo para la búsqueda.
- c) El jugador al encontrar la imagen de la tarjeta, gritará: **¡¡¡LA ENCONTRÉ!!!, ¡¡¡ ENCONTRÉ...!!!**
recuerda las indicaciones de las reglas generales del juego.
- d) El animador verifica la ubicación de la tarjeta, si es correcta, el jugador gana la tarjeta y se recogen las otras. Se inicia una nueva partida.

3. Tarjetas en mano (Varias tarjetas al tiempo).

- a) El animador les entrega a todos los jugadores, el número de tarjetas acordadas para la partida, con la imagen hacia abajo. El número de tarjetas va desde 2 a 7 por jugador, el aumento del número de tarjetas se realiza en cada partida jugada bajo esta modalidad (2, 3, 4, 5, 6, 7).
- b) Los jugadores al mismo tiempo, busca la imagen de las tarjetas. No hay límite de tiempo para la búsqueda.

- c) El jugador al encontrar **la totalidad** de las imágenes de las tarjetas, gritará: **¡¡¡LAS ENCONTRÉ!!!**, **¡¡¡ENCONTRÉ...!!!** recuerda las indicaciones de las reglas generales del juego, para presentar cada una de las imágenes encontradas.
- d) El animador verifica la ubicación de las tarjetas, si es correcta, el jugador gana las tarjetas y se recogen las otras. Se inicia una nueva partida.

4. Juntos (En Equipo).

Se estable el número de jugadores a conformar los equipos (2 participantes en adelante) y se elige una de las modalidades anterior (Uno a Uno, Todos, Tarjetas en mano).

5. Con tiempo (En Equipo).

Se estable el tiempo para encontrar la tarjeta o las tarjetas de acuerdo a la modalidad: Uno a Uno, Todos, Tarjetas en mano. El tiempo puede ir desde 30 segundos, hasta los 4 minutos. Se inicia con el mayor tiempo y se va disminuyendo de manera gradual, en cada partida jugada bajo esta modalidad (4, 3, 2, 1, ...).

6. Yo (un jugador).

Esta modalidad, se recomienda sólo como una estrategia para familiarizarse con el juego y entrenarse de manera individual en las modalidades.









Anexo B

CUESTIONARIO SOCIODEMOGRÁFICO - PERSONAS MAYORES

Investigación: El juego *Quién Busca Encuentra* como recurso gerontagógico. Fase I: Percepción del diseño del juego, bajo los criterios de estética, mecánica y dinámica del modelo MDA.

Nombre(s) y Apellido(s): _____

Organización/Institución:					
Modalidad de atención en la que participa:					
Senior Living		Residencia Asistida		Centro Vida	
Centro día		Asociación Personas Mayores		Programa ONG	
Programas Caja de Compensación				Programa de la Iglesia	
Otro, ¿cuál?					

Marque con una X la opción que corresponda según su situación y responda a la información adicional solicitada:

1. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

1.1 Género: Femenino ___ Masculino ___ Otro: _____
1.2 Edad: 50-59 años ___ 60-69 años ___ 70-79 años ___ 80-89 años ___ 90-99 años ___ 100 años y más ___
1.3 Nivel socioeconómico: 0 ___ 1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ___ 6 ___
1.4. Ciudad/Municipio dónde vive: _____
1.4.1. Zona: Urbana: ___ Rural: ___
1.6 Estado civil: Soltero ___ Casado ___ Unión libre ___ Separado ___ Divorciado ___ Viudo ___
1.7 Escolaridad: Sin estudios ___ Primaria incompleta ___ Primaria completa ___ Secundaria incompleta ___ Secundaria completa ___ Técnico ___ Tecnológico ___ Universitario: ___ Profesión: _____ Posgrado: _____
1.8 Ocupación (puede marcar hasta 3 opciones): Hogar ___ Pensionado ___ Independiente ___ Empleado ___ Desempleado ___
1.9 Ingreso económicos:
1.9.1. ¿Cuánto es su ingreso mensual? Menos de 1SMLV ___ 1SMLV ___ Entre 2 y 3SMLV ___ Entre 4 y 5SMLV ___ Más de 6SMLV ___

2. INFORMACIÓN FAMILIAR

2.1 ¿Tiene hijos? Si ___ No ___ 2.2 ¿Cuántos hijos tiene? _____
2.3 ¿Con quién vive? _____
2.4 ¿De quién recibe más apoyo y compañía? _____

3. AFILIACIÓN Y ESTADO DE SALUD

3.1 ¿Tiene seguridad social en salud? SI __ NO__
3.2 ¿Qué régimen en salud tiene? Subsidiado ____ Contributivo ____ Régimen Especial ____ Otro: _____
3.3 ¿Cuál es su EPS? _____
3.4 ¿Qué enfermedades tiene diagnosticadas? _____ _____
3.5 ¿Qué productos asistenciales utiliza? Gafas ____ Audífonos ____ Ortesis de mano(s) ____ Prótesis de mano(s) _____

4. INFORMACIÓN EN JUEGO DE MESA

4.1. ¿Ha jugado juegos de mesa en los últimos tres años?	SI		NO	
4.2. ¿Ha participado en actividades de Juego de mesa recientemente?	SI		NO	
4.3. ¿Cree que jugar juegos de mesa, es una actividad para las personas mayores?	SI		NO	
Enuncie 3 razones, que justifique su respuesta:				
4.4. ¿Con quienes juega o ha jugado, juegos de mesa?				
4.5. ¿Qué razones lo motivan a jugar, juegos de mesa?				
4.6. ¿Qué juegos de mesa ha jugado?				
4.7. ¿Por qué NO jugaría Juegos de mesa?				
4.8. ¿Qué juegos de mesa tiene en casa?				
4.9. ¿Qué juegos de mesa le gustaría tener?				
4.10. ¿Qué juegos de mesa le gustaría aprender?				

GRACIAS POR SU TIEMPO Y COLABORACIÓN

Anexo C

Cuestionario Sociodemográfico – Profesionales Socio-sanitarios

Investigación: El juego *Quién Busca Encuentra* como recurso gerontagógico. Fase I: Percepción del diseño del juego, bajo los criterios de estética, mecánica y dinámica del modelo MDA.

Nombre(s) y Apellido(s): _____

Organización/Institución:				
Modalidad de atención:				
Senior Living		Residencia Asistida		Centro Vida
Centro día		Asociación Personas Mayores		Programa ONG
Programas Caja de Compensación				Programa de la Iglesia
Otro, ¿cuál?				

Marque con una X la opción que corresponda según su situación y responda a la información adicional solicitada:

1. DATOS SOCIODEMOGRÁFICOS

1.1 Género: Femenino ___ Masculino ___ Otro: _____
1.2 Edad: 20-29 años ___ 30-39 años ___ 40-49 años ___ 50-59 años ___ 60-69 años ___ 70 años y más ___
1.4 Nivel socioeconómico: 0 ___ 1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___ 5 ___ 6 ___
1.4 Ciudad/Municipio dónde vive: _____
1.4.1. Zona: Urbana: ___ Rural: ___
1.5 Estado civil: Soltero ___ Casado ___ Unión libre ___ Separado ___ Divorciado ___ Viudo ___
1.6 Escolaridad: Técnico ___ Tecnológico ___ Universitario ___ Profesión: _____ Posgrado: _____ Otro _____
1.7 Ocupación:
1.7.1. Rol(es) que desempeña actualmente en la institución: _____
1.7.2. No. de meses en la institución: _____
1.7.3. No. de meses de experiencia en el área de la gerontología: _____
1.7.4. Jornada contratada: Tiempo Completo ___ 1/2Tiempo ___ Horas/Actividad ___ Otro: _____
1.8 Ingreso económicos:
1.8.1. ¿Cuánto es su ingreso mensual? Menos de 1SMLV ___ 1SMLV ___ 1.5SMLV ___ Entre 2 y 3SMLV ___ Entre 4 y 5SMLV ___ Entre 6 y 7SMLV ___ Más de 8SMLV ___
1.8.2. Procedencia de los ingresos: Empleado ___ Independiente ___ Pensionado ___ Otro: _____

<p>1.9 Información Familiar</p> <p>1.9.1. ¿Tiene hijos? Si ____ No ____ 1.9.2 ¿Cuántos hijos tiene? ____</p> <p>1.9.3 ¿Con quién vive? _____</p>

2. AFILIACIÓN Y ESTADO DE SALUD

<p>2.1 ¿Tiene seguridad social en salud? SI __ NO__</p>
<p>2.2 ¿Qué régimen en salud tiene? Subsidiado ____ Contributivo ____ Régimen Especial ____ Otro: _____</p>
<p>2.3 ¿Cuál es su EPS? _____</p>
<p>2.4 ¿Qué enfermedades tiene diagnosticadas? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>2.5 ¿Qué productos asistenciales utiliza?</p> <p>Gafas ____ Audífonos ____ Ortesis de mano(s) ____ Prótesis de mano(s) ____ Otro _____</p>

3. INFORMACIÓN EN JUEGO DE MESA

3.1 EXPERIENCIA PERSONAL				
3.1.1. ¿Ha jugado juegos de mesa?	SI		NO	
3.1.2. ¿Ha participado en actividades de Juego de mesa en el último año?	SI		NO	
3.1.3. ¿Con quienes juega o ha jugado, juegos de mesa?				
3.1.4. ¿Qué razones lo motivan a jugar, juegos de mesa?				
<p>3.1.5. Considera que su experiencia personal con los juegos de mesa, es: Muchísima ____ Mucha ____ Regular ____ Poca ____ Ninguna ____</p>				
3.1.6. ¿Qué juegos de mesa ha jugado?				
3.1.7. ¿Enuncie las razones por las cuales NO jugaría Juegos de mesa?				
3.2 EXPERIENCIA PROFESIONAL				
3.2.1. ¿Reconoce al juego de mesa, como un recurso útil para las actividades con las personas mayores?	SI		NO	
Enuncie 3 razones, que justifique su respuesta:				
3.2.2. ¿Utiliza los juegos de mesa, para el desarrollo de las actividades con las personas mayores?	SI		NO	

<p>3.2.3. ¿Qué juegos de mesa utiliza o utilizaría con las personas mayores?</p>
<p>3.2.4. ¿Qué objetivo(s) se plantearía al utilizar juegos de mesa con las personas mayores?</p>
<p>3.2.5. Enumere algunas de las características de las personas mayores, con las cuales desarrolla o desarrollaría actividades de juegos de mesa:</p>
<p>3.2.6. ¿Por qué NO utilizaría juegos de mesa, en las actividades con las personas mayores?</p>
<p>3.2.7. ¿Quiere decir algo adicional, sobre los juegos de mesa y la relación de los mismos con las personas mayores? Si ____ NO ____</p>

GRACIAS POR SU TIEMPO Y COLABORACIÓN

Anexo D

ESTRUCTURA Y GUÍA PARA EL DESARROLLO DE LOS GRUPOS FOCALES

Investigación: El juego *Quién Busca Encuentra* como recurso gerontagógico. Fase I: Percepción del diseño del juego, bajo los criterios de estética, mecánica y dinámica del modelo MDA.

Presentación de la moderadora del grupo y breve explicación introductoria:

1. Saludo y bienvenida al Grupo Focal (GF).
2. Breve presentación de la moderadora (e investigadora) María Victoria Vega Barreto.
3. Exposición del objetivo de la investigación y el propósito del encuentro. A los participantes deben quedarle claro cuál es la finalidad por la cual fueron convocados.
4. Solicitud de autorización para grabar la sesión por medio de una grabadora de voz. Se informa de la importancia de la grabación para la realización de un buen análisis de la información recabada.
5. Se aclara que, aunque se realice la grabación, la moderadora podrá tomar notas que permitan dar fluidez a la conversación y retomar determinadas ideas que hayan surgido durante la misma.
6. Se informa a los participantes que el estudio respetará la confidencialidad y el anonimato de las participantes del grupo a la hora de redactar los resultados obtenidos. Este aspecto va ligado con la lectura, explicación y firma del consentimiento informado de cada participante.
7. Después de la presentación y explicación del objetivo de la actividad, se indaga si tienen alguna duda o inquietud al respecto, dando respuesta a cada una de ellas.
8. Agradecer a la participación de las personas en los encuentros de juego. e agradece a los participantes por su disponibilidad y asistencia.
9. Después del tiempo establecido para jugar *Quién Busca Encuentra*, se organiza el espacio para dar inicio a los GF, para que estos grupos tenga unas pautas de buenas prácticas se deben tener en cuenta las siguientes recomendaciones:
 - a. Para facilitar el análisis de la información, es importante pedir al grupo que respeten los turnos de opinión.
 - b. Hacer especial énfasis en que no hay respuestas correctas ni incorrectas. No se trata de valorar sus respuestas, si estas están bien o mal, es decir, no importa quién lo dice, sino qué se dice y por qué se dice.

- c. Al inicio de cada sesión es importante generar un clima tranquilo y agradable que le ofrezca a los participantes la confianza y comodidad necesaria para expresarse sin censuras o sin la idea preconcebida de la idoneidad o no de una respuesta. Lo anterior puede permitir que las opiniones expresadas sean lo más espontáneas y completas posibles.
- d. La actitud de la moderadora debe ser de interés y debe estar inmersa en la conversación y en los emergentes que aparezcan que permitan mantener la atención y el interés de los participantes.
- e. No se debe debatir con los participantes ni cuestionar sus opiniones sino mostrarse neutral, se debe recordar que todos los aportes son válidos y no se debe cohibir las opiniones de los participantes.
- f. No se debe instruir a los participantes para que den una opinión u otra, es importante recordar que toda opinión es valiosa y constituye un dato en sí misma.

Batería de preguntas del Grupo Focal – Personas Mayores

CRITERIO	PREGUNTAS
<p>MECÁNICA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Considera que el juego es fácil o complejo de jugar? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué? 2. ¿Considera que las reglas del juego son claras y fáciles de entender? o ¿Considera que estas fueron complejas y difíciles de seguir? 3. ¿Considera que tuvo dificultad para jugar? ¿Sí? ¿No? a la respuesta ser sí, indique ¿Cuáles? 4. ¿Considera que el tiempo de juego es muy corto, muy largo o adecuado? ¿Por qué? 5. ¿El número de jugadores debe ser menor, igual o mayor? 6. ¿Considera que el tamaño de las tarjetas a buscar es adecuado o debe cambiar? ¿Cómo debe cambiar? 7. ¿Considera que el tamaño de los tableros es adecuado? ¿Que permite visualizar los objetos a buscar? 8. El tablero está diseñado en 3D y tiene distractores, ¿Considera que esta característica le permitió visualizar bien los objetos buscados? o ¿Considera que el diseño le dificultó la búsqueda?

	<p>9. ¿Considera que el tamaño general del tablero es adecuado para desarrollar el juego o debe cambiar? ¿Qué debe cambiar?</p> <p>10. ¿Considera que los colores del juego son adecuados o deben cambiar? ¿Qué debe cambiar?</p> <p>11. ¿Considera que las imágenes utilizadas en el juego son adecuadas o deben cambiar? ¿Qué debe cambiar?</p> <p>12. ¿Considera que el grueso de las fichas y tableros es adecuado para desarrollar el juego o debe cambiar? ¿Qué debe cambiar?</p> <p>13. ¿Qué aspectos de la mecánica (la forma/manera como se juega y sus componentes) del juego cambiaría o mejoraría? (parra usted y para las personas mayores)</p>
<p>DINÁMICA</p>	<p>1. ¿El juego le permite expresarse libremente (no sólo verbalmente)? o ¿sintió alguna restricción social? o ¿sintió alguna restricción emocional? o ¿sintió alguna restricción en la comunicación?</p> <p>2. ¿Considera que se debería recompensar alguna de las acciones que se desarrolla en el juego? ¿Sí? ¿No? ¿Cómo?</p> <p>3. ¿Considera que el juego le exige mucho mental o cognitivamente? ¿Sí? ¿No? ¿Cómo?</p> <p>4. ¿El juego permite o incentiva la cooperación entre jugadores? ¿Se creo alguna alianza?</p> <p>5. ¿Cree que el juego es muy competitivo?</p> <p>6. ¿Qué le gustaría que pasará durante el desarrollo del juego?</p> <p>7. ¿Qué aspectos de la dinámica (la forma/manera como se juega y sus componentes) del juego cambiaría o mejoraría? (parra usted y para las personas mayores)</p> <p>8. ¿Mientras estaba jugando, considera que la retroalimentación le ayudo a motivarse? ¿A jugar mejor?</p>
<p>ESTÉTICA</p>	<p>1. ¿Considera que el juego es divertido? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?</p> <p>2. ¿Qué sensaciones le despertó el juego?</p> <p>3. ¿El juego le genero alegría? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?</p> <p>4. ¿El juego le genero ansiedad? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?</p> <p>5. ¿El juego le genero satisfacción? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?</p>

	<p>6. ¿El juego le generó emoción? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?</p> <p>7. El juego le evocó (despertó)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una fantasía (el Juego como imaginación) - Una narrativa (el juego como una historia), - Desafío/reto (el Juego como la superación de obstáculos) - Comunidad (el juego como marco social) - Descubrimiento (el juego como un territorio desconocido) - Expresión (el juego como autodescubrimiento), - Sumisión (El juego como pasatiempo) - Sensación de control - placer de aprender - Extensión de los sentidos <p>8. ¿Qué aspectos de la estética del juego cambiarías o mejorarías?</p>
<p>PERCEPCIÓN</p>	<p>1. ¿Volverían a jugar <i>Quién Busca Encuentra</i>?</p> <p>2. ¿Qué aspectos del juego le gustaron y cuáles no?</p> <p>3. ¿Considera que ha sido importante su participación?</p> <p>4. ¿Se ha sentido capaz/competente para el desarrollo del juego? ¿Para completar el juego?</p> <p>5. ¿Considera que el juego le ha permitido sentirte activo, productivo y útil?</p> <p>6. ¿Se ha sentido acompañado durante el juego?</p> <p>7. ¿Ha sentido que formaba parte del grupo/comunidad, al jugar?</p> <p>8. ¿Ha sido fácil comunicarse con las personas que jugaba?</p> <p>9. ¿Ha sido positivo para usted realizar la actividad del juego en grupo?</p> <p>10. Mientras jugaba ¿Se ha sentido contento? ¿Ha sentido que se divirtió?</p> <p>11. ¿Considera que ha aprendido algo? ¿Si? ¿Qué cosas?</p> <p>12. ¿En algún momento perdió el interés por el juego? Si fue así, cuéntenos ¿por qué?</p>

Batería de preguntas del Grupo Focal – Personal Socio-Sanitario

CRITERIO	PREGUNTAS
MECÁNICA	1. ¿Considera que el juego es fácil o complejo de jugar? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

	<ol style="list-style-type: none"> 2. ¿Considera que las reglas del juego son claras y fáciles de entender? ¿Considera que estas fueron complejas y difíciles de seguir? 3. ¿Considera que tuvo dificultad para jugar? ¿Sí? ¿No? a la respuesta ser sí, indique ¿Cuáles? 4. ¿Considera que el tiempo de juego es muy corto, muy largo o adecuado? ¿Por qué? 5. ¿El número de jugadores debe ser menor, igual o mayor? 6. ¿Considera que el tamaño de las tarjetas a buscar es adecuado o debe cambiar? ¿Cómo debe cambiar? 7. ¿Considera que el tamaño de los tableros es adecuado? ¿Que permite visualizar los objetos a buscar? 8. El tablero está diseñado en 3D y tiene distractores, ¿Considera que esta característica le permitió visualizar bien los objetos buscados? o ¿Considera que el diseño le dificultó la búsqueda? 9. ¿Considera que el tamaño general del tablero es adecuado para desarrollar el juego o debe cambiar? ¿Qué debe cambiar? 10. ¿Considera que los colores del juego son adecuados o deben cambiar? ¿Qué debe cambiar? 11. ¿Considera que las imágenes utilizadas en el juego son adecuadas o deben cambiar? ¿Qué debe cambiar? 12. ¿Considera que el grosor de las fichas y tableros es adecuado para desarrollar el juego o debe cambiar? ¿Qué debe cambiar? 13. ¿Qué aspectos de la mecánica (la forma/manera como se juega y sus componentes) del juego cambiaría o mejoraría? (para usted y para las personas mayores)
<p style="text-align: center;">DINÁMICA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿El juego le permite expresarse libremente (no sólo verbalmente)? o ¿sintió alguna restricción social? o ¿sintió alguna restricción emocional? o ¿sintió alguna restricción en la comunicación? 2. ¿Considera que se debería recompensar alguna de las acciones que se desarrolla en el juego? ¿Sí? ¿No? ¿Cómo? 3. ¿Considera que el juego le exige mucho mental o cognitivamente? ¿Sí? ¿No? ¿Cómo?

	<ol style="list-style-type: none"> 4. ¿El juego permite o incentiva la cooperación entre jugadores? ¿Se creo alguna alianza? 5. ¿Cree que el juego es muy competitivo? 6. ¿Qué le gustaría que pasará durante el desarrollo del juego? 7. ¿Qué aspectos de la dinámica (los aspectos que generan la experiencia de jugar) del juego cambiaría o mejoraría? (para usted y para las personas mayores) 8. ¿Mientras estaba jugando, considera que la retroalimentación le ayudo a motivarse? ¿A jugar mejor?
ESTÉTICA	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Considera que el juego es divertido? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué? 2. ¿Qué sensaciones le despertó el juego? 3. ¿El juego le genero alegría? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué? 4. ¿El juego le genero ansiedad? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué? 5. ¿El juego le genero satisfacción? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué? 6. ¿El juego le genero emoción? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué? 7. El juego le evocó (despertó) <ul style="list-style-type: none"> - Una fantasía (el Juego como imaginación) - Una narrativa (el juego como una historia), - Desafío/reto (el Juego como la superación de obstáculos) - Comunidad (el juego como marco social) - Descubrimiento (el juego como un territorio desconocido) - Expresión (el juego como autodescubrimiento), - Sumisión (El juego como pasatiempo) - Sensación de control - placer de aprender - Extensión de los sentidos 8. ¿Qué aspectos de la estética del juego cambiarías o mejorarías? 9. ¿Qué aspectos de la estética (la reacción emocional al jugar) del juego cambiaría o mejoraría? (para usted y para las personas mayores)
PERCEPCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Volverían a jugar <i>Quién Busca Encuentra</i> 2. ¿Qué aspectos del juego le gustaron y cuáles no? 3. ¿Considera que ha sido importante su participación?

	<ol style="list-style-type: none"> 4. ¿Se ha sentido capaz/competente para el desarrollo del juego? ¿Para completar el juego? 5. ¿Considera que el juego le ha permitido sentirte activo, productivo y útil? 6. ¿Se ha sentido acompañado durante el juego? 7. ¿Ha sentido que formaba parte del grupo/comunidad, al jugar? 8. ¿Ha sido fácil comunicarse con las personas que jugaba? 9. ¿Ha sido positivo para usted realizar la actividad del juego en grupo? 10. Mientras jugaba ¿Se ha sentido contento? ¿Ha sentido que se divirtió? 11. ¿Considera que ha aprendido algo? ¿Sí? ¿Qué cosas? 12. ¿En algún momento perdió el interés por el juego? Si fue así, cuéntenos ¿por qué?
<p>PERCEPCIÓN EN REFERENCIA A LA PERSONA MAYOR</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Considera que este juego es divertido para una persona mayor? 2. ¿Considera que este juego infantiliza a la persona mayor? 3. ¿Considera que el juego le permite a la persona mayor sentirse productivo y útil? 4. ¿Qué aspectos considera se deben mejorar en el juego, para que sea adecuado para las personas mayores? 5. ¿Cree que este juego se articula con el proceso de formación (aprendizaje y fortalecimiento de capacidades, habilidades, gustos, preferencias) de una persona mayor? ¿Cómo? <p>¿Qué aspectos considera que fortalece este juego, en la persona mayor?</p>

Cierre del Grupo Focal

1. Al terminar de aplicar la batería de preguntas, se agradece el tiempo brindado y se destaca la importancia de las opiniones genuinas aportadas, que serán de relevancia para el estudio correspondiente.

Anexo E

FICHA DE REGISTRO DE INFORMACIÓN DE GRUPO FOCAL

Investigación: El juego *Quién Busca Encuentra* como recurso gerontagógico. Fase I: Percepción del diseño del juego, bajo los criterios de estética, mecánica y dinámica del modelo MDA.

FICHA DE REGISTRO DE INFORMACIÓN DE GRUPO FOCAL				
Institución				
Nombre de la Investigación				
Datos de los conductores	Investigador principal			
	Facilitadores			
Datos de la reunión	Fecha		Hora	
	Tipo de participantes		Número participantes	
	Lugar			
Temáticas	Asuntos	Observaciones		
Mecánica				
Dinámica				
Estética				
Percepción				

Anexo F

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARTICIPANTES

Bogotá, D. C., _____ de 2023.

Yo _____, identificado(a) con Cédula de Ciudadanía No _____ de _____, autorizo mi participación en la investigación: El juego *Quién Busca Encuentra* como recurso gerontagógico. Fase I: Percepción del diseño del juego, bajo los criterios de estética, mecánica y dinámica del modelo MDA

Entiendo que el objetivo general de la investigación es: Establecer qué percepción tienen las personas mayores en cuanto al diseño del juego *Quién Busca Encuentra*, como recurso gerontagógico, bajo los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del Modelo MDA.

El proyecto es desarrollado por la profesional María Victoria Vega B., gerontóloga, actualmente estudiante de la Maestría en Educación, de la Facultad de Educación de la Universidad La Gran Colombia, sede Bogotá.

Se me ha explicado que mi participación consiste en diligenciar los instrumentos de recolección de información y la participación en la realización del grupo focal. Se me ha garantizado que el tratamiento de los datos será confidencial y los resultados serán de manera general por lo tanto no se entregan resultados de manera individual. Se procederá bajo el principio de beneficencia y de no maleficencia.

Se me ha dado seguridad de que no se me identificará en ninguna de las publicaciones que se deriven del proyecto de investigación. La profesional se compromete a informe los resultados del proyecto. La profesional resolvió las dudas y preguntas formuladas que surgieron de mi participación en el proyecto.

Entiendo además que, conservo el derecho de retirarme en cualquier momento del proceso si lo considero conveniente sin que esto tenga ninguna consecuencia.

Para resolver cualquier duda puede contactarse al correo mvegab2@ulagrancolombia.edu.co

Firma del participante.

Nombre(s) y apellido(s): _____ CC No.: _____

Correo electrónico: _____ Teléfono: _____

Firma del maestrante.

Nombre(s) y apellido(s): _____ CC No.: _____

Correo electrónico: _____ Teléfono: _____

Anexo G
CARTAS DE PRESENTACIÓN

Bogotá D.C., xxx de xxxxx 2023

Señores

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Aten. XXXXXXXXX

XXXXXXXXXX

Ciudad

**ASUNTO: Presentación y solicitud aplicación trabajo de campo
proyecto de investigación.**

Apreciados señores,

Me permito presentar y solicitar su amablemente colaboración y apoyo para la realización de las actividades de campo del proyecto de investigación: El juego “Quién Busca Encuentra” como recurso gerontagógico. fase I: Percepción del diseño, bajo los criterios de estética, mecánica y dinámica del modelo MDA.

El proyecto, se elabora como parte del proceso formativo de la Maestría en Educación, que estoy cursando en la Facultad de Educación de la Universidad La Gran Colombia, sede Bogotá, bajo la dirección de un docente de la institución.

A continuación, describo los elementos relacionados con el proyecto:

Consideraciones Generales. -

Usar el juego de mesa dentro de las múltiples posibilidades de recursos para el desarrollo de actividades culturales, educativas y recreativas con las personas mayores, se ha convertido en una propuesta interesante e integradora para las instituciones y los mayores. Lo cual ha generado la necesidad de buscar

recursos que cumplan con criterios propios en el área de la gerontología y en particular en la gerontología, dentro de su conceptualización más esencial de ocuparse de la formación de las personas mayores, en el entendido que el proceso de formación es totalizador, transcurre a lo largo de la vida y prepara al hombre como ser social.

Como profesional en gerontología, me ha interesado el conocimiento del juego de mesa como herramienta de estimulación social, emocional y cognitiva integral de uso no estructurado, lo cual me ha llevado a crear juegos de mesa y otras herramientas lúdicas, enfocadas en la participación activa y protagónica de las personas mayores. Uno de los juegos de mi autoría es “Quién Busca Encuentra”, juego que aún no se encuentra para la comercialización masiva y el cual voy a evaluar en el proyecto a través de la percepción desde el modelo MDA (Mechanics, Dynamics y Aesthetics; Mecánica, Dinámica y Estética en español) de Hunicke et al. (2004), para el diseño de juego, aspectos que considero relevantes en la elección de juegos, como propuesta con personas mayores.

Contextualización del Proyecto. -

Título: El juego “Quién Busca Encuentra” como recurso gerontagógico. fase I: percepción del diseño, bajo los criterios de estética, mecánica y dinámica del modelo MDA

Objetivo general: Establecer qué percepción tienen las personas mayores en cuanto al diseño del juego Quien Busca Encuentra, como recurso gerontagógico, bajo los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del Modelo MDA.

Metodología:

La investigación es de tipo mixta, no experimental de tipo descriptivo. La muestra estructural se divide en dos grupos: el primer grupo está conformado por las personas mayores, divididos en grupos focales entre 7 a 10 integrantes cada uno. Los criterios de inclusión son: personas mayores de 60 años; que residan en un centro vida o asistan a un centro día; que no presente alguno de los siguientes diagnósticos: enfermedad psiquiátrica incapacitante, demencia intermedia o avanzada, enfermedad crónica de dolor intermedio o avanzado; incapacidad motora moderada y severa; deterioros cognitivos moderados y severos. El segundo grupo está conformado por profesionales socio-sanitarios (psicólogos, gerontólogos,

fisioterapeutas, artistas, ocupacionales, enfermeras, auxiliares de enfermería ...), con experiencia en el acompañamiento de personas mayores.

Se utilizarán los siguientes instrumentos, formatos y materiales: el cuestionario de datos sociodemográficos para la recolección de información de los dos grupos de participantes, la guía para la realización de los grupos focales, que permitirá recoger los aspectos relacionados a la percepción del diseño bajo los criterios de Mecánica, Dinámica y Estética del modelo MDA del juego “Quién Busca Encuentra” y el formato de consentimiento informado para la participación. Para el desarrollo de las actividades de campo del proyecto de investigación, se tiene prevista la realización entre 1 y 4 visitas a la institución para el diligenciamiento de los instrumentos y la realización de los grupos focales, esto dependerá del número de participantes y los tiempos que los mismos necesiten para el desarrollo de las actividades. Se procesarán y analizarán la información de forma descriptiva.

Para la realización de los grupos focales, se requiere la experiencia previa en el juego. Una partida del juego puede oscilar entre 30 a 90 minutos dependiendo el número de jugadores y modalidad de juego. El propósito del juego “Quién Busca Encuentra”, es estimular y entrenar la habilidad para expresarse de modo oral, de manera asertiva con respecto a las reglas del juego. El objetivo lúdico es encontrar las imágenes de las tarjetas en el tablero. El juego está diseñado para jugarse entre 1- 8 personas. Contiene 1 tablero para armar (9 partes), 60 tarjetas y 1 instructivo.

Agradezco la atención y apoyo.

Cordial saludo,

María Victoria Vega B.

Gerontóloga / Maestrante en Educación

Celular xxxxxxxx

mvegab2@ulagrancolombia.edu.co