

## LUDOTECAS PARA PERSONAS MAYORES: ESPACIOS PROPICIOS PARA EL FOMENTO DEL CUIDADO DE ENFERMERÍA EN SALUD MENTAL

Diego Alexander Farfán Castillo<sup>1</sup>, Ivonne Buitrago Gutiérrez<sup>2</sup>, Erika Alexandra Ramirez Gordillo<sup>3</sup>

### Resumen

Este artículo busca profundizar en los tipos de ludotecas que existen y cómo podrían convertirse en espacios para la valoración de Enfermería para las personas mayores, donde además se promuevan, mantengan o estimulen sus relaciones interpersonales y consigo mismas (autoconocimiento), en el contexto de las también llamadas jubilotecas, concepto que aún es experimental y sigue en estudio. Lo anterior, basado en la experiencia de las prácticas formativas propias de la Enfermería profesional, la Ruta Integral de Atención para la Promoción y Mantenimiento de la Salud y la Ruta Integral de Atención en Salud de Grupos de Riesgo, normadas en la Resolución 3280 de 2018 y en las cuales se incluyen los aspectos relacionados con la población de interés.

**Palabras clave:** ludoterapia, anciano, Enfermería geriátrica, atención de Enfermería

### Historial del artículo

Fecha de recibido: 04-03-2023 | Fecha de aceptado: 08-05-2023

© 2023 Fundación Universitaria Juan N. Corpas. FUJNC.

Artículo Open Access bajo la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

DOI: 10.26752/revistaparadigmassh.v5i1.688

---

<sup>1</sup>Estudiante de Enfermería de la Fundación Universitaria Juan N. Corpas. Carrera 111 #159A 61 Bogotá, Colombia. Correo electrónico: diego-farfan@juanncorpas.edu.co

<sup>2</sup>Enfermera. Especialista en Cooperación Internacional para el Desarrollo, Epidemiología y Estudios Feministas y de Género. Docente de la Fundación Universitaria Juan N. Corpas. Colombia. Correo electrónico: erika.ramirez@juanncorpas.edu.co

<sup>3</sup>Comunicadora Social-Periodista. Magister en Educación. Docente de la Fundación Universitaria Juan N. Corpas. Correo electrónico: ivonne.buitrago@juanncorpas.edu.co

## SENIOR PLAYROOMS: ENABLING SPACES FOR THE PROMOTION OF NURSING CARE IN MENTAL HEALTH

### **Abstract**

The main objective of this paper is to expose an update state of the art on the existing Toy Libraries and how they can become vital Nursing Professional Counseling Centers, specifically oriented to the older adult population; in which, in addition their interpersonal relationships and self-knowledge could be promoted, under the concept also called “jubilotecas”, a work in progress that is still under study. The foregoing based on a experience of the educational practices of nursing professionals; Ruta integral de Atención para la Promoción y Mantenimiento de la Salud and Ruta Integral de Atención en Salud de Grupos de Riesgo, regulated by Resolución 3280 de 2018, and which covers the population of interest.

**Keywords:** play therapy, aged, geriatric nursing, nursing care

## Introducción

La Enfermería no solo ha tenido una correlación directa con el cuidado del cuerpo en el ejercicio de la promoción y el mantenimiento de la salud física, sino también de la mente. Incluso ha apoyado las áreas de Psicología y Psiquiatría en la producción de teorías, que actualmente son parte fundamental de los currículos de enseñanza-aprendizaje de la profesión en todas las instituciones educativas del mundo, de manera imprescindible (Esguerra, 1991). Así pues, la salud mental no ha sido ajena a la práctica, según las perspectivas de autoras como Hildegard Elizabeth Peplau, con la interacción recíproca entre los profesionales del cuidado y los pacientes a partir de las condiciones interpersonales y psicológicas (Herrera, L. y Margarita, Q. 2017); Virginia Henderson, al postular la indivisibilidad de la mente y el cuerpo de los sujetos de cuidado (Mariño et ál., 2008), y Sor Calixta Roy, con la teoría de la adaptación a partir de los recursos intrínsecos que los pacientes aportan a su situación de salud (Hernández et ál., 2016, p. 6). En todas estas teorías está implícita la Salud mental y el aporte de la Enfermería para el bienestar integral de las personas.

Dada la importancia de la alianza entre estas áreas del conocimiento en varios momentos de la historia, la Enfermería por proximidad y capacidad ha suplido los requerimientos de pacientes con diagnósticos mentales en contextos de catástrofes, guerras u otras situaciones en las que la demanda superó ampliamente la capacidad institucional y el presupuesto de las naciones (Esguerra, 1991). En todos aquellos casos la profesión del cuidado intervino y lo sigue haciendo, e impacta a los grupos etarios desde la vida intrauterina hasta el final de los días de los seres humanos, incluidos los contextos cotidianos, con acciones primarias y secundarias de promoción de la salud y prevención de la enfermedad. En el caso de las personas mayo-

res, los profesionales enfermeros están capacitados para realizar diagnósticos preliminares y brindar acompañamiento, tanto administrativo como asistencial, en instituciones de atención en Salud mental. Es en estos escenarios en los que las ludotecas en alianza con la Enfermería tienen un campo potencial de acción.

## Educación, juego y enfermería

La educación es una herramienta básica para el desarrollo de la sociedad, pues permite que los seres humanos tengan contacto con el entorno desde edad temprana. Se define el entorno como el conjunto de factores que acompañan la vida desde el seno del hogar hasta una perspectiva mucho más compleja, como el ejercicio del rol ciudadano; así como afirmó Vygotsky (1979, citado en Carrera y Mazzarella, 2001), todo aprendizaje en el sistema educativo siempre tiene una historia detrás, pues todos los individuos han tenido experiencias de aprendizaje desde los primeros días de vida (p. 43). Esto evidencia cómo el ser humano, sin importar el momento de la vida en el que se encuentre, adquiere la información que le provee la experiencia, de manera que genera una relación con su entorno a medida que pasan los años.

Así que el juego es una de las primeras maneras para relacionarse con el entorno al establecer un vínculo con el ambiente, donde la mayoría de los seres vivos desarrollan habilidades para sobrevivir. En el caso de los seres humanos, va más allá de la supervivencia, también tiene que ver con el autoconocimiento y el reconocimiento de los otros. A partir del tipo de juego que se emplee se puede estimular, mantener o aprender la inteligencia emocional; también el respeto por las reglas, el trabajo en equipo o la resolución de problemas, lo cual abre la posibilidad de aprender mientras se juega. Además, genera un vínculo entre los jugadores, el objetivo del juego y el entorno, es decir, prác-

ticamente se puede jugar con todo y expresar emociones tales como alegría, tristeza, enojo, frustración, etc. (García y Alarcón, 2011).

En ese sentido, la presente reflexión invita al uso de la lúdica como una herramienta para el cumplimiento de los propósitos del cuidado en Enfermería, debido a que muchas personas expresan que la salud y la vida son comparables en sentido, valor y bien de gran aprecio. Se trata de algo que la profesión de Enfermería comprende bien, porque resalta la responsabilidad y el apoyo al sujeto de cuidado en relación con la toma de decisiones en salud, para la construcción de un proyecto de vida con bienestar, calidad y Salud mental.

## Búsqueda

A partir de una búsqueda de la literatura con varios autores como Astudillo, Vygotsky, Hui-zinga, Freud, Piaget (Bojacá Santiago y Corporación Juego y Niñez, 2017, p. 31) y Melanie Klein (1955), quien fue pionera al utilizar el juego como una herramienta para el psicoanálisis en niños; estos autores exponen que el juego beneficia al ser humano y es esencial para la especie, que se expresa como una necesidad y como un derecho vital con un fin de cualidades. Una de ellas es la de poder realizar una valoración por parte de Enfermería en promoción y prevención, para este caso, en las personas mayores dentro del marco de la Resolución 3280 de 2018 (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018). Realizar dicha valoración, por medio del juego y en cualquier entorno donde se pueda llevar a cabo, permite brindar a los sujetos de cuidado de este grupo etario ambientes amenos y placenteros y que puedan extenderse más allá del ámbito clínico, por ende, con menos estrés para esta población que requiere de factores de protección en salud mental. De esta manera, los espacios lúdicos brindan la posibilidad de evitar los momentos que les incomodan, en los que

se entorpecen las consultas y generan apatía frente a estas, debido a la connotación negativa que está implícita en el ambiente asistencial (Mateos, C., Navarro, F. y Villaverde, C. 2022). Sumado a esto, el modelo del sistema de salud colombiano tiende a caracterizarse por el paternalismo hacia las poblaciones que se consideran vulnerables, como los menores de edad y los adultos mayores.

Por ende, este artículo profundiza en los tipos de ludotecas que existen y cómo podrían convertirse en espacios para la valoración de enfermería para las personas mayores, donde se promuevan, mantengan o estimulen sus relaciones en las también llamadas jubilotecas, un concepto de ludoteca que aún es experimental. Lo anterior, basado en la experiencia proveniente de las prácticas formativas propias de la Enfermería profesional, la Ruta Integral de Atención para la Promoción y Mantenimiento de la Salud y la Ruta Integral de Atención en Salud de Grupos de Riesgo, normadas en la Resolución 3280 de 2018 (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018), en las cuales se incluyen los aspectos relacionados con la población de interés. Sumado a esto, se evidencia cómo algunos programas de Enfermería ofrecen hilos conductores de Cuidado y Calidad de vida para que los estudiantes generen vivencias y puedan conocerse a sí mismos, a la vez que reconocen la otredad. Esto ocurre a través de experiencias pedagógicas que incluyen juegos.

Por lo tanto, este interés surgió al realizar una valoración en la consulta de enfermería dentro de las prácticas formativas de III y IV semestre; en ella fueron evidentes los factores asociados con la discriminación, como creencias, estereotipos o prejuicios del profesional que realiza la valoración física y mental, que son de tipo subjetivo y social. Un ejemplo es el edadismo, que se refiere a la discriminación por edad (Arese, 2020): una situación que es notoria en la cultura latinoamericana, en la que la vejez es

vista como algo despreciable, que se evidencia en los términos despectivos y las connotaciones negativas que tienen palabras como viejo, abuelito (dicho por parte de extraños) o cucho, y frases como “Loro viejo no aprende a hablar”, que no se utilizan con otros grupos de edad.

De la misma forma, otro factor a tener en cuenta es el cognitivo, debido a que en la senectud se presentan diferencias en la comprensión o la orientación en el contexto de una valoración en salud, que son indistintas del nivel de alfabetización o escolaridad de los sujetos de cuidado. Lo anterior se conoce como literacidad (Riquelme y Quintero, 2017), de manera que, en una valoración física o mental, por ejemplo, se pueden presentar confusiones al momento de solicitar la repetición de algún movimiento o la comprensión lectoescritural de un documento clínico. Sumado a esto, fue visible que en la aplicación de instrumentos de valoración integral como Minimental o las Preguntas Whooley no se facilitó la identificación de este aspecto de relaciones interpersonales y consigo mismo (autoconocimiento), en el marco de la Salud mental, sumado a un ambiente poco amable y propicio para el cuidado.

Sin embargo, este hallazgo, dentro de un programa que promueve el mejoramiento continuo, se convirtió en una oportunidad para que los estudiantes y futuros profesionales del cuidado apoyaran el autoconocimiento de las personas mayores y propiciaran ambientes más amenos para la consulta. Estos aspectos influyen tanto en su autocuidado como en el tipo de relaciones interpersonales que construyen o mantienen en ese momento de la vida. De esta manera, se fortalece el abordaje de Salud mental en las consultas de enfermería, lo cual proporciona un medio de desarrollo integral en los adultos mayores, al cual se puede añadir la actividad lúdica para estimular la motricidad gruesa a la vez que los sujetos de cuidado se divierten (Monroy y Sáez, 2011).

Además, en el cuidado en enfermería se presta especial atención a la conservación de la funcionalidad física y mental de las personas mayores para brindar Calidad de vida, especialmente en la actualidad, cuando poco a poco se comienzan a constituir cada vez con mayor frecuencia cohortes de adultos longevos (octogenarios). En la Resolución 3280 de 2018 (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018), se identifica el planteamiento de una valoración integral de dicha funcionalidad, así como atenciones en salud específicas para la promoción y mantenimiento de aquella desde la infancia hasta la senectud. La valoración señalada en dicha resolución incluye los siguientes instrumentos: Escala de Lawton-Brody, Test de Linda Fried, Escala de Barthel, Minimental, Cuestionarios AUDIT, ASSIST, Preguntas Whooley, Cuestionario GAD-2, Escala Zarit, Finnish Risk Score, Tablas de Framingham y Tablas de estratificación de la OMS. También las listas de chequeo de factores de riesgo de enfermedades del oído y de alteraciones auditivas, vestibulares y de la comunicación; el Cuestionario de EPOC; el familiograma; el Test de APGAR familiar, y el Ecomapa. Todos estos deben ser aplicados de manera obligatoria.

Entonces, según la normativa mencionada (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018), los objetivos de cuidado para las personas de sesenta años o más que habitan en el territorio nacional son: 1. Valoración integral e identificación de los cambios morfológicos y fisiológicos; 2. Identificación temprana de la exposición a riesgos; 3. Detección temprana de alteraciones que afecten la salud; 4. Potenciación de las capacidades, habilidades y prácticas para el autocuidado a través de la información en salud, y 5. Construcción concertada de un plan de cuidado primario. Vale la pena mencionar que estos objetivos aún se plantean como exclusivos del talento humano en Medicina (p. 148).

A partir del contexto descrito surgen las siguientes preguntas: ¿es el juego una vía para el cumplimiento de la Resolución 3280 de 2018 con intervención de la profesión de Enfermería? ¿Es la ludoteca, o también llamada jubiloteca, un espacio óptimo para esta labor? El presente artículo pretende aportar algunas reflexiones al respecto que contribuyan al corpus de conocimientos de la profesión.

¿Es el juego una vía para el cumplimiento de la Resolución 3280 de 2018 en relación con la valoración de las personas adultas mayores? Según Piaget (1973), la función del juego puede variar de acuerdo con las etapas de la vida; por ejemplo, con las personas de más de doce años se aplican juegos de operaciones formales, que también son atractivos para las personas mayores, lo cual abre la posibilidad de realizar intervenciones individuales y grupales, puesto que este tipo de juego permite estimular cognitivamente a los sujetos de cuidado. De esta manera, podría convertirse en una herramienta muy eficaz para lograr el cumplimiento de la Resolución 3280 de 2018 (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018), en cuanto a la valoración de su fluidez oral; su estado de ánimo; su nivel de concentración, atención y estado de alerta; su memoria a corto y largo plazo; sus conocimientos generales y su conciencia del tiempo, el espacio y el lugar, pero más importante aún su coordinación motora (p. 154).

Posiblemente, investigaciones futuras puedan demostrar una aplicación más amplia del juego en la valoración de enfermería para personas mayores, lo cual beneficiaría a la población que se encuentra en lugares rurales y de difícil acceso en Colombia y no solo a los sujetos de cuidado que se encuentran en las ciudades capitales y en los municipios. El juego es del campo, de la vereda, de la calle y del barrio.

### **¿Es la ludoteca, o también llamada jubiloteca, un espacio óptimo para la valoración de la persona mayor?**

Diferentes autores han llegado a un acuerdo sobre las características básicas que los espacios llamados ludotecas deben tener: 1. propiciar el encuentro entre las personas, 2. tener objetos destinados al juego en el mismo lugar o para su préstamo, 3. ser accesibles a las personas de todos los estratos sociales y 4. contar con un agente de intervención, llamado el ludotecario, quien toma el papel de educador (Monroy y Sáez 2011).

En ese sentido, una jubiloteca, que es un espacio lúdico para personas mayores y que se encuentra en estudio, podría ser óptimo para la valoración en enfermería porque, con una alianza interprofesional entre ludotecólogos y personal de la salud, a los sujetos de cuidado se les podría brindar un espacio para desarrollar, preservar o estimular habilidades a través de juegos con objetivos específicos, tales como facilitar las relaciones interpersonales y sociales, estimular la motricidad fina y gruesa y generar espacios de desarrollo integral con calidad de vida y diversión.

Por lo tanto, debido a que las jubilotecas son espacios en experimentación, la mayor dificultad para cumplir el objetivo de esta reflexión es que se les incluya como una categoría dentro de los tipos de ludotecas que existen y se relacionan a continuación, según Fullea (2011), Monroy y Sáez (2011) y el portal Formainfancia.com (Educación, Ocio infantil, 2019): 1. Escolares; 2. Públicas; 3. Hospitalarias; 4. Laboratorios (para la investigación sobre juguetes, nuevos juegos y prácticas de formación docente); 5. Móviles; 6. Itinerantes; 7. Judiciales (en organismos jurídicos, especialmente propicias para menores que han sufrido abuso), y 8. Especializadas (para menores en condición de discapacidad o con habilidades diferentes).

Como se puede notar, los diferentes tipos de ludotecas están dirigidas hacia los niños, niñas y adolescentes, lo cual no contempla un enfoque diferencial en cuanto a las necesidades lúdicas de los adultos, especialmente los mayores.

## Conclusiones

Tras realizar el presente el análisis, se puede deducir que, en el futuro cercano, la población mayor de sesenta años en Colombia encontrará en las ludotecas o jubilotecas espacios de promoción de salud mental con énfasis en la relación inter e intrapersonal, y de la salud física, en los que también se vean beneficiados por la valoración de profesionales de enfermería, a través de juegos diseñados específicamente para cumplir los objetivos de la Resolución 3280 de 2018 del Ministerio de Salud y Protección Social (2018). Este sería un espacio

único en el mundo porque el juego ha sido catalogado dentro de una etapa de la vida específica, pero en realidad acompaña a la especie durante toda la existencia.

Para concluir, la jubiloteca sería una oportunidad para usar estrategias lúdico-pedagógicas en el cumplimiento de los objetivos de la profesión de Enfermería por tal motivo, tendría la cualidad de ser un espacio que desde sus bases pueda ser creado de manera ideal para la valoración integral de personas adultas mayores durante todas sus etapas.

Por último, se quiere evidenciar cómo un enfermero en formación dentro del marco de la promoción y prevención propone intervenciones innovadoras, que rompan con los protocolos y brinden al paciente un espacio de confort y bienestar.

## Referencias Bibliográficas

Arese, C. (2020). El "Edadismo" laboral y previsional. *Revista Derecho de las Minorías*, 3, 139-143. <https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/RM/article/view/4360/3140>

Bojacá Santiago, P. y Corporación Juego y Niñez (2017) Lineamientos Ludotecas en Colombia. [juegoyninez.org](https://juegoyninez.org). <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2022/02/LINEAMIENTO-LUDOTECAS-COLOMBIA-2017.pdf>

Carrera, B. y Mazzarella, C. (abril-junio 2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Educación, Ocio infantil (2019). Ludoteca: un espacio para el ocio y el crecimiento infantil. *Forma Infancia*. <https://formainfancia.com/ludoteca-infantil-tipos-actividades/>

Esguerra, I. (1991). Rol del profesional de Enfermería en la salud mental y psiquiatra. *Avances en Enfermería*, 9(1). <https://revistas.unal.edu.co/index.php/avenferm/article/view/16731>

Fulleda, P. (2011). Educación infantil. Ludotecas. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/pedro-fulleda-animacion-ludica-las-ludotecas/>

García, E. y Alarcón, M. (febrero 2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *EFDeportes.com, Revista Digital, Año 15(153)*. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

Hernández, J., Jaimes, M., Carvajal, Y., Suárez, D., Medina, P. y Fajardo, S. (enero-junio 2016). Modelo de adaptación de Callista Roy: instrumentos de valoración reportados por la literatura en escenarios cardiovasculares. *Revista Cultura del Cuidado Enfermería*, 13(1), 6-21. <https://www.unilibre.edu.co/pereira/images/pdf/culturacuidado-revista2016.pdf>

Herrera, L. y Margarita, Q. (2017) Relación interpersonal enfermera - paciente en centro quirúrgico según la teoría de Hildergard Peplau en un hospital nacional [tesis de maestría universidad peruana Cayetano Heredia]. <https://bit.ly/3EmBh3X>

Klein, M. (1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. [aprendizaje.mec.edu.py](https://aprendizaje.mec.edu.py). [https://aprendizaje.mec.edu.py/dw-recursos/system/content/0c59c97/content/Klein,%20Melanie%20\(1882-1960\)/Klein,%20Melanie%20-%20La%20t%C3%A9cnica%20psicoanal%C3%ADtica%20del%20juego%20su%20historia%20y%20significado.pdf](https://aprendizaje.mec.edu.py/dw-recursos/system/content/0c59c97/content/Klein,%20Melanie%20(1882-1960)/Klein,%20Melanie%20-%20La%20t%C3%A9cnica%20psicoanal%C3%ADtica%20del%20juego%20su%20historia%20y%20significado.pdf)

Mariño, E., Pabón, M. y Jaramillo, M. (agosto 2008). Formación en salud mental en pregrado de Enfermería de la Universidad El Bosque, Bogotá, Colombia. *Revista Colombiana de Enfermería*, 3(3), 45-50. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-614457>

Mateos, C., Navarro, F. y Villaverde, C. (2022). 9 de cada 10 pacientes utilizan internet para buscar información sobre salud. *press.doctoralia.es*. <https://press.doctoralia.es/178296-9-de-cada-10-pacientes-utiliza-internet-para-buscar-informacion-sobre-salud>

Ministerio de Salud y Protección Social. (2018). Decreto 3280 de 2018. Por el cual se adoptan los lineamientos técnicos y operativos de la Ruta Integral de Atención para la Promoción y Mantenimiento de la Salud y la Ruta Integral de Atención en Salud para la Población Materno Perinatal. <https://bit.ly/2zsUKOg>

Monroy, A. y Sáez, G. (2011). Concepto y tipos de ludotecas. *EFDeportes.com, Revista Digital, Año 16(161)*, 1-7. <https://bit.ly/3qCfhKa>

Piaget, J. (1973) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.

Riquelme, A. y Quintero, J. (2017). La literacidad, conceptualizaciones y perspectivas: hacia un estado del arte. *Revista Reflexiones*, 96(2), 93-105. <https://www.redalyc.org/journal/729/72954786007/html/>