

# recimundo

Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento

**DOI:** 10.26820/recimundo/8.(especial).octubre.2024.393-405

**URL:** <https://recimundo.com/index.php/es/article/view/2380>

**EDITORIAL:** Saberes del Conocimiento

**REVISTA:** RECIMUNDO

**ISSN:** 2588-073X

**TIPO DE INVESTIGACIÓN:** Artículo de revisión

**CÓDIGO UNESCO:** 5802 Organización y Planificación de la Educación

**PAGINAS:** 393-405



## Estrategias lúdicas en la gestión de la enseñanza-aprendizaje del adulto mayor

Playful strategies in the management of teaching-learning of the elderly

Estratégias lúdicas na gestão do ensino-aprendizagem do idoso

Luis Efraín Cayo Lema<sup>1</sup>; Erika Maribel Sigcha Ante<sup>2</sup>

**RECIBIDO:** 10/04/2024 **ACEPTADO:** 11/05/2024 **PUBLICADO:** 06/10/2024

1. Universidad Técnica de Cotopaxi; Latacunga, Ecuador; luis.cayo@utc.edu.ec;  <https://orcid.org/0000-0001-8135-9696>
2. Universidad Técnica de Cotopaxi; Latacunga, Ecuador; erika.sigcha9@utc.edu.ec;  <https://orcid.org/0000-0002-5815-4761>

### CORRESPONDENCIA

Luis Efraín Cayo Lema

[luis.cayo@utc.edu.ec](mailto:luis.cayo@utc.edu.ec)

Latacunga, Ecuador

## RESUMEN

Las estrategias lúdicas son importantes en el campo educativo, pues su aplicación permite procesos de enseñanza y aprendizaje efectivos y duraderos, siendo una de las herramientas más utilizadas por los docentes del nivel inicial. En consecuencia, el proyecto de vinculación atiende a los sectores vulnerables de la Provincia de Cotopaxi, a niños, jóvenes y adultos que requieran de una atención temprana o especial. Es así que, dentro de las Actividades de Servicio Comunitario dirigidas a los adultos mayores se ha evidenciado un notable deterioro en las habilidades motrices, cognitivas, sociales, emocionales y del lenguaje de los adultos mayores. Por ello, se plantea actividades que promuevan el fortalecimiento de las cuatro áreas, siguiendo metodologías del modelo pedagógico de Escuela Nueva, caracterizándose por proveer de ambientes preparados con materiales concretos diseñados para la construcción de experiencias significativas a través de estrategias lúdicas. Por tanto, el presente estudio se abordó bajo el paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo, seguido del método inductivo y la combinación de técnicas e instrumentos preestablecidos, lo que permitieron subrayar la importancia de integrar actividades recreativas en el cuidado geriátrico para promover un envejecimiento activo y saludable. Concluyendo que, la implementación de estas estrategias puede mejorar la salud física y mental de los adultos mayores, así, como fomentar una mayor participación del adulto mayor en sus actividades cotidianas de manera efectiva.

**Palabras clave:** Estrategias lúdicas, Adulto mayor, Habilidades motrices, Áreas de desarrollo.

## ABSTRACT

Playful strategies are important in the educational field, since their application allows effective and lasting teaching and learning processes, being one of the most used tools by early childhood teachers. Consequently, the linkage project serves vulnerable sectors of the Province of Cotopaxi, children, youth and adults who require early or special attention. Thus, within the Community Service Activities aimed at older adults, a notable deterioration in the motor, cognitive, social, emotional and language skills of adults have been evidenced. Therefore, the researcher proposes activities that promote the strengthening of the four areas, following methodologies of the Escuela Nueva pedagogical model, characterized by providing environments prepared with concrete materials designed for the construction of meaningful experiences through playful strategies. Therefore, the present study was approached under the interpretive paradigm and the qualitative approach, followed by the inductive method and the combination of pre-established techniques and instruments, which allowed underlining the importance of integrating recreational activities in geriatric care to promote active and healthy aging. In conclusion, the implementation of these strategies can improve the physical and mental health of older adults, as well as encourage greater participation of older adults in their daily activities in an effective manner.

**Keywords:** Play strategies, Older adults, Motor skills, Developmental areas.

## RESUMO

As estratégias lúdicas são importantes no campo educacional, uma vez que a sua aplicação permite processos de ensino e aprendizagem eficazes e duradouros, sendo uma das ferramentas mais utilizadas pelos professores da primeira infância. Consequentemente, o projeto de ligação serve sectores vulneráveis da Província de Cotopaxi, crianças, jovens e adultos que requerem atenção precoce ou especial. Assim, no âmbito das Actividades de Serviço Comunitário dirigidas aos idosos, foi evidenciada uma notável deterioração das capacidades motoras, cognitivas, sociais, emocionais e linguísticas dos adultos. Assim, a investigadora propõe actividades que promovam o fortalecimento das quatro áreas, seguindo metodologias do modelo pedagógico da Escuela Nueva, caracterizado por proporcionar ambientes preparados com materiais concretos destinados à construção de experiências significativas através de estratégias lúdicas. Assim, o presente estudo foi abordado sob o paradigma interpretativo e a abordagem qualitativa, seguido do método indutivo e da combinação de técnicas e instrumentos pré-estabelecidos, o que permitiu sublinhar a importância da integração de actividades lúdicas nos cuidados geriátricos para a promoção de um envelhecimento ativo e saudável. Em conclusão, a implementação destas estratégias pode melhorar a saúde física e mental dos idosos, bem como incentivar uma maior participação dos idosos nas suas actividades diárias de uma forma eficaz.

**Palavras-chave:** Estratégias lúdicas, Adultos idosos, Habilidades motoras, Áreas de desenvolvimento.

## Introducción

Las actividades lúdicas han sido parte de la evolución humana, necesarias en cualquier tipo de manifestación, ritual o actividad realizada como un acto de entretenimiento. Además, se han evidenciado piezas de juegos y representaciones de estas actividades en pinturas rupestres que dan certeza de su práctica en algunas civilizaciones antiguas. Asimismo, a lo largo de la historia, el juego y las actividades lúdicas han tomado importancia e interés dentro del campo educativo.

Así, las actividades lúdicas son estrategias que permiten fomentar el aprendizaje de carácter significativo siendo un modo de vida en la cotidianidad, es decir apreciar y valorar lo que acaece percibiéndolo como un suceso de satisfacción física, mental, emocional o espiritual. Conjuntamente, la actividad lúdica propicia a las personas ambientes agradables de interacción, integración y comunicación. Además de motivar la práctica de actividades o tareas de manera atractiva y natural desarrollando habilidades y/o aprendizajes significativos (Candela & Benavides, 2020, p. 78).

Por tanto, las estrategias lúdicas son indispensables e importantes en el campo educativos, pues su aplicación permite procesos de enseñanza y aprendizaje efectivos y duraderos, siendo una de las herramientas más utilizadas por los docentes del nivel inicial. Es así que, las estrategias no son más que actividades o juegos recreativos utilizadas por los docentes como herramientas para su enseñanza-aprendizaje o el refuerzo de ciertas habilidades en los niños y el adulto mayor dentro o fuera del aula de clase o centro de estimulación (Chi-Cauich, 2018). Frente a ello, en las actividades desempeñadas por las Srtas. Estudiantes de la Carrera de Educación Inicial en las Practicas de Servicio Comunitario se prioriza trabajar con estrategias que generen experiencias significativas y contribuyan al alcance de los objetivos planteados en el Proyecto de Vinculación.

En consecuencia, el proyecto de vinculación atiende a los sectores vulnerables de la Provincia de Cotopaxi, atiende a niños, jóvenes y adultos que requieran de una atención temprana o especial. Es así que, dentro de las Actividades de Servicio Comunitario dirigidas a los adultos mayores se ha evidenciado un notable deterioro en las habilidades motrices, cognitivas, sociales, emocionales y del lenguaje de los adultos mayores. Es así que, se plantea actividades que promuevan el fortalecimiento de las cuatro áreas, siguiendo metodologías de la Escuela Nueva caracterizándose por proveer de ambientes preparados con materiales concretos diseñados para la construcción de las experiencias significativas a través de estrategias lúdicas.

Ahora bien, el proceso de involución o envejecimiento es sustancial en la vida del ser humano, no obstante, es necesario conocer sus cambios y generar programas de estimulación que permitan sobrellevar de manera favorable los múltiples cambios que se experimentan en esta etapa, recordando que este período inicia desde los 60 años en adelante. Este proceso es natural que va desarrollándose de manera continua, ante ello es necesario crear actividades para mejorar su calidad de vida, por consiguiente, se prioriza buscar estrategias lúdicas para la gestión de enseñanza-aprendizaje en el adulto mayor.

Además, en el adulto mayor estas estrategias contribuyen a mejorar la calidad de vida permitiendo la longevidad y la generación de experiencias agradables para los participantes aportando varios beneficios como:

- Motivación: El juego es una actividad naturalmente motivadora para la mayoría de las personas. Cuando se utilizan estrategias lúdicas en el aprendizaje, los estudiantes se sienten más involucrados y entusiasmados por aprender.
- Fomento de la participación: Las estrategias lúdicas pueden ayudar a crear un ambiente de aprendizaje más parti-

ceptivo, donde todos los estudiantes se sientan cómodos para expresar sus ideas y participar en las actividades.

- Mejoran la comprensión: El juego puede ayudar a los estudiantes a comprender conceptos complejos de una manera más fácil y divertida. Al jugar, los estudiantes pueden experimentar con diferentes ideas y aprender de sus propios errores.
- Desarrollan habilidades sociales: Las estrategias lúdicas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales importantes, como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas.
- Promueven la creatividad: El juego puede ayudar a los estudiantes a ser más creativos y a pensar de manera innovadora.

Entre otros beneficios que permiten enfrentar los cambios de la edad en el adulto mayor generando ambientes agradables y propicios para la interacción con los demás.

### Metodología

En la sección metodológica se describe bajo aspectos fundamentales para alcanzar los objetivos y metas planteadas. Esta metodología se distingue por comprender fenómenos complejos desde una perspectiva holística y contextualizada. En el campo de la educación esta metodología permite un análisis exhaustivo desde las percepciones y experiencias de los participantes, como en este caso, los adultos mayores del hogar de ancianos "Instituto Estupiñán" de la ciudad de Latacunga. La riqueza de las experiencias individuales y grupales permitieron identificar sus aciertos sus alcances, sus dominios, así como sus desaciertos en las actividades planteadas durante el proceso de investigación; esto otorgó una comprensión más profunda de cómo las técnicas y actividades lúdicas y el método del juego trabajo fortalecieron la psicomotricidad y el bienestar general de los adultos mayores.

En este estudio, se han empleado una combinación de técnicas e instrumentos que permitieron comprender como las diferentes estrategias y actividades lúdicas beneficiaron en la consolidación del comportamiento, el dinamismo, la autonomía, la empatía y afectividad con sus compañeros, por ende, en los apartados siguientes se detallan aspectos importantes como el enfoque, tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos abordados en el proceso.

**Enfoque.-** En el presente estudio se abordó bajo el paradigma interpretativo y el enfoque cualitativo, mismo que, según Hernández et al., (2014). "los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos". El enfoque cualitativo lo que nos modela es un proceso inductivo contextualizado en un ambiente natural, esto se debe a que en la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación, sustrayendo sus experiencias y hábitos cotidianos con el empleo de instrumentos. Por ello, la investigación pretendió identificar los tipos de actividades y estrategias lúdicas que favorecieran en el bienestar del adulto mayor tanto físico, psíquico y socio-afectivo.

**Tipo de investigación.-** Todo proceso investigativo requiere transitar por caminos estructurados para determinar resultados y metas claras, según sus propósitos y objetivos del estudio, para lo cual se requiere establecer formas de abordar y conducir los estudios científicos y académicos, según su requerimiento; el presente estudio se abordó bajo la investigación bibliográfica y la de campo.

**Bibliográfica.-** Este tipo de investigación implica la búsqueda y revisión exhaustiva de libros, revistas, textos, artículos científicos, tesis y otro tipo de textos que aporten información relevante sobre el tema de estudio. Este tipo de investigación se enfoca en el análisis crítico de la literatura existente para construir una base teórica sólida y contextualizar el problema de investigación, como

lo manifiesta, Ocampo, (2019). “El objetivo es procesar los escritos principales de un tema particular. Este tipo de investigación adquiere diferentes nombres: de gabinete, de biblioteca, documental, bibliográfica, de la literatura, secundaria, resumen”.

Para el estudio se seleccionó información fiable en distintos documentos científicos, mismos que nos permitieron establecer definiciones y algunos parámetros relacionados al tema de investigación. La información adscrita en el documento hace referencia a las actividades lúdicas y las estrategias utilizadas con los adultos mayores para dinamizar su cuerpo a través de la movilidad, la interacción, la manipulación de objetos y recursos didácticos empleados por las estudiantes-maestras en el contexto de estudio, permitiendo de esta forma la integración al grupo etario al que corresponden.

**De campo:** En el proceso de investigación se establece un campo geográfico determinado, como lo manifiesta (Spink, 2007, p. 60). Considera el campo como un lugar donde las personas pueden ser vistas en su “hábitat natural.” Cuando el investigador está en este lugar y está colectando datos, está en el campo y puede ser un proceso largo de convivencia y de observación-participante.

Como lo señala el autor que una investigación de campo es aquella que permite recoger los datos directamente de la realidad, por lo cual se denomina primarios, su valor radica en que permiten cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han obtenido los datos. Por tal motivo, el estudio se realizó específicamente en el Hogar de Ancianos “Instituto Estupiñán” Provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga y sobre todo con Adultos mayores de 64 a 98 años, donde se observaron problemas en diferentes áreas como: (lenguaje, psicológico, afectivo, sensorial y motriz).

### *Método*

**Inductivo:** Este método de investigación según, (Dávila, 2006, pág. 185) menciona el “investigador tenía que establecer conclu-

siones generales basándose en hechos recopilados mediante la observación directa, afirmaba que los pensadores no debían esclavizarse aceptando como verdades absolutas las premisas transmitidas por las autoridades en la materia, por ende, el investigador tenía que establecer conclusiones generales basándose en hechos recopilados mediante la observación directa. La investigación fue guiada bajo el método inductivo por ser mucho más específico en la recolección de la información del adulto mayor, donde se pudo evidenciar que no todos tenían los mismos problemas y necesidades; lo que permitió aplicar distintas estrategias didácticas y actividades lúdicas dependiendo de las necesidades e interés de los participantes al momento de la intervención realizada durante 16 semanas académicas.

### *Técnicas e instrumentos de investigación*

**La observación:** En el proceso del estudio se logró identificar algunos elementos observables en el contexto de estudio, como lo mencionan Matos & Pasek, (2008) “esta técnica consiste en el registro sistemático válido y confiable de comportamiento o conducta manifiesta. Es el acto en el que el espíritu capta un fenómeno interno (percepción) o externo y, lo registra con objetividad” (p.41).

La observación es la técnica más importante de toda investigación, por lo que sugiere que se debe desarrollar el gusto y la capacidad de observación, en la que se le ofrezcan estímulos para que aprendan a agudizar todos sus sentidos y registrar sus observaciones. Por lo tanto, la técnica aplicada en este proceso de investigación fue la observación, misma que se sirvió para recolectar datos de adultos mayores de manera implícita con un clima de confianza y seguridad sobre como despertar el interés y la motivación en cada actividad desarrollada; así mismo los alcances y mejoras logradas con la psicomotricidad fina en diferentes áreas de desarrollo del adulto mayor.

**La entrevista:** La entrevista es una técnica empírica, según los autores Avila et al., (2020) argumentan que es importante la entrevista porque se convierte “En oportunidades el investigador requiere de datos sobre el objeto de estudio que, a través de la observación, son imposibles de obtener, ya que responden a ideas, sentimientos, opiniones, valores, todos de carácter subjetivo” (p. 68).

En este apartado se realizaron entrevistas a profundidad al personal administrativo de la institución y a los profesionales que cuidan diariamente de los adultos mayores para conocer las condiciones en las que llegaron a la institución y cómo en la cotidianidad se desempeñan en las actividades lúdicas y estrategias activas que se proponían los días de intervención en territorio.

**Resultados**

En este aparato se presentan los hallazgos derivados del análisis de los datos recopilados

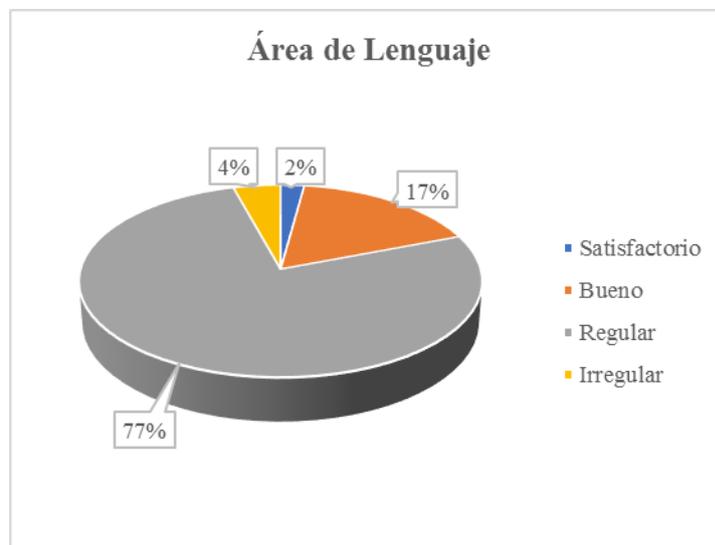
durante la investigación. Los resultados se organizan de acuerdo a los indicadores del instrumento de investigación y los objetivos planteados en el estudio. A continuación, se detallan las principales revelaciones, utilizando tablas y gráficos para facilitar la comprensión de la información recopilada.

El instrumento de observación utilizado fue lista de cotejo con los siguientes indicadores:

1. Dificultades al expresarse.
2. Juegos que desafíen su mente.
3. Frecuencia de realizar actividades físicas.
4. Actividades que requieren destreza manual.
5. Sus relaciones interpersonales.

**1. El Área de Lenguaje**

¿Encuentra dificultades al expresarse verbalmente o al recordar palabras específicas?



**Figura 1.** Área del Lenguaje

El gráfico muestra un alto porcentaje (77%) de los adultos mayores encuentran dificultades para expresarse verbalmente o recordar palabras específicas, lo que refleja un estado "Regular" en sus habilidades lingüísticas.

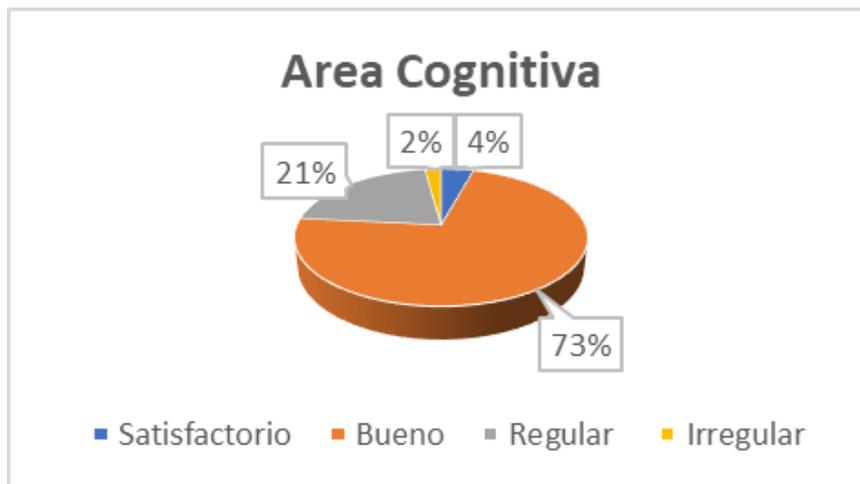
Solo un 17% de los encuestados calificaron su nivel de lenguaje como "Bueno", mientras que un 4% lo considera "Satisfactorio" y un 2% lo describe como "Irregular".

Esta distribución indica que la mayoría de los adultos mayores experimentan problemas significativos en la comunicación verbal, lo que sugiere la necesidad de implementar programas de intervención específicos, como ejercicios de lenguaje y técnicas bucofonatorias, para mejorar su capacidad de

comunicación y, por ende, su interacción social y calidad de vida dentro de la institución.

## 2. El Área Cognitiva

¿Disfruta de juegos que desafíen su mente, como asociación de palabras, tareas sencillas del hogar y los rompecabezas?



**Figura 2.** Área cognitiva

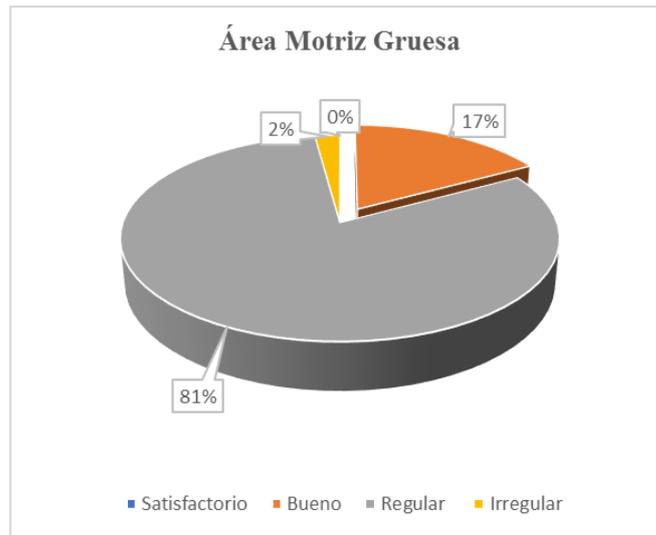
El gráfico del Área Cognitiva muestra que el 73% de los adultos mayores disfrutan de juegos que desafían su mente, como la asociación de palabras y los rompecabezas. Un 21% tiene una percepción regular sobre estas actividades, mientras que solo un 4% tiene una evaluación buena y un 2% una evaluación satisfactoria.

Esto sugiere que, en general, los juegos cognitivos son bien recibidos por los adultos mayores, ya que contribuyen a mante-

ner y mejorar sus capacidades cognitivas. Estas actividades no solo proporcionan entretenimiento, sino que también juegan un papel crucial en el mantenimiento de la salud mental y la función cognitiva la población adulta mayor.

## 3. El Área Motriz Gruesa

¿Con qué frecuencia realiza actividades físicas como caminar, bailar o practicar algún deporte?



**Figura 3.** Área Motriz Gruesa

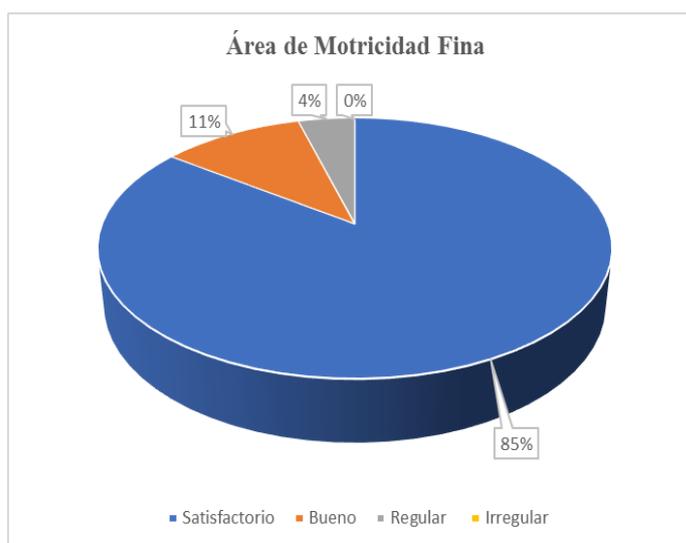
El gráfico muestra que una amplia mayoría (81%) de los adultos mayores realiza actividades físicas regularmente, lo cual es crucial para su salud física y bienestar general. Un 17% de los adultos mayores considera su participación en actividades físicas como buena, mientras que un pequeño porcentaje (2%) la califica como satisfactoria.

No se registraron respuestas que indicaran una actividad física irregular. En general,

los datos reflejan un compromiso significativo con la actividad física entre los residentes, lo cual es beneficioso para mantener la fuerza, mejorar el equilibrio y reducir el riesgo de caídas.

#### 4. El Área motriz Fina

¿Disfruta de actividades que requieren destreza manual, como tejer, dibujar o hacer manualidades?



**Figura 4.** Área Motriz Fina.

El 85% de los adultos mayores disfrutaban de actividades que requieren destrezas manuales, como tejer, dibujar o hacer manualidades, en relación al área motriz fina. Estas actividades no solo mejoran la condición física de los adultos mayores, sino que también previenen o reducen la aparición de enfermedades como la artrosis. Además, un 11 % de la población etaria tiene habilidades motoras finas "buenas" y un 4 % tiene habilidades motoras finas "regula-

res". Finalmente, es bueno que nadie tenga habilidades "irregulares", lo que indica que todos están al menos en el rango "regular".

La mayoría de la población etaria tienen habilidades motoras finas satisfactorias, pero hay un margen para mejorar en algunos casos.

### 5. El Área motriz socio-afectiva

¿Cómo valora sus relaciones interpersonales y el apoyo que recibe de su entorno social?

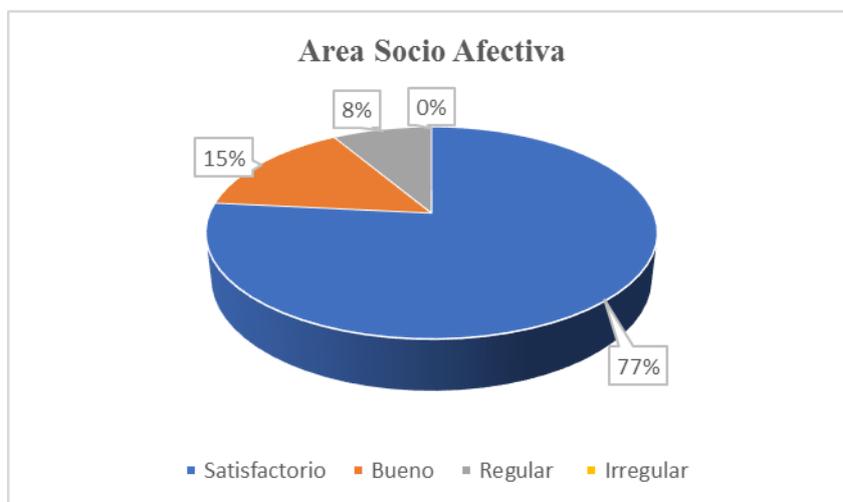


Figura 5. Área Socio-afectiva

El análisis del gráfico revela que la mayoría de los individuos o casos evaluados se encuentran en el nivel "Satisfactorio", representado por un 77%. Los niveles "Bueno" y "Regular" también están presentes, con un 15% y un 8%, respectivamente. No se registran casos "Irregulares" en esta área de desarrollo del adulto mayor.

El "Área Socio Afectiva" refleja que la mayoría de los individuos evaluados se encuentran en el nivel "Satisfactorio", lo cual sugiere un buen estado en las dimensiones socioemocionales. Sin embargo, es importante seguir monitoreando y fomentando el bienestar emocional para mantener estos niveles positivos en el adulto mayor de la casa Hogar Instituto Estupiñán".

### Resultados de la entrevista

Para el presente estudio se aplicó la técnica de la entrevista a los profesionales de la institución, tanto administradores como al personal que labora como guías y responsables del bienestar de los adultos mayores. La guía de preguntas preparadas para el efecto se detalla a continuación:

### ¿Cuáles son las condiciones en las que llegan los adultos mayores al asilo Instituto Estupiñán?

Los adultos mayores llegan al asilo con diversas condiciones de salud. Realizamos evaluaciones médicas y psicológicas para comprender sus necesidades y diseñar planes de atención personalizados, puesto que

varios abuelitos padecen múltiples enfermedades físicas como psicológicas que requieren de un cuidado exclusivo y personalizado.

### **¿Cómo se desempeñan los residentes en las actividades diarias?**

Nuestros residentes participan en actividades recreativas, como juegos de mesa, ejercicios suaves y paseos al aire libre. También organizamos eventos sociales para fomentar la interacción entre compañeros y compañeras, a pesar de que hay abuelitas que realizan las actividades de forma muy normal y motivan al resto de residentes.

### **¿Cuáles son los principales problemas físicos que enfrentan los adultos mayores?**

Algunos enfrentan limitaciones de movilidad debido a la edad o enfermedades crónicas. Adaptamos múltiples actividades para garantizar su comodidad y seguridad de todos.

### **¿Qué aspectos psicológicos y emocionales afectan a la salud mental de los residentes?**

La soledad y la nostalgia afectan a muchos residentes. Ofrecemos apoyo emocional y terapia para ayudarles a sobrellevar estas emociones negativas que entristecen a la mayoría de abuelitos, puesto que muchos de ellos no cuentan con familiares cercanos o se han olvidado de ellos y se nota la soledad en sus ojos y expresión física.

### **¿Cómo se manejan los aspectos afectivos, como la soledad o la nostalgia, especialmente en aquellos que no tienen familiares cercanos?**

Trabajamos en estrecha colaboración con las familias para mantener conexiones afectivas. También organizamos eventos especiales para celebrar cumpleaños y festividades de acuerdo a cada ocasión. Hay instituciones que gentilmente colaboran para darles un poquito de alegría, ya sea con alimentos, ropa y algunos productos que son necesarios para la limpieza y cuidado diario de los abuelitos.

### **¿Existen programas específicos para fortalecer la memoria y la cognición en los adultos mayores?**

A través de los profesionales que nos colaboran se han ido implementando programas de estimulación cognitiva, con rompecabezas, la utilización de libros de lectura, reconocimiento auditivo a través de la música y el canto, así también se han aplicado juegos de agilidad mental y ejercicios de memoria a quienes han sido empáticos y participativos en las actividades desarrolladas en la institución.

### **¿Qué métodos se utilizan para fomentar la interacción social entre los residentes?**

Fomentamos la interacción entre los residentes a través de grupos de discusión, clubes de lectura y actividades grupales externas para disminuir el índice de dependencia y la sensación de exclusión, haciendo que las actividades que se fomentan diariamente sean las más adecuadas y logren reconocer su autoestima en cada uno de los adultos mayores.

### **¿Se promueve la actividad física y el ejercicio?**

Realizamos ejercicios suaves, como yoga o caminatas cortas. Adaptamos las rutinas según las capacidades individuales o grupales, dependiendo del espacio en que se lleven a cabo las actividades o el ejercicio físico.

### **¿Cómo se trabaja con las familias de los residentes para garantizar su bienestar y adaptación al entorno de la institución que los acoge?**

Trabajamos en conjunto con las familias para garantizar el bienestar de los residentes y abordar cualquier preocupación o dolencia que padezcan los adultos mayores; también se brinda el apoyo emocional a las familias, asimismo hay que integrar gradualmente a las familias en la vida de la institución y resolver los conflictos que se generan entre residentes.

## Discusión

El envejecimiento de la población es un fenómeno global que plantea desafíos significativos en el ámbito educativo. En este contexto, la enseñanza dirigida a adultos mayores se ha convertido en un campo de estudio relevante y necesario. El presente artículo se centra en la aplicación de estrategias lúdicas como herramientas efectivas para la gestión del proceso de aprendizaje en esta población. A través de una revisión teórica y el análisis de investigaciones previas, se exploraron cómo el juego, la creatividad y la interacción pueden potenciar el aprendizaje en adultos mayores, promoviendo su bienestar cognitivo y emocional. Los resultados del estudio indican que la implementación de estrategias lúdicas en adultos mayores mejora significativamente su bienestar psicológico y físico, así como su participación en actividades de aprendizaje permanentes.

Algunos estudios previos realizados sobre la temática permiten identificar algunos aspectos que posibilitan la empatía, autonomía, movilidad, interacción y confianza de la población etaria correspondiente al hogar de ancianos "Instituto Estupiñán".

Como menciona Ortíz A. (2018), en su trabajo investigativo "Aprendizaje significativo: motivaciones de los adultos mayores en los juegos serios", estos resultados nos permitieron determinar que los adultos mayores consideraron que los juegos eran altamente útiles, con una puntuación promedio de 4.69 en la escala de utilidad. Lo que hace suponer que el juego trabajo y la aplicación de estrategias lúdicas novedosas e interesantes permitieron transformar el estilo de vida de la población adulta mayor. Dicho estudio exploró cómo los juegos y actividades lúdicas pueden mejorar la retención de la información y la motivación en adultos mayores durante el proceso de aprendizaje.

En otros resultados como lo de (González Pérez et al., 2017). Manifiesta que su estudio permitió interpretar las diferentes unidades identificadas para entender cómo los

adultos mayores perciben el impacto de los Men's Shed en varios aspectos, como la mejora de su salud y bienestar, el aprendizaje informal, la conexión con la comunidad, el sentido de pertenencia y la socialización.

Estos hallazgos corroboran investigaciones previas que sugieren que las actividades lúdicas pueden mejorar la salud mental y física en la población geriátrica. Según Smith et al. (2020), "las actividades recreativas pueden reducir los niveles de ansiedad y aumentar la movilidad en adultos mayores" (p. 45). Además, nuestro estudio amplía este conocimiento al mostrar que las estrategias lúdicas también aumentan la motivación y el interés en las actividades educativas de los adultos mayores durante el proceso de intervención.

Teóricamente, estos resultados respaldan la teoría del envejecimiento activo, que enfatiza la importancia de mantener actividades físicas y sociales en la vejez. Prácticamente, sugieren que las instituciones geriátricas deberían incorporar programas de actividades lúdicas para promover un envejecimiento saludable y activo.

En otro estudio se observan algunos porcentajes a cerca de las actividades mencionadas donde los adultos mayores manifiestan que la dibujo terapia (32%) y la sopa de letras (27%) son las técnicas más utilizadas dentro del lugar para mantener la correcta estabilidad de la memoria (Santana, 2020, p. 7).

Las investigaciones relacionadas con el adulto mayor se desprende una que coincide en las "nuevas relaciones sociales no se desvanece, y es aquí donde vemos el papel de la recreación y el juego, y cómo esto deviene en la cohesión de un nuevo grupo, se constituyen como elementos fundamentales del bienestar en la vejez (Chiquillo Pachon, 2021, p. 22).

## Conclusiones

Las estrategias lúdicas representan una herramienta valiosa para mejorar la calidad de vida de los adultos mayores. Este estudio su-

braya la importancia de integrar actividades recreativas en el cuidado geriátrico para promover un envejecimiento activo y saludable. La implementación de estas estrategias puede no solo mejorar la salud física y mental de los adultos mayores, sino, también fomentar una mayor participación en actividades de aprendizaje activo y continuo; se puede concluir bajo los siguientes parámetros:

**Desafíos en el Área de Lenguaje:** El 77% de los adultos mayores experimenta dificultades para hablar o recordar palabras específicas. Para abordar esto, se recomienda utilizar métodos pedagógicos específicos, como técnicas bucofonatorias, para mejorar las habilidades lingüísticas y facilitar la comunicación efectiva en el hogar de ancianos.

**Beneficios Cognitivos de los Juegos Mentales:** El 73% de los ancianos disfruta de juegos que desafían su mente, como la asociación de palabras y los rompecabezas. Estas actividades son importantes para el mantenimiento y mejora de sus funciones cognitivas. Además de estimular el cerebro, la participación en estos juegos promueve el desarrollo cognitivo continuo en el entorno del Hogar de Ancianos.

**Importancia de la Actividad Física:** El 81% de los adultos mayores participa regularmente en actividades físicas como caminar, bailar o practicar deportes. Estas actividades no solo mejoran su condición física, sino también tienen efectos positivos en su salud mental y emocional. Además, promueven la independencia, mejoran el equilibrio y reducen el riesgo de caídas y lesiones.

**Valor de la Motricidad Fina y las Actividades Manuales:** El 85% de los adultos mayores disfruta de actividades que requieren destreza manual, como tejer, dibujar o hacer manualidades. Estas prácticas no solo mejoran las habilidades motrices finas, sino también contribuyen a prevenir y reducir enfermedades como la artrosis. Fomentar su participación es crucial para mantener la fuerza, elasticidad y movilidad de sus manos

## Bibliografía

- Avila, H. F., González, M. M., & Licea, S. M. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica? *Didáctica y Educación* ISSN 2224-2643, 11(3), Article 3. <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992>
- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades Lúdicas En El Proceso De Enseñanza-Aprendizaje De Los Estudiantes De Básica Superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 78-86. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Chi-Cauich, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México.
- Chiquillo Pachon, V. F. (2021). Actividades lúdico recreativas para favorecer la calidad de vida del adulto mayor del municipio de Saboya Boyaca. <http://hdl.handle.net/11371/4100>
- Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Revista de Educación*, 185.
- González Pérez, A., Besa Gutiérrez, M. R. de, González Pérez, A., & Besa Gutiérrez, M. R. de. (2017). Un Men's Shed como comunidad favorecedora del bienestar en adultos mayores. *Revista electrónica de investigación educativa*, 19(4), 134-144. <https://doi.org/10.24320/redie.2017.19.4.1336>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (Sexta)*. Mc. Graw Hill Education. [https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)
- Matos, Y., & Pasek, E. (2008). La observación, discusión y demostración: Técnicas de investigación en el aula. *Revista de Educación*.
- Ocampo, D. S. (2019, diciembre 3). Investigación bibliográfica. *Investigalia*. <https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-bibliografica/>
- Santana, J. E. T. (2020). Beneficios de las actividades lúdicas en adultos mayores: beneficios de las actividades lúdicas en adultos mayores. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v4.n1.2020.217>
- Spink, P. (2007). Replanteando la investigación de campo: Relatos y lugares. 17(50). <https://www.redalyc.org/pdf/705/70505006.pdf>



**CITAR ESTE ARTICULO:**

Cayo Lema , L. E., & Sigcha Ante , E. M. (2024). Estrategias lúdicas en la gestión de la enseñanza-aprendizaje del adulto mayor. RECIMUNDO, 8(Especial), 393–405. [https://doi.org/10.26820/recimundo/8.\(especial\).octubre.2024.393-405](https://doi.org/10.26820/recimundo/8.(especial).octubre.2024.393-405)