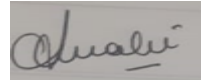


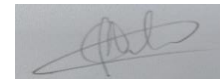
El juego en la Intervención Psicopedagógica con adultos mayores

Estudiante: Oviedo, Carmen Anahí



Legajo: 29302

Director/es: Lic. Centioni, Romina Alexia



Trabajo Final de Integración para acceder al título de Lic. en Psicopedagogía

Índice

Resumen	3
Delimitación del objeto de estudio.....	4
Planteo del problema	4
Objetivos	6
Supuestos básicos de investigación.....	6
Fundamentación	7
Estado del Arte	9
Marco teórico.....	15
Etiología del término adulto mayor	15
Nuevas longevidades	22
La psicopedagogía clínica y el adulto mayor	23
La psicopedagogía y la relación con el juego	29
La intervención psicopedagógica y el juego en el adulto mayor	32
Metodología.....	36
Fuentes de acceso a la información	36
Recorte en términos de Zona geográfica y Área lingüística.....	37
Período histórico	37
Términos o Palabras Clave	37
Procedimiento	38
Resultados.....	39
Conclusiones	42
Aportes y contribuciones.....	46
Limitaciones de la investigación.....	47
Líneas de investigación futuras.....	48
Propuestas de intervención.....	49
Referencias	52

EL JUEGO EN LA INTERVENCIÓN PSICOPEDAGOGÍA CON ADULTOS MAYORES

Resumen

El presente trabajo intenta conocer sobre el dispositivo de juego en la intervención psicopedagógica con los adultos mayores. Se realiza, para ello, la revisión teórica de la bibliografía académica existente sobre el tema especificado, proveniente de algunos países latinoamericanos, de habla hispana, entre los años 2012 a 2022. Los resultados permiten observar, en primer lugar, que son escasos los estudios que pueden hallarse sobre la disciplina psicopedagógica en la tercera edad, más aún, aquellos que profundizan en aspectos relacionados con el juego; y, en segundo lugar, que prevalecen, en mayor medida, las investigaciones ligadas a los aspectos cognitivos y/o de rehabilitación que se dan en la vejez. En conclusión, la mayoría de los estudios relevados sobre el abordaje de las nuevas longevidades refieren a la estimulación cognitiva posicionándose desde un paradigma rehabilitador y biologicista, haciendo énfasis en la condición patológica de la persona y dejando de lado los factores sociales externos al paciente. Por tal motivo, se hace necesario, desde la especialidad, desarrollar espacios investigativos y/o de abordaje acerca de la vejez, pero desde una mirada integral y más amplia.

Palabras Clave: Intervención. Psicopedagogía. Juego. Vejez.

Delimitación del objeto de estudio

El presente trabajo pretende conocer sobre el dispositivo de juego en la intervención psicopedagógica con adultos mayores. Es decir, teniendo en cuenta que lo lúdico es una herramienta primordial dentro del quehacer disciplinar, se intenta conocer cómo se trabaja con las longevidades.

Para este objetivo, se decide utilizar una metodología de revisión teórica, a partir de la exploración de diversas fuentes bibliográficas configuradas dentro del rango 2012-2022, relacionadas con la temática de investigación. Los autores Montero & León consideran que se incluye dentro de la categoría de análisis teórico conceptual a todo trabajo en el que no se aporten datos empíricos originales de los autores; es decir, todos los trabajos de revisión que no son el informe de una investigación empírica (Montero & León, 2002).

Planteo del problema

Las representaciones sociales de la práctica psicopedagógica suelen estar asociadas a la intervención con la niñez y con la adolescencia (Buraztyn & Viale, 2007). No obstante, la Psicopedagogía es una disciplina que acompaña los aprendizajes de las personas, ya sean formales como no formales, a lo largo de toda su vida y, desde esta perspectiva, incluye el abordaje de los aprendizajes de la población de mayores como cualquiera de los otros momentos de curso vital (Romero, 2006).

En vinculación a ese grupo etario, la Organización Mundial de la Salud establece que la expectativa de vida de la tercera edad va en ascenso (OMS, 2015). Por esta razón, las estadísticas actuales presentan que los adultos mayores tienen la necesidad de un espacio dentro de la intervención psicopedagógica cada vez más frecuente; no sólo en el abordaje terapéutico de las consecuencias de patologías neurodegenerativas que discapacitan los procesos cognitivos del adulto mayor, sino también en la

oportunidad de aprender, y en acciones de promoción y prevención de la salud en esta población que se muestra cada vez más activa e independiente (Romero M. , 2006).

Argentina es precursora en la incorporación en su legislación del reconocimiento de los derechos humanos de las personas mayores, entre ellos el derecho a la salud y al bienestar que se reglamenta en la Resolución 753/2007, que crea el Programa Nacional de Envejecimiento Activo y Salud para los Adultos Mayores (Ministerio de Salud de la Nación, Resolución 753/2007).

La Convención Interamericana sobre Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores se sanciona en 2015 y se ratifica por la República Argentina en mayo de 2017 (Honorable Congreso de la Nación, Ley 27.360/17).

Sáez (2021) sostiene que “es responsabilidad de todos realizar acciones para garantizar el bienestar y pleno desarrollo en la vejez, respetando sus derechos” (p.1). En relación con esto último, Romero (2006) explica que los espacios de aprendizaje se presentan como una alternativa para la promoción de un envejecimiento saludable.

En concordancia, el quehacer psicopedagógico se encuentra circunscripto por múltiples formas de abordaje; sin embargo, podría decirse que el juego es uno de los principales recursos utilizados dentro de la intervención, ya que el mismo es considerado como una de las actividades vitales para el ser humano en su totalidad (Calle, 2005). “No obstante, cuando se trata de la clínica con niños, el juego ocupa un lugar insoslayable pero su estatuto es incierto en la clínica con adultos” (Marrone, 2005, p. 19).

Es así, que el uso del juego como dispositivo terapéutico en el tratamiento clínico de adultos mayores es un campo poco frecuentemente explorado en la teoría de esta disciplina (Ofele M. , 2002, p. 4).

Bajo tal encuadre, este estudio de investigación enmarca las siguientes preguntas: ¿Cuál es la importancia del juego en la intervención psicopedagógica con adultos mayores?, ¿Qué rol tiene el psicopedagogo en la tercera edad?

Objetivos

Objetivo general

Conocer sobre el dispositivo de juego en la intervención psicopedagógica con los adultos mayores.

Objetivos específicos

- Describir el concepto de vejez y nuevas longevidades.
- Descubrir el rol del profesional en los abordajes psicopedagógicos en la tercera edad.
- Caracterizar los diversos enfoques respecto al juego en la intervención psicopedagógica con adultos mayores.

Supuestos básicos de investigación

Como supuesto, se piensa que el trabajo de la Psicopedagogía con el adulto mayor y el juego como dispositivo de intervención, puede aportar diversos beneficios en el desarrollo emocional, las capacidades de adaptación integral y en la reorganización y reprogramación subjetiva en este ciclo de la vida.

A su vez, se infiere que generar nuevos escenarios de abordaje psicopedagógicos pueden ayudar a derribar ciertos estereotipos e imaginarios sociales sobre esta franja etaria.

Fundamentación

La denominación *vejez* suele enlazarse con un paradigma antiguo que etiqueta y margina al sujeto en supuestos o representaciones sociales, a veces, difíciles de derribar.

La vejez como proceso de múltiples cambios en las diferentes dimensiones de la persona exige un espacio de interpelación en su especificidad desde la práctica psicopedagógica (Romero M. , 2006).

Desarrollar la intervención sobre el adulto mayor desde una sola dimensión sería acotar el quehacer psicopedagógico en sus múltiples vertientes sobre el accionar del sujeto (Cofré, 2018). Se sabe que muchos de los procesos cognitivos en esta etapa de la vida comienzan a deteriorarse, pero esto no es lo único que atraviesa el adulto mayor en este periodo de vida, ni tampoco puede ser el único campo de intervención que la psicopedagogía clínica puede efectuar sobre la persona adulta mayor. Llevar un modelo de intervención de manera universal sobre esta franja etaria genera un obstáculo epistemológico para el abordaje y análisis de la disciplina sobre esta etapa (Bachelard, 1948).

La psicopedagogía acompaña al sujeto y sus aprendizajes a lo largo de toda su vida. Desarrollando diferentes estrategias de trabajo con el objetivo de potenciar los aprendizajes de la persona (Romero M. , 2006). Uno de sus principales recursos a la hora de la intervención es el juego, un dispositivo provisto de una vasta dimensión para el trabajo integral del sujeto que aprende y que es necesario fundamentar desde la teoría para incorporar a la práctica en su amplitud de posibilidades (África, 2012).

Kazmierzak (2020) dice:

Ser creativos y abiertos a las diversas necesidades que surgen en los diferentes espacios de la intervención enriquece verdaderamente el rol del psicopedagogo, quien requiere muchas veces, de respuestas que exceden a la clínica psicopedagógica

tradicional. La Ludoterapia, la Equino terapia, los equipos de Paya médicos, el Arteterapia, entre tantos otros, son intervenciones no convencionales, desarrolladas también por psicopedagogos, y con excelentes resultados. (p. 15)

Por todas estas razones se considera valioso encarar este trabajo a través de la exploración de teorías e investigaciones previas, con el fin de ahondar y conocer el dispositivo del juego en la intervención psicopedagógica con adultos mayores. A su vez, se cree que profundizar en la teoría podría contribuir a la ampliación y enriquecimiento de conocimientos de la Psicopedagogía sobre este tema en particular abordado.

Estado del Arte

En esta sección se muestran distintos estudios sobre la temática que atañen al presente estudio.

A nivel internacional, Iratxe Markaida (2019) realiza en España, una investigación cuantitativa llamada “Intervención con la Nintendo Wii Sports Resorts a nivel de capacidad funcional, psicológica y neuropsicológica en personas que ha sufrido un ictus moderado”. En relación con el ictus o derrame cerebral, aclaran que es una de las causas de discapacidad mental que más afecta a los adultos mayores. El objetivo es descubrir los beneficios de la actividad lúdica sobre los procesos cognitivos alterados por alguna causa patógena en la tercera edad. Para tal fin, comparan quince pacientes adultos mayores con los que se interviene en rehabilitación a través del video juego Nintendo, frente a otros quince con quienes únicamente se realiza la rehabilitación convencional, y analizan, con la prueba de Mini Mental, los cambios que se producen en cada grupo, en la movilidad, grado de discapacidad, síntomas depresivos, calidad de vida referida a salud, atención y velocidad de procesamiento. Concluyen que existe una mejoría notable en el grupo de pacientes con los que se usa la tecnología como recursos para el abordaje de los procesos cognitivos alterados por las secuelas del ictus. Además, convalidan los beneficios de la actividad lúdica sobre los procesos cognitivos alterados por alguna causa patógena en la tercera edad.

Flores Gutiérrez, Ortega Tovar, Martínez Rodríguez, Rodríguez Cuellar y Gómez Cardona (2020) llevan a cabo en México un estudio de tipo cuantitativo, denominado “Beneficios de la ludoterapia en el deterioro cognitivo de los adultos mayores en una casa de reposo de Aguas calientes”. El propósito es identificar los beneficios de la ludoterapia en el deterioro cognitivo de adultos mayores en una casa de reposo de Aguascalientes. Para ello, elaboran un diseño relacional cuasi experimental, longitudinal y prospectivo, con muestra no probabilística por criterios de

19 adultos mayores de dos estancias geriátricas de Aguascalientes, que participan en una intervención lúdica de 6 semanas, y a los cuales les administran, como método de recolección, el Mini examen del estado mental de Folstein en tres momentos temporales (preintervención, posintervención inmediata y posintervención tardía). Para el análisis de datos, utilizan el paquete estadístico SPSS 25, usando la prueba estadística de rangos con signo Wilcoxon. Sintetizan que la población mayor mejora su rendimiento cognitivo y se mantiene al desarrollar actividades lúdicas, y de interacción social.

Estrabao Bermúdez desarrolla en Cuba (2020) una investigación empírica cuantitativa denominada “Juegos para elevar la motivación hacia la actividad física en el Adulto Mayor”, cuyo fin se basa en recopilar y fundamentar un conjunto de juegos que contribuyan a elevar la motivación hacia la actividad física en los adultos mayores. Para ello, hace: una valoración de los fundamentos teórico-metodológicos que sustentan el proceso de motivación hacia la actividad física en los adultos mayores; Un diagnóstico del estado actual de la motivación hacia la actividad física en 12 adultos mayores pertenecientes al círculo de abuelos “Forjadores del futuro” del municipio Calixto García; una determinación de las características que deben poseer un conjunto de juegos que contribuyan a elevar la motivación hacia la actividad física en dichas personas y una valoración de la pertinencia de un conjunto de juegos que contribuyan a elevar la motivación hacia la actividad física en la muestra. Usa como técnicas de recolección: Observación estructurada a las clases con adultos mayores; Entrevista a dos metodólogos municipales de actividad física terapéuticas y a cuatro Licenciados en Cultura Física; se administra a la muestra el Cuestionario de Regulación de la Conducta en el Ejercicio (BREQ-3); y se efectúa la revisión a los programas establecidos para la actividad física en el adulto mayor a profesionales de educación física. Se aplican procedimientos estadísticos y matemáticos como el cálculo porcentual y la agrupación de datos. Los resultados obtenidos mediante la aplicación de la misma permiten plantear que la propuesta es factible, dado que ofrece posibilidades de aplicación, posibilita el

logro de los diferentes objetivos y contenidos que aparecen en el programa de Adultos Mayores y responde a los elementos de la teoría en un alto grado de actualización.

Juan Enrique Tomala Santana (2020) desarrolla en Ecuador un estudio nombrado como “Beneficios de las actividades lúdicas en adultos mayores”. La finalidad es demostrar qué tipos de ejercicios son adecuados para la rehabilitación de adultos mayores y la prevención de enfermedades crónicas. La metodología de enfoque cualitativo de revisión se basa en su estructura en la aplicación de métodos teóricos: inductivo-deductivo, análisis de síntesis, además de una metodología empírica como: observaciones, encuestas, revisión de documentos para constatar las actividades lúdicas con las personas mayores. Como conclusiones, afirma que las técnicas empleadas mediante el uso de lo lúdico no sólo aportan coordinación del cuerpo sino también fomentan valores y la producción de nuevos conocimientos en la población vulnerable. Asimismo, sostiene que la posibilidad de aprender se despliega a lo largo de toda la vida y que el juego es un dispositivo primordial en esto.

Remedios Navarro Martos (2021) investiga en España sobre “La intervención cognitiva en pacientes con enfermedad de Alzheimer mediante el juego: Un estudio piloto”. El fin se basa en explorar la factibilidad de un programa de rehabilitación cognitiva en personas con deterioro en estas áreas provocadas por la Enfermedad de Alzheimer (EA), mediante el juego. Para comprobar la efectividad del objetivo se desarrolla un diseño cuasiexperimental con medidas PRE y POST con dos grupos, uno experimental que se beneficia con la intervención y otro de control con el que se compararon las puntuaciones del primero. Los datos obtenidos de la intervención se dividen en cualitativos y hacen referencia al registro de conductas y datos cuantitativos que hacen referencia los datos sometidos a análisis estadísticos para la comprobación de hipótesis. Como resultado, se evidencia mayor mejoría en el grupo experimental por sobre el grupo de control, luego de realizar la prueba MOCA (evalúa disfunciones

cognitivas leves). Esta investigación permite vislumbrar la importancia del juego en los programas de rehabilitación cognitiva.

Margarida Azevedo (2022) realiza en Portugal una investigación titulada “Ancianos activos, día divertido. Diseño de juegos para adultos mayores” cuyo objetivo es describir al diseño como una disciplina fundamental para la creación de juegos adecuados para las personas mayores. La metodología se realiza a través de un enfoque Didáctico de Proyecto, constituido por materiales lúdicos que estimulan acciones en los dominios sensoriomotor, simbólico y constructivo en los Adultos Mayores, la metodología se estructuró en torno al aprendizaje basado en Proyecto. En las conclusiones se demuestra la importancia de que jugar es una actividad que ayuda a prevenir y retrasar los efectos nocivos de la senescencia, refuerza la convicción de que un enfoque inclusivo centrado en el diseño de materiales lúdicos específicos puede mejorar la calidad de vida de la población anciana. El trabajo destaca los múltiples beneficios físicos y cerebrales del juego en los adultos mayores, además de estimular la interacción social y contribuir a la socialización y al mantenimiento de la salud emocional y afectiva.

Igor Martínez Rebolledo (2022) describe en Venezuela un proyecto de investigación-acción en la Universidad de los Andes, llamado “Laboratorio del juego. Espacio formativo de juego escénico para el re-emprendimiento y libertad”, cuyo fin es promover el juego como forma de autoconocimiento y re-emprendimiento desde cuatro estadios de representación: Percepción, Imaginación, Comunicación y Expresión. Se desarrolla bajo el enfoque introspectivo vivencial, la metodología que se aplica es la participación acción y la sistematización que se obtiene por medio de la técnica de la observación participativa lo que viabiliza la codificación e interpretación de la experiencia a partir del método de comparación constante sobre doce adultos mayores. Los resultados se orientan al redescubrimiento de posibilidades expresivas en los adultos

mayores, tras vivenciar el juego y reconocimiento de las potencialidades humanas para emprender nuevos proyectos de vida.

A nivel nacional, Chiodi Suana, Galizia Paolo, Cavero Antonella, Ormello Candela y Pegoraro Magalí (2019) realizan en Córdoba un trabajo conocido como “El juego como vehículo de sensaciones placenteras en el adulto mayor”, cuyo propósito tiende a revalorizar al juego, como vehículo de sensaciones placenteras, la vivencia del movimiento y la relajación terapéutica. Con una muestra de 20 adultos mayores entre 65 y 80 años, realizan un análisis cualitativo descriptivo que les permite percibir el desenvolvimiento psicomotor de cada integrante, en el desafío de jugar. Como resultado, se resignifican las capacidades expresivas comunicativas y prácticas-cognitivas que el juego otorga en lo vivencial corporal, y se destacan los importantes beneficios como ser: aumento de la autoestima, la capacidad creativa, el disfrute por el hacer, el placer, el reír, el compartir, el hacer con el otro, el hacer contra otro con fines lúdicos.

Daiver, Doria Mass; Cindy, Doria Pedraza y Daniel Salas Álvarez (2021) realizan en Córdoba, una investigación que llaman “Implementación de una aplicación móvil como herramienta de prevención del Alzheimer y el deterioro cognitivo en adultos mayores” El objetivo está orientado en crear una alternativa de prevención, desde el área tecnológica, ya que el juego interactivo se postula como método de prevención de ciertas patologías que suelen presentar algunos adultos mayores. Se realiza bajo la metodología de base empírica cuantitativa, la muestra se lleva a cabo sobre una población de 55 adultos mayores, hombres y mujeres entre 60 y 95 años, el resultado del test Mini Mental de Fostein (MMSE), permite corroborar la influencia que generan los juegos en los adultos con respecto al estado cognitivo. Resumen que usar la tecnología, como alternativa a un problema que comúnmente se trata con medicina tradicional, es importante.

María García (2021) desarrolla en Buenos Aires un trabajo de investigación denominado “Emociones positivas y actividad física en adultos mayores”. La idea es analizar y describir la relación de actividad física y la experiencia de emociones positivas y negativas en adultos mayores, evaluadas en el contexto del decreto de aislamiento (ASPO) por Covid en 2020. El diseño metodológico que se emplea es empírico, de tipo transversal y de alcance descriptivo-correlacional. La muestra está compuesta por 34 adultos mayores de 65 años en adelante, residentes del Área Metropolitana de Buenos Aires. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron la adaptación en español de la Escala de afectividad PANAS (Blanco Molina y Salazar Villanea, 2014) y el cuestionario Mundial sobre Actividad Física (en inglés, Global Physical Activity Questionnaire) de la OMS (2007). Como resultados se comprueba que los adultos mayores realizan poca actividad física; además se observa que durante el ASPO se ha incrementado el tiempo que los adultos mayores pasan recostados, además de un incremento de la experiencia de emociones negativas y una disminución de las positivas. Finalmente, al estudiar la relación entre la realización de actividad física y la experiencia de emociones positivas se halla una relación estadísticamente significativa en la dimensión de actividad física recreativa.

Marco teórico

Etiología del término adulto mayor

En la Convención Interamericana sobre la Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores (Organización de Estados Americanos, 2015), se denomina Persona mayor o Persona adulta mayor a aquella de 60 años o más. Aducen, desde la entidad, que el respeto por los derechos a los adultos mayores se reconoce, en Viena en 1952 y en Madrid en 2002, en el marco de la I y II Asamblea Mundial sobre envejecimiento.

En Argentina, la Ley 27.360/17 ratifica dicha Convención en la Protección por los Derechos Humanos de las Personas Adultas Mayores que se sanciona en el año 2015 y se ratifica en 2017, la cual establece que esta población tiene derecho a: tener una vida digna y plena, no ser discriminados, no recibir malos tratos físicos o metales, y a tener una vida libre de explotación, envejecer en su casa y en familia, y a acceder a información, a ser escuchados y expresarse libremente (Honorable Congreso de la Nación, 2017).

Desde la Psicología Evolutiva se establece el concepto de ciclo de vida, en el cual la vejez se presenta como una etapa más del ciclo vital, ya que este concepto implica una segmentación de la vida en fases sucesivas (Buraztyn & Viale, 2007).

Erikson (2000) plantea que el ciclo vital es una sucesión de diferentes etapas o estadios psicosociales, en las cuales se plantean unos retos que hay que superar. Añade que, si la persona los supera, puede adquirir más recursos para superar las etapas posteriores y si no, puede quedar estancado.

Paula Aulagnier (1994) conceptualiza a la vejez “como uno de esos momentos particulares de la existencia que lo enfrentan al sujeto a una ruptura en el movimiento temporal y relacional” y “como un antes y un después que debe transformar en una

ligadura causal, o como un momento de ruptura entre el futuro que repentinamente se devela y aquel que él esperaba” (p. 24).

Por su parte, Graciela Zarebski (1999) realiza sus aportes desde el psicoanálisis, y sostiene que en el envejecer se pone en jaque la completud, ya que el sujeto se va desprendiendo de ciertas envolturas con que se ha revestido a lo largo de la vida (roles, funciones, relaciones, bienes, imágenes). Explica que esto no implica necesariamente un derrumbe, en tanto haya sabido de antemano que se trataba de sostenes imaginarios y de prótesis sustituibles, y que, se puede pensar, entonces que, a nivel psíquico, se produce un trabajo de elaboración, que consiste en ir metabolizando esas marcas biológicas y sociales. La autora agrega que “este recorrido es absolutamente singular y la manera en que cada sujeto se posiciona frente a la vejez, le permitirá transitar saludablemente o no su propio envejecer” (p. 14).

Yuni, Urbano y Arce (2003) expresan que:

La vejez supone la reelaboración y reconfiguración de la identidad y de la percepción que tiene el sujeto de sí mismo, en un proceso que tiene como uno de sus núcleos esenciales la elaboración de los cambios corporales y, consecuentemente, el ajuste de la propia imagen corporal (p. 14).

Según Moragas (1991), el envejecimiento puede suscitarse de forma normal o de manera patológica en el sujeto. Aclara que el primer tipo de envejecimiento refiere a la vejez saludable, carente de enfermedad o disminución.

De acuerdo con las teorías del modelo clásico de Rowe y Kahn, citados en la Política Pública Nacional de Envejecimiento y Vejez de la UNESCO (2017), el envejecimiento saludable es uno de los tipos que existen, lo que supone que hay otras maneras de envejecer. A su vez, el documento expresa que el envejecimiento saludable se deriva de las mejores condiciones físicas, psicológicas y sociales posibles, que suponen minimizar el riesgo de enfermedad y discapacidad, mantener la función física

y mental y un compromiso continuo con la vida. No obstante, Caballero García (2010) dice que el envejecimiento patológico genera consecuencias altamente negativas en esta etapa de la vida. Agrega que este último se da cuando la incidencia de procesos, fundamentalmente enfermedad, alteran. Impiden o dificultan la correspondiente adaptación, afectando la capacidad funcional orgánica y transformando el proceso de envejecimiento fisiológico natural en patológico.

Por otro lado, los autores Olave y Ubilla (citados por Yagui Kaqui, 2020) refieren que “al entrar en esta etapa se empiezan a manifestar algunos cambios cognitivos, entre ellos está la pérdida progresiva de la memoria, siendo los olvidos en la vida diaria una de las quejas más comunes entre la población adulta mayor” (p.173). Asimismo, Martínez (2005, citado por Yagui Kaqui, 2020), sostiene que la edad provoca una serie de cambios físicos en los órganos a través de los que percibimos el mundo, es decir, a nivel visual, auditivo, gusto, olfato y rendimiento motor; y aclara que estos cambios que se producen en los factores sensoriales pueden llevar a un aislamiento físico, y social. A su vez, Yagui Kaqui (2020) reafirma la teoría de “Going old”, de E. Cumings y W. E. Henry, la cual postula, una teoría del desapego, es decir que, a medida que el sujeto envejece, expone, se produce una reducción de su interés vital por las actividades y objetos que lo rodean, lo cual va generando un sistemático apartamiento de toda clase de interacción social.

Respecto al concepto de salud, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 1948), entiende por la misma que “*la salud es el completo Estado de bienestar físico - mental y social*”. Por su parte, Floreal Ferrara (como se cita en Del Pino, 2008) realiza una crítica a esta definición y propone no entender al concepto de salud - enfermedad como algo estático, sino que indica tomarlo como un proceso que contiene caracteres socio - históricos, que condicionan al sujeto enfermo; y por lo tanto sostiene que el concepto se deberá elaborar según el modo de producción de la sociedad que se esté

tratando, ya que según la clase social a la que pertenezca, también se diferenciará el modo de vivir la enfermedad (Del Pino, 2008).

Leopoldo Salvarezza (1988) profundiza la temática en virtud de desligar la vejez como sinónimo de enfermedad exigiendo una reflexión sobre los prejuicios ('viejismo') que suscitan la combinación de edad y enfermedad cual binomio sinónimo de vejez. En este espacio de enseñanza y de aprendizaje, explica, que se debe pensar al sujeto que envejece relacionado con una construcción identificatoria y una temporalidad definida por la historia vincular de cada sujeto desde el inicio de su vida.

Del mismo modo, el Consejo Nacional de la Persona Adulta Mayor expresa que es bien sabido que los mitos como los estereotipos se aprenden desde la infancia, transmitiéndose de generación en generación y perpetuándose en la sociedad mediante la socialización, asentándose un verdadero problema estigmatizante (CONAPAM, 2013).

Aunado a lo anterior, las autoras Fonseca y Murillo (2021) advierten sobre un dato preocupante relacionado con la incorporación de la vejez dentro de la Clasificación Internacional de las Enfermedades realizado por la Organización Mundial de la Salud, publicada en los primeros meses del 2022. Esta reciente nominación, sostienen las autoras, aumenta dichos prejuicios y estereotipos.

Siguiendo el mismo concepto, Amador (2021) relata que incluir a la vejez dentro de esta clasificación de las enfermedades, cae dentro de lo que se conoce como viejismo. En relación con esto, los autores Gutiérrez & Ibarra (2018) plantean que dicho concepto podría considerarse como un tipo de discriminación estructural, porque asumen que involucra condiciones culturales, políticas, interpersonales y normas desiguales que privilegian a ciertos grupos etarios como los adultos más jóvenes, y perjudican a otros grupos, como el de los adultos mayores.

Por ello, “la vejez no se debe patologizar, dado que el envejecimiento es un proceso dinámico, producto de cambios graduales y progresivos en las condiciones biológicas, psicológicas y sociales como resultado del paso del tiempo” (Tortosa, 2002, p. 4).

Por su parte, se encuentra que la Organización Mundial de la Salud (2021) define el *edadismo* como un estereotipo, prejuicio y discriminación hacia las personas de ciertas edades debido a la afectación o deterioro natural de su salud; y que, incluso, éste ha sido señalado como la tercera forma de discriminación, después del racismo y el sexismo. Desde la misma entidad, aducen que cada cultura tiene actitudes distintas hacia la edad y el envejecimiento, pero ninguna está exenta de prejuicios sobre la edad; y que se sabe que la mitad de la población mundial es ‘edadista’ contra los adultos mayores (OMS, 2021).

En el caso de las personas mayores, Orosa (2018) comunica que:

El edadismo se asocia con una menor esperanza de vida, una salud física y mental más deficiente, una recuperación más lenta de la discapacidad y un deterioro cognitivo. En consecuencia, el edadismo también puede reducir el compromiso de los jóvenes con la entidad para la que trabajan. Esta nominación contribuye a la pobreza y la inseguridad económica de las personas en la vejez y, en una estimación reciente, se demuestra que tiene un costo para la sociedad de miles de millones de pesos. (p. 1)

Estés y Binney (1990), comentan que estas lecturas sesgadas sobre la vejez reducen la profundidad de las perspectivas a un acotado modelo biomédico. Manifiestan que uno de los ejes centrales de la gerontología actual reside en calificar como prejuicioso el asociar la vejez con la enfermedad. Esta crítica, dicen, implica un cuadro de la vejez distinto, que muestra nuevas maneras de conceptualizar la temática.

Otros autores tales como Fonseca y Murillo (2021) confirman esta mirada, y expresan que “es preciso comprender que la vejez no es sinónimo de enfermedad y, por el contrario, las personas adultas mayores merecen un trato digno y respetuoso para el disfrute de una vejez con calidad de vida” (p. 1). También Canal (2014), acuerda que “pensar la vejez o las vejeces en la actualidad implica operar con variables biológicas, psicológicas, sociológicas, antropológicas y filosóficas tan solo para considerar las más relevantes de las ciencias sociales” (p. 3).

A su vez, Bianchi (2019) declara que “hasta el siglo pasado, la vejez directamente era asociada a la enfermedad y la pasividad, hoy el aumento de la expectativa de vida promueve que se anteceda el análisis de la patología por el de la salud y el bienestar” (p.4).

Ricardo Iacub (2012) indica que los modos de representar el envejecimiento y la vejez pueden ser recursos que brinden un sostén, cuando habilitan a las personas a pensarse con capacidad y valor para llevar adelante la propia vida, así como pueden constituirse en obstáculos, si niegan dicha posibilidad. El autor determina que es allí donde confluyen el poder y la identidad en la vejez, ya que los discursos sociales son interiorizados, con mayor o menor poder de crítica, por el sujeto y pueden ocasionar como efecto tanto el des empoderamiento como el empoderamiento (Iacub, 2012).

Nélida Perovic (2017) reflexiona que: “una sociedad puede ser definida por el lugar que asigna a sus ancianos, las representaciones que sobre este colectivo se formula, las imágenes que pone en movimiento; porque la vejez es un hecho biológico y también una construcción social” (p. 4).

En relación con esto, Iacub (2012) establece que:

Toda sociedad, para constituirse como tal, debe controlar y manejar al otro, someter su voluntad, a partir de presupuestos que justifican ese espacio social y que se expresan a través de distintos discursos; que éstos funcionan como

ordenadores que promueven criterios de edad, género o cualquier otra división al interior de una sociedad, estableciendo roles y funciones, obligaciones y permisos. (p. 3)

Foucault (2000) describe un modelo de poder horizontal al que denomina “disciplinar”, comenta que éste se asienta en la vigilancia y el control del comportamiento de los individuos, y que se basa en la demanda de cumplimiento de cierta norma social. Agrega que “su poder no se asienta en la fuerza de la ley sino en el control moral; por este motivo, quien controla la vigilancia de esta norma, no suele ser el Estado a través de sus instituciones, sino la propia gente” (p. 218-219).

En línea con este pensamiento Ricardo Iacub (2012) proclama que:

La disciplina suele resultar invisible, y se asienta en el denominado “sentido común”. Es pensar que existe un modo de sentir y entender común a todos. Sin embargo, si se observa la historia del ser humano a través de un lente más amplio se puede advertir cómo el sentido común, en el transcurso del tiempo, se ha ido modificando en distintos “sentidos” y cómo esta idea de un sentido común puede tratarse de una trampa que no nos permita reconocer y aceptar los cambios (p. 3).

Marcela Romero (2006) concluye que la longevidad como proceso de inmensurables cambios demanda un nuevo espacio, una mirada reflexiva para dar un lugar y sentido a esta nueva continuidad que plantea el paso el tiempo. Propone una renovada perspectiva que permita encauzar y reorganizar los cambios propios de esta franja etaria, desligándose de toda representación social marginal y etiquetada.

Nuevas longevidades

La población argentina envejece con diferentes velocidades e intensidad en las distintas regiones y momentos a lo largo del siglo XX, de modo tal que fue uno de los países de más temprano envejecimiento de América latina (Redondo, 2019).

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2015) describe que las expectativas de vida de los adultos mayores han ido en aumento y esta coyuntura reclama nuevos espacios que acompañen y mejoren la calidad de vida de estas nuevas longevidades.

Además, la OMS (2015) anuncia que:

El informe mundial sobre el envejecimiento y la salud responde a estos desafíos recomendando cambios igualmente profundos en la manera de formular las políticas para las poblaciones que envejecen y de prestarles servicios. Estas recomendaciones se basan en un examen de los datos más recientes sobre el proceso de envejecimiento. Muchas percepciones y suposiciones comunes acerca de las personas mayores se basan en estereotipos obsoletos. (p.8)

De Beauvoir (1970), respecto a los adultos mayores, sostiene que:

El sentido que los hombres asignan a su existencia, su sistema global de valores es el que define el sentido y el valor de la vejez. A la inversa, por la forma en que una sociedad se comporta con sus viejos, descubre sin equivoco la verdad- a menudo cuidadosamente enmascarada- de sus principios y sus fines. (p. 107)

Por su parte, los autores Buraztyn y Viale (2007) dicen:

En Argentina la población mayor de 65 años representa un 9,9%. Esta cifra se eleva al 17,2% en la Ciudad de Buenos Aires, encontrándose una gran concentración de estos en el cordón sur. En cuanto a la esperanza de vida al nacer en la Ciudad de Buenos Aires, la misma es de 75 años (hombres 72 años, mujeres 79 años). Este fenómeno, sumado al descenso de la tasa de natalidad,

permite pensar que la sociedad se encuentra envejeciendo lenta pero sostenidamente. En este sentido se puede considerar que el envejecimiento como cuestión social es uno de los fenómenos emergentes más relevantes en las últimas décadas. (p.3)

En relación con lo anterior, Perovic (2017) indica que:

Los adultos mayores, por su condición de “inactivos” económicos, sus mayores niveles de dependencia de otros y su creciente fragilidad, son un colectivo vulnerable a la vez que numéricamente muy significativo. Las sociedades contemporáneas, entre las que Argentina no es una excepción, se hallan ante el desafío de un envejecimiento sostenido de sus poblaciones, en la medida que no deja de incrementarse el promedio de años de vida de sus habitantes y la tasa de nacimientos se ralentiza. (p. 4)

No obstante, el autor Conrado expone que considerar al adulto mayor como un sujeto pasivo dependiente, condiciona a las nuevas longevidades, las cuales, en sus diferentes realidades y roles se posicionan en la actualidad como sujetos proactivos, con proyectos que lo sustentan en este nuevo ciclo de la vida. Aclara que estas nuevas concepciones conducen a la necesidad de integrar de forma multidisciplinar y multisectorial, no solo para enfrentar este fenómeno de las nuevas longevidades desde el punto de vista social, sino desde el orden individual, para aprender a envejecer con calidad (Conrado, 2021).

La psicopedagogía clínica y el adulto mayor

Silvia Baeza (2012) considera que:

La psicopedagogía, (...) es una ciencia claramente transversal, que se ocupa del aprendizaje humano en cada contexto y cada una de las franjas etarias donde éste se desarrolla, sistemática o asistemáticamente. Como disciplina científica con pleno derecho, insertada ya en todo tipo de organizaciones, colabora con su

diseño inteligente y el pleno desarrollo de los procesos de aprendizaje, individuales y organizacionales que allí se den(...) En los últimos años, los psicopedagogos nos movimos desde la atención casi exclusiva de los llamados trastornos de aprendizaje hacia otros espacios sociales, con una clara tendencia a la prevención o detección e intervención temprana frente a posibles disfunciones y a hacerles frente-reflexivamente- a los vertiginosos cambios que nos desafían en forma cotidiana. Hoy caminamos, en psicopedagogía, sobre el andamio y la sutil frontera de lo social y lo sociocultural. (p.150)

Lo cierto es, que la Psicopedagogía, desde sus incumbencias profesionales, tiene mucho que contribuir al campo de los adultos mayores. Su conocimiento y experiencia pueden brindar aportes importantes en la clínica y la investigación, como también en el campo de lo educativo, ya que el ser humano aprende a lo largo de toda su vida (Vila, 2018), ya sean estos formales o no formales (Romero M. , 2006).

También César Coll (1996) establece que “el espacio profesional de la psicopedagogía no está circunscrito a la escuela y a la educación escolar” (p. 33).

Al igual que Silvia Baeza citada en párrafos anteriores, Bisquerra (1997) explica que, a lo largo del tiempo “la Psicopedagogía fue cambiando, y la clínica fue modificando sus modos de abordaje, sus recursos y métodos”. Añade que “es porque el mundo cambió, así como la concepción de hombre; y que varios modelos fueron tiñendo la tarea clínica” (p. 2-3).

Se entiende por modelo al “intento de sistematizar y describir lo real en función de presupuestos teóricos” (...) “una representación que refleja el diseño, la estructura y los componentes esenciales de un proceso de intervención” (Arnau, 1985).

Repetto Talavera (2002, citado por Kazmierzak 2020), sostiene que se utilizan diferentes modelos como estrategias que sirven de guía en el desarrollo de los procesos de intervención, como estructuras simplificadas e intuitivas que, partiendo de teorías y

hechos orientadores, proveen de elementos básicos de aplicación a la práctica. Dichos modelos, indica, parten de concepciones de la realidad más amplias y abarcativas: de los paradigmas. Estos, son definidos por Thomas Kuhn (2018) como “conjunto de prácticas que definen una disciplina científica durante un período específico” (p. 3).

Hernández Rojas (1998, citado por Kazmierczak 2020) describe que, a lo largo de la historia pueden identificarse diferentes paradigmas entre 1960 y 1980. Cita el paradigma conductista, el de orientación cognitiva, el humanista, el psicogenético piagetiano y el paradigma sociocultural. Comenta que “de la variedad y riqueza de estos aportes se aprovechó la Psicopedagogía en todo momento, aunque integrándolos a la tarea clínica de diferentes maneras” (p. 3).

Es así como, desde una concepción existencialista - humanista psicopedagógica del paciente, Marina Müller (1990) enfoca la mirada, considerándolo un ser trascendente y entendiendo que “no se atiende síntomas con la finalidad de sofocarlos y evitarlos. Atiendo personas que hacen síntomas para expresar sus malestares y sufrimientos” (pág.13).

Por su parte, Sara Paín (1983), desarrolla su línea de abordaje sobre el problema de aprendizaje y toma elementos de la teoría psicoanalítica, y los integra con aportes del constructivismo, considerando al sujeto sin dejar integrado en el proceso de general de transmisión de la cultura.

Jorge Visca (1992), por su lado, comprende la clínica psicopedagógica desde la perspectiva que denomina como “epistemología convergente”, y con tal designa “a la asimilación recíproca de los aportes realizados por tres corrientes de pensamiento: la psicoanalítica, la piagetiana y la psicología social”. Barilá (2019) explica que “la intervención no se diseña a priori, se produce en cada caso; no es posible hablar de que existen modelos de intervención, porque la intervención va a estar dada por la necesidad y la demanda del otro” (p. 221).

Sin embargo, la exploración sobre diversas investigaciones vislumbra que, en la actualidad, la intervención psicopedagógica en adultos mayores “se desarrolla mediante programas de psico estimulación y en intervenciones predominantemente cognitivas, de carácter parcial cuyos principios devienen de la rehabilitación neuropsicológica, sin contemplar otros aspectos de la vida que hacen al adulto mayor desde lo social y afectivo” (Guerrero, 2020, pág. 1).

Según Henao López (2002), se puede definir a la intervención psicopedagógica, como:

Un proceso integrador que comprende un conjunto de actividades que contribuyen a dar solución a determinados problemas, prevenir la aparición de otros, colaborar con las instituciones para que las labores de enseñanza y educación sean cada vez más dirigidas a las necesidades de los alumnos y la sociedad en general (p. 218).

Norma Filidoro hace una distinción dentro del campo disciplinar de la psicopedagogía refiriéndose en especial a las intervenciones en el marco de la orientación clínica y expresa que la misma no se desentiende de la estructura orgánica ni de la subjetividad (Filidoro, 2013).

Por lo tanto, al pensar en una intervención psicopedagógica desde una perspectiva clínica en relación con un sujeto que atraviesa la tercera edad se debe tener en cuenta las cuatro estructuras, el organismo heredado, cuerpo subjetivado especularmente, inteligencia construida en la interacción social y deseo, en función del deseo del Otro, vinculados al contexto sociocultural de cada sujeto, teniendo presente el abordaje clínico de un sujeto, situado y singular (Fernández A. , 1987).

También Ana Kazmierczak (2020) desarrolla que:

Si se parte de que el objeto de estudio de la Psicopedagogía es el ser humano, tendremos que detenernos en este punto a reconsiderar cuál es el objeto de

estudio de la clínica: Un ser humano único, particular, irrepetible e integral. Una persona en la cual el mapa genético se diagramó de ese modo una vez, y nunca más (...) La clínica no se ocupa de la patología o del problema de aprendizaje, sino de una persona concreta y real, que siente y piensa, y que encuentra obstáculos en sus procesos de aprender. Una persona que, además de lo que no puede, posee también fortalezas y posibilidades, una persona condicionada pero no determinada por sus limitaciones, y que puede elegir responsablemente, una persona con un potencial de salud, al cual se deberá apelar para ayudarla a salir adelante. Una persona integral, sustentada en lo biológico, provista de psiquismo y formando parte de una sociedad, pero también dotada de espíritu y abierta a lo trascendente. (p. 2)

En relación con lo anterior Barilá (2019) afirma que se entiende que las particularidades subjetivas, familiares, sociales y culturales deben ser el eje y no elementos accesorios de la tarea clínica; es importante profundizar los enfoques teóricos y, al mismo tiempo, formular preguntas claves para la práctica, referidas a cada tipo de experiencia y a cada sujeto particular. Agrega: “la clínica psicopedagógica, de por sí, implica una indagación constante y permanente, además de la intervención, o al mismo tiempo que ella” (p. 221).

Alicia Fernández (1987) dice, en relación con la clínica y la posición del Psicopedagogo, que es necesario tener presente que la posición de preguntar (se) permite al sujeto ubicarse “entre” aquello que conoce y aquello que no conoce, generándose así un movimiento, a partir del cual se va a nutrir su “deseo de conocer” Por eso, desde un primer momento, la autora plantea que es importante invitar al paciente a hablar sobre lo que le pasa, “pues si nos detenemos simplemente en lo fenoménico, lo descriptivo, lo que logramos es obturar al sujeto que se encuentra más allá de la dificultad o síntoma”.

Fernández indica que la posición del psicopedagogo entonces no es la de ubicarse en el lugar de saber qué le pasa al sujeto paciente, porque lo que sí sabe -y no debe olvidar- es que esto se funda en un malentendido. Su posición, en todo caso, mucho más que ubicarse en el lugar del saber, tiene que ver con la ignorancia. No la de la simple ignorancia, sino la “docta ignorancia” (Fernández A. , 1987).

Tal como lo expresa Ana Kazmierczak (2020), encerrar a la Clínica en el consultorio y el problema de aprendizaje es caer en una práctica reduccionista de la intervención, se hace necesario incorporar también el concepto de salud y el de prevención primaria al proceso de detección y orientación clínica, y no sólo buscar la patología y atender al síntoma presente.

En este sentido, es oportuno tomar las palabras de Oscar Oro (1998) quien considera que: “poner el acento en la promoción de la salud no implica ignorar la enfermedad. Sólo -y no es poco- quiere dirigirse a los aspectos sanos del enfermo o posible enfermo” (p. 13)

Cofré (2018) declara que la disciplina psicopedagógica acompaña el aprender del sujeto, tanto desde su promoción como en espacios de prevención y asistencia de dificultades. No obstante, establece que no es un sujeto de libros ni tampoco lo es la vejez como etapa vital, por más que la humanidad venga transitándola desde hace miles de años. Sintetiza que “al ser sostenida por un entramado sociocultural más amplio en constante transformación, exige que la mirada sobre el envejecimiento y el adulto mayor se actualice, y se traduzca en intervención profesional singularizante” (p. 27-28).

Alicia Fernández (2002) postula que la prevención como tarea primordial de la psicopedagogía permite habilitar un nuevo espacio, procurando la reflexión, la posibilidad de pensar-se en sus propios recursos, sustentándose en sus posibilidades, en la actualización. La autora señala, además, que el aprendizaje es un proceso constructor de autoría de pensamientos, y que “aprender es ir desde el saber a

apropiarse una información dada a partir de la construcción de conocimiento; proceso en el cual interviene inteligencia y deseo”. Es decir, añade, que, lo que convoca y nutre el pensar es la generación de espacios que transformen la información fría en situaciones pensables (Fernández A. , 2007, p. 64).

La psicopedagogía y la relación con el juego

Regina Ofele (2002) manifiesta que la función principal dentro del campo psicopedagógico abarca dos grandes áreas: lo preventivo y lo terapéutico. La autora entiende que las tareas realizadas en estas áreas despliegan un amplio abanico de estrategias y dispositivos, destacando al juego, como instrumento primordial en el quehacer psicopedagógico. El mismo, comunica, puede ser definido desde distintas teorías y corrientes, sin encontrar una única definición que lo abarque y lo pueda encerrar.

Además, Ofele (2002) añade:

Este carácter “escurridizo” del juego, es tomado por diferentes autores, refiriéndose a la dificultad para definirlo. Algunos autores le atribuyen como característica principal del juego: un tiempo y un espacio diferente a la vida real, reglas propias que lo definen y a su vez, posibilitan la libertad inherente en cuanto a elección de participar del juego y la elección del camino a elegir dentro del juego (p. 2).

Rocío Mallo (2021) relata que, autores como Sigmund Freud, Melanie Klein, Arminda Aberastury, Marion Milner, D. W. Winnicott, Johan Huizinga, estudian y teorizan sobre el juego, lo cual permite ahondar en su comprensión. Explica que Freud en su obra, describe juegos de movimiento en los niños, que asocia con sensaciones placenteras, es decir, y afirma que el juego es el placer al que no renuncia un niño, ni tampoco un adulto. Posteriormente, indica que, en el adulto el juego permuta y lo que constituye el placer del juego será el placer del fantaseo y que entiende a la fantasía

como heredera del juego. A su vez, la autora informa que, Melanie Klein considera al juego como técnica en el análisis de niños, ya que puede ser interpretado en tanto sus contenidos son manifestaciones del inconsciente; “así lo lúdico es un canal de representación indirecta de deseos, experiencias y fantasías. Y a través del juego se logra la canalización de la angustia” (Mallo, 2021).

Siguiendo la obra de M. Klein, Arminda Aberastury (1968) afirma que:

El niño al jugar vence realidades dolorosas y que es a través del juego, cómo domina miedos primitivos. Indica que es jugando como el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos dominándolos mediante la acción. De este modo, agrega, repite en el juego situaciones percibidas como excesivas pudiendo ejercer un cierto dominio sobre objetos externos. Hace activo, lo sufrido de un modo pasivo. (p. 26)

Winnicott (1993), centra su interés en la acción misma del jugar. Lo describe como “una experiencia creadora, una forma básica de vida, que en esencia es satisfactoria”. Relaciona el juego con la necesidad de simbolizar. A su vez, afirma que “*jugar es hacer*” no sólo en el sentido material, sino también en un sentido subjetivo”. Relata que el juego es “eso que va tomando forma y es responsable de aquello que termina por constituir toda experiencia imaginativa y creadora; y que el juego y el jugar son productores de subjetividad” (p. 79).

En relación con lo anterior, la autora Cristina Marrone (2005) completa la idea al decir que el juego “no es una técnica sino un artificio que reúne el arte con el hacer” (p. 19).

En su desarrollo, Winnicott (1993) nombra el concepto de fenómenos transicionales, y examina un rasgo importante del juego, la libertad. Describe que una actividad lúdica libre deja tanto al niño como al adulto en la libertad de ser creadores, y

usar toda su personalidad. Cuenta que “el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador” (p. 79).

Por su parte, Huizinga (1972) construye toda una teoría acerca del juego denominada *Homo Ludens, el hombre que juega*. Defiende la idea del hombre como animal simbólico, y en consecuencia el juego como el proceso por excelencia de generación de lo simbólico. Da a entender que el juego se presenta como parte constituyente y constitutiva del ser.

Jugar es fundamental para la construcción de la persona como sujeto social y cultural, situándose como una actividad paralela a la vida corriente en espacio y tiempo y se relaciona con estados de ánimo placenteros (Huizinga & Duvignaud, 1987-1997).

Rocío Mallo (2021) enuncia que jugar, implica un espacio mágico y de ilusión a través del cual poder elaborar aquello que de otro modo no sería posible. Especifica que el juego, es un hacer creativo que se da en el espacio tiempo del como sí; y que es productor de la subjetividad humana, un aspecto fundamental de todo proceso de subjetivación es el de la función simbólica la cual sólo se da con el inicio del juego.

Regina Ofele (2002) plantea que la implementación de juegos en psicopedagogía no es azarosa, sino que debe adecuarse al contexto, al objetivo y a la etapa evolutiva de los jugadores, el encuadre en general. A partir de un marco teórico sólido, el juego posibilita el desarrollo y el logro de múltiples objetivos, tanto desde lo preventivo como desde lo terapéutico.

En otra de sus obras, agrega:

Partiendo de la premisa de que el quehacer psicopedagógico no debe remitirse únicamente al trabajo terapéutico, la intervención no debe ser únicamente cuando el conflicto ya está instalado, sino que se debe promover situaciones que

prevean los mismos y generan las condiciones necesarias para que los mismos no lleguen a concretarse (Ofele, 2004, p. 1).

O' Coonor (1991) comenta que el juego por sí mismo, no es el que va a provocar los cambios en el contexto terapéutico, es la intervención del terapeuta y su utilización del juego.

La intervención psicopedagógica y el juego en el adulto mayor

Respecto a la intervención Lucía Garay (2016) dice:

La intervención es un modo de praxis, de acción. En realidad, reemplaza el concepto de "práctica" por el de "praxis". Lo central en la idea de praxis como acción es que lo fundamental que tiene esa acción es el "sentido". Es decir, el significado y valor de esa acción para los sujetos que intervienen en ella. Una intervención como secuencia de praxis está en función de las necesidades y las demandas de los otros (...) un niño, un adolescente, un adulto o la propia escuela (p.7).

Bajo este encuadre puede decirse que la intervención psicopedagógica a través del juego podría contribuir, entre otras cuestiones, a mejorar la calidad y expectativa de vida de los adultos mayores, creando nuevos escenarios en la intervención (Ofele M. , 2002).

Radrizzani Goñi & González (1992) sostienen que el juego en tanto actividad movilizadora de aspectos de la dinámica cognitiva afectiva de los sujetos puede ser pensado como recurso educativo, ya que imponen que es un quehacer, un lenguaje, una forma de expresión que, representa a la vez una alternativa válida para favorecer el desarrollo cognitivo, afectivo y social de la persona. Los objetivos del juego, comentan, tienen la función de que el sujeto encuentre situaciones apropiadas para ejercitar, expresar su dominio y manifestar su capacidad de transformar el mundo real, experimentar un sentimiento de asombro gozoso ante el descubrimiento de lo nuevo y

de sus posibilidades de invención. Es así, entonces, como resumen que el juego se convierte en una óptima situación para propiciar el desarrollo armónico de las diferentes capacidades y habilidades de un sujeto.

África (2012) dice que “este enfoque de intervención intenta que el adulto mayor recupere, y recree su capacidad de jugar, de aprender a jugar para aprender a ser” (...). Indica también que “el juego actúa como catalizador de la actividad física, cultural, social y afectiva, propiciando a las personas de la tercera edad la oportunidad de manifestarse y exponer su experiencia, así como la oportunidad de seguir aprendiendo” (p. 44). En relación con esto, Romero (1995) expresa que “el juego físico es a su vez un dispositivo de prevención y tratamiento de enfermedades propias de la edad ya que favorecen la calidad de vida” (p. 48).

Ofele (2002) comenta:

El juego en su vasta dimensión permite el desarrollo de diversas funciones sobre el adulto mayor, ya sea en juegos de estrategias donde los diferentes estilos de resolver cada situación pondrán en evidencia ciertas habilidades cognitivas para tener una clara aproximación de los niveles de pensamiento, el juego lógico o de mesa que permite descubrir posibilidades y límites del sujeto a la hora de actuar sobre la dinámica del juego brindando recursos y situaciones de aprendizaje novedosas, el juego físico que permite ejercitar el aspecto motor brindando un bienestar mental y físico, o el juego expresivo/dramático relacionados con el entorno socio-emocional, fortalezas y debilidades emocionales, sistemas vinculares, entre otros. (p. 4-5)

La intervención psicopedagógica se anuda en el despliegue de situaciones y de recursos que optimicen los procesos de aprendizaje, que mejoren la calidad de vida de las nuevas longevidades (Romero M., 2006).

Por su parte Hornstein (2018) determina que “la historización simbolizante se produce por la conjunción del recuerdo compartido y comunicado” y que “se sabe que la historización es fundante de la constitución del sujeto y a la vez posibilitadora de aprendizajes y esto, en los adultos mayores, se ve verdaderamente intensificado” (p. 5).

El adulto que no crea o genera espacios lúdicos, tiene menos posibilidad de ser creativo y dinámico en la vida cotidiana. De ello, se desprende la importancia que tiene el juego como dimensión humana, aspecto que debería tener presente toda persona que se dedica a trabajar con otras personas, ya que el juego es el “canal” más directo para establecer una relación, un vínculo. Si bien la persona adulta puede mostrarse reticente a jugar, cuando esta resistencia se deja de lado el adulto logra distenderse para poder desplegar sus posibilidades y límites (Ofele M. , 2002).

Es así, que el juego como dispositivo en la intervención propone un verdadero desafío para estas nacientes demandas de los adultos mayores, contribuyendo a habilitar nuevos espacios y lugares que acompañen a las personas en esta etapa, no sólo por la finalidad de seguir aprendiendo, sino porque es un derecho incuestionable y primordial de mejorar la calidad de vida para desarrollar una verdadera comunidad activa (Chiodi, Galizia, Cravero, Ormello, & Pegoraro, 2019).

Por todas estas cuestiones es que la intervención psicopedagógica desde el juego favorece, la interpelación, el intercambio, la escucha, la espera, las emociones, el razonamiento que se despliegan a través de la actividad lúdica que permite anudar nuevos y poderosos vínculos sociales, haciendo que cada sujeto se apropie y sea responsable de su senectud, como personas deseantes más allá del paso del tiempo (Romero M. , 2006).

Marina Müller (1999) expresa que “estamos ante nuevas problemáticas del aprender, el enseñar, el conocer y el saber, en cuanto procesos subjetivos,

intersubjetivos, sociales y culturales, en contextos de cambios históricos macroscópicos de alta complejidad" (p. 4).

La psicopedagogía tiene el desafío de responder a las demandas de una sociedad en transformación; ampliando la mirada que abarca el lugar del aprendizaje en el curso vital en su totalidad, contribuyendo a la construcción de nuevos espacios que acompañen a las personas en su vejez (Romero M. , 2006).

La prevención desde el rol de la psicopedagogía en adultos mayores favorece la promoción de la salud. Una intervención que tenga presente la dimensión holística del juego busca aportar múltiples beneficios al adulto mayor como sujeto activo y autónomo (Ofele M. , 2002).

Por lo tanto, el trabajo psicopedagógico con el adulto mayor y el juego como dispositivo de intervención, aporta diversos beneficios en cuanto al desarrollo emocional, potencia las capacidades de adaptación integral y a su reorganización y reprogramación subjetiva en este nuevo ciclo de la vida (Romero M. , 2006).

Metodología

El presente trabajo de investigación de revisión teórica pretende conocer sobre el dispositivo de juego en la intervención psicopedagógica con los adultos mayores. Sautu (2005) refiere que “toda investigación o proyecto se inicia con un conjunto de consideraciones acerca de aquella parte del mundo social que se desea estudiar” (p. 30). Los trabajos de tipo teórico o documental son aquellos cuyo método de investigación se concentra exclusivamente en la recopilación de datos de fuentes bibliográficas, con el único propósito de obtener antecedentes documentales para profundizar en teorías, leyes, conceptos y aportes ya existentes en documentos sobre el tema que es objeto de estudio, para luego complementar, refutar o derivar, en caso de ser pertinente, nuevos conocimientos (Muñoz Razo, 2011).

Para ello se utiliza la revisión exploratoria, también llamada panorámica, de carácter descriptivo, que se usa especialmente en las ciencias sociales y de la salud, y tiene por objetivos examinar la extensión y la naturaleza de la literatura existente en cierta área, determinar la necesidad y factibilidad de conducir una revisión sistemática profunda posteriormente, resumir y difundir los resultados de literatura existente, identificar vacíos hallados en la búsqueda bibliográfica y reconocer características clave o conceptos específicos que se repiten (Verdejo, y otros, 2021).

Fuentes de acceso a la información

Se toman en cuenta fuentes de tipo primarias impresas y digitales, tales como libros, fragmentos de libros, tesis, documentos oficiales, monografías, informes. En relación con las fuentes de tipo secundaria se usan buscadores denominados Google Académico, Redalyc, Dialnet y el listado Repositorio Universitarios Argentinos de Acceso Abierto. También se consultan fuentes terciarias como revistas y artículos periodísticos.

Dankhe (1986), citado por Hernández (2006), distingue tres tipos básicos de fuentes de información para llevar a cabo la revisión de la literatura:

“Fuentes primarias (directas), constituyen el objetivo de la investigación bibliográfica o revisión de la literatura y proporcionan datos de primera mano. Fuentes secundarias, son compilaciones o resúmenes y listados de referencias publicadas en un área de conocimiento en particular que reúnen fuentes de primera mano; y las fuentes terciarias vinculadas a documentos que compendian nombres y títulos de revistas y otras publicaciones periodísticas que reúnen fuentes de segunda mano”. (Hernández, 2006, p. 55)

Recorte en términos de Zona geográfica y Área lingüística

Se seleccionan documentos y artículos de producción científico-académica, de habla hispana, provenientes países de Latino América, y de organismos internacionales.

Período histórico

Si bien la búsqueda de material referido a la temática de los adultos mayores y el juego en la intervención psicopedagógica comprende el rango de 10 años, en el período histórico de 2012 a 2022, se aclara que, por su relevancia teórica, se seleccionan puntualmente algunos hallazgos teórico-conceptuales, que incluyen los años 1948-2021.

Términos o Palabras Clave

Se usan los siguientes descriptores: Intervención psicopedagógica. Adulto mayor. Vejez. Juego y vejez.

Procedimiento

Con el propósito de ilustrar el procedimiento, se seleccionan sesenta y tres textos para leer por completo. Para ello, se agrupan los textos para su análisis desarrollando cuatro categorías:

- La categoría de textos que describen el concepto de vejez y nuevas longevidades
- La categoría de textos que permiten descubrir el rol profesional en el abordaje psicopedagógico con la tercera edad.
- La categoría de textos que permiten caracterizar los diversos enfoques respecto al juego en la intervención psicopedagógica con adultos mayores. Quienes detallan particularidades de los enfoques del juego provenientes de otras áreas (Psicoeducativas, Psicológicas, Gerontológicas, Psicosociales) y de la intervención psicopedagógica en sus diferentes perspectivas.
- La categoría de textos que proviniendo de los campos psicológicos y pedagógicos aportan al objetivo de investigación.

Resultados

Para dar comienzo al desarrollo del análisis de los resultados que se extraen en la investigación, se resalta que se logra alcanzar el objetivo general de la misma, que es conocer sobre el dispositivo de juego en la intervención psicopedagógica con los adultos mayores, dando cuenta que la totalidad de los estudios hallados valoran el juego como herramienta terapéutica en dicha población, aunque se posicionan desde diferentes paradigmas u enfoques.

Respecto al primer objetivo específico, describir el concepto de vejez y nuevas longevidades, los textos hallados coinciden de manera unánime en que esta franja etaria ha crecido de manera muy significativa en los últimos años (CONAPAM, 2013), (OMS, 2015), (Orosa, 2018), (Perovic, 2017), (Redondo, 2019), (Fonseca & Murillo, 2021), (Guitierrez & Ibarra, 2018), (Canal, 2014), (Iacub, 2012).

Respecto al concepto de vejez algunos autores lo describen como un grupo inactivo económico, dependiente y vulnerable. Detallan marcados estereotipos o etiquetas que condicionan a esta población en la denominación de viejismo o edadismo, y exponen que dichos conceptos se arraigan en el “sentido común” que obstaculiza e impide una reflexión crítica constructiva, y amplía hacia el concepto de vejez (OMS, 2021), (Orosa, 2018), (Perovic, 2017). Otros escritos describen a los adultos mayores dentro del concepto de nuevas longevidades, como un grupo dinámico, producto de cambios graduales y progresivos en las condiciones biológicas, psicológicas y sociales como resultado del paso del tiempo, como una construcción social. Es decir, como un grupo que demanda nuevos espacios reflexivos para dar sentido a esta nueva etapa de cambios, desligándose de toda representación u imaginario social marginal y condicionante (Redondo, 2019), (Canal, 2014), (Iacub, 2012), (Guitierrez & Ibarra, 2018), (Fonseca & Murillo, 2021).

En cuanto al segundo objetivo que intenta descubrir el rol del profesional en los abordajes psicopedagógicos en la tercera edad, se encuentra que la mayoría de las investigaciones halladas describen este rol profesional psicopedagógico en la tercera edad desde la estimulación o rehabilitación cognitiva tanto para la evaluación, diagnóstico, prevención o tratamiento (Fonte Romero, 2022), (Caneo Reinoso, 2016), (Mota Bastardo, 2022), (Aguilar González, 2020), (León Mamani, 2019), (Ranieri, 2018), (Canelo Pizarro, 2016), (Figueroa, 2014), (Coronel, 2022), (Guaimás, 2022), (Andrade, 2021), (Aschiero M. G., 2018), (Santibáñez, 2016), (Bertolotti, 2020), (Mamani Quispe, 2018), (Aschiero A. &, 2020), (Delva Valdivia, 2015). No obstante, se destaca que un autor da relieve a la importancia del rol psicopedagógico en relación con la tercera edad en su carácter de aprendizaje (Schultze, 2012).

Respecto con el tercer objetivo que propone caracterizar los diversos enfoques respecto al juego en la intervención psicopedagógica con los adultos mayores, se resume que más de la mitad de las fuentes relevadas, provenientes de otros campos, dicen que la particularidad del juego en los adultos mayores aborda una perspectiva de bienestar desde la actividad física y deportiva (Navarro, 2021), (Bermejo Ferrer, 2021), (Gurrolla Ceballo, 2010), (Vasquez Espinoza, 2022), (Ortiz Sevilla, 2020), (Edison A. S., 2020), (Percise, 2018), (Pineda Espejos, 2021), (Morales Rodríguez, 2021), (Di Domizio, 2012), (Fernández H. , 2013), (Araúz, 2020), (Leal Array, 2021). Otros autores centran al juego como actividad para la motivación, para el ocio y la recreación en los adultos mayores (Giai, 2015), (Piñero Alba, 2015), (Deharbe, 2013), (Chuiquillo Pachón, 2021), (Lugo mojica, 2022). Por otra parte, solo uno considera al juego como dispositivo de regulación de emociones en los grupos mayores (Silva Guido J. Z., 2015); y otro grupo de autores centran al juego en la intervención psicopedagógica con adultos mayores como rehabilitador cognitivo, ya sea en el abordaje evaluativo, o de tratamiento terapéutico (Galindo Negrón, 2016), (Yagui Kaqui, 2020), (Bisso, 2019), (Martínez Chay, 2018), (Parra Peralta, 2021). A su vez, otros autores desarrollan la relación y la

importancia del juego, como herramienta; vinculada a la tecnología con la creación de nuevas aplicaciones o dispositivos, cuyos propósitos viran en función de acercar a las longevidades al uso tecnológico para su inclusión y también, prevenir el deterioro cognitivo (Armijos Castillo, 2018), (Angarita Bermón, 2016), (Martínez Alcalá, 2018), (Rodríguez, 2014), (Silva Guido M. R., 2015), (Villa, 2022), (Paz Reverol, 2016). Un último autor se resalta por relacionar al juego como herramienta y posibilidad de aprender en la vejez (África, 2012).

También, y no menos importante se hallan tres investigaciones que datan sobre el trabajo de prevención para la mejora de la salud en el envejecimiento provenientes de diferentes campos y teorías, psicológicas, educativas, pedagógicas (Bilyk, 2015), (Davobe, 2020), (Zarebski, 2019).

Conclusiones

Mediante el presente apartado, se propone plasmar algunas ideas a modo de conclusiones, sin pretender alcanzar respuestas acabadas, sino más bien a modo de cierre y reflexión, intentando ofrecer algún aporte significativo para la práctica psicopedagógica.

La Psicopedagogía como disciplina muestra una materia pendiente desde su propio campo en cuanto a la temática de los Adultos Mayores, y en cuanto al juego, al remitirse, en gran parte, a la Intervención en niños y adolescentes. A su vez, la mayoría de los estudios seleccionados para esta revisión provienen de otras áreas afines con la temática abordada como la Educación Física, la Psicología, la Gerontología, entre otras.

De acuerdo con lo relevado bibliográficamente se puede decir que gran parte de las intervenciones con adultos mayores se centran en la rehabilitación cognitiva a través de actividades que suelen presentarse como lúdicas pero que atienden a un solo aspecto del sujeto, el cognitivo, dejando de lado lo subjetivo. Este grupo responde al paradigma Médico Hegemónico que asocia a la vejez con la enfermedad y se centra en lo que no pueden realizar y es necesario rehabilitar.

Por otra parte, se encuentran los autores que remiten al concepto de nuevas longevidades considerando el concepto de vejez como una etapa más del ciclo vital evolutivo centrándose en las posibilidades del sujeto desde la promoción de salud. El pensamiento de este posicionamiento de autores lo representa Leopoldo Salvarezza (1998) al señalar que el cuerpo es protagonista y producto de la historia relacional del sujeto y que el cuerpo es un tiempo y un espacio, y que no hay tiempo ni espacio, si no hay un cuerpo que lo habite, que lo transcurra. Se distingue también, cuando expone que "el principal escenario donde se desenvuelve el drama de la vejez es el cuerpo y no es igual para todos los sujetos ni todos ellos recurrirán al cuerpo de la misma manera, es decir que, en los adultos mayores es posible pensar en un cuerpo sano aún con un organismo deteriorado o enfermo, y que eso está relacionado con el habilitar ese cuerpo

a partir de las posibilidades de ese organismo; por lo tanto, habitar el cuerpo en la vejez implica asumir los cambios que van aconteciendo en él” (Salvarezza L. , 1988).

En relación al dispositivo del juego en la intervención psicopedagógica con los adultos mayores, se observa, en el relevamiento bibliográfico, que en la mayoría de los casos, se lo caracteriza como un recurso para rehabilitar, estimular o prevenir avances del deterioro cognitivo, lo que lleva a una visión homogenizante, reduccionista y universalista del quehacer, que no considera tanto los aspectos sociales y recreativos, fundamentales en el desarrollo humano, como tampoco lo hace con la situación y singularidad del sujeto. Es decir que, de allí se desprende que, si solo se trabaja desde un enfoque hegemónico que pone a esta franja etaria en la pasividad, se tiende a desconocer la complejidad de esta etapa, reducirla y clasificarla o asociarla como enfermedad. En este sentido, se observa que queda acotada la dimensión holística de este recurso dentro del trabajo desde la Psicopedagogía.

Para ir sintetizando, es importante recuperar la mirada de otro grupo de autores posicionados desde una mirada más holística o integral del juego, y considerarlo como herramienta de la intervención psicopedagógica que permita analizar, investigar, detenerse y practicar los modos del quehacer disciplinar desde la singularidad de cada sujeto, para entrar y acompañar al adulto en ese espacio, mediando entre los aspectos simbólicos y cognitivos que permiten el inter juego entre la realidad y la fantasía. Se entiende, entonces, que la disposición del psicopedagogo hacia esa construcción conjunta ayuda y acompaña la posibilidad del despliegue del cuerpo, gestiona nuevos modos de sentirse, pensarse, nombrarse y habitarse del adulto mayor. Se concluye que el quehacer psicopedagógico habilita un espacio que trasciende lo cognitivo, cuando se toma al paciente como sujeto pensante/deseante, situado y singular.

También se puede considerar, que cuando se utiliza el juego en la intervención psicopedagógica con adultos mayores, desde esta perspectiva, se hace pensando en propiciar una experiencia placentera que les brinde alegría, en habilitar momentos de

aprendizaje, en mejorar su autoestima, y conocimiento de sí mismo, en facilitar sus relaciones interpersonales, en que desarrolle la creatividad, mejore la capacidad de comunicación y reducción de la ansiedad, estrés, sedentarismo y tensiones acumuladas.

Asimismo, se puede reflexionar, que la mirada psicopedagógica clínica, a través de sus intervenciones, intenta construir historicidad, invitando al sujeto a seguir pensando, a seguir deseando, a seguir siendo autor y protagonista de su historia, una historia que continua. Es decir que no se pretende trabajar un cuerpo al que hay que ejercitar o una cognición que hay que rehabilitar, mirando un cuerpo/cosa, cuerpo-objeto o cualquier otra imagen que fragmente el cuerpo; sino trabajar con propuestas lúdicas que hagan su aporte a la construcción subjetiva del adulto mayor y lo habiliten a recorrer nuevos caminos para el reencuentro con su cuerpo y etapa de la vida actual.

Además, se puede vislumbrar que la importancia de trabajar desde lo lúdico con las actuales longevidades implica transformar lo que está desvalorizado, marginado y desautorizado en la conciencia del adulto y dar paso al ejercicio del placer, la libertad, la imaginación; porque jugar es inherente a todo ser humano, y en el despliegue de eso lúdico se construye y reconstruye subjetividad.

Por tanto, es importante pensar y tener en cuenta que la psicopedagogía clínica contemple el juego en todas sus posibilidades y características haciendo énfasis en los aspectos simbólicos y emocionales que permitan aperturas vivificantes y no sólo en experiencias rehabilitantes.

Por todo lo anterior, esta investigación da cuenta de que el paso del tiempo no puede detenerse, y que envejecer es inmanente a todos los seres. Sin embargo, existe la posibilidad de que ese camino se realice con oportunidades de bienestar, y en eso, la Psicopedagogía como ciencia social, puede cumplir un rol fundamental; habilitando espacios, estrategias y recursos que contemplen la particularidad de cada sujeto en este

nuevo ciclo de vida, para que esta etapa pueda ser resignificada y revalorada, contemplando las nuevas longevidades desde la promoción de la salud, y derribando prejuicios y estereotipos.

Aportes y contribuciones

Este trabajo pretende aportar una mirada de la vejez que rompa con los estereotipos sociales estigmatizantes y presentar al juego como herramienta terapéutica primordial dentro de la práctica, contribuyendo de este modo a la producción bibliográfica propia de la disciplina Psicopedagógica.

Limitaciones de la investigación

La mayor limitación al momento de realizar este trabajo investigativo se ve asociada con la escasez de producciones bibliográficas existente en relación con la intervención psicopedagógica y el juego con adultos, teniendo en cuenta que el juego aparece mayoritariamente vinculado a las infancias o al aprendizaje sistemático.

Líneas de investigación futuras

La situación actual amerita que estas longevidades aprendan y construyan conocimientos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) para evitar quedar fuera del sistema, propiciando la estimulación de funciones mentales como la memoria, atención, organización, planificación y resolución de problemas en contextos prácticos y socialmente significativos y no en meros ejercicios mecánicos.

Puede ser importante, entonces, indagar, a futuro, en la relación entre el juego móvil y el adulto mayor en la Intervención Psicopedagógica, con el propósito de incluir a esta franja etaria en la era tecnológica.

Propuestas de intervención

Cuando se piensa en la intervención desde la Psicopedagogía, en el juego y acompañamiento de la tercera edad, se pueden plantear las siguientes propuestas:

Por un lado, Talleres lúdicos de día, donde se trabaje con la atención y prevención con la persona mayor. Estos talleres tienen el objetivo de fomentar, a través del juego, un espacio donde las Personas Mayores puedan pasar activamente parte de sus horas diarias, favoreciendo el placer por jugar, la sociabilidad, la creatividad, y la autonomía, generando nuevas posibilidades de aprendizajes, ejercitando física y cognitivamente junto a otros pares, creando espacios salutógenos de forma integral con diversas propuestas lúdicas, tales como: juegos de mesa, actividades deportivas acordes a la edad, yoga adaptado, musicoterapia, juego dramático, entre otros.

Por otro lado, puede ser, además, Talleres de juegos de la infancia, con los adultos mayores, pero articulados con instituciones y/o salas de Nivel Inicial. Esto trata de ser una intervención Psicopedagógica en relación con el fortalecimiento del proyecto de vida de la Persona Mayor y sus vínculos con los niños. A través de lo lúdico, el adulto puede transmitir sus conocimientos de juego de su propia infancia, crearlos, recrearlos, armarlos y transmitirlos a las nuevas generaciones de niños. Pero también, los más pequeños pueden enseñar a los grandes, y aprender de ellos, al mismo tiempo. En este sentido, los profesionales de la Psicopedagogía que trabajan en los Equipos de Orientación Escolar cobran un rol fundamental, como colaboradores, a la hora de derribar prejuicios o representaciones sociales sobre la vejez (no solo dentro de la propia institución escolar, sino de la comunidad), que sólo obturan y amenazan la posibilidad de cambio de paradigma sobre estas longevidades. Para lograr este objetivo, se piensa en un taller donde los Adultos Mayores puedan construir y reconstruir juegos (canciones, juguetes, entre otros) para enseñar y aprender con los infantes.

Por su parte, la promoción, gestión y creación de centros de atención para las Personas Mayores que trabajen de manera interdisciplinaria articuladas con centros barriales, o salas. Se sabe que son escasos los centros de atención para las Personas Mayores, sobre todo en las áreas periféricas de la provincia de Buenos Aires y en el resto de las provincias argentinas. Por lo que una propuesta de intervención podría encauzarse en torno a la gestión de espacios para los Adultos a través de diversos organismos no formales, coordinados con Políticas Públicas de Prevención, desarrollo y cuidados de estas nuevas Longevidades. Es importante que la intervención sea de manera pertinente y atinada, y desde una visión multidisciplinar y multidimensional. Por esta razón, la promoción de una cultura de prevención y atención hacia el Adulto Mayor debe involucrar a toda la sociedad. Es así, que el sector de la Salud puede ofrecer una atención integral, mantener un buen trato hacia las Personas Mayores y promover un envejecimiento activo y saludable. Todo esto requiere de miradas que no agoten en una única disciplina, donde el trabajo interdisciplinario sume estrategias de intervención más comprensivas y respetuosas de los sujetos.

Finalmente, se puede pensar en Talleres de formación y capacitación en conocimiento de las diversas formas de intervención Psicopedagógica sobre las nuevas longevidades para profesionales y futuros profesionales de la salud. Estos talleres persiguen el propósito de acercar a los profesionales y futuros profesionales de la salud, a la temática de los Adultos Mayores, con sus diferentes campos de intervención posible en la Psicopedagogía. Para ello, los objetivos viran en función a que estos profesionales conozcan las características bio-psico-sociales del proceso de envejecimiento individual dentro de un marco conceptual de envejecimiento diferencial y del paradigma del curso de la vida; modifiquen prejuicios en relación con la práctica de la disciplina y trabajen los aspectos subjetivos que despierta el proceso de esta nueva etapa de vida. Como también, que conozcan las posibles intervenciones con Adultos Mayores desde la Psicopedagogía con actividades de promoción de salud, prevención y atención de

enfermedades, recordando una ética de trabajo en el campo de la salud, en tanto se trata de un trabajo de vínculos y relacional entre personas.

Si bien son todas alternativas, se intenta apuntar con ellas, a valorizar a los adultos mayores y a la disciplina psicopedagógica y el juego.

Referencias

- Aberastury. (1968). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós.
- África, M. (2012). El juego en las Personas Mayores: Una vía de Desarrollo Personal. *Revistas Portuguesa de pedagogía*, págs. 37-56.
- Aguilar González, M. (2020). *Evaluación de la plasticidad cognitiva en adultos mayores: Aportes de la evaluación dinámica para el diagnóstico de deterioro cognitivo leve*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica Argentina Santa María de los Buenos Aires: <https://repositorio.uca.edu.ar//handle/123456789/14675>
- Amador. (2021). *Los estereotipos en la vejez*. Obtenido de DIALNET UNRIOJA: <https://dialnet.unrioja.es>
- Ana, K. (2020). *Docplayer*. Obtenido de Modelos y paradigmas a lo largo de su historia: <https://docplayer.es/6681120>
- Andrade, D. (2021). *La memoria a largo plazo y la estimulación cognitiva en el adulto mayor en el centro gerontológico Tomas Romero Gross*. Obtenido de Universidad Técnica de ámbito Facultad de VCiencias Humanas y de la Educación. Ecuador: <https://repositorio.uta.edu.ec>
- Angarita Bermón, L. P. (2016). *Aplicación Móvil para mejorar la capacidad cognitiva en adultos mayores utilizando juegos mentales*. Obtenido de Revista científica Teknos Pág 11-22: <https://revistas-tecnologicomfenalco.info>
- Araúz, M. (2020). *Estudio comparativo sobre la calidad de vida relacionada con la salud entre adultos mayores que realizan actividad física y sedentarios*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica Ecuador: <https://repositorio.puce.edu.ec>
- Armijos Castillo, D. (2018). *Aplicación móvil de juegos mentales para mantener la estimulación cognitiva en adultos mayores*. Obtenido de Universidad Tecnológica Israel Quito Ecuador: <https://repositorio.uisrael.edu.ec>

- Arnau. (1985). *Orinetación educativa y modelos de intervención: tareas de los equipos de orientación escolar en escuelas de educación primaria de la ciudad de la plata.* Obtenido de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/45151/Documento completo.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/45151/Documento_completo.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Aschiero, A. &. (2020). *Evaluación de las estrategias de compensación de memoria en adultos mayores sanos mediante el Memory Compensation Questionnaire MCQ.* Obtenido de Revista subjetividad y procesos cognitivos. Universidad de Ciencias Sociales Empresariales y Sociales: <https://repositorio.uca.edu.ar>
- Aschiero, M. G. (2018). *Intervenciones cognitivas en adultos mayores con deterioro cognitivo leve y demencia tipo Alzheimer.* Obtenido de Acta psiquiátrica y Psicológica de América Latina. Biblioteca digital de la Universidad Católica Argentina UCA: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar>
- Aulagnier, P. (1994). *Un intérprete en busca de sentido.* Buenos Aires: Siglo XXI.
- Azevedo, M. (junio de 2022). *Ancianos activos, días divertidos. Diseño de juegos para personas mayores.* Obtenido de Escuela Superior de Artes, Portugal: DOI:<https://doi.org/10.32870/zcr.v6iEspecialBID.167>
- Bachelard, G. (1948). *La formación del espíritu científico.* Bs As: Siglo XXI.
- Baeza, S. (2012). Nuevos desafíos de hoy "Hacia las mejores prácticas del mañana". *Rev. Contextos de Educación Univ del Salvador. Buenos Aires.*
- Barilá. (2019). *Ensayos Criticos sobre ñla Psicopedagogía en Latinoamerica.* Santiago de Chhile: CELEI.
- Beauvoir, D. (1970). *La vejez.* Buenos Aires: Libros del Mundo.
- Bermejo Ferrer, E. L. (2021). *La estimulación física, funcional y cognitiva en Adultos Mayores, a partir de la actividad lúdica.* Obtenido de Revista Conrado.Centro

Universidad Municipal Cumanayagua. Cuba: <https://orcid.org/0000-0002-1917-0427>

Bermúdez, E. (2020). *Juegos para elevar la motivación hacia la actividad física en el Adulto Mayor*. Obtenido de Cuba: <https://repositorio.uho.edu.cu/handle/123456789/6504>

Bertolotti, L. (2020). *Funcionamiento cognitivo en el envejecimiento: intervención psicopedagógica*. Obtenido de Universidad FASTA Facultad de Ciencias de la Educación Buenos Aires: <https://redi.ufasta.edu.ar>

Bianchi, R. (2019). *El programa comenzar como espacio de promoción de la salud del Aprendizaje*. Córdoba: Univ. Católica de Córdoba.

Bilyk, E. V. (2015). *Caracterización de la producción científica Iberoamericana sobre las intervenciones en la prevención del deterioro cognitivo en adultos mayores*. Obtenido de Revista Latinoamericana de ciencia Psicológica. Universidad Nacional de San Martín, Escuela de Humanidades CONICET, Centro de Investigación de Neurociencias de Rosario, Instituto Universitario del Gran Rosario: <https://www.psiencia.org>

Bisquerra, A. &. (1997). *Orientación educativa y modelos de intervención: Tareas de los equipos de orientación escolar en escuelas de educación primaria de la ciudad de la plata*. Obtenido de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/45151/Documento completo.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/45151/Documento_completo.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Bisso, P. (2019). *Vejez y competencia*. Obtenido de XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires: <https://www.academica.org/000-023/180>

Buraztyn, A., & Viale, C. (2007). *Aprendizaje y tercera edad*. Buenos Aires.

- Caballero. (2010). *Terapia ocupacional de geriatría, principios y práctica*. Obtenido de Barcelona: Elsevier Masson: <https://www.google.com.co>
- Caballero García, J. (2010). *Terapia ocupacional de geriatría, principios y práctica*. En D. M. Pilar. Barcelona: Elsevier Masson. Obtenido de Barcelona: Elsevier Masson: <https://www.google.com.co>
- Calle, V. (2005). Obtenido de books.google.com
- Calle, V. (2005). *La intervención psicoeducativa*. Obtenido de books.google.com
- Canal, M. (2014). *Psicología de la vejez y el envejecimiento: Aportes desde la teoría clínica*. Obtenido de Repositorio Institucional de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad de La Plata: <https://www.memoria,fahcr.unlp.edu.ar>
- Canelo Pizarro, M. G. (2016). *Manifestación de los procesos cognitivos y actividades básicas e instrumentales de la vida diaria y su relación con la manifestación de las habilidades sociales de los adultos mayores del centro "Atardecer otoñal"*. Obtenido de Facultad de Educación Psicopedagógica UCINF: <https://repositorio.ugm.cl>
- Caneo Reinoso, A. (2016). *Estimulación cognitiva para adultos mayores en situación de pobreza*. Obtenido de Universidad de Valparaíso Chile: <http://dx.doi.org/10.15359/rnh.4-1.5>
- Chiodi, S., Galizia, P., Cravero, A., Ormello, C., & Pegoraro, M. (abril de 2019). *El juego como vehículo de sensaciones placenteras en el adulto mayor*. Obtenido de Instituto Superior Ramón Menéndez Pidal: susanachiodi@yahoo.com
- Chuiquillo Pachón, V. (2021). *Actividades Lúdico Recreativas para favorecer la calidad de vida del adulto mayor del municipio de Saboyá-Boyacá*. Obtenido de Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Ciencias Humanas y

Sociales Departamneto de Educación en Pedagogía Lúdica Bogotá:
<https://repository.libertadores.edu.co>

Cofré, G. (2018). *Proyecto Final Residencia en Psicopedagogía*.

Coll, C. (1996). *Psicopedagogía: Confluencia Disciplinar Y El Profesional*. Madrid:
Alianza Psicología.

CONAPAM. (2013). *Informe esado de situación de la persona Mayor*. Costa Rica.

Conrado. (2021). *La cátedra del adultpo mayor y su integración*. Cuba.

Coronel, A. (2022). *Estrategias para trabajar el aprendizaje con el adulto mayor*.
Obtenido de Universidad del Gran Rosario UGR: <https://rid.ugr.edu.ar>

Daiver A, D. M., & Cindy L, D. P. (enero-junio de 2021). *"Implementación de una
palicación móvil como herramienta de prevención de Alzheimer y el deterioro
cognitivo en adultos mayores*. Obtenido de Revista Infométric@-serie Ingeniería,
Básicas y Agrícolas.: <https://dialnet.unrioja.es/servlet/articulo?codigo=8535252>

Davobe, I. O. (2020). *Vejez en tiempos de pandemia:Una cuestión de derechos*.
Obtenido de Revista Argentina Gerontología.Consejo Nacional de
Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Facultad de derecho-UBA.
Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales-FLACSO Argentina. Hospital
Alemán, SAGG: <HTTPS://RI.CONICET.GOV.AR>

Deharbe, M. M. (2013). *Motivaciones en la búsqueda de recreación en la vejez*.
Obtenido de Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina UCA:
<https://repositorio.uca.edu.ar>

Del Pino, F. R. (2008). *La atención de la enfermedad: El sistema de curación Argentino*.
Universidad de La Plata.

Delva Valdivia, C. R. (2015). *Relación entre el nivel de funcionalidad y la actividad
cognitiva con la manifestación de las habilidades sociales y el desarrollo de las*

actividades instrumentales de la vida diaria en los adultos mayores. Obtenido de Facultad de Ciencias Humanas Universidad UCINF Chile:
<https://repositorio.ugm.cl>

Di Domizio, D. (2012). *Análisis de las representaciones sociales sobre la vejez en políticas públicas que incluyen prácticas corporales para adultos mayores.* doi:<https://doi.org/10.23925/2176-901x.2012v15i1p21-33>

Edison, A. S. (2020). *Acrividad física, recreativa y cultural, alternativa para mejorar la calidad de vida de los adultos mayores.* *Rev Digital.*

Edison, A. S. (2020). *Actividad física, recreativa y cultural, alternativa para mejorar la calidad de vida de los adultos mayores.* doi:<https://emasf.webcindario.com>

Erikson, E. (2000). *El ciclo vital completado.* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Estés C. Y Binney. (1990). *Biomedicalización en el envejecimiento "The Biomedicalization of Aging: Dangers and Dilemas",. The Gerontologist, vol 28, No.5.*

Fernández, A. (1987). *La inteligencia atrapada.* Buenos Aires: Nueva Visión.

Fernández, A. (1987). *La inteligencia atrapada.* Buenos Aires: Nueva Visión.

Fernández, A. (2002). *Poner en juego el saber.* Buenos Aires: Nueva Visión.

Fernández, A. (2007). *Los idiomas del aprendiente.* Buenos Aires: Nueva Visión.

Fernández, H. (2013). *La importancia del trabajo propioceptivo y la fuerza en adultos mayores.* Obtenido de Universidad Nacional de La Plata 10° Congreso y 5° latinoamericano de Educación Física y Ciencias:
<https://congresoeducaciónfísica.fahce.unlp.edu.ar>

- Figuerola, D. (2014). *El trabajo psicopedagógico en adultos mayores con deterioro cognitivo*. Obtenido de Facultad de Investigación y Desarrollo Educativo UAI:
<https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar>
- Filidoro, N. (2013). *Psicopedagogía para pediatras*.
- Flores-Gutierrez, D., Ortega-Tovar, M., Martínez-Rodríguez, J., Rodríguez-Cuellas, M., & Gomez-Cardona, J. (2020). *Beneficios de la Ludoterapia en el deterioro cognitivo de los adultos mayores en una casa de reposo de Aguascalientes*. Obtenido de Revista de Enfermería Neurológica:
<https://doi.org/10.51422/ren.v19il.287>
- Fonseca, & Murillo. (2021). *La vejez no es sinónimo de enfermedad*. Obtenido de Semanario Universidad: <https://Semanariouniversidad.com>
- Fonte Romero, D. E. (2022). *Actividades psicopedagógicas para la estimulación cognitiva a personas mayores*. Obtenido de Universidad de la Isla de la Juventud Jesús Oropesa Cuba: <https://universidad2022.uij.edu.cu>
- Foucault. (2000). *Defender la sociedad*. Buenos Aires: Fondos de Cultura Económica de Argentina.
- Galindo Negrón, G. G. (2016). *Estimulación cognitiva y calidad de vida en un grupo de adultos mayores*. Obtenido de Repositorio Académico. Universidad Gabriela Mistral Chile: <https://hdl.handle.net/20.500.12743/541>
- Garay, L. (2016). Las Prácticas psicopedagógicas ante los desafíos educativos de las "nuevas infancias y juventudes". *Rev.Pilquen*. Obtenido de <http://www.curza.net/revistapilques/index.php/psico>
- García, M. E. (2021). *Emociones positivas y actividad física en adultos mayores*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/12395>

- Huizinga, J. (1972). *"HomoLudens"*. Madrid: Alianza.
- Iacub. (2012). *Entre el desempoderamiento y el empoderamiento*. Buenos Aires: Pami Bs. As.
- Kazmierczak. (2020). *Modelos y Paradigmas a lo largo de la historia*. Obtenido de Docplayer: <https://docplayer.es/6681120>
- Kazmierczak, A. (2020). *Clínica Psicopedagógica: Modelos y paradigmas a lo largo de la historia*.
- Khun, T. (2018). *Revoluciones y paradigmas. Reseñas de ciudad de México Colegio Nacional*, pág. 74.
- Leal Array, H. A. (2021). *Propuesta de actividades recreativas físicas para los adultos mayores de 60 a 70 años de la comunidad de Ceiba Del Agua en el Consejo Popular Ceiba del Municipio Caimito*. Obtenido de Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica: <https://www.eumed.net/es/revistas/observatorio-de-las-ciencias-sociales-en-iberoamerica/ocsi-enero21/actividades-recreativas-fisicas>
- León Mamani, G. (2019). *Fortalecimiento de la memoria en el adulto mayor mediante dinámicas de integración de grupo en la universidad del adulto mayor(UDAM)*. Obtenido de Universidad Mayor de San Andrés Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación Carrera Ciencias De La Educación. La Paz Bolivia: <https://repositorio.umsa.bo>
- López, R. M. (2020). Artículo de revisión sobre la prevención del envejecimiento patológico con base en factores psíquicos protectores. *Entre Textos*.
- Lugo mojica, J. (2022). *Programa de actividades recreativas en pro del bienestar integral para el adulto mayor en la localidad de Ciudad Bolívar Bogotá*. Obtenido

de Repositorio Institucional de la Universidad de Santo Tomás Colombia:
<http://hdl.handle.net/11634/44187>

Mallo, R. (2021). *"Jugar es hacer"*. Obtenido de Psicofirma: psicofirma.com/jugar-es-hacer/

Mamani Quispe, H. (2018). *Intervención psicopedagógica para aminorar los problemas de la memoria en adultos mayores de la Universidad Municipal del Adulto Mayor de la ciudad de La Paz*. Obtenido de Universidad Mayor de San Andrés Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. La Paz Bolivia:
<https://repositorio.umsa.bo>

Markaida, I. U. (2019). *Intervención en la Nintendo Wii Sports Resorts a nivel de capacidad funcional, psicológico y neuropsicológico en personas que han sufrido ictus moderado*. Obtenido de <https://dialnet.unrioja.es/servlet/tesis?codigo=261148>

Marrone, C. (2005). *El juego, una deuda con el psicoanálisis*. Buenos Aires: Lazos.

Martínez Alcalá, C. L. (2018). *Aplicaciones móviles para la estimulación cognitiva de adultos sanos: una revisión para identificar aplicaciones centradas en el paciente*. Obtenido de Convección Internacional de Salud, Cuba:
<https://convncionsalud2018.sld.cu>

Martínez Chay, D. (2018). *Eficiencia del programa "estimulación cognitiva para adultos" en el incremento del funcionamiento cognitivo de adultos mayores del centro de Atención "Mis años dorados"*. Obtenido de Universidad Rafael Landívar Guatemala: <https://recursobiblio.url.edu.gt>

Martínez Rebolledo, I. (2022). *Laboratorio del juego. Espacio formativo de juego escénico para el emprendimiento y libertad*. Obtenido de ISSN-e2500-9311,

ISSN 2500-6975, 8(12), 63-76:
<https://dialnet.unrioja.es/servlet/articulo?codigo=8334886>

Menéndez. (7 de mayo de 1988). *Modelo Médico Hegemónico y Atención Primaria. Segundas jornadas de Atención Primaria de la Salud*. Obtenido de Psicouba:
https://www.psi.uba.ar-modelos_médico

Montero, I. &. (2002). Clasificación y descripción de las metodologías en Psicología. *Revista clínica internacional de psicología clínica y salud*. págs. 503-508.

Montero, I., & León, O. (2002). Clasificación y descripción de las metodologías de investigación en psicología. *Revista Internacional de Psicología Clínica y Salud*, 503-508.

Moragas. (1991). *Salud y enfermedad. Gerontología social*. Barcelona: Heder.

Morales Rodríguez, F. (2021). *Juegos para elevar la motivación hacia la actividad física en adultos mayores*. Obtenido de Facultad Cultura Física y Deporte de la Universidad de Holguín Cuba: <https://repositorio.puce.ec>

Mota Bastardo, R. P. (2022). *Estrategias para la estimulación cognitiva en adultos mayores*. Obtenido de Universidad Central del Este. San Pedro de Macoís, República Dominicana UCE Ciencia. Revista de postgrado:
<http://uceciencia.edu.do>

Muller. (septiembre de 1990). Abordaje clínico de los trastornos de aprendizaje. *Rev. Aprendizaje. Hoy Año x N°18*.

Muller, M. (1999). "Balance y perspectiva de la Psicopedagogía en la bisagra del nuevo Milenio". *Rev, Aprendizaje Hoy*.

Müller, M. (1999). Balance y perspectiva de la psicopedagogía en la bisagra del milenio Aprendizaje. pág. (N°44).

- Muñoz Razo, C. (2011). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. México: Pearson.
- Navarro Martos, R. (07 de 2021). *Intervención Cognitiva en Pacientes con Enfermedad de Alzheimer mediante el juego: Un estudio Piloto*. Obtenido de Grado en Psicología. Curso 2020-2021,26: <http://hdl.handle.net/10835/13276>
- Navarro, A. (2021). *Políticas públicas de actividad física destinadas a Adultos Mayores*. Obtenido de Universidad Nacional de La Plata: https://www.memoria.fahce.inlp.edu.ar/trab_eventos/ev.14834/ev.14834.pdf
- O'Connor, K. (1991). *The play therapy primer*. New York: John wiley & sons, Inc.
- Ofele. (1 de agosto de 2004). El juego terapéutico. El juego en Psicopedagogía. *Revista Espacio Logopédico*.
- Ofele, M. (2002). *El juego y la observación del juego en el tratamiento Psicoepdagógico*. Obtenido de Revista Virtual de la facultad de Psicología y Psicopedagogía, Universidad del Salvador: mro@instituto.ws
- OMS. (2015). *Informe Mundial Sobre el Envejecimineto y la Salud*. OMS.
- OMS. (2021). *El edadismo*.
- Oro, O. (1998). *"Psicología Preventica"*. Buenos Aires: Fundación Argentina de Logoterapia "Viktor Frankl".
- Orosa. (2018). Aprender a envejecer: Modelo cubano en Gerontología Educativa. *Rev. Asociación Médica del Caribe (AMECA)*.
- Ortiz Sevilla, J. (2020). *Plan grupal de actividades físico-recreativas para incrfementar la calidad de vida subjetiva en adultos mayores de Barrio Chimbacalle en Quito*. Obtenido de Ecuador: <https://www.fnu.org.ar/wp-content/uploads/2018/06/actividad-f%c3%ADsics-en-pm-fnv->
 Fetched:10/26/2018

- Paín, S. (1983). *Diagnóstico y tratamiento de los problemas de aprendizaje*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Parra Peralta, J. (2021). *Implementación de cuatro juegos para mantener y prevenir el deterioro cognitivo del adulto mayor*. Obtenido de Instituto Superior American College Cuenca Ecuador: <https://dspace.americancollege.edu.ec>
- Paz Reverol, C. G. (2016). *El uso de tic en adultos mayores en Maracibo Venezuela*. Obtenido de Universidad del Zulia, Maracaibo-Venezuela: <https://dialnet.unrioja.es>
- Percise, L. F. (2018). *Programa de actividad física y su incidencia en la depresión y bienestar subjetivo de adultos mayores*. Obtenido de Universidad Estatal de Guayaquil Ecuador: <https://www.retor.org>
- Perovic. (2017). *Derechos Humanos Y Adultos Mayores*. Córdoba.
- Pineda Espejos, E. R. (2021). *Actividad física y ciencias aplicadas con deporte*. Obtenido de Universidad Atónoma de Baja California México: <https://www.researchgate.net/publication/352192974>
- Piñero Alba, E. V. (2015). *Juegos recreativos para adultos mayores en la isla de la Juventud*. Obtenido de Universidad de la Isla de la Juventud, Facultad de Cultura Física Cuba: <https://islaciencia.uij.edu.cu>
- Radrizzani Goñi, &. G. (1992). *El niño y el juego. Las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado*. Buenos Aires: Catari.
- Ranieri, R. (2018). *Incidencia de las actividades de estimulación cognitiva sobre la memoria de trabajo en adultos mayores institucionalizados*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica Argentina: <https://repositorio.uca.edu.ar>

- Redondo, N. (2019). *Longevidad y cuidados de larga duración en Argentina. Propuesta para el decenio 2020-2030*. (F. S. Fundación Navarro Viola, Ed.) Autónoma de Buenos Aires: 1ra ed.
- Rodríguez, J. P. (2014). *Los videojuegos como actividad de ocio en Adultos Mayores: La experiencia de un grupo focal*. Obtenido de Facultad de Ingeniería y Negocios Sna Quintin México: <https://enc2014.cicese.mx>
- Rojas, H. (1998). *Paradigmas en la Psicología de la educación*. México: Paidós Educador.
- Romero, M. (2006). *La intervención psicopedagógica en la vejez*. Obtenido de El portal de la psicogerontología(19): <https://www.psicomundo.com/tiempo/tiempo19/romero.htm>
- Romero, S. (1995). Depresión en jubilados no activos: estudio de 234 casos. *Rev. Méd*, págs. 1(33), 51-4.
- Saez. (7 de junio de 2021). *Prensa Gobierno de Mendoza*. Obtenido de Mendoza: <https://www.mendoza.gov.ar/prensa/la-discriminación-por-edad-a-la-tercera-causa-más-común-en-el-mundo/>
- Sáez, A. (7 de Junio de 2021). El edadismo es la tercera causa de discriminación en el mundo. *La Prensa*.
- Salvarezza. (2002). Viejismo: Los prejuicios contra la vejez. En Salvarezza, *Psicogeriatría teórica y clínica* (págs. 16-17). Paidós.
- Salvarezza. (2011). "Como a cada uno le incomoda su propia vejez no sabe bien cómo referir al viejo". *Red latinoamericana de gerontología*.
- Salvarezza, L. (1988). *Psicogeriatría. Teoría y Clínica*. Buenos Aires: Paidós.
- Salvarezza, L. (2001). *El envejecimiento Psiquis, Poder y Tiempo*. Buenos Aires: Eudeba.

- Sánchez Cabezas, P., Huilcap, P., Mascon, M., & Jordán Cordonez, F. (2020). *La estimulación del desarrollo cognitivo en el adulto mayor*. Obtenido de Journal of science and Research, 5(CININGEC) Congreso Internacional de Investigación, Innovación y Gestión del Conocimiento: <https://revista.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/1030>
- Santibáñez, F. Z. (2016). *Descripción de intervenciones psicopedagógicas para la evocación de recuerdos en adultos mayores con leve grado de Alzheimer o Deterioro cognitivo normal*. Obtenido de Universidad de Viña Del Mar Escuela de Educación Psicopedagogía UVM Chile: <https://repositorio.uvm.cl>
- Sautu, B. (2005). *Manula de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología*. Buenos Aires: CLACSO.
- Schultze, F. (2012). *Recreación y parentizaje en la adultez mayor a través del juego y el humor. El caso del natatorio del club atlético Lanús*. Obtenido de En ludicamente N°2. Buenos Aires: <https://publicaciones.sociales.uba.ar>
- Silva Guido, J. Z. (2015). *Monitoreo de emociones aplicadas a terapias basadas en juegos y lógica difusa para adultos mayores*. Obtenido de Instituto Tecnológico de León, Guanajuato, México: <https://rsc.cic.ipn.mx>
- Silva Guido, M. R. (2015). *Monitoreo de emociones aplicadas a terapias basadas en juegos y lógica difusa para adultos mayores*. Obtenido de Instituto Tecnológico de León México: <https://rsc.cic.ipn.mx>
- Tomala Santana, J. (2020). *Beneficios de las actividades lúdicas en adultos mayores*. 4(1). Obtenido de <https://doi.org/10.47230/unsum-ciencias.v4.n1.2020.217>
- Tortosa. (2002). El proceso de envejecimiento y los cambios biológicos, psicológicos y sociales.

- UNESCO. (2017). *Política Pública Nacional de Envejecimiento y vejez*. Obtenido de Catálogo de Políticas Públicas. Colombia: http://wen1.cali.gov.co/adulto_mayor/
- Urbano, Y. A. (2003). *Discursos sociales sobre el cuerpo, la estética y el envejecimiento*. Córdoba: Brujas.
- Vasquez Espinoza, K. e. (2022). *Actividad física en adultos mayores*. Obtenido de Universidad de Quindío Colombia: <https://bdigital.uniquindio.edu.co/handle/001/6255>
- Vercellino, O. G. (2018). *Ensayos Críticos sobre Psicopedagogía en Latinoamérica*. Santiago de Chile: CELEI.
- Verdejo, C., Tapia Benavente, L., Schuller Martínez, B., Vergara Merino, L., Manuel, V. P., & Silva Dreyer, A. (marzo de 2021). *Lo que tienes que saber sobre las revisiones panorámicas*. Obtenido de Medwave: <https://www.medwave.cl/revisiones/metodinvestreport/8144.html>
- Vila, V. (junio de 2018). Aportes de la Psicopedagogía a la Gerontología: Aprendizaje, envejecimiento y vejez. *Revista Electrónica de psicogerontología Neurama*, pág. 34.
- Villa, D. Z. (2022). *Características de los procesos de aprendizajes de los adultos mayores con herramientas tecnológicas en contexto de pandemia*. Obtenido de Universidad del Gran Rosario UGR: <https://rid.ugr.edu.ar>
- Visca, J. (1992). "Delimitación de lo que es el problema de aprendizaje de acuerdo con la epistemología convergente". *REv. Aprendizaje Hoy*.
- Winnicott. (1993). *Realidad y juego*. Barcelona: Gediva.
- Winnicott, D. (1971). *"Realidad y juego"*. Barcelona: Gedisa.
- Yagui Kaqui, A. (2020). *Diseño del juego de mesa "Manada", una propuesta para el ejercicio de la memoria en adultos mayores basada en un estudio realizado en*

CIAMs de Lima Metropolitana entre los años 2019-2020. Obtenido de Pontificia Universidad Del Perú Facultad de Arte y Diseño Perú: <https://tesis.pucp.edu.pe>

Zarebski, G. (1999). *Hacia un buen envejecer*. Buenos Aires: Emecé.

Zarebski, G. (2019). *La identidad flexible como factor protector en el curso de la vida*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial Científica y Literaria.