

JUEGOS DE MESA Y PERSONAS MAYORES. LA IMPORTANCIA DE NUEVOS DISEÑOS

José Manuel Cort Bordería, Rakel Poveda Puente*, Ricard Barberà i Guillem*, M^a Elena Fabregat Cabrera**, María Costa Ferrer***

* Instituto de Biomecánica de Valencia

** Instituto Tecnológico del Juguete

EL INSTITUTO DE BIOMECÁNICA DE VALENCIA (IBV), JUNTO CON EL INSTITUTO TECNOLÓGICO del Juguete (AIJU), ha llevado a cabo el proyecto “Análisis de hábitos y uso de productos lúdicos por parte de las personas mayores, estudio de las características funcionales que condicionan su uso: juego como promoción del envejecimiento saludable”. Como resultado de este trabajo, y respondiendo a uno de los objetivos principales del mismo, se ha elaborado la guía de referencia para profesionales tanto de la rama juguetera como para profesionales de la gerontología: “Juegos de mesa y personas mayores: la importancia de nuevos diseños”.

Table games and elderly people: the importance of new designs

The Institute of Biomechanics of Valencia (IBV), in collaboration with the Technological Institute of the Toy (AIJU), have carried out the project called “Analysis of habits and use of entertainment products by elderly people, study of the functional characteristics that determine their use: game as promotion of healthy aging “. As a result of this work, and answering one of the principal goals, a reference guide for toy industry professionals and gerontology professionals has been published: “Table games and elderly people: the importance of new designs“.

INTRODUCCIÓN

Las personas mayores, al contrario de lo que se suele pensar, pueden convertirse en un importante foco de consumo de las actividades de ocio, y en particular de los juegos de mesa. Esto se debe, en primer lugar, a las características que reúnen. Muchas de las personas que pasan de la edad de jubilación se mantienen sanas, vitales, con energía y capacidad para afrontar nuevos retos, tienen más tiempo libre, interés por disfrutar y nuevas ilusiones. En segundo lugar, se trata de un grupo que al igual que el resto posee plasticidad conductual y, por lo tanto, si se proporcionan ambientes estimulantes pueden modificar sus hábitos de comportamiento. Estas características no han pasado desapercibidas para el ámbito empresarial que en los últimos años ha empezado a interesarse por este segmento de

población y sus demandas como consumidores de productos lúdicos. Este interés, junto a la creciente necesidad de los expertos en mayores por contar con nuevas herramientas de intervención que combine el enriquecimiento del tiempo libre con la atención terapéutica y preventiva, así como la creciente demanda de ofertas alternativas por parte de los mayores para ocupar su tiempo de ocio, ha abierto una nueva necesidad en el mercado de los juegos para personas mayores.

METODOLOGÍA EMPLEADA

El estudio empezó con el análisis de mercado de los productos lúdicos. Tras conocer los diferentes juegos que se encuentran en el mercado y sus características, se obtuvo por medio de



12 | proyectos de I+D

> diferentes fases de selección la muestra definitiva de 43 juegos que fueron analizados detalladamente.

A continuación se procedió al análisis de los instrumentos terapéuticos y los productos lúdicos con los expertos a fin de: analizar las necesidades, los recursos y la problemática específica de las personas mayores y valorar, desde un punto de vista multidisciplinar, las posibilidades de los juegos seleccionados para la intervención con mayores. También se pretendía ahondar en el conocimiento de los instrumentos que utilizan los especialistas en intervención con mayores para conseguir información que permitiera un análisis posterior centrado en el estudio de las posibilidades de adaptación de sus herramientas habituales a un formato lúdico.

La última fase del proyecto consistió en el análisis de usabilidad de los juegos de mesa por parte de las personas mayores. Para ello se contactó con centros de personas mayores y se estableció el calendario. A continuación se llevó a cabo la selección de la muestra de usuarios. Una vez se obtuvieron los componentes que iban a ser utilizados en el estudio de campo se diseñaron las encuestas semiestructuradas. En ellas se tuvo en cuenta los diferentes problemas que podían provocar cada uno de los componentes que utilizan los juegos de mesa, preguntando acerca de los posibles problemas físicos y cognitivos que tuvieran y que pudieran influir a la hora de participar en los juegos de mesa. Por último, y tras realizarse el estudio piloto y las encuestas definitivas, se procedió al tratamiento de datos en función del tipo de instrumento y objetivos a conseguir y su posterior análisis.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Este proyecto, realizado durante dos anualidades, ha alcanzado los dos objetivos marcados.

En primer lugar, disponer de una metodología adecuada para la evaluación de productos lúdicos para las personas mayores y obtener pautas específicas de diseño para cada uno de los componentes habituales de los juegos de mesa. Pero no hay que olvidar que será fundamental contar, como en cualquier otro proceso de diseño de productos, con la opinión de los usuarios finales desde el inicio del proceso. Si, además, se quiere potenciar la utilidad terapéutica de la actividad, habrá que someter las ideas y conceptos de producto a la evaluación de los expertos en envejecimiento y juego.

En segundo lugar, ha supuesto la elaboración, publicación y difusión de un breve documento: la guía "Juegos de mesa y personas mayores: la importancia de nuevos diseños", que está accesible en internet (www.ibv.org/project/ludiman). Esta guía, tras realizar una breve descripción de la realidad de los mayores, donde se incluyen aspectos socio-demográficos, la relación entre los mayores y el consumo, la utilidad de los juegos de mesa como herramienta de intervención con los mayores; recoge la opinión de los profesionales en gerontología e informa de las conclusiones resultantes de la ejecución de este proyecto referentes al diseño de productos lúdicos dirigidos a personas mayores. Esta guía pretende impulsar la creación de juegos ajustados a las necesidades del usuario para el aprovechamiento del tiempo de ocio y la potenciación de unos hábitos de vida saludable.



Imágenes de la guía "Juegos de mesa y personas mayores"

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a todas las personas mayores, profesionales de la gerontología, asociaciones, centros de mayores y departamentos de servicios sociales que han participado a lo largo del estudio su contribución ya que, sin su interés y voluntad, no habría sido posible el desarrollo de esta investigación.