

## **Juguemos como entonces. El juego como herramienta de intervención social con adultos mayores.**

Diana Maria De Vito  
didevito@yahoo.com.ar  
Rosario, Argentina

**OBJETIVOS:** estimular la memoria desde el derecho a la cultura y recreación.

Las personas de edad son un grupo diferenciado de la sociedad con necesidades específicas que se intentan cubrir con políticas de bienestar. Para tal fin, los recursos destinados a Adultos Mayores deben ofrecer una variedad de alternativas para que éste sea derivado al servicio que su necesidad requiera, priorizando las respuestas que posibiliten la permanencia del anciano en su medio. Hacer frente a estas demandas se ha convertido en un tema prioritario tanto para las agendas gubernamentales como para la sociedad civil.

Desde el gobierno local se vienen implementando estrategias que permiten acciones para la construcción de una sociedad más solidaria y lograr así transformaciones culturales que faciliten una convivencia integrada.

En este sentido se ponen en práctica nuevas políticas orientadas a la participación de los adultos mayores como protagonistas; consolidándose una alternativa a la institucionalización de mayores a través del Programa Centros de Día.

El presente trabajo, no pretende teorizar sobre la cuestión social sino relatar una experiencia que indica que el juego es una herramienta posible para abordar problemáticas sociales y demostrar la efectividad de lo lúdico en su aspecto terapéutico. Tratando de despegarnos de viejos modelos de intervención, iniciando técnicas innovadoras que promuevan la estimulación cognitiva.

Surge así “JUGUEMOS COMO ENTONCES...” un dispositivo para estimular la memoria y posibilitar el desarrollo de acciones en la búsqueda del placer.

Poner en valor los juegos de antaño implica en los adultos mayores recuperar los recuerdos atesorados en la niñez; o sea una forma vivificante de estimular la memoria, rescatar la herencia cultural de la que son portadores y de facilitar que se reconozcan y sean reconocidos como sujetos de la historia, constituyéndose en enlaces de la cultura lúdica acontecida y por acontecer.