

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS MÉDICAS DE LA HABANA
FÓRUM DE BASE
FACULTAD DE TECNOLOGÍA DE LA SALUD.**

2020

**JUEGOS DE ANIMACIÓN CULTURAL COMO VIA PARA ESTIMULAR
LA CREACIÓN LITERARIA EN EL ADULTO MAYOR.**

Autores:

Licenciada en Educación en la Especialidad de Español y Literatura

Maura Betancourt Vera

Prof. Asistente

Facultad de Tecnología de la Salud

Licenciado en Estudios Socioculturales

Odel Echevarria Gil

Prof. Asistente

Licenciada en Educación en la Especialidad de Español y Literatura

Belquis Costafreda Mustelier

Prof. Asistente

Facultad de Tecnología de la Salud

INTRODUCCIÓN

Con la inclusión de la literatura en el Movimiento de Artistas Aficionados en la Facultad de Tecnología de La Salud, el quehacer cultural adquirió una perspectiva más dinámica, coherente y rica capaz de lograr una conciencia estética e ideológica más profunda.

Después de creadas las condiciones socioculturales, se incluye en los talleres literarios los adultos mayores y se busca una estrategia para motivar al aficionado hacia esta manifestación del arte.

Nos propusimos crear las condiciones necesarias que propiciaran un desarrollo armónico de las capacidades creativas a través de los juegos de animación cultural, con los cuales, se han logrado resultados muy satisfactorios en la creación literaria de la tercera edad de forma espontánea y placentera pues la fantasía es uno de los pilares del talento.

En este trabajo exponemos los juegos de animación cultural que se aplicaron para motivar la creación literaria y se ha realizado sobre la base de investigaciones y experiencias personales de los profesores instructores de la manifestación literaria.

Se recomiendan, además, algunas ideas que propiciarán nuevos y superiores estadios de desarrollo en la cultura literaria de la facultad y la comunidad vinculada a problemáticas de salud.

Objetivo:

Propiciar un desarrollo armónico de las capacidades creativas en el adulto mayor a través de los juegos de animación cultural.

Métodos utilizados: Métodos teóricos: el comparativo, inductivo deductivo, lógico histórico, sistémico y vivencial.

Resultados.

Los resultados de este procedimiento se han hecho tangibles con la obtención de diferentes premios obtenidos en diferentes eventos y concursos.

DESARROLLO

El trabajo de la Facultad con la comunidad, no pudiera considerarse completo e integral, sin la atención al Adulto Mayor.

Fue preciso establecer diversos mecanismos para realizar las captaciones de aquellas personas de la tercera edad que se interesaban por la literatura. Fue necesario motivar al adulto mayor para lograr, como meta fundamental, su acercamiento a la literatura de forma espontánea y placentera.

Como iniciativa comenzamos los encuentros del taller con juegos de animación cultural y llegamos a la conclusión que son de imprescindible consulta a la hora de proyectar las actividades de creación y apreciación de las artes pues permiten contar con conceptos y normas que posibilitan la elevación constante de la calidad del trabajo y dirige los esfuerzos al logro de objetivos concretos en el desarrollo coherente de la cultura en los aficionados.

Unas de las cualidades esenciales del ser humano es su poder de imaginación. La fantasía es uno de los pilares del talento. Para desarrollar estas se han puesto en práctica los juegos que a continuación se describen.

Juegos con personajes permite practicar los conocimientos sobre literatura universal, adquiridos durante la vida, representando materiales variados, es decir, Don Quijote se encuentra con el Principito; El capitán Nemo con Robison Crusoe, Nora con Sor Juana Inés de la Cruz; etc. Así logramos ejercitar la mente y estimular la creatividad.

El Juego del teatro: Un medio factible para lograr una favorable comunicación entre todos los integrantes del taller. Aquí, ellos encuentran momentos de distracción y esparcimiento pues tras la creación de un cuento colectivo los adultos realizan la escenografía con materiales de desecho para poder dramatizar el cuento. La preparación y organización de estas actividades contribuyen a hacer más dinámico y atractivo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Hay que apoderarse de todos los recursos culturales para luchar contra la monotonía y la rutina fusionando lo educativo con lo recreativo. Aquí se logra, también, una interrelación entre la literatura y las artes plásticas.

Los miembros de este taller de creación de la tercera edad eran narradores; existía muy poco interés por la poesía. Se logró una inclinación más marcada con la utilización de algunos juegos didácticos y con la práctica de la declamación a fin de obligarlos a buscar y leer poesía. La serie de conocimientos diversos obtenidos a través de estos contribuyeron al punto de partida para ulteriores profundizaciones.

Juegos con poesías:

A cada integrante del taller se le entrega un sobre que contiene una poesía fragmentada en palabras, con el objetivo de que armen su propia poesía. Al final, leen sus creaciones y el profesor instructor el original. Este juego estimula mucho al aficionado porque puede ver el resultado de su propio esfuerzo, y al mismo tiempo lo convence de que es capaz de crear una poesía que es uno de los logros más importantes.

Ejemplo:

Luna Traviesa

Creación del adulto mayor:

La luna seca

El sapo y la rana.

se mira en el agua

el viejo sapo se baña

Original:

en el pozo de piedras lavada.

La rana traviesa
mete la espalda mojada
en el balconcito.

El sapo y la rana
le cantan
a la luna
en su pozo nuevo.

En el pozo viejo
el sapo se baña;
la luna, traviesa,
se mete en el agua.

En el pozo nuevo
se mira la rana;
la luna seca
la espalda mojada.

En su balconcito
de piedra lavada
cantan a la luna
el sapo y la rana.

Dora Alonso.

“La Flauta de Chocolate”.

Juegos de sílabas: El tallerista debe escribir una poesía de forma que el primer verso contengan 2 sílabas, el segundo 5, el tercero 7 y el cuarto 5 sílabas.

Ejemplo:

Luna = 2
espejo claro = 5
de la noche tranquila = 7
torna mañana = 5.

Juegos con palabras: El primer verso tiene que estar compuesto por una palabra que defina el tema del poema. En el segundo verso se escribirán dos palabras que tengan relación con el tema o con el título. El tercer verso se compondrá de tres palabras que definirán una acción y en el cuarto verso se escribirán cuatro palabras que expondrán un sentimiento sobre esta acción o movimiento, y, finalmente, en el quinto verso se repetirá la primera palabra del primer verso.

Ejemplo:

Cuba
Isla Verde
finalmente estoy aquí
más maravillosa que soñada
Cuba

Estos ejercicios, como se ha podido comprobar, contribuyen al enriquecimiento del vocabulario y del lenguaje, y fomenta el desarrollo de la correcta expresión oral y escrita.

Juegos con sustantivos y adjetivos: El adulto escribirá todos los sustantivos que desea con sus correspondientes adjetivos, relacionado siempre con un tema dado.

Ejemplo:

Tema: El mar.

Sustantivos

caracoles
arena
tormentas
olas
naufragios

Adjetivos

hermosos
fina
impresionantes
inmensas
violentos

A partir de estos ejercicios, y con estos mismos elementos, se orientará la creación de una poesía donde pueden utilizarse, además, artículos, preposiciones y conjunciones.

Ejemplo:

En la arena fina
caracoles hermosos
y más allá olas inmensas
tormentas impresionantes
y naufragios violentos.

Este juego es más complejo pero sintetiza y valora los logros alcanzados hasta el momento.

Promover el juego, ya sea educativo o de recreación, coadyuva al desarrollo de la imaginación y la fantasía; se promueve el sentido de la colectividad, cualidades morales, intereses y otros aspectos positivos como la ejercitación de la memoria que es un recurso para seguir viviendo de forma útil y satisfactoria dentro de la comunidad.

VALORACIÓN ECONÓMICA E IMPACTO SOCIAL

Impacto social: Los juegos de animación cultural, aplicados a este grupo etario, constituyen un recurso para luchar contra la monotonía y la rutina. Potencia un desarrollo armónico de las capacidades creativas. Disminuye el “estrés” y facilita momentos de distracción y esparcimiento.

La participación del taller del adulto mayor en las diferentes actividades de la comunidad en representación de nuestra facultad como encuentros debates, peñas literarias, recitales de poesía en apoyo a la campaña contra el tabaquismo y en apoyo a las personas con VIH reporta beneficios de carácter social participando con sus obras, junto a otros abuelos de la comunidad, en la lucha por mejorar la calidad de vida.

Impacto económico: La buena disposición que este taller genera y permite que los integrantes mantengan una buena salud tanto física como mental, por tanto se contribuye al ahorro de medicamentos y servicios médicos. **No tiene costo de aplicación.**

Impacto Científico: Se estudió un grupo etario de forma cualitativa y se obtuvieron resultados que se pueden utilizar en futuras investigaciones teniendo en cuenta que se comprobó que mediante los juegos de animación cultural se pueden favorecer las capacidades creativas de los adultos mayores. Disminuye el “estrés” y facilita momentos de distracción y esparcimiento.

CONCLUSIONES

Con la puesta en marcha de los juegos de animación cultural en los talleres del Adulto Mayor llegamos a la conclusión que es un medio factible para lograr la comunicación entre todos los miembros, y que constituyen un recurso para luchar contra la monotonía y la rutina. Además potencia el desarrollo armónico de las capacidades creativas, disminuye el “estrés” y facilita momentos de distracción, esparcimiento y son capaces de lograr un producto creativo con calidad.

Los diversos juegos, lo complacen, lo mantienen en un constante entusiasmo e interés y se logra, la estabilidad en el taller.

Este proyecto tiene gran importancia y un alto impacto social, al contribuir con la calidad de vida en las personas de la tercera edad e incidir positivamente en el actuar de las diferentes generaciones incluyendo a los estudiantes de la Facultad de Tecnología de la Salud propiciando el encuentro generacional.

Y una de las premisas más importante del proyecto es que le permite el adulto mayor sentirse motivado e integrado a la sociedad.

RECOMENDACIONES

- Aplicar estos juegos en los Proyectos de Atención al Adulto Mayor con el objetivo de contribuir al desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Adaptar estos juegos a talleres de apreciación y creación en las diferentes categorías de edades con el objetivo de contribuir el desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Promover el juego, ya sea educativo o recreativo ya que coadyuva al desarrollo de la imaginación, de la fantasía e inculca el sentido de la colectividad, cualidades morales, intereses y otros aspectos positivos en la formación integral del estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

1. Hart Dávalos, Armando: "El Ministerio de Cultura ante el reto de un más amplio desarrollo cultural". Dirección de Información, Ministerio de Cultura. La Habana, 1989.
2. _____. Desarrollamos un arte de calidad y de gran influencia social. Intervención especial en el IV Congreso de la UNEAC.
3. _____. "Adelante el arte". Editorial Letras Cubanas. La Habana, 1988.
4. Varios: "Lineamientos metodológicos para el trabajo literario". Documento Metodológico No. 3. La Habana, 1985.
5. Varios: "Seminarios Literarios y Científicos". Editorial Pueblo y Educación. La Habana, 1980.

Anexo



Primera Revista del Taller Literario del Adulto Mayor digital.















