



Universidad de
San Andrés

Universidad de San Andrés
Departamento de Humanidades
Licenciado/a en Diseño

El juego como estímulo en la población envejecida

Autor: Sol Laplacette
Legajo: 30131
Mentor: Anita Perazzo

Buenos Aires, Argentina
21 de mayo del 2022

Challenge **Ruibal**

rediseñar el futuro del juego

Taller integrador 2022 - Universidad de San Andrés
Sol Laplacette

Años

1960

2020

< 64 años

5.8%

11.4%

*según estudios sociodemográficos Argentina, datosMacro

Mis abuelos

Jorge



93 años

Josefina



83 años

Jorge



74 años

Micha



70 años

OPORTUNIDAD

Las personas en la tercera edad necesitan incrementar el juego porque mejora su bienestar y calidad de vida.

¿?

libera el estrés

autoestima

atención

expresión

BENEFICIOS

conexión

confianza

lenguaje

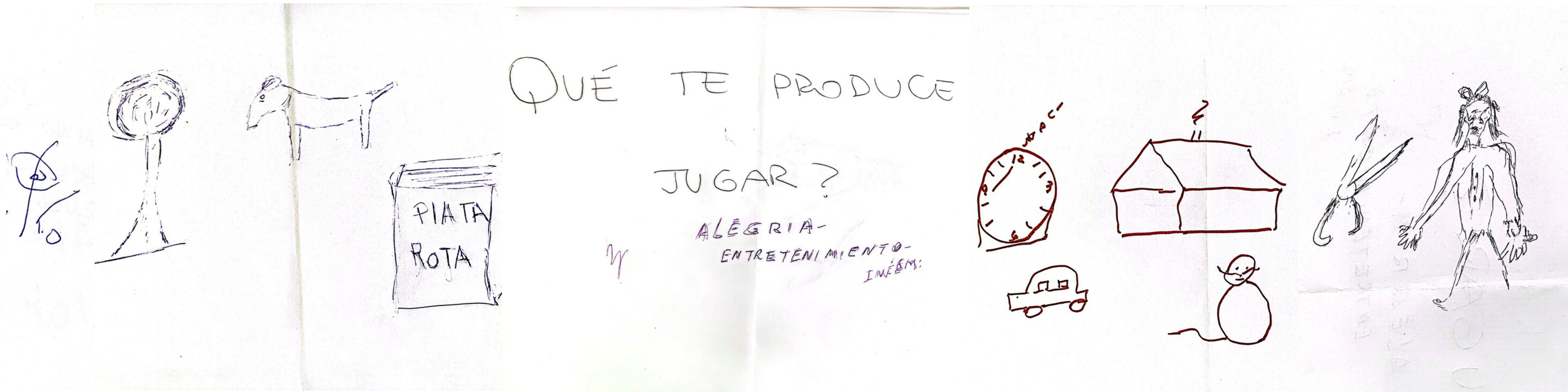
creatividad

En acción



Los **integrantes** del **Complejo del Este**

En acción



Dibujos de los integrantes del Complejo del Este

CLUB DE **JUEGO**

Propuesta

**Un programa de encuentro
lúdico organizado por
Ruibal para personas
independientes en la
tercera edad.**

Objetivo

**Que los participantes
puedan estimular tanto
lo motriz como lo
cognitivo a través de
actividades lúdicas.**

Encuentros mensuales



Capacidad

orden de llegada,
max. **36** personas
por encuentro



Equipo

tres personas
por encuentro



Cuándo

sábado
16.30 a **18.30hs**

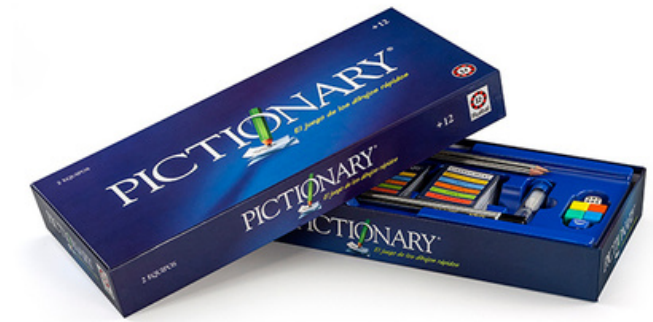
Cada encuentro va a
tener un **objetivo** y
actividad diferente

Cada encuentro va a tener un **objetivo** y **actividad** diferente

Objetivo

Fomentar
memoria visual y
concentración

Actividad

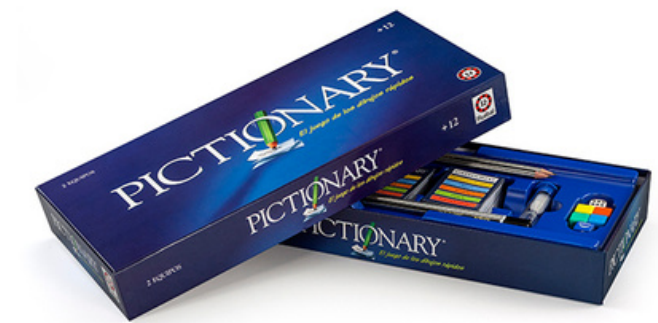


Cada encuentro va a tener un **objetivo** y **actividad** diferente

Objetivo

Fomentar **memoria visual** y **concentración**

Actividad



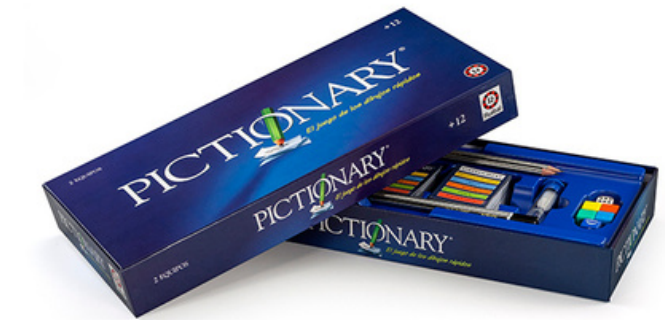
Enriquecer el **vocabulario**



Cada encuentro va a tener un **objetivo** y **actividad** diferente

Objetivo

Fomentar **memoria visual** y **concentración**



Enriquecer el **vocabulario**



Estimular el **razonamiento** y **atención**



**Dinámica de
encuentro**

6 momentos

1

Llegada

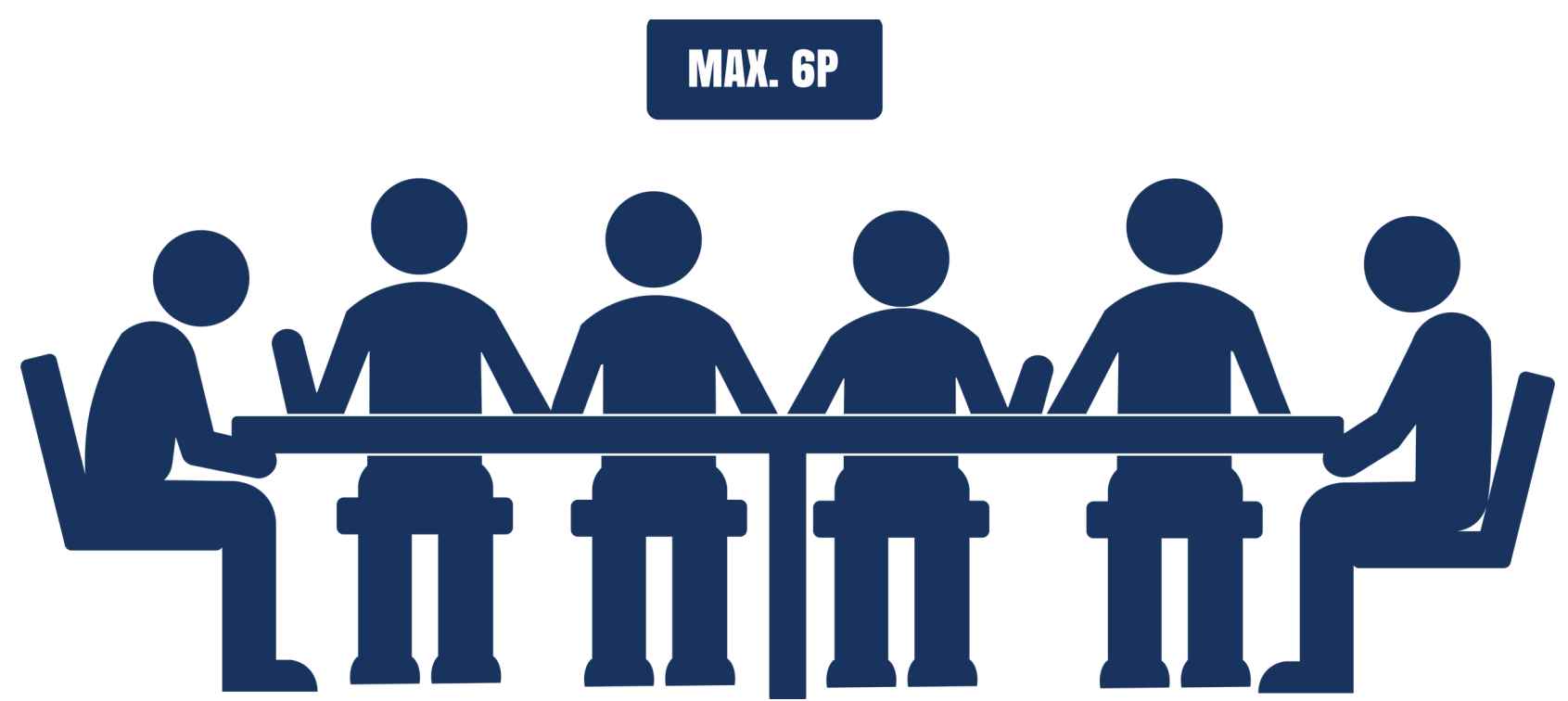


El participante **llega** al Club de Juego, lo recibe el equipo Ruibal.



El equipo Ruibal le pide sus datos y le otorga un **cartel** con su **nombre, indicándole** el espacio de encuentro y donde sentarse.

🕒 20'



El participante se **sienta** en su mesa.

2

Presentación

🕒 15'



El equipo Ruibal da la **bienvenida** y expone el **objetivo** del encuentro. Explica las **reglas** del juego y **reparte** un juego por mesa.

3

Actividad

🕒 45'



Los participantes **juegan**.

4

Entrega de premios

🕒 20'



El ganador de cada mesa se lleva el **juego** jugado + **vale por 20%** de descuento en Ruibal.

5

Merienda

🕒 20'



Merienda compartida.

6

Cierre



Los participantes se
retiran del Club de
Juego.



Beneficios



Beneficios

Conecta con
la **realidad**



Beneficios

Conecta con
la **realidad**

Conectar con
el **aquí y ahora**



Beneficios

Conecta con
la **realidad**

Conectar con
el **aquí y ahora**

Estímulos
cognitivos



Beneficios

Conecta con
la **realidad**

Conectar con
el **aquí y ahora**

Estímulos
cognitivos

Estímulos
motrices



Beneficios

Conecta con
la **realidad**

Conectar con
el **aquí y ahora**

Estímulos
cognitivos

Estímulos
motrices

Compartir
con otros



Beneficios

Conecta con
la **realidad**

Conectar con
el **aquí y ahora**

Estímulos
cognitivos

Estímulos
motrices

Compartir
con otros

Generar hábitos
positivos

Requisitos de espacio



Capacidad

min. de 15
personas



Espacio

cerrado y
seguro



Asistencia

médico y/o
enfermero

Ejemplo de ubicación



**Puerto Libre - Programa de
Juventud Prolongada**



Clases
Talleres
Instalaciones
Plantel médico

Espacio de encuentro



Comunicación



Pizarras

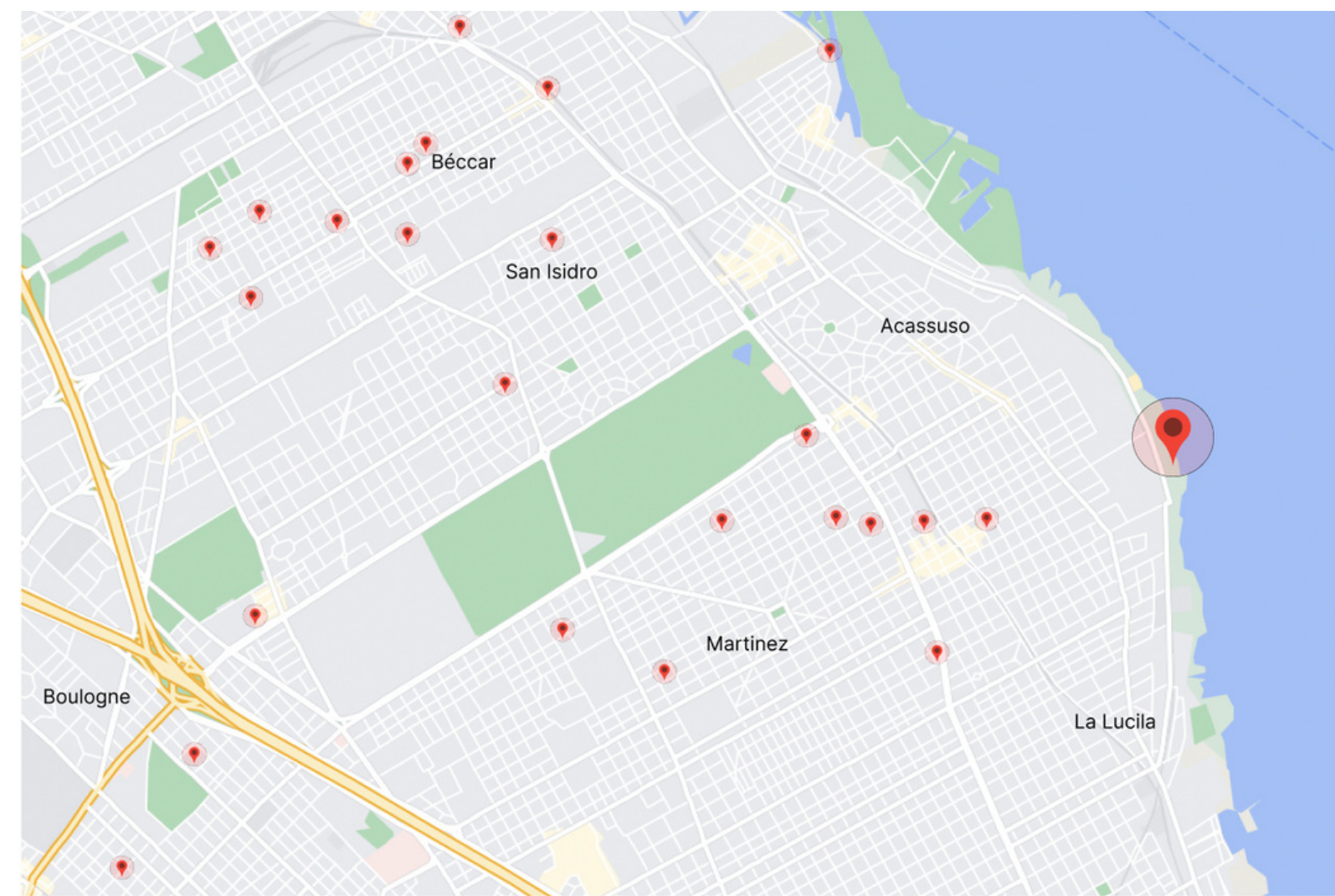


Flyer mensual



Redes sociales

Escalabilidad



Sedes - Juventud prolongada



Beneficios



Beneficios

Priorizar a la
tercera edad



Beneficios

**Priorizar a la
tercera edad**

Generar
confianza



Beneficios

**Priorizar a la
tercera edad**

**Generar
confianza**

**Estrategia
de venta**



Beneficios

**Priorizar a la
tercera edad**

**Generar
confianza**

**Estrategia
de venta**

**Posicionarse
como marca**

Ruibal te acompaña en todas las etapas de la vida.

CLUB DE JUEGO



¡Gracias por escuchar!

Alumna: Sol Laplacette

Tutora: Anita Perazzo

Taller integrador 2022 - Universidad de San Andrés