

Memorable: el tiempo recobrado en un juego

*Memorable:
Time Regained in a Game*

FOTOGRAFÍAS_ PHOTOS: EILEEN JOFRÉ

LA DISEÑADORA EILEEN JOFRÉ CREÓ UN PROYECTO DESTINADO A LAS PERSONAS MAYORES, AL DETECTAR LA NECESIDAD URGENTE DE EJERCITAR SUS FUNCIONES COGNITIVAS. SE TRATA DE UNA BARAJA DE CARTAS QUE TRABAJA LA MEMORIA A CORTO Y LARGO PLAZO AL EVOCAR RECUERDOS, HISTORIAS O ANÉCDOTAS. AL MISMO TIEMPO, EL JUEGO PROMUEVE LA ACTIVIDAD SOCIAL Y EL BIENESTAR EMOCIONAL.

THE DESIGNER EILEEN JOFRÉ CREATED A PROJECT AIMED AT THE ELDERLY, DETECTING THE URGENT NEED TO EXERCISE THEIR COGNITIVE FUNCTIONS. IT IS A DECK OF CARDS THAT WORKS SHORT AND LONG-TERM MEMORY BY EVOKING MEMORIES, STORIES OR ANECDOTES. AT THE SAME TIME, PLAY PROMOTES SOCIAL ACTIVITY AND EMOTIONAL WELL-BEING.

ALUMNA / STUDENT

Eileen Jofré

MENCIÓN / MAJOR

Diseño de Ambientes y Objetos / *Space and Objects Design*

AÑO DE TITULACIÓN /

2019

PROFESORES / TEACHERS

Daniela Cartes / Hernán Díaz



Juego "Memorable" con sus elementos: la baraja principal y los portacartas que van acumulando los participantes. ↻



306

Reconocimiento de las habilidades: "la mejor historia", "el o la más divertido(a)" y "la mejor memoria". ↻

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Según las proyecciones realizadas sobre la base del Censo 2017, el número de personas mayores de 65 años en 2019 llegó a 2.260.222. Para 2035, se prevé un importante aumento de este grupo etario, que se compondrá de 3.993.821 adultos, es decir, el 18,9% del total de la población.

A lo anterior se suman los resultados del estudio "Chile y sus mayores" –realizado en 2019 por UC-Caja Los Andes–, según el cual casi un tercio de las personas mayores presenta sintomatología depresiva, casi un 40% de los entrevistados percibe falta de compañía y 1 de cada 4 se siente aislado o excluido por los demás.


Buscando responder a esta realidad, la diseñadora Eileen Jofré elaboró un producto destinado a ejercitar las funciones cognitivas de este grupo etario. Así creó "Memorable", un juego de cartas que trabaja la memoria a corto y largo plazo, evocando experiencias de vida y promoviendo actividades sociales que contribuyan al bienestar emocional de los mayores.

UN CARRUSEL DE EMOCIONES

El objetivo es implementar esta actividad en los clubes de adulto mayor, que son organizaciones comunales con elevados niveles de participación en Chile.

El juego contiene tres barajas con un determinado número de premios por cada una. En cada reunión, tras finalizar el juego, se premian las habilidades que busca potenciar el proyecto: memoria, experiencia y jovialidad. Cuando todos los premios del nivel 1 han sido entregados, se pasa a la siguiente baraja y luego a la siguiente, hasta llegar al nivel 3. De esta manera, se puede seguir jugando durante un período largo.

El producto considera la posibilidad de ser ampliado mediante el diseño de nuevas versiones que continúen o complementen el ejercicio cognitivo y aporten al bienestar del adulto mayor.

"La idea es conseguir una experiencia que no solo sea entretenida sino que, además, permita motivar y beneficiar la memoria, los vínculos emocionales y las relaciones sociales, para contribuir a una vejez digna y una mejor calidad de vida", concluye Eileen Jofré. 

PROJECT DESCRIPTION

According to projections based on the 2017 Census, the number of people over the age of 65 in 2019 reached 2,260,222. By 2035, a significant increase in this age group is expected, which will consist of 3,993,821 adults, that is 18.9% of the total population.

In addition, the results of the study "Chile and its elders" –carried out in 2019 by UC-Caja Los Andes–, stated that almost a third of the elderly present depressive symptoms, almost 40% of the interviewees perceive lack of company and 1 in 4 feel isolated or excluded by others.

In response to this reality, the designer Eileen Jofré developed a product aimed at exercising the cognitive functions of this age group. Thus, she created "Memorable", a card game that works short and long-term memory, evoking life experiences and promoting social activities that contribute to the emotional well-being of the elderly.

A CAROUSEL OF EMOTIONS

The objective is to implement this activity in elderly clubs, which are communal organizations with high levels of participation in Chile.

The game contains three decks with a certain number of prizes for each. In each meeting, after finishing the game, the skills that the project seeks to enhance are rewarded: memory, experience and joviality. When all level 1 prizes have been awarded, players move on to the next deck and then to the next, until they reach level 3. In this way, the game can continue for a long period of time.

The product considers the possibility of being expanded by designing new versions that continue or complement cognitive exercise and contribute to the well-being of the elderly.

"The idea is to achieve an experience that is not only entertaining but also enables to motivate and benefit memory, emotional bonds and social relationships, to contribute to a dignified old age and a better quality of life," concludes Eileen Jofré. 