





## ARTÍCULO ORIGINAL

## Prevención de la violencia contra las personas mayores: tecnología educativa tipo bingo\*

## HIGHLIGHTS

1. El juego educativo facilita el proceso de educación sanitaria.
2. Las personas mayores se benefician de las actividades lúdico-educativas.
3. Reflexionar sobre las situaciones de violencia permite tomar conciencia de los riesgos.
4. El juego, similar al bingo, es sencillo y fácil de usar.

Juliana Ribeiro da Silva Vernasque <sup>1</sup> Carolina Silva Falarino <sup>1</sup> Vanessa Masfély Rocha <sup>1</sup> Samara de Lima Silva <sup>1</sup> Miriam Fernanda Sanches Alarcon <sup>2</sup> Maria José Sanches Marin <sup>1</sup> 

## RESUMEN

**Objetivo:** desarrollar un juego de bingo educativo sobre la prevención de la violencia contra las personas mayores y analizar el aprendizaje derivado de su aplicación. **Material y método:** estudio cualitativo, realizado de diciembre de 2022 a agosto de 2024 en la Red de Atención Primaria de Marília/SP, Brasil, por estudiantes de pregrado de enfermería y medicina, maestría y doctorado, en el que se formuló un juego tipo bingo, compuesto por 23 frases numeradas, conteniendo prácticas de respeto y prevención de la violencia, aplicado a dos grupos de ancianos, totalizando 21 participantes. Las discusiones fueron grabadas y transcritas para su posterior análisis de contenido. **Resultados:** el juego permitió reflexionar sobre la violencia contra las personas mayores, los derechos y las propuestas de prevención, con la participación activa de los implicados, generando intercambios de información y nuevos aprendizajes. **Conclusión:** el juego permite identificar las experiencias de las personas mayores y aprender cosas nuevas sobre el tema, demostrando ser una estrategia relevante para los profesionales de enfermería.

**DESCRITORES:** Maltrato de ancianos; Educación sanitaria; Aprendizaje activo; Gamificación; Tecnología educativa.

## CÓMO REFERIRSE A ESTE ARTÍCULO:

Vernasque JRS, Falarino CS, Rocha VRM, Silva SL, Alarcon MFS, Marin MJS. Prevención de la violencia contra las personas mayores: tecnología educativa tipo bingo. Cogitare Enferm [Internet]. 2025 [cited "insert year, month and day"];30:e98814. Available from: <https://doi.org/10.1590/ce.v30i0.98814>

<sup>1</sup> Faculdade de Medicina de Marília, Marília, SP, Brasil.

<sup>2</sup> Universidade Estadual do Norte do Paraná, Bandeirantes, PR, Brasil.

## INTRODUCCIÓN

El aumento del número de personas mayores en el mundo crea la necesidad de nuevos acuerdos sociales, políticos y económicos, ya que tienen necesidades específicas derivadas de los cambios intrínsecos del envejecimiento. Ante los retos del envejecimiento, en los últimos años se han establecido políticas públicas con el objetivo de aunar los esfuerzos de diferentes sectores para mejorar la calidad de vida de las personas mayores<sup>1</sup>. A pesar de ello, muchos problemas han persistido y aumentado entre estas personas, como la violencia.

En Brasil, a pesar de la existencia de un importante instrumento jurídico destinado a respetar y preservar la dignidad, la violencia contra las personas mayores persiste en la sociedad, convirtiéndose en un grave problema social y de salud pública. La violencia contra las personas mayores se describe como un acto único o repetido, o la falta de una acción apropiada, que se produce en cualquier relación en la que existe una expectativa de confianza y que causa daño o angustia a una persona mayor<sup>2</sup>.

La magnitud de este problema puede apreciarse en la revelación de que, entre enero y junio de 2022, se registraron en *Disque 100* más de 35.000 denuncias de violaciones de los derechos humanos contra personas mayores, y que aproximadamente el 87% de las denuncias se produjeron en el propio domicilio de la persona, un entorno en el que, la mayoría de las veces, cohabitan agresor y víctima. En cuanto a los agresores, los hijos fueron responsables de más de 16.000 de las agresiones, seguidos de los vecinos (2.400 denuncias) y los nietos (1.800 denuncias)<sup>3</sup>.

Por ello, identificar y denunciar situaciones en las que una persona mayor pueda estar sufriendo violencia es un proceso complejo y cauteloso. Para ello, es esencial que esta población conozca sus derechos y deberes y tenga acceso a la información. Sin embargo, pocos conocen o desconocen las prerrogativas legales sobre los derechos y el significado de la violencia<sup>4</sup>.

Las investigaciones demuestran que existe una falta de comprensión y familiaridad entre la población anciana sobre el tema, así como pruebas de que aquellos con condiciones socioeconómicas más pobres tienen un conocimiento aún más limitado<sup>5</sup>. En este contexto, se destaca la importancia de las acciones de educación sanitaria, ya que son poderosas para concienciar a las personas mayores sobre sus limitaciones y necesidades en esta etapa de la vida<sup>6</sup>.

La educación para la salud contribuye a la producción de cuidados y salud, lo que redundaría en la autonomía y el protagonismo de las personas en el proceso salud-enfermedad, especialmente cuando se utilizan estrategias que promueven la participación activa<sup>7</sup>.

Un ensayo clínico aleatorizado realizado en Irán para empoderar a las personas mayores demostró que las intervenciones educativas pueden ser eficaces para prevenir los malos tratos en este grupo de población<sup>8</sup>. Desde esta perspectiva, la gamificación proporciona una experiencia lúdica, permitiendo reconocer situaciones de la realidad, a partir de intercambios e interacciones entre los mayores, fomentando la identificación, la reflexión, el diálogo y la aplicación de conocimientos a nuevas experiencias<sup>9</sup>.

La gamificación se ha utilizado en diferentes contextos para promover la innovación, mejorar el aprendizaje y el desarrollo y generar un impacto social positivo. Sin embargo, la gamificación no consiste simplemente en poner juegos en el lugar de

trabajo, ya que implica aplicar los principios de la psicología, el diseño, la experiencia del usuario y el análisis<sup>9</sup>.

Se entiende que el desarrollo de un juego educativo, su aplicación y el análisis de las posibilidades de aprendizaje permiten establecer conexiones entre el reto de sensibilizar a las personas mayores sobre la prevención de la violencia, la articulación de la realidad objetiva y la ciencia<sup>10</sup>. Cabe añadir que la gamificación se considera una innovación pedagógica que fomenta la proactividad, la creatividad, la interactividad, la capacitación y la motivación, además de implicar elementos lúdicos con el fin de proporcionar diversión a los participantes<sup>11</sup>.

En cuanto a los juegos educativos destinados a la educación sanitaria de las personas mayores, existen estudios orientados a la promoción de la salud y el envejecimiento saludable<sup>12</sup>, la prevención de afecciones específicas, como el síndrome de inmunodeficiencia adquirida (SIDA)<sup>13</sup>, así como juegos para la estimulación cognitiva<sup>14</sup>. Sin embargo, no encontramos ninguna que tratara específicamente de la prevención de la violencia.

En vista de lo anterior, se plantea la cuestión de cómo el desarrollo y la aplicación de un juego de bingo educativo sobre la prevención de la violencia contra las personas mayores puede contribuir al aprendizaje de los participantes. El objetivo de este estudio era desarrollar un juego de bingo educativo sobre la prevención de la violencia contra las personas mayores y analizar el aprendizaje derivado de su aplicación.

## MÉTODO

Se trata de un estudio exploratorio, descriptivo y cualitativo basado en el desarrollo y la aplicación de un juego de bingo dirigido a las personas mayores, desarrollado como parte de un proyecto más amplio titulado *"A violência contra idoso: uma análise a partir do uso de instrumentos de rastreio na atenção primária à saúde e intervenção com universitários"* (Violencia contra las personas mayores: un análisis basado en el uso de instrumentos de detección en la atención primaria de salud y en la intervención con estudiantes universitarios). Basándose en la guía COREQ, se recogieron datos utilizando el juego y se sometieron a un análisis de contenido.

El estudio se realizó de diciembre de 2022 a agosto de 2024 en la Red de Atención Primaria de un municipio de tamaño medio del interior de São Paulo - Brasil, con 46 unidades de salud que albergan 50 equipos de Estrategia Familiar de Salud y ocho equipos de Unidad Básica de Salud Tradicional<sup>15</sup>, más concretamente en una unidad de Estrategia Familiar de Salud, que cuenta con dos equipos.

El juego educativo tipo bingo fue desarrollado por un grupo de investigación formado por estudiantes universitarios de enfermería y medicina, así como de máster y doctorado, que participaron en un curso dirigido a universitarios en el que se trataron los principios de la gamificación y aspectos relacionados con la prevención de la violencia contra las personas mayores, impartido por profesionales con experiencia en estos temas.

El proceso de construcción y desarrollo del juego se llevó a cabo siguiendo los fundamentos descritos por Paulo Freire, quien considera que la educación se basa en las relaciones e interacciones humanas, impregnadas de respeto y reconocimiento del otro como un todo, tomando como punto de partida la realidad vivida, avanzando

hacia la reflexión para examinar y criticar las acciones cotidianas. Desde esta perspectiva, se refuerza el diálogo, la autonomía y la inclusión de las diferencias de opinión para transformar conscientemente la realidad vivida<sup>16</sup>.

A partir de este reconocimiento, el grupo de estudiantes, basándose en su conocimiento de la legislación y la literatura actuales en el campo de la geriatría y la gerontología, ideó frases reflexivas sobre prácticas de respeto y aprecio hacia las personas mayores, cada una de las cuales se colocó en una tarjeta. En esta propuesta, las frases están numeradas y el dibujo de los números, acompañado de las respectivas frases, se realiza mediante la plataforma *ClickTeam* y se proyecta en *Datashow*, lo que permite a los participantes visualizarlas. Cada jugador recibe un cartón de bingo convencional, consistente en un tablero con nueve números emparejados al azar en el rango equivalente al número de frases (23 frases). Si el jugador tiene el número correspondiente a la frase extraída, debe marcar una "X" en la tarjeta, estableciendo así las reglas del juego.

Inicialmente, desarrollaron 40 frases, que fueron sometidas a una prueba piloto con dos grupos que acudían a un Centro de Referencia Asistencial (CRAS) de la ciudad, cada uno con 17 ancianos. Sin embargo, había frases con significados similares, y teniendo en cuenta que cada frase permitía un proceso de reflexión sobre sí misma, el tiempo necesario para completar la actividad se hizo muy largo. También se señaló que el juego debería tener menos participantes, ya que con 17 ancianos no todos eran capaces de escuchar y participar en los debates de forma unánime. El resultado fue un total de 23 frases y se decidió que el grupo debía tener entre ocho y 12 participantes. El juego se llamó "*Mood 60+*", porque "*mood*" significa estado emocional y disposición, y "*60+*" se refiere a las personas mayores.

El juego se aplicó en octubre de 2023 a dos grupos de ancianos de una Unidad de Salud con dos equipos de Estrategia de Salud Familiar, que fue seleccionada por conveniencia. Se invitó a los ancianos de la zona de influencia a participar en una tarde destinada a prevenir la violencia contra los ancianos, en el salón comunitario contiguo a la unidad sanitaria, y además del juego tipo bingo, participaron en otras actividades sobre el tema. Invitamos a 40 personas mayores de 60 años que el equipo consideró capaces de comprender la información. Se excluyó a los ancianos con deterioro cognitivo.

En ese momento, 21 ancianos asistieron a la actividad, donde se les explicaron los objetivos y procedimientos de la investigación, y todos ellos aceptaron participar. Se formaron dos grupos, uno con 12 y otro con nueve participantes, según el orden de llegada. La actividad duró aproximadamente 90 minutos para cada grupo. Un grupo fue moderado por una profesora, el otro por una estudiante de doctorado en enfermería, con el apoyo de cuatro estudiantes de medicina y enfermería y dos profesionales de la unidad. La profesora es doctora en enfermería y coordinadora del equipo de investigación. Además, tanto el profesor como el doctorando tienen experiencia en la dirección y realización de actividades con grupos y sobre el tema de la violencia contra las personas mayores desde hace al menos 10 años.

Las discusiones fueron grabadas en audio y luego transcritas íntegramente por dos investigadores. El análisis de las transcripciones reveló la repetición de información en los discursos de los ancianos de ambos grupos, lo que indica una saturación de los datos. Se llegaba a este punto cuando la nueva información ya no aportaba *insights* relevantes ni añadía nuevos conocimientos al estudio. Tras la transcripción, el material se compartió con todos los participantes en las actividades del grupo, que coincidieron en que era fiable.

Los datos transcritos se anonimizaron para garantizar la privacidad de los participantes y se almacenaron en formato digital, con *backup* en dispositivos protegidos

con contraseña y acceso restringido. Las notas de campo y otros materiales físicos se han archivado en un lugar seguro. El archivo siguió las directrices éticas y tuvo como objetivo garantizar la integridad y confidencialidad de la información.

Al tratarse de un proceso de gamificación, a medida que los ancianos rellenaban las tarjetas, recibían regalos de los organizadores como recompensa, como en un juego convencional. La actividad contó con el apoyo de los equipos sanitarios que organizaron la estructura física, participaron activamente en el desarrollo de las actividades y proporcionaron refrigerios tras las mismas.

Los datos obtenidos a través de las discusiones en el momento de la aplicación del juego se sometieron a un análisis de contenido en la modalidad temática, siguiendo las fases de preanálisis, exploración del material, tratamiento de los resultados e interpretación<sup>17</sup>. Inicialmente, las transcripciones se sometieron a una lectura flotante para familiarizarse con el contenido y definir el *corpus* analítico. A continuación, dos investigadores experimentados llevaron a cabo la codificación, identificando unidades de significado y agrupándolas en categorías provisionales, que se refinaron y organizaron en temas principales. Los temas se validaron por consenso entre los autores, lo que garantizó el rigor y la coherencia. Los datos se interpretaron a la luz del marco teórico adoptado y se utilizaron extractos de los discursos para ilustrar los resultados. El proceso se llevó a cabo prestando atención a la confidencialidad y a las directrices éticas.

La codificación de los datos fue realizada inicialmente por dos de las investigadoras con experiencia en investigación cualitativa y posteriormente revisada y validada por otros autores, uno de los cuales tenía experiencia y dos eran nuevos en este campo.

La investigación fue aprobada por el Comité de Ética para la Investigación con Seres Humanos de la institución proponente, según el dictamen n° 6.767.329. Para preservar el anonimato, se adoptaron los códigos G1, G2 y P1 a P11.

## RESULTADOS

Las 23 frases seleccionadas para componer el juego de bingo educativo "Mood 60+" abordan diferentes aspectos relacionados con la violencia y reflejan las experiencias y los retos a los que se enfrentan las personas mayores, como se muestra en la Cuadro 1.

**Cuadro 1** – Distribución de las frases para el juego de bingo *Mood 60+*.  
Marília, SP, Brasil, 2024

(continúa)

- 1) No permito que mis hijos o nietos me insulten
- 2) Si sufro violencia, sé cómo denunciarla
- 3) Mi familia insiste en que sólo gaste mi dinero en mis cosas
- 4) Me siento protegido en el barrio en el que vivo, las calles son llanas, regulares y así puedo caminar sin dificultad
- 5) Mis hijos y nietos nunca toman mi dinero
- 6) Denuncio cuando me doy cuenta de que una persona mayor está sufriendo violencia
- 7) En el autobús, en las colas del supermercado y en el banco, noto que la gente se preocupa de respetar mi estatus preferente.

# **Cuadro 1** – Distribución de las frases para el juego de bingo *Mood 60+*. Marília, SP, Brasil, 2024

(conclusión)

- 8) Mi familia es paciente, respeta mis deseos y siempre me invita a salir
- 9) Tengo a alguien que puede ayudarme en caso de emergencia
- 10) Mi familia se preocupa cuando me quejo de dolor
- 11) No me lo creo cuando me llaman por teléfono para decirme que he ganado un premio o que es del banco.
- 12) Noto que mi familia sólo dice cosas que me engrandecen
- 13) Me siento feliz en mi casa.
- 14) Mi familia me visita a menudo
- 15) No dejo entrar a extraños en mi casa ni me llevo mis documentos
- 16) No doy mis datos personales por teléfono
- 17) Guardo mis contraseñas en un lugar que sólo yo conozco
- 18) Cuando me ofrecen un premio o dinero fácil, me alejo enseguida
- 19) Soy capaz de denunciar si alguien intenta tocar mis partes íntimas
- 20) Evito a las personas que me ofrecen un préstamo para cobrar mi pensión
- 21) No pido préstamos a mi nombre, ni siquiera para familiares
- 22) Sé que es un delito penal y que debo denunciarlo si sufro una lesión corporal, aunque sea leve.
- 23) Puedo hacer cosas en mi tiempo libre y se me respeta por ello.

Fuente: Los autores (2024)

La Figura 1 muestra un ejemplo de cartón de bingo que se entregó a los ancianos para que jugaran y puntuaran. La Figura 2 muestra un ejemplo de una frase dibujada con la plataforma *ClickTeam* y proyectada en *Datashow*.

**Figura 1** - Ejemplo de un cartón de bingo. Marília, SP, Brasil, 2023



Fuente: Los autores (2024)



**Figura 2** - Ejemplo de una frase dibujada utilizando la plataforma ClickTeam.  
Marília, SP, Brasil, 2023



Fuente: Los autores (2024)

La caracterización de los participantes en los grupos muestra que los del Grupo 1 (G1) tenían entre 64 y 82 años, y estaban formados por tres hombres y siete mujeres. Los participantes del Grupo 2 (G2) tenían edades comprendidas entre los 60 y los 82 años, de los cuales dos eran hombres y cuatro mujeres. La edad media era de 70,63 años.

Al considerar lo que decían los ancianos sobre las frases, se observó que, además de permitir la reflexión y el intercambio de información, también revelaban situaciones de violencia que habían vivido. Del análisis de los debates surgieron seis categorías temáticas cuando se aplicó el juego: Experimentar situaciones de sumisión/falta de respeto; la familia como principal fuente de apoyo; sufrir intentos y/o abusos económicos; desconocimiento de los canales de denuncia; desestimación de la posibilidad de violencia sexual y falta de respeto a los derechos sociales.

En cuanto a la categoría temática "experimentar situaciones de sumisión/respeto", se observó que las personas mayores vivieron situaciones embarazosas que les obligaron a callar, pasar desapercibidas durante las relaciones e intentar ignorar las agresiones, como puede verse:

*[...] Si me insulta, me callo. (G1, P5)*

*[...] Pero lo entiendo, voy a su casa. Así que me quedo más tranquila, juego más con el niño [nieto], ¿sabes? (G1, P11)*

*Dicen cosas para menospreciarme. Algo que me hace sentir menos. Sí, pero no me importa [...] (G2, P2)*

En este contexto, valoran tener su propio hogar, sin interferencias de otros miembros de la familia, así como lograr la individualidad:

*He pasado por eso, es horrible. Hoy tengo mi departamento, Dios mío, mi departamento siempre. Sé que es mi lugarcito. ¡Mi espacio! (G1, P4)*

*Hoy, ¡hago todo el ruido que quiero en la cocina! (G1, P8)*

En la categoría "La familia como principal fuente de apoyo", las discusiones de los participantes muestran que son los miembros de la familia quienes atienden sus necesidades y se preocupan cuando enferman:

*Mi hijo dice: Mamá, aunque sea medianoche, a la una de la mañana, llámame que voy con el auto a llevarte al médico. (G1, P5)*

Los ancianos que vivían solos y lejos de sus familiares dependían de la ayuda de amigos o vecinos.

*Sí, tengo un vecino. (G1, P9)*

En cuanto a la categoría "Sufrir atentados y/o abusos financieros", las discusiones se centraron en las injerencias en la forma en que los ancianos gestionan su dinero y en las extorsiones que ya habían sufrido o habían visto sufrir a otros ancianos, como puede verse en las intervenciones:

*¡Su sobrina lo extorsiona [refiriéndose a su cuñado]! ¡Es porque él no sabe nada y ella lo controla todo! Pidió un préstamo a su nombre. ¡Acaba con su vida financiera! (G2, P7)*

*Mis hijos me dicen que no gaste mi dinero en basura. Si no, no sobra dinero para pagar las facturas. (G2, P3)*

También se hicieron importantes reflexiones sobre la violencia financiera fuera del hogar, que incluye la malversación, la extorsión, la apropiación, los daños y los robos y situaciones de las que los ancianos desconfían, pero a las que están expuestos a diario, según las siguientes declaraciones:

*[...] cuando me preguntó mi nombre completo, le dije '¿estás hablando del banco por teléfono y no sabes quién es? Entonces, dijo, pase su fecha de nacimiento y su número de CPF. Dijo que no [...] (G1, P5)*

*A veces llega con cara de pobrecito, con cara de buenito, ofreciendo algo para vender. ¡Cierro el portón, cierro con candado! (G2, P1)*

*Fui allí a cobrar y ¡me robaron la mitad de lo que tenía que cobrar! (G1, P4)*

En cuanto al "Desconocimiento de los canales de denuncia", se observó que desconocían el *Disque 100* y afirmaban que podrían hacerlo si sufrían violencia y veían sufrir a otras personas:

*¡Nunca he sufrido violencia! ¡Yo también puedo denunciar! Sólo llamar al 190. (G1, P5)*

*Conocemos el número de teléfono de la policía, de los bomberos y hacemos la denuncia. (G2, P8)*

En cuanto al tema "Descartar la posibilidad de violencia sexual", los participantes del grupo mostraron su incredulidad ante el hecho de que esto pudiera ocurrirle a los ancianos, lo que fue un consenso entre ellos:

*¡A nadie le importan los ancianos! Van atrás de los "jóvenes". (G2, P2)*

En relación con el tema "Falta de respeto de los derechos sociales", se constató una falta de respeto de los derechos de los ancianos, especialmente en los transportes



públicos, cuando los más jóvenes ignoran la presencia de los ancianos, además de ocupar asientos preferentes:

*A veces parece que cuanto más joven eres, ¡más duro es tu corazón! Viajan dormidos. ¡Hacen como si estuvieran dormidos! (G1, P9)*

*Es porque a veces ni siquiera piensan, no les importa. (G2, P1)*

Sobre todos estos aspectos, fue posible establecer debates, con intercambios de información sobre cómo actuar ante los problemas, centrándose en la vulnerabilidad presente entre los ancianos y sus respectivas necesidades, haciendo hincapié en las formas de protegerlos de los riesgos a los que están expuestos, basándose en los derechos de los ancianos definidos en la legislación brasileña.

Cabe destacar que, aunque se trata de un tema intensamente negativo, el juego provocó risas, diversión y emoción con los resultados, dejando a los participantes agradecidos por la oportunidad de participar en la actividad.

## DISCUSIÓN

El juego educativo demostró ser una herramienta valiosa para identificar experiencias relacionadas con los derechos y los riesgos de violencia, proporcionar nuevas experiencias de aprendizaje de forma lúdica, reconocer a las personas mayores como agentes activos en el proceso de envejecimiento y compartir experiencias, contribuyendo a un enfoque inclusivo y más amplio del envejecimiento.

Se necesitan urgentemente intervenciones dirigidas a prevenir la violencia contra los ancianos, ya que el problema es complejo y multifactorial. Entre los factores asociados a la violencia, los bajos ingresos son significativos en todos los tipos de violencia. Además, otros factores como ser mujer, la edad avanzada, el bajo nivel educativo, los trastornos mentales, la depresión, la dependencia para las actividades de la vida diaria y los arreglos familiares comprometidos también se asocian a un mayor riesgo de violencia<sup>18</sup>. Aunque en este estudio no se identificaron las condiciones socioeconómicas de los participantes, puede decirse que la unidad que fue escenario de la investigación atiende a una población con bajo poder adquisitivo.

Las participantes en este estudio dijeron que nunca habían sufrido ofensas o agresiones verbales por parte de sus hijos, nietos u otros familiares, pero algunas de ellas afirmaron haber escuchado comentarios ofensivos y humillantes y haberse resignado a esta violencia. Aspectos importantes a tener en cuenta en relación con la violencia contra los ancianos tienen que ver con la sumisión y la falta de respeto a la que están expuestos los ancianos, especialmente en las relaciones familiares.

Las relaciones familiares problemáticas se asocian a un deterioro de la salud mental y a la insatisfacción con la vida de las personas mayores. Las relaciones sanas, por el contrario, generan un sentimiento de apoyo, compañía y pertenencia. De este modo, la configuración de un entorno familiar como red de apoyo para las personas mayores es esencial para mantener la salud mental, reduciendo la probabilidad de interferencias negativas en su estado general de salud<sup>19</sup>.

En relación con la complejidad de los arreglos familiares, las personas mayores pueden ser víctimas de violencia psicológica<sup>20</sup>, incluso sin ser conscientes de ello, lo que contribuye al desarrollo de procesos depresivos y autodestructivos, generando ideaciones e intentos suicidas. El hecho de vivir en la misma casa o patio que el agresor, tener potencialmente hijos y cuidadores, la dependencia familiar, o incluso vivir en relaciones basadas en la violencia, justifica la negativa a presentar una denuncia o incluso a hablar de la situación<sup>21</sup>.

Por eso es importante romper el silencio en los círculos familiares, para que las personas mayores se animen a hablar en busca de un envejecimiento con respeto y sin violencia<sup>20</sup>. Para ello, es necesario sensibilizar a la población anciana, a los familiares, a los cuidadores y al personal sanitario, para que los ancianos sigan estando protegidos y para que los que se enteren difundan esta información, presenten denuncias y puedan proteger indirectamente a los más vulnerables<sup>22</sup>.

Este estudio demostró que los ancianos informaron de abandono emocional cuando sus hijos se casaron o se mudaron a otra ciudad. Estos cambios en la dinámica familiar conducen al distanciamiento, que se manifiesta en una reducción de las visitas y una falta de comunicación regular con los ancianos, lo que repercute en su calidad de vida y su bienestar<sup>23</sup>.

Se ha demostrado que, sobre todo en fechas conmemorativas<sup>24</sup>, hay ancianos que esperan llamadas telefónicas o visitas que nunca se producen, lo que revela una dolorosa realidad que trasciende lo económico y lo social. En este estudio, una parte de las personas mayores afirmaron que contaban con apoyo en caso de emergencia, que no se descuidaba su dolor, que se les incluía en las salidas familiares y que recibían visitas frecuentes de sus familiares. Sin embargo, algunos participantes señalaron que se los excluía de las actividades de ocio familiares, que no se respetaban sus deseos y que a menudo eran ellos los que viajaban para visitar a sus hijos y nietos.

Como se muestra en otro estudio<sup>25</sup>, hay que destacar que los participantes en el juego también están sometidos a la violencia financiera, especialmente a la exposición al fraude y la extorsión, la apropiación, el robo y el hurto. Otro aspecto de la violencia financiera contra los ancianos son los préstamos realizados a familiares o amigos. La condición de "vivir con la familia de un hijo casado" y "vivir con un solo hijo" son factores de riesgo asociados al abuso financiero<sup>26</sup>.

A menudo, debido a la enfermedad de la persona mayor y/o a su incapacidad para gestionar las finanzas, la familia se convierte en la administradora de los activos monetarios, especialmente en los casos de enfermedad de la persona mayor y/o de incapacidad para gestionar las finanzas, lo que contribuye a la violencia financiera familiar<sup>27</sup>. Aunque los ancianos de este estudio no necesitan que los miembros de su familia se ocupen de sus finanzas, se observó que sufren o han sufrido interferencias en la forma en que gestionan su dinero.

Algunas personas mayores, apoyándose en los lazos familiares y en una íntima relación de reciprocidad, transmiten los datos a un miembro de la familia que, en principio, sería el responsable de devolver el préstamo. Sin embargo, dejan de pagar los plazos, causando daños financieros, emocionales, psicológicos y físicos a la persona mayor, como se puede ver en los relatos de los participantes en este estudio.

Las estafas virtuales incluyen llamadas telefónicas malintencionadas en las que los estafadores se hacen pasar por familiares, empresas o cuentas en general en un intento de obtener datos y créditos de forma fraudulenta<sup>28</sup>. Este escenario suscita cautela en la

familia y amenazas externas, lo que subraya la importancia de las medidas preventivas para proteger a los ancianos vulnerables. Esto pone de relieve la necesidad de estrategias de prevención y apoyo que tengan en cuenta la diversidad de contextos familiares para promover relaciones más sanas y seguras.

En el contexto de esta investigación, aunque las personas mayores afirmaron que lo denunciarían si fueran víctimas de violencia sexual, se consideró imposible que las personas mayores pudieran ser víctimas de este tipo de violencia. Esta ambivalencia en las respuestas pone de manifiesto la complejidad que entraña la percepción y el reconocimiento de la violencia sexual por parte de las personas mayores, lo que suscita reflexiones sobre la necesidad de sensibilización y educación para combatir este problema social.

En el periodo comprendido entre enero de 2009 y diciembre de 2017, el 91,9% de los casos de abusos sexuales a ancianos afectaron a mujeres. En cuanto a los agresores, el 36,3% eran desconocidos, el 18,4% amigos o conocidos y el 14,3% cónyuges o novios<sup>29</sup>.

Los ancianos que participaron en el juego se quejaron de falta de respeto a la hora de esperar en las colas de las instituciones y reclamar sus derechos. Estas narraciones revelan un escenario en el que los pasajeros más jóvenes, cuando ocupan asientos preferentes, optan a menudo por ignorar la presencia de personas, haciéndose los dormidos y negándose a ceder sus asientos. Esta dinámica nos motiva a reflexionar sobre la eficacia de los enfoques existentes para promover un entorno de transporte más inclusivo y respetuoso con las personas mayores.

A la luz de lo anterior, puede considerarse que el juego permitió identificar situaciones complejas vividas por las personas mayores y suscitó importantes intercambios de información y reflexión sobre los tipos de violencia, los derechos de las personas mayores y las formas de prevenirla. Se hace hincapié en la importancia de las estrategias de aprendizaje activo, especialmente con temas delicados como la violencia contra los ancianos. En este sentido, los fundamentos de Paulo Freire son una pauta importante para aplicar enfoques educativos activos y participativos, con potencial para transformar la forma de actuar y de pensar de las personas<sup>16</sup>.

En este sentido, cuando se aplicó un juego de mesa antifraude a personas mayores, los participantes tuvieron mejoras significativas en autoeficacia, prevención del fraude y concienciación sobre estas situaciones. Además, se produjo una reducción de la susceptibilidad al fraude, lo que demuestra los efectos satisfactorios del programa de educación antifraude en la reducción del riesgo de este tipo de violencia contra las personas mayores<sup>30</sup>.

Una limitación del estudio es que el juego se aplicó a ancianos sin deterioro cognitivo y que eran independientes en sus actividades de la vida diaria, lo que no representa a los ancianos con mayor riesgo de violencia. Además, aunque se llevó a cabo un análisis cualitativo, debido a la naturaleza de la recopilación, que se realizó a partir de reflexiones sobre las frases presentadas, no fue posible profundizar en la información recogida. No obstante, se subraya la importancia del juego para concienciar sobre los factores de riesgo de la violencia y las formas de prevenirla.

## CONSIDERACIONES FINALES

El estudio buscó desarrollar, aplicar y analizar las posibilidades de aprendizaje de las personas mayores mediante un juego de bingo educativo, destacando su potencial para identificar las experiencias de las personas mayores relacionadas con los derechos y los riesgos de violencia y para proporcionar nuevas experiencias de aprendizaje de forma activa, participativa y lúdica, culminando en los fundamentos de Paulo Freire.

De este modo, se cree que la experiencia aquí presentada puede contribuir al ámbito de la gamificación aplicada a la educación sanitaria de las personas mayores, ya que se trata de un sector de la población que necesita cada vez más comprometerse en la búsqueda de autonomía y bienestar. El juego es una importante estrategia recreativa y educativa que pueden utilizar las enfermeras para mejorar las condiciones de vida y la salud de los ancianos.

También tiene el potencial de subvencionar políticas públicas destinadas a un envejecimiento activo y saludable, con el fin de concienciar sobre los derechos de los mayores y prevenir la violencia. Al integrar los principios de la educación crítica con metodologías lúdicas, el juego educativo contribuye a la creación de entornos que valoran el protagonismo y la inclusión de las personas mayores, fortaleciendo la puesta en marcha de intervenciones más humanizadas y eficaces en salud pública.

## AGRADECIMIENTOS

A la Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), por el apoyo financiero. Proceso: 2022/05547-7. CAPES, Código de financiación 001.

## REFERENCIAS

1. Organização Pan-Americana de Saúde (OPAS). Decade of healthy ageing 2020-2030 [Internet]. Washington: OPAS; 2020 [cited 2024 May 3] Available from: <https://iris.paho.org/handle/10665.2/52902>
2. Krug EG, Mercy JA, Dahlberg LL, Zwi AB. The world report on violence and health. The Lancet [Internet]. 2002 [cited 2024 May 10];360(9339):1083-8. Available from: [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(02\)11133-0](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(02)11133-0)
3. Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania (BR). Disque 100 registra mais de 35 mil denúncias de violações de direitos humanos contra pessoas idosas em 2022. Governo Federal [Internet]. 15 Jun 2020 [cited 2024 May 05];Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania:[about 2 screens]. Available from: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2022/junho/disque-100-registra-mais-de-35-mil-denuncias-de-violacoes-de-direitos-humanos-contra-pessoas-idosas-em-2022>
4. Ministério da Saúde (BR). Guia de cuidados para a pessoa idosa [Internet]. Brasília: Ministério da Saúde; Secretaria de Atenção Primária à Saúde; 2023 [cited 2024 May 6]. Available from: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia\\_cuidados\\_pessoa\\_idosa.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/guia_cuidados_pessoa_idosa.pdf)
5. Lima AS, Barbosa RA, Cronemberger IH, da Silva SL. Activating citizenship of elderly: a social service

- experience of a family health residence. *Rev Humanid Inov* [Internet]. 2022 [cited 2024 May 6];9(17):339-52. Available from: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/6924>
6. Alarcon MF, Damaceno DG, Cardoso BC, Braccialli LA, Sponchiado VB, Marin MJ. Elder abuse: actions and suggestions by Primary Health Care professionals. *Rev Bras Enferm* [Internet]. 2021 [cited 2024 May 3];74(Suppl 2):e20200263. Available from: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0263>
7. de Souza EM, Silva DP, de Barros AS. Popular education, health promotion and active aging: an integrative literature review. *Ciêns Saúde Colet* [Internet]. 2021 [cited 2024 May 3];26(4):1355-68. Available from: <https://doi.org/10.1590/1413-81232021264.09642019>
8. Estebsari F, Dastoorpoor M, Mostafaei D, Khanjani N, Khalifehkandi ZR, Foroushani AR, et al. Design and implementation of an empowerment model to prevent elder abuse: a randomized controlled trial. *Clin Interv Aging*. [Internet]. 2018 [cited 2024 May 3];13:669-79. Available from: <https://doi.org/10.2147/CIA.S158097>
9. Prieto Andreu JM. Sistematic review about evaluation of gamification in seven educational disciplines. *Teor Educ* [Internet]. 2021 [cited 2024 May 3];34(1):189-214. Available from: <https://doi.org/10.14201/teri.27153>
10. Zepeda KG, da Silva MM, Silva ÍR, Redko C, Gimbel S. Fundamentals of Implementation Science: an intensive course on an emerging field of research. *Esc Anna Nery* [Internet]. 2018 [cited 2024 May 3];22(2):e20170323. Available from: <https://doi.org/10.1590/2177-9465-ean-2017-0323>
11. Tori AA, Tori R, Nunes FL. Serious game design in health education: a systematic review. *IEEE Trans Learn Technol* [Internet]. 2022 [cited 2025 Jan 18];15(6):827-46. Available from: <https://doi.org/10.1109/TLT.2022.3200583>
12. Silva JP, Xavier FG, Christé RB, Lazarini WS, Nogueira RS, Busatto LS, et al. Using games as a strategy for health education and self-care for the elderly: an integrative review. *Rev Foco* [Internet]. 2024 [cited 2025 Jan 18];17(4):e4600. Available from: <https://doi.org/10.54751/revistafoco.v17n4-014>
13. Melo PO, de Abreu WJ, Feitoza AR, Barbosa AS, Mendes RC, Teixeira E, et al. Board game as an information device on HIV/Aids for aged individuals. *Cogitare Enferm* [Internet]. 2022 [cited 2025 Jan 18];27:e79013. Available from: <https://doi.org/10.5380/ce.v27i0.79013>
14. Oliveira FG, Rodrigues VE, Brito ME, Machado AL. Construction of an educational game for cognitive stimulation of elderly people. *Rev Bras Ciênc Envelhec Hum* [Internet]. 2022 [cited 2025 Jan 18];19(Suppl 2):84-7. Available from: <https://seer.upf.br/index.php/rbceh/article/view/14111>
15. Prefeitura Municipal de Marília [Internet]. Marília, SP: Prefeitura Municipal de Marília; c2024 [cited 2024 May 3]. Setores e serviços da Secretaria Municipal de Saúde de Marília;[about 25 screens]. Available from: <https://www.marilia.sp.gov.br/portal/secretarias-paginas/15/estrutura-organizacional/>
16. Moraes JM, de Oliveira FT, Nóbrega-Therrien SM, de Souza SG. Paulo Freire's contributions to the education of young people and adults: a narrative review. *Educ rev* [Internet]. 2023 [cited 2025 Jan 18];39:e40514. Available from: <https://doi.org/10.1590/0102-469840514>
17. Minayo MCS. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. São Paulo: Hucitec Editora; 2014. 416p.
18. dos Santos MA, Moreira RD, Faccio PF, Gomes GC, Silva VD. Factors associated with elder abuse: a systematic review of the literature. *Ciêns Saúde Colet*. [Internet]. 2020 [cited 2024 May 3];25(6):2153-75. Available from: <https://doi.org/10.1590/1413-81232020256.25112018>
19. Coutinho JD, Henriques BD, Salgado PS, Toledo LV, de Sá Diaz FB, Balbino PC, et al. Understanding the relationship between the mental health of the elderly and their family environment: an integrative



- review. Braz J Hea Rev [Internet]. 2020 [cited 2024 May 3];3(4):10559-72. Available from: <https://doi.org/10.34119/bjhrv3n4-270>
20. Zhang D, Li S. Family members' abuse of older adults, psychological well-being, and sleep quality among older women and men in China. J Appl Gerontol [Internet]. 2024 [cited 2024 May 3];43(2):205-14. Available from: <https://doi.org/10.1177/07334648231203835>
21. Boáguia JS, Rodrigues IV, Gomes EP. Existential phenomenological understanding about chemical dependence in contemporaneity. Braz J Hea Rev [Internet]. 2021 [cited 2024 May 3];4(2):8705-16. Available from: <https://doi.org/10.34119/bjhrv4n2-384>
22. Ross J. Elder abuse-the need for increased awareness, assessment, and reporting in health care. J Perianesth Nurs [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];38(6):945-6. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.jopan.2023.08.012>
23. Lima CF, Marins AM, Chrizostino MM, Fonseca IF, dos Santos TM, Pinto AC. The abandonment of elderly women in the Covid-19 pandemic: a look from health professionals. Res Soc Dev [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];12(9):e14012943315. Available from: <https://doi.org/10.33448/rsd-v12i9.43315>
24. Furtado EL. Abandono afetivo inverso: responsabilidade civil dos filhos em relação aos pais idosos. REASE [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];9(11):536-53. Available from: <https://doi.org/10.51891/rease.v9i11.12382>
25. Alarcon MF, Paes VP, Damaceno DG, Sponchiado VB, Marin MJ. Financial abuse: circumstances of occurrences against older adults. Rev Bras Geriatr Gerontol [Internet]. 2019 [cited 2024 May 3];22(6):e190182. Available from: <https://doi.org/10.1590/1981-22562019022.190182>
26. dos Santos RV, Monteiro EA, Costa e Silva SP, de Oliveira AB. Violence against the elderly: a problem that needs to be highlighted. Rev Recien [Internet]. 2022 [cited 2024 May 03];12(40):210-20. Available from: <https://doi.org/10.24276/rrecien2022.12.40.210-220>
27. Hall L, Gómez JM, Lichtenberg PA. Trust and betrayal in older adult financial exploitation. Aging Ment Health [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];27(12):2466-73. Available from: <https://doi.org/10.1080/13607863.2023.2199688>
28. Wojahn AS, Michael CP, da Veiga DJ, Lenz R, da Silva SG, Rossetto TP, et al. The social vulnerability of the elderly against scams in the digital scope. Res Soc Dev [Internet]. 2022 [cited 2024 May 3];11(11):e452111133652. Available from: <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i11.33652>
29. Vieira TB, de Toledo RF. Sexual violence in elderly in Brazil: why do we need to talk about this subject? Desafios (Palmas) [Internet]. 2022 [cited 2024 May 3];9(1):15-29. Available from: <https://doi.org/10.20873/uftv8-8591>
30. Hung Chung EK, Yeung DY. Reducing older people's risk of fraud victimization through an anti-scam board game. J Elder Abuse Negl [Internet]. 2023 [cited 2024 May 3];35(2-3):121-38. Available from: <https://doi.org/10.1080/08946566.2023.2240005>



**Prevention of violence against elderly people: educational technology like bingo\*****ABSTRACT:**

**Objective:** To develop an educational bingo-type game related to the prevention of violence against elderly people and to analyze learning from its application. **Method:** Qualitative study, conducted from December 2022 to August 2024 in the Primary Care Network of Marília/SP, Brazil, by undergraduate nursing and medical students, masters and doctoral students, in which a bingo-type game was formulated, consisting of 23 numbered phrases, containing practices of respect and violence prevention, applied to two groups of elderly people, totaling 21 participants. The discussions were recorded and transcribed for later content analysis. **Results:** The game allowed for reflection on violence against the elderly, rights, and prevention proposals, with the active participation of those involved, generating exchanges of information and new learnings. **Conclusion:** The game allows for the identification of experiences of elderly people and new learnings on the subject, proving to be a relevant strategy for nursing professionals.

**DESCRIPTORS:** Elder Abuse; Health Education; Active Learning; Gamification; Educational Technology.

\*Artículo extraído de la tesis doctoral: "A violência contra idoso: uma análise a partir do uso de instrumentos de rastreio na atenção primária à saúde e intervenção com universitários", Universidade Estadual Paulista, Botucatu, SP, Brasil, 2024.

**Recibido en:** 12/09/2024

**Aprobado en:** 03/02/2025

**Editor asociado:** Dra. Luciana Puchalski Kalinke

**Autor correspondiente**

Maria José Sanches Marin

Faculdade de Medicina de Marília

Av. Monte Carmelo, n. 800, Fragata, Marília, SP.

E-mail: marnadia@terra.com.br

**Contribución de los autores:**

Contribuciones sustanciales a la concepción o diseño del estudio; o la adquisición, análisis o interpretación de los datos del estudio - **Vernasque JRS, Falarino CS, Rocha VM, Silva SL, Alarcon MFS, Marin MJS**. Elaboración y revisión crítica del contenido intelectual del estudio - **Vernasque JRS, Rocha VM, Alarcon MFS, Marin MJS**. Responsable de todos los aspectos del estudio, asegurando las cuestiones de precisión o integridad de cualquier parte del estudio - **Vernasque JRS, Falarino CS, Rocha VM, Silva SL, Alarcon MFS, Marin MJS**. Todos los autores aprobaron la versión final del texto.

ISSN 2176-9133



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).