



Implementación de ludoterapia mediante de juegos de roles como estrategia terapéutico en salud mental adolescente: "*Adolescentes y dragones*"

Presentación Oral

Resolutividad en Atención Primaria

Nicolas Vargas Mella ¹, Sofía Astorga Contador ¹, Anyeli Valencia Valenzuela ², Francisca Alvarado Ramos ¹.

(1) Municipalidad de Ovalle, Departamento de Salud, Ariztia poniente 07, ovalle, Chile.

(2) Municipalidad de Ovalle, Departamento de educación, Ariztia poniente 07, Ovalle, Chile.

n.vargas.med@gmail.com

La salud mental adolescente representa un desafío creciente en zonas rurales de Chile, donde el acceso a espacios terapéuticos y recreativos es limitado. En este contexto, se desarrolló un proyecto piloto en el CESFAM Cerrillos de Tamaya, utilizando el juego de rol "Calabozos y Dragones" (*Dungeons & Dragons*™) como herramienta de ludoterapia para adolescentes en seguimiento por salud mental.

Durante mayo de 2025, un médico del equipo de salud mental diseñó y dirigió cuatro sesiones de tres horas cada una, con cinco adolescentes provenientes de distintas localidades rurales. Cada sesión abordó una temática relevante: independencia y autoimagen, autoestima y liderazgo, sexualidad y afectividad, y autodeterminación y autorregulación. Las sesiones incluyeron momentos de reflexión guiada antes y después del juego, permitiendo conectar las experiencias lúdicas con vivencias personales.

La intervención facilitó una evaluación clínica más profunda y contextualizada, fuera del espacio tradicional del box, fortaleciendo el vínculo médico-paciente y acercándose al concepto de espacio amigable adolescente. Además, se generó un grupo de apoyo entre los participantes, quienes continúan en contacto hasta hoy, fortaleciendo redes entre jóvenes que habitualmente no cuentan con instancias de

encuentro fuera del ámbito escolar.

Los resultados preliminares muestran un mayor conocimiento de las necesidades individuales de los adolescentes, una mejora en la expresión emocional y una disposición positiva hacia futuras intervenciones. Esta experiencia sienta las bases para una segunda etapa del proyecto, que incluirá la capacitación de adolescentes como facilitadores y la expansión del modelo a nuevos grupos.

“Adolescentes y Dragones” demuestra el potencial terapéutico de la gamificación en salud mental, integrando creatividad, participación juvenil y pertinencia cultural en un enfoque innovador y replicable.

Palabras Clave

(1) Gamificación, (2) Salud Mental, (3) Adolescente.

Financiamiento:

El piloto se realizó sin financiamiento externo. Se habilitaron 12 horas de continuidad de atención del médico a honorarios, con cargo a la Municipalidad de Ovalle. Las colaciones fueron donadas por el equipo del CESFAM y los materiales fueron facilitados por el profesional que dirigió las sesiones.