CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor



CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor



CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor

TRABAJO DE GRADO

Jennyfer Alejandra Castellanos Navarrete

Universidad de Nariño - Facultad de Artes - Programa de Diseño Gráfico - San Juan de Pasto - 2013

"Las ideas y conclusiones aportadas en el Trabajo de Grado, son responsabilidad exclusiva del autor".

Art. 1 del Acuerdo N° 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

_____

_____

_____

_____

Firma del presidente de jurado

_____

Firma del jurado

_____

Firma del jurado

San Juan de Pasto, 14 de Noviembre de 2013

Universidad de Nariño
FACULTAD DE ARTES

NTCGP 1000 · ISO 9001 · IQNet

GP-CER112662 NTC-ISO 9001:2008

ACUERDO No 191 de 2013
(15 de Noviembre)

EL CONSEJO DE FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO
En ejercicio de sus atribuciones legales y estatutarias, y

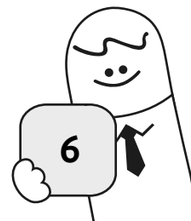
CONSIDERANDO:

- Que mediante Proposición No. 075 de 19 de Noviembre de 2013 emanado del Comité Curricular y de Investigaciones del Dpto. de Diseño propone distinción Laureada.
- Que la egresada JENNYFER CASTELLANOS del Programa de Diseño Gráfico y Multimedial presentó y aprobó su trabajo de grado modalidad Proyecto de Diseño titulado "**CUATRO ESTACIONES**".
- Que a concepto del jurado GERMAN ARTURO INSUASTY, le otorga la distinción de LAUREADA al trabajo de grado de la estudiante JENNYFER CASTELLANOS por la construcción construcción conceptual y forma innovadora para abordar un problema social relacionado con adultos mayores del municipio de pasto, el proyecto contextualiza e interviene a través de una investigación coherente.
- Que a concepto del jurado HUGO ALONSO PLAZAS el proyecto de grado de la estudiante JENNYFER CASTELLANOS merece la calificación de LAUREADA ya que el proyecto presenta un desarrollo integral desde el punto de vista, el proceso investigativo, el rigor metodológico, el trabajo directo con el grupo de interés, la creación de piezas de diseño y la aplicación de los prototipos demuestran un proceso dedicado, detallista, creativo y ético.
- Que a concepto del jurado JAIMPE PINEDA, el informe final es coherente en todo su proceso metodológico e investigativo, es muy claro su desarrollo y permite entender en su totalidad los alcances que se plantean, los prototipos son piezas completamente funcionales para transmitir al público sensaciones, experiencias y mensajes de manera muy efectiva.
- Que el Consejo de Facultad considera viable la solicitud.

ACUERDA

ARTICULO 1º. Autorizar la distinción de **LAUREADA** al trabajo de grado titulado "**CUATRO ESTACIONES**" de la egresada JENNYFER ALEJANDRA CASTELLANOS, del Programa de Diseño Gráfico y Multimedial.

Dado en San Juan de Pasto, a veinte (20) días del mes de Noviembre de dos mil trece (2013)



Universidad de Nariño
FACULTAD DE ARTES

ACUERDO No 191 de 2013
(15 de Noviembre)

EL CONSEJO DE FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO
En ejercicio de sus atribuciones legales y estatutarias, y

CONSIDERANDO:

- Que mediante Proposición No. 075 de 19 de Noviembre de 2013 emanado del Comité Curricular y de Investigaciones del Dpto. de Diseño propone distinción Laureada.
- Que la egresada JENNYFER CASTELLANOS del Programa de Diseño Gráfico y Multimedial presentó y aprobó su trabajo de grado modalidad Proyecto de Diseño titulado "CUATRO ESTACIONES".
- Que a concepto del jurado GERMAN ARTURO INSUASTY, le otorga la distinción de LAUREADA al trabajo de grado de la estudiante JENNYFER CASTELLANOS por la construcción construcción conceptual y forma innovadora para abordar un problema social relacionado con adultos mayores del municipio de pasto, el proyecto contextualiza e interviene a través de una investigación coherente.
- Que a concepto del jurado HUGO ALONSO PLAZAS el proyecto de grado de la estudiante JENNYFER CASTELLANOS merece la calificación de LAUREADA ya que el proyecto presenta un desarrollo integral desde el punto de vista, el proceso investigativo, el rigor metodológico, el trabajo directo con el grupo de interés, la creación de piezas de diseño y la aplicación de los prototipos demuestran un proceso dedicado, detallista, creativo y ético.
- Que a concepto del jurado JAIMPE PINEDA, el informe final es coherente en todo su proceso metodológico e investigativo, es muy claro su desarrollo y permite entender en su totalidad los alcances que se plantean, los prototipos son piezas completamente funcionales para transmitir al público sensaciones, experiencias y mensajes de manera muy efectiva.
- Que el Consejo de Facultad considera viable la solicitud.

ACUERDA

ARTICULO 1º. Autorizar la distinción de LAUREADA al trabajo de grado titulado "CUATRO ESTACIONES" de la egresada JENNYFER ALEJANDRA CASTELLANOS, del Programa de Diseño Gráfico y Multimedial.

Dado en San Juan de Pasto, a veinte (20) días del mes de Noviembre de dos mil trece (2013)

LUIS ALFONSO CAICEDO RODRIGUEZ
Decano

JORGE ENRIQUE WHITE PATI
Secretario Académico

Ciudad Universitaria Torobajo - Telefax (092) 7314295 A.A. 1175 e-mail: artes@udenar.edu.co - Pasto - Nariño - Colombia



Agradecimientos

Los momentos difíciles nos hacen el favor de permitirnos ser más fuertes y conocer la verdadera luz de quienes nos acompañan. Es precisamente a esos trozos de sol que han orientado mi vida a quienes hoy agradezco por brindarme su luz para lograr uno de mis sueños.

A mi madre, por enseñarme a disfrutar y aprender de los días de lluvia sin dejar de ver el sol, por prestarme sus brazos, sonreír a mi lado y ser siempre mi amiga. A mis hermanos que son esos pedacitos de mamá que me motivan cada día, a Juancelot por compartir a mi lado su singular forma de ver la vida y al regalo más grande que me ha dado El Creador: mi pequeño Hayero de historietas con ojos color de noche. Doy gracias también a Dios por mis amigos y compañeros porque de cada uno de ellos he aprendido todo y tanto.

No puedo dejar de lado la especial colaboración de la Profe Paula, el Profe Ramiro y el Profe Hugo, porque nunca dejaron de creer en mí y más allá de todo su talento me brindaron su amistad. Y por su puesto a todos quienes aportaron de una u otra manera a la formación de este proyecto, a los médicos, terapeutas y psicólogos. A los angelitos del Amparo San José quienes fortalecieron mi corazón y a mi Pachis, Jhonatan y Oscar por nunca fallar cuando los necesito.











Dedicado a todos los pétalos de nieve
y sabiduría: "los abuelos".
A mis valientes e incomparables "titos" y al
pequeño gigante que viajo al otro lado de la luna
para mostrarnos la ternura de su corazón y enseñarnos a
valorar cada instante: "El Tito Toño".

Resumen



El Alzheimer es una enfermedad neurodegenerativa que se manifiesta con el deterioro cognitivo y trastornos de la conducta. Las principales manifestaciones son la pérdida progresiva de la memoria y la capacidad mental que dificultan el desempeño de las actividades cotidianas y por ende deterioran la calidad de vida del adulto mayor. El objetivó de este proyecto es crear una herramienta que permita ejercitar las capacidades cognitivas del adulto mayor integrando a su familia y/o circulo de convivencia mejorando su salud y calidad de vida.

Mediante las herramientas estéticas y comunicacionales que brinda el diseño gráfico "Cuatro Estaciones" es un proyecto que mezcla varias disciplinas como las ciencias de la salud, el diseño industrial, el trabajo social entre otras, permitiendo de esta forma generar impacto en un amplio grupo humano.

Para conocer a profundidad el tema y la solución grafica que se ha encontrado mediante las metodologías de diseño, el contenido del proyecto se encuentra dividido en 5 capítulos: Formulación, Fundamentación, Diseño Metodológico, Proceso Grafico y Resultados del Proyecto.



Abstrac

Alzheimer's is a neurodegenerative disease that manifests with cognitive impairment and behavioral disorders . The main manifestations are progressive loss of memory and mental abilities that hinder the performance of daily activities and thus impair the quality of life of the elderly. The objective of this project is to create a tool to exercise cognitive abilities of older integrating your family and / or circle of coexistence improving their health and quality of life .

By aesthetic and communication tools that provides graphic design "Four Seasons" is a project that combines several disciplines such as health sciences , industrial design , social work, among others, thus allowing an impact on a broad group of people .

To know in depth the theme and graphics solution that has been found by the design methodologies , the project content is divided into 5 chapters : Design, Rationale , Methodological Design , Process and Project Performance Graphic.



Tabla de Contenido

1 FORMULACIÓN — Pág. 14

2 FUNDAMENTACIÓN — Pág. 19

3 DISEÑO METODOLÓGICO — Pág. 50

4 PROCESO GRÁFICO — Pág. 73

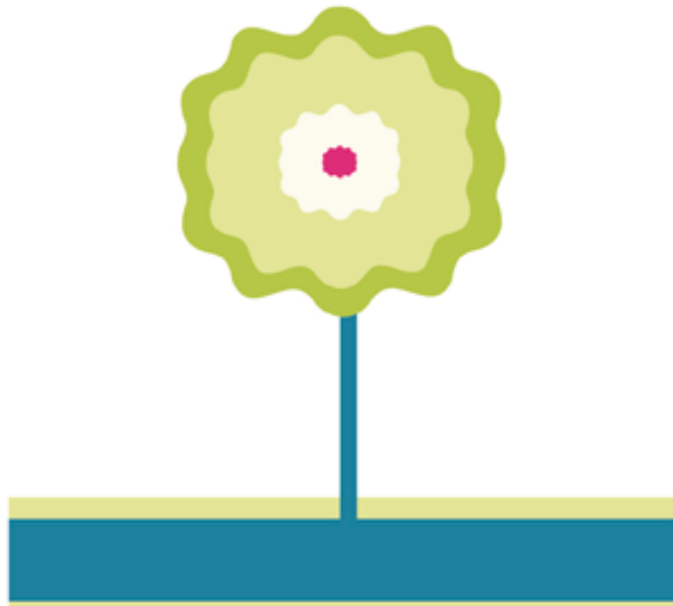
5 RESULTADOS — Pág. 101

Introducción.

Cuando la mayor parte del paisaje era verde y el aire era más puro, para nuestros indígenas las personas mayores eran las más sabias, por lo tanto las más valoradas dentro de la comunidad. Hoy en día son pocos los círculos sociales en los cuales los adultos mayores siguen siendo importantes. Lamentablemente un porcentaje considerable de ellos son vulnerables a sufrir de Alzheimer una enfermedad que deteriora rápidamente su calidad de vida, afectando su salud física, emocional y el bienestar de sus familias. El eje de este proyecto es esa parte de la población olvidada, seres a los que les debemos nuestro entorno físico y cultural que han aportado desde su ser y conocimiento al crecimiento de la sociedad. El diseño no debe ser concebido solo como una pasión personal, sino como una herramienta de comunicación que aporte a la comunidad y en este caso pretende ser la fuente de ayuda para originar experiencias didácticas que permitan retrasar las etapas del Alzheimer y proporcionen diversión al adulto mayor uniendo sus familias o círculos de convivencia, devolviéndoles el autoestima, la seguridad y las ganas de vivir.

Presentación
Asesor del Proyecto

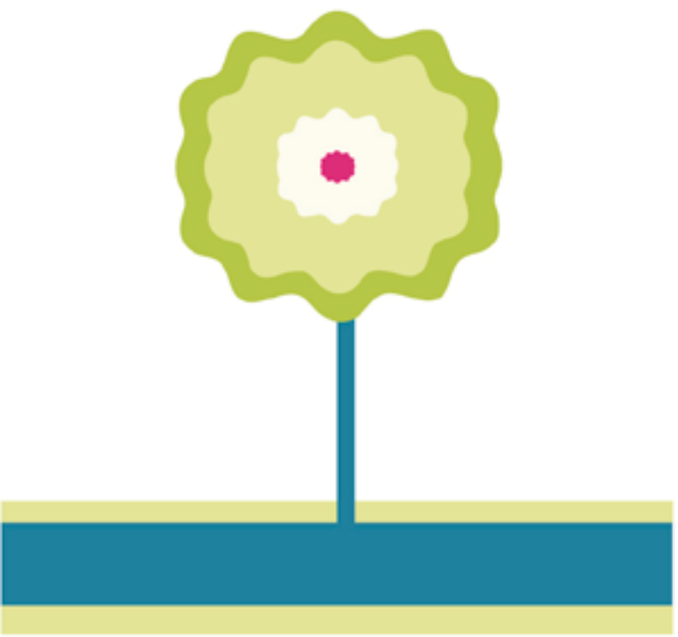
PAULA ANDREA MURILLO JARAMILLO
DISEÑADORA GRÁFICA
DOCENTE UNIVERSIDAD DE NARIÑO

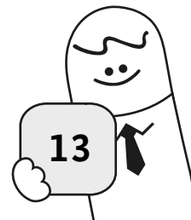


El presente proyecto es el resultado de un ejercicio de investigación consiente, responsable y comprometido con el HCD Human Design Centers, partiendo de las problemáticas evidentes en donde las necesidades medicas, la comunicación visual, la terapia física y mental se funden para brindar soluciones al adulto mayor particularmente aquellos que sufren de Alzheimer (enfermedad que deteriora rápidamente su calidad de vida, afectando su salud física, emocional y el bienestar de sus familias).

Es precisamente este tipo de proyectos donde se puede evidenciar la necesidad de sumar esfuerzos en pro del ser humano y de su familia. Por lo anterior es un gusto presentarles CUATRO ESTACIONES "Didáctica del Adulto Mayor" resultado de la investigación de la Diseñadora Grafica Jennyfer Alejandra Castellanos, el cual no solo es un aporte en términos de investigativos, comunicacionales si no metodológicos, proceso adelantado a partir de la metodología de diseño Design thinking y sobre la cual la autora parte para proponer su propia metodología denominada CUATRO ESTACIONES.

Para quienes contamos con el agrado de ser formadores académicos de la autora, podemos ver de manera satisfactoria como se concluye un proceso académico, consiente, disciplinado y comprometido con la disciplina. Por estas particularidades la exigencia y la rigurosidad de la presente investigación se presenta ante ustedes.



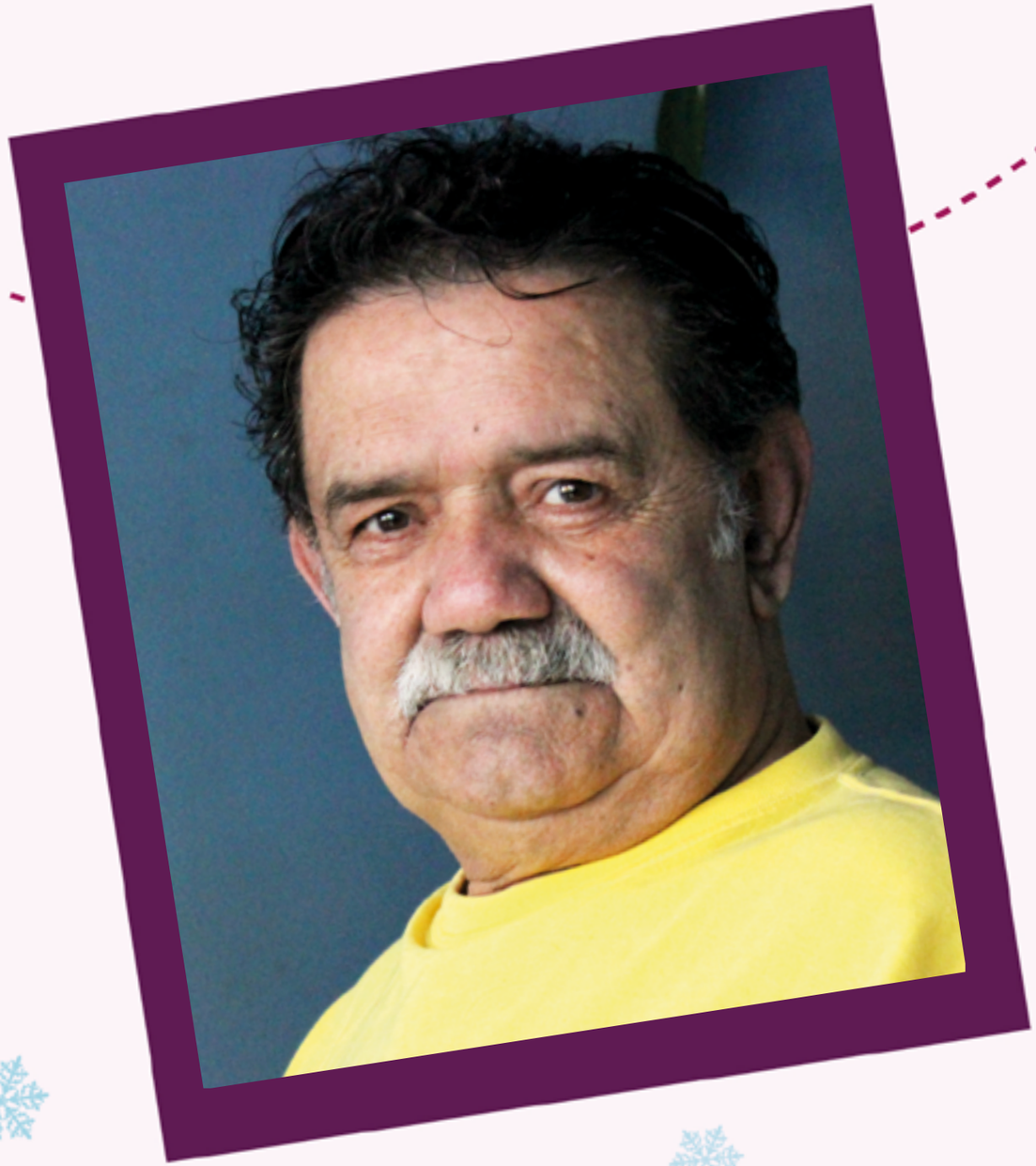


1

FORMULACIÓN

Tema de Investigación

El Alzheimer: sus causas y consecuencias y las actividades didácticas que pueden contribuir para retrasar su avance y mejorar la calidad de vida del adulto mayor.



Planteamiento del Problema



¿Qué tipo de experiencias didácticas pueden ayudar al adulto mayor a retrasar el Alzhéimer ejercitando su memoria y proporcionándole diversión?

Objetivos

Objetivo General

Generar experiencias didácticas que ejerciten la memoria del adulto mayor y le ayuden a retrasar la aparición del Alzheimer y el avance de sus etapas, fortaleciendo las relaciones intrafamiliares con actividades que le proporcionen diversión y fortalezcan su calidad de vida.

Objetivos Específicos

Determinar las características formales del material didáctico, es decir: la forma de emplearlo, el objetivo, la cantidad de personas que pueden intervenir, entre otros aspectos.

Estructurar y diseñar el material requerido para la ejecución de dichas experiencias.

Demostrar como el diseño de experiencias didácticas puede brindar una solución a un problema de salud en la tercera edad.



Justificación



La justificación de este proyecto incide en mejoramiento de la calidad de vida y salud del adulto mayor a través de experiencias didácticas que ejercitan la memoria y ayudan a prevenir el Alzheimer. Este material es una fuente de entretenimiento y prevención que integra aspectos sociales, culturales y sicológicos unidos de forma acertada y funcional.

El diseño gráfico es un instrumento que permite generar elementos acordes a diferentes circunstancias y características. En este caso es la herramienta de comunicación que brinda alternativas de interacción entre el adulto mayor, sus sentidos y funciones cognitivas. Hasta el momento la inserción del diseño gráfico en el campo de la salud no se ha desplegado a gran escala, el uso de herramientas terapéuticas de tipo lúdico abre una puerta de ingreso para el diseño porque requiere de su acción en los elementos gráficos y comunicacionales para obtener mejores resultados.

El determinar un juego didáctico como una manera de retrasar el Alzheimer es una decisión acertada porque se enfoca en el aspecto médico, psicológico y social. Por una parte trabaja las funciones mentales o cognitivas de esta población y de manera conjunta se convierte en una propuesta de esparcimiento para el adulto mayor que vincula a su familia o círculo de convivencia y mejora su calidad de vida devolviéndoles, el autoestima y la oportunidad de participación y autorrealización.





2

FUNDAMENTACIÓN

La memoria

"La memoria se ha ido desarrollando a lo largo de la historia de la especie para responder a las necesidades de adaptación al medio y de la selección natural"

(Soledad Ballesteros, 1999).

Probablemente para cualquier ser humano la relación que tenga con el entorno y la posibilidad de manifestarse según los conocimientos adquiridos es de vital importancia para su crecimiento personal y espiritual. Realizamos innumerables actividades en el día con el propósito de cumplir un objetivo sea de bajo o alto impacto; sin embargo, no suele ser común que durante el transcurso de una de estas actividades nos preguntemos como y porque logramos hacerla.

Archivaldo Donoso (2001) sostiene que la relación que tiene cada ser humano con el entorno en el que se ubica, le brinda información que puede ser evocada cuando es necesario. La memoria es entonces, una función del cerebro que recoge y almacena esta información para permitirle al individuo desempeñarse de acuerdo a los conocimientos y experiencias adquiridas. En situaciones normales y en personas sanas





el funcionamiento de la memoria suele ser adecuado porque la información almacenada por el cerebro es evocada con precisión. El problema se presenta cuando dentro del desempeño diario la información no llega de manera clara dificultando procesos como recordar un nombre u objeto que se consideraban importantes.

La codificación, el registro y la recuperación de cierta cantidad de información en una situación determinada permiten al ser humano una mejor relación con el medio y facilita sus condiciones de vida además de permitirle el auto-reconocimiento dentro de ese espacio. La selección natural ayuda al ser humano a escoger y almacenar los hechos, fijando su interés en los que considera relevantes y eliminado los que no le interesan.





Tipos de Memoria

De acuerdo con los psiquiatras Shaffer y Kipp existen varias teorías del procesamiento de la información y el desarrollo cognoscitivo; sin embargo, la mayoría de ellas se encuentran fundamentadas en la teoría de la memoria multialmacén de Richard Atkinson y Richard Shiffrin (1968), quienes diseñaron un modelo en el que afirman que las personas emplean diversas operaciones cognoscitivas o estratégicas para procesar información a través de un sistema de capacidad limitada.









En esta teoría multialmacén se reconoce tres sistemas de memoria que se comunican y actúan entre sí:

Memoria Sensorial (MS)

Es la memoria que permite conocer las características físicas de los estímulos. Registra la información originada en el ámbito de interacción: imágenes, sonidos, olores, sabores y texturas. Esta memoria se caracteriza por el registro independiente de cada sentido. La memoria icónica registra las imágenes o figuras guardando la información por un segundo, mientras que la memoria ecoica registra sonidos y palabras por dos segundos. El contenido de esta etapa es volátil pese al corto tiempo en que se mantiene y desaparece pronto sino se procesa más a fondo.





Memoria a corto plazo o inmediata (MCP):

Al prestar atención a la información de la memoria sensorial, se conducen estos datos a una etapa de reconocimiento que es la memoria a corto plazo. La transferencia de esa información implica normalmente la perdida de parte de ella, su duración esta entre los 12 y 20 segundos y se puede prolongar hasta 30. Depende directamente de la repetición y de la actividad intelectual por lo cual se le conoce también como memoria primaria o memoria de trabajo. La memoria a corto plazo o de trabajo cumple dos funciones: guardar temporalmente la información para que podamos hacer algo con ella.



Memoria a largo plazo (MLP):

Al llevar a cabo actividades de repetición u otro proceso con la información obtenida en la memoria de corto plazo, se efectúa el paso de estos datos a la memoria de largo plazo, espacio extenso y relativamente permanente donde se ubican los acontecimientos y conocimientos pasados al igual que las estrategias con las que se procesa la información y formas de resolver los problemas.

La información dentro de esta memoria se procesa de forma visual y semántica. Visual cuando se trata de recordar acontecimientos vividos de sucesos inesperados y emocionalmente importantes, semántica cuando se trata de información verbal recibida a través de palabras.

La teoría multialmacén contempla aparentemente solo estos estados; más aún, la memoria se encuentra repartida por múltiples zonas del cerebro y ciertas funciones de la memoria dependen de áreas concretas, de esta manera se pueden distinguir otros tipos de memoria según el tipo de información de la que se ocupan como la memoria viso-espacial o la memoria explícita e implícita que se encarga de las destrezas o hábitos aprendidos.



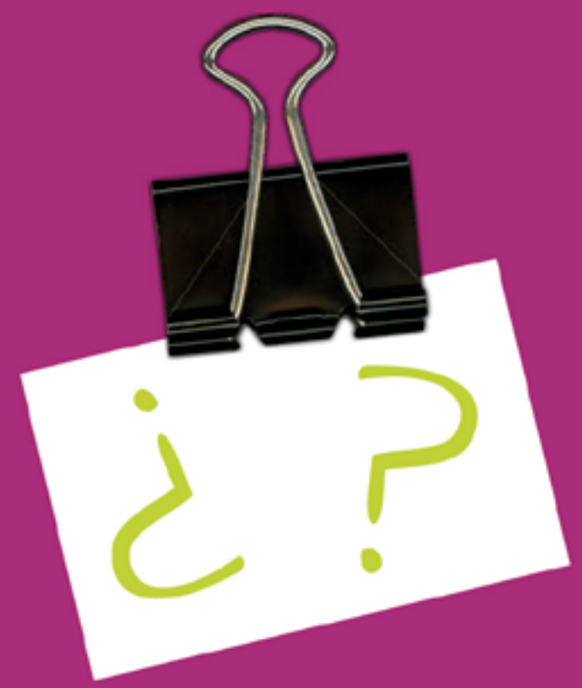


Problemas con la Memoria

Entre los principales "olvidos o quejas de memoria" expresadas por el adulto mayor que no presentan trastornos cognitivos se encuentra el no recordar actividades cotidianas, palabras de uso frecuente o información que se acaba de escuchar; para García (2008) es necesario contemplar la diferencia entre estos estados debido a que existen diferentes trastornos no atribuibles a un proceso normal de olvido como la amnesia y sus diferentes tipos y temporalidades para las cuales el Alzheimer es una de sus más frecuentes causas.

La función del olvido es impedir la sobrecarga de datos de poco uso para la memoria, considerándola de alguna manera información inútil. De esta manera los recuerdos que no se repiten constantemente pierden fuerza de evocación. Sin embargo, cuando la pérdida de la memoria no se puede atribuir a un olvido se afirma que existe amnesia.

La amnesia es la incapacidad total o parcial de registrar, retener o evocar información que según su gravedad puede considerarse como amnesia anterógrada y amnesia retrograda. En el primer caso hace referencia a la incapacidad de adquirir información nueva que proceda de cualquier forma sensorial. (García, 2008; Lapuente, 2009)



Alzheimer

El Alzheimer también denominada demencia senil es una enfermedad neurodegenerativa que se manifiesta con el deterioro cognitivo y crisis de la conducta. Es un trastornó cerebral o demencia que afecta comúnmente a las personas mayores disminuyendo progresivamente su memoria y la capacidad mental generado dificultad en el desempeño de las actividades cotidianas y deteriorando su calidad de vida. (MedlinePlus, 2011).

La American Health Assistance Foundation [AHAF], (2011) sustenta que: "La enfermedad del Alzheimer destruye las funciones del cerebro y termina atrofiándolo por completo" Esta afirmación se hace partiendo de las anormalidades presentes en las personas que sufren esta enfermedad: se encuentran placas neuróticas fuera de las neuronas que son esferas compuestas de la proteína beta amiloide y material celular, también se presentan ovillos neurofibrilares que son fibras retorcidas de otra proteína llamada Tau. Estas placas y ovillos se consideran distintivos del mal de Alzheimer, interfieren en la comunicación entre las neuronas perturbando la actividad mental.



1. Función Normal

2. Muy Leve

3. Leve

4.Moderada

Etapas del Alzheimer

A nivel general se destacan siete etapas en las cuales la enfermedad va modificando las condiciones de vida del afectado: función normal, disminución cognitiva muy leve, leve, moderada, moderadamente severa, severa y disminución cognitiva muy severa.

Durante la primera y segunda etapa no hay síntomas evidentes que muestren el problema; sin embargo en la etapa dos algunos individuos olvidan palabras conocidas o el lugar donde han dejado objetos de uso diario. En la etapa tres donde la disminución cognitiva es leve, los familiares y amigos se percatan de la dificultad que presentan los individuos para desempeñar tareas sociales y laborales, olvidan nombres, palabras y objetos y disminuyen la capacidad para planificar u organizar algo. En la cuarta etapa una entrevista médica cuidadosa puede detectar con más claridad algunos de los síntomas como olvidar la historia personal y los acontecimientos recientes al igual que la presencia de un temperamento variable que en la mayoría de los casos los lleva al aislamiento especialmente en situaciones que representen un desafío social o mental. En el transcurso de la quinta y sexta etapa se agudizan los problemas, se presentan lagunas de memoria y las personas necesitan asistencia para realizar actividades cotidianas, se presencian momentos de inconciencia y



5.Moderadamente Severa

6. Severa

7. Muy Severa

se pierde en gran medida la capacidad para desempeñarse en diferentes campos. La última etapa considerada como la etapa severa o tardía de la enfermedad del Alzheimer deteriora totalmente el aspecto físico y mental de los seres que la presentan. Se pierde toda capacidad de responder al entorno, de hablar y de controlar los movimientos, situación que los puede llevar a la muerte.

Factores de Riesgo

Estudios científicos han identificado diversos factores de riesgo que influyen en el desarrollo del Alzheimer, sin llegar a una conclusión definitiva en cuanto a las causas exactas de esta enfermedad. Para la ADEAR (2010) lo único que han dejado claro estos estudios es que esta enfermedad se desarrolla de acuerdo a la complejidad de eventos que ocurren en el cerebro a través de un periodo largo de tiempo y que deben ser asociados a factores genéticos, ambientales y a estilos de vida. En cuanto a los factores genéticos la mayoría de los casos son de inicio tardío, es decir aparecen después de los 60 años y se asocia a un gen llamado apolipoproteina E (APOE), sin embargo ser portador de este gen no significa que se deba padecer de la enfermedad y en caso contrario el no portarlo tampoco



asegura que no se llegue a sufrir de Alzheimer. La enfermedad también puede ser de inicio temprano desarrollándose durante la tercera, cuarta y quinta etapa de la vida de un individuo. Este tipo de Alzheimer es de carácter hereditario y se presenta en un número reducido de familias en las cuales los genes realizan mutaciones que dan lugar a la enfermedad.

A nivel medico se incluye como factor de riesgo la presencia de diabetes tipo dos, enfermedad donde la producción de niveles elevados de insulina y glucosa pueden deteriorar el cerebro, además del daño oxidativo que es la presencia de moléculas inestables denominadas radicales libres que buscan estabilidad dañando a otras células y tejidos perjudicando el cerebro. Otras enfermedades que facilitan el desarrollo del alzhéimer son las afecciones cardiacas, los accidentes cerebrovasculares, la hipertensión y el colesterol elevado.

El aspecto ambiental y el estilo de vida es un factor de riesgo que influye igualmente en la presencia del Alzheimer. Los bajos niveles de educación, el estrés y el ambiente familiar pueden ayudar considerablemente a la aparición de la enfermedad.



Prevención y tratamientos contra el Alzheimer

"El Alzheimer se puede diagnosticar de manera definitiva únicamente después de ocurrida la muerte."

([INA], 2010)



Al contemplarse el estilo de vida como uno de los factores de riesgo para presentar Alzheimer, se plantea como una de las principales formas para mitigar el riesgo de padecer esta enfermedad y cambiar ciertas características del estilo de vida de cada individuo. El llevar una dieta saludable rica en frutas verduras y legumbres al igual que la prevalencia de frutos secos, semillas y vitaminas antioxidantes pueden ser muy beneficiosos. Por otra parte si se suma a una buena dieta la práctica de deportes y actividad física se pueden reducir y controlar enfermedades vasculares, accidentes cerebrovasculares, entre otras que permiten que el Alzheimer se desarrolle y en algunos casos empeore.

La participación en actividades mentales y sociales es importante para mitigar el riesgo de desarrollar el Alzheimer. Se pueden compensar los problemas que se presentan con las enfermedades de la memoria mediante actividades intelectuales y desafiantes como la lectura, los ejercicios matemáticos, el pensamiento lógico, los razonamientos, juegos de mesa además de conversar y cantar. Las relaciones sociales y la posibilidad de sentirse útil dentro de un grupo o comunidad ayudan al equilibrio emocional y por consiguiente al equilibrio físico del adulto mayor.

El Adulto Mayor con Alzheimer.

"Tras un diagnóstico de Alzheimer, el enfermo y los miembros de su familia necesitan tiempo a fin de prepararse emocionalmente para aceptar la naturaleza progresiva y terminal de esta enfermedad".

(AHAF, 2011)

Usualmente se requiere de cierto tiempo para aceptar y asimilar una enfermedad terminal, se deben atravesar etapas como la negación y el aislamiento, el enojo y el resentimiento, la depresión y finalmente la aceptación. Cruzar estas etapas con éxito depende en gran medida del acompañamiento de la familia y grupos de amigos cercanos.

Cuando una persona acepta su enfermedad tiene mayor paz interior. Se prepara y prepara mejor a su familia para asimilar y disfrutar cada etapa recordando que siempre será útil. El tiempo que se tarde en asumir la enfermedad varía en cada persona y en su núcleo familiar; sin embargo, la mayoría de las personas que se han diagnosticado con alzhéimer coinciden que entre más conozcan de la enfermedad, mejor se sienten porque tendrán más herramientas para afrontarla.





Las familias de los enfermos de Alzheimer.

"Cuidar de otro también puede ser una experiencia enriquecedora en la que se descubren capacidades, actitudes, sentimientos desconocidos en el cuidador antes de desarrollar la tarea del cuidado."

Fontanillo (2007)

El impacto de la presencia de un adulto mayor con Alzheimer en el núcleo familiar es considerable y pasa por un elevado costo económico, social y especialmente humano. Parte de esto depende de quién es el miembro que padece la enfermedad y el papel que juega dentro de esta estructura.

Suelen ser los conyugues del adulto mayor con alzhéimer quienes se perjudican fundamentalmente debido a asumen la responsabilidad de su pareja y lidian en muchos casos con sus propias enfermedades y dolores, además de que deben aceptar que la persona que aman puede cambiar su personalidad y comportamiento hasta llegar al punto de no reconocerlos. Los hijos adultos se adaptan a la inversión de roles para cuidar a su padre o madre y se pueden sentir perturbados con el cumulo de responsabilidades económicas y de cuidados de sus propios hijos sumados a la enfermedad de sus padres. Otro de los grupos que se afecta considerablemente son los miembros más jóvenes de la familia que sienten tristeza y se llenan de dudas, estrés e incertidumbre.



La familia se convierte en la principal fuente de ayuda y apoyo para una persona que padece Alzheimer. Aunque la labor de servir al otro llena de satisfacción, al presentarse dificultades fuertes en el desempeño de actividades cotidianas puede generar molestias y estrés en el cuidador. A menudo las personas que cuidan a los enfermos experimentan un profundo sentimiento de pérdida a media que la enfermedad deteriora al individuo que está a su cuidado, además, el compromiso del tiempo y el esfuerzo físico pueden irritar al cuidador. Las familias se quebrantan ante la presencia de tantas responsabilidades y el sentimiento abrumador de no saber con certeza como el adulto mayor con Alzheimer puede evolucionar. Para esto es importante fortalecer las relaciones personales en la familia y el ambiente cálido que permita mayor comodidad al enfermo y por ende a sus familiares.

Percepción Social del adulto Mayor.

El concepto de vejez en términos generales se asocia a la edad y a los términos como cuidados, enfermedades y padecimientos. Este concepto que tiene la sociedad sobre la vejez se debe entre otros factores a rasgos del estilo de vida en donde el interés de competencia está ligado a la producción, al consumo y a la masificación entre otros aspectos que usualmente no se relaciona con los adultos mayores. Arce (1997)





A pesar del apoyo que algunas organizaciones dan al adulto mayor el concepto de vejez y la percepción que se tiene de esta parte de la sociedad varía de forma considerable. Catarina (2012) afirma que el problema radica en que la sociedad no ha sabido valorar esta etapa de la vida y a las personas ancianas como seres capaces con inquietudes y ganas de aportar sus conocimientos, lo que las ha llevado a la marginación. Por su parte Marín (2003) refuerza esta posición atestiguando que existen una serie de tópicos sobre la vejez que en su mayoría son erróneas e injustas que contribuyen a alimentar los prejuicios que existen sobre los mayores en nuestra sociedad, tildando a las personas mayores de forma despectiva, con la pérdida de algunas de sus capacidades a causa de una enfermedad, el adulto mayor se asocia con dependencia e invalidez.

Terapia Lúdica contra el Alzheimer.

"Jugar alimenta el ego, libera las emociones y genera productividad".

Landreth (2002)7) .

La AHAF (2011), Ruiz (2012), entre otros autores aseguran que la actividad mental fortalece un sistema de prevención de la enfermedad del Alzheimer y en los casos en los que ya se encuentra diagnosticada ayuda favorablemente a llevar de una forma más armónica cada etapa y retrasar su proceso.

La actividad intelectual es fundamental para el estado de salud de los adultos mayores, se recomienda al adulto mayor mantener y aumentar las relaciones familiares y amigos a través de actividades intelectuales y creativas como los juegos de mesa, las visitas al teatro y los pasatiempos. (Donoso, 2003)

La terapia lúdica también puede ser utilizada para promover el desarrollo cognitivo y ofrecer una visión y resolución de conflictos internos o pensamientos disfuncionales. El adulto mayor necesita mantener una excelente salud emocional y esto se logra de acuerdo a la capacidad de disfrute y satisfacción, de las condiciones humanas, del estilo de vida y de la posibilidad de establecer relaciones armónicas con otras personas. La didáctica, el juego y la lúdica devuelven al adulto mayor la confianza, el autoestima y la sensación de sentirse útil. (O'Connor & Schaefer, 1983)



El diseño como Componente Lúdico y Social.

Una de las características más significativas del diseño es su poder discursivo. Según Tapia (2012) existen dos criterios dominantes en la práctica y la enseñanza del diseño, por una parte se toma esta disciplina como una forma de acercarse a lo estético y a lo que impacte de modo positivo relacionándolo a la moda, olvidando los términos de funcionalidad.





Por otra parte enmarca el diseño desde una concepción revolucionaria en donde el diseñador debe ser consiente de cada una de sus acciones y debe enfocarlas desde una posición ética y critica que comprende un vínculo estrecho entre el diseño y el compromiso social de la sociedad contemporánea.

Chávez (2010) afirma que en la práctica del diseño ha sufrido modificaciones y la conciencia profesional ha reducido sus transformaciones profundas y significativas a simples cambios de lenguajes o modas, que se modifican de acuerdo al gusto donde la apreciación del compromiso social ha perdido vigencia. Sin embargo; es claro que, el diseño gráfico debe tener una perspectiva diferente cuyo propósito se encamine a dar más valor a un diseño donde este sea apreciado por la sociedad en sus conocimientos y procesos sociales en los que pueda contribuir. Gallardo (2009)

El diseño de experiencias didácticas para el adulto mayor obedece a una necesidad de distracción y de salud de este sector de la sociedad. Al rededor 35 millones de personas en el mundo sufren esta enfermedad y la gran mayoría de ellos no se tratan de forma adecuada por la falta de recursos en el medio. A pesar de que se han realizado cartillas y elementos de apoyo aun el diseño grafico no se ha incorporado en temas de la salud de forma adecuada. Cervera (2012)

Referentes


EMERGENCIA
URKUMINA
Manual Didáctico de talleres de
Creatividad y
Sensibilización
cda
centro de
desarrollo
artesanal
Twipsy
THE ANIMATED SERIES





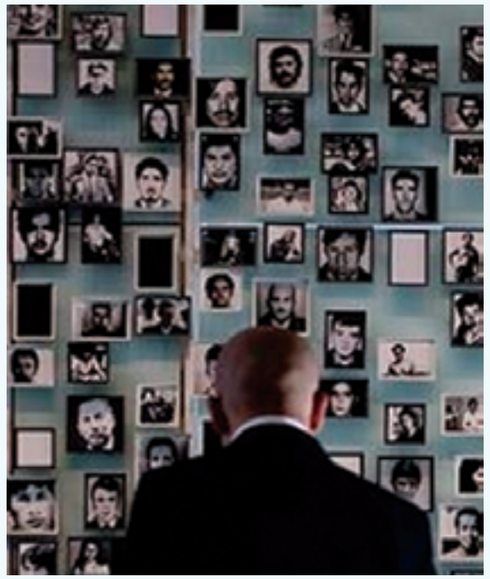
Parque Temático Felicia

Estudio Mariscal
España, 2003

Este parque temático contiene la creatividad del estudio Mariscal. Es un espacio que busca estimular a los visitantes con elementos novedosos con el objetivo de despertar interés y una actitud activa. Todo gira en torno a los Félici, una civilización mediterránea desconocida hasta el momento y que hace todo lo que la población actual dejo de hacer: reírse del día y disfrutar del trabajo. Lo curioso del proyecto es que es una civilización que nunca existió y que se ha recreado con un propósito interesante.

El parque está situado en un complejo llamado Nova Yardinia, en pleno golfo formado por la unión de las provincias de Puglia, Basilicata y Calabria. Junto a una reserva natural se construyó un complejo, que incluye zonas hoteleras y de ocio, pero que es respetuoso con la naturaleza.

Felicia es un proyecto divertido que juega con los recuerdos que nunca fueron y pretende involucrar a los visitantes de manera activa. Es una muy buena estrategia porque permite generar opiniones hacia algo desconocido jugando con el imaginario y con lo que la sociedad ha dejado de hacer.





Parque de la Memoria

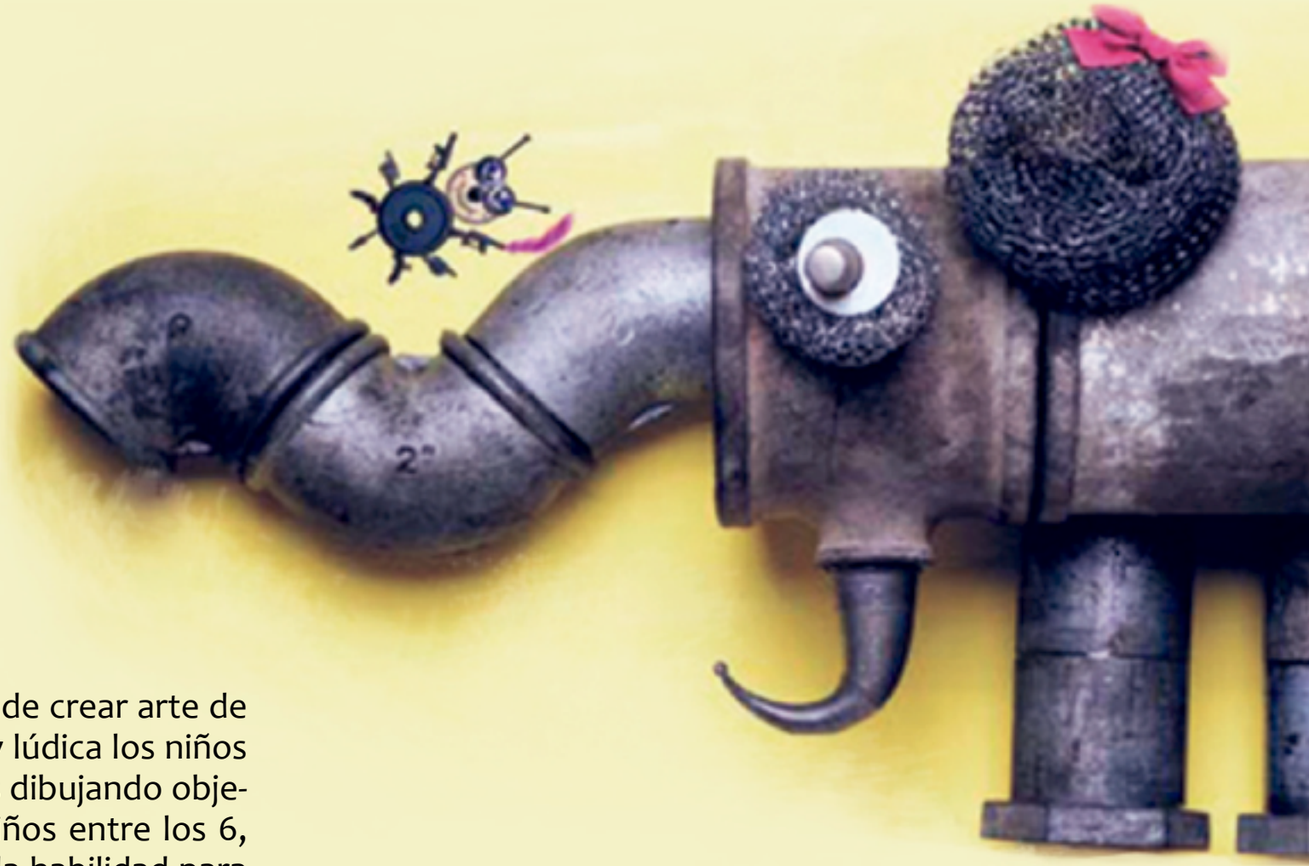
Org. de Derechos Humanos
Buenos Aires, 2007

El proyecto Parque de la Memoria – Monumento a las Víctimas del Terrorismo de Estado surgió como una iniciativa de diez organismos de Derechos Humanos, que fue presentada a los legisladores de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires el 10 de diciembre de 1997. Tras varios años de trabajo logro inaugurarse el 7 de noviembre del año 2007 con la presencia de autoridades locales y nacionales, entre ellas el Presidente de la Nación.

Este proyecto es interesante en la medida que busca por medio de elementos visuales evocar aspectos importantes dentro de la cultura de una nación. Para los seres humanos el recuerdo de sus acontecimientos pasados es de vital importancia y en ocasiones requiere de métodos que les permitan traer al presente parte de estos hechos. Destaco también la forma estética y cuidadosa en la que se toma un dolor nacional para transformarlo en un recuerdo que no busca despertar sentimientos negativos sino fortalecer a sus habitantes.

Educar, Pegar Y Volar

Silvia Gamero
España, 2008



Educar, pegar y volar son guías que pretende crear arte de una manera diferente. Con una técnica fácil y lúdica los niños pueden desarrollar sus capacidades creativas dibujando objetos con elementos no convencionales.Los niños entre los 6, 7 y 8 años no cuentan en algunos casos con la habilidad para dibujar con lápiz y se sienten frustrados cuando sus ideas no ven reflejadas en el papel. Al dibujar con objetos se elimina este sentimiento de frustración, se da rienda suelta a la creatividad y se le permite al niño comunicarse con tranquilidad.Por medio de esta técnica los niños pueden realizar autorretratos, retratos de personajes, animales paisajes entre otros elementos que crean a la vez historias reales o imaginarias.

Esta guía es interesante porque se enfoca en diferentes aspectos sociales y ecológicos que contribuyen de manera positiva en la formación integral de los niños. Por una parte el mecanismo que se emplea permite abordar infinidad de temas y ámbitos con originalidad eliminando el tedio que algunos de ellos causan esta esta población. Por otra parte el aporte ecológico es destacable porque prolonga la vida útil de los objetos. La metodología puede ser fácilmente empleada en la población del adulto mayor y los resultados muy seguramente sería muy satisfactorios porque puede involucrar la memoria y las sensaciones producto de los sentidos además de la creatividad y la participación activa.









Manual Didáctico de Talleres de Creatividad

Gabriel Erazo Cabrera
Colombia, 2011

El autor genera una pieza que tiene todos los elementos necesarios para llevar a cabo las asesorías para el sector artesanal en cualquier parte del país, convirtiéndola en un elemento versátil y multipropósito que da solución a un problema real.

Este proyecto es capaz de generar una alternativa original de solución a una problemática social poco abordada en otros trabajos gráficos. Es interesante toda la investigación que se llevó a cabo y el manejo de los talleres en diferentes etapas que ayudan al proceso de los artesanos. De igual forma se mezcla con un componente creativo y original empleando elementos estéticos acordes al grupo al que se dirige el proyecto de forma didáctica y funcional.







Diseño de Mobiliario Lúdico para Niños

Vanessa Montezuma Acosta
Colombia, 2011

El autor emplea un escenario lúdico recreativo desmontable para atraer a los niños y convertirse en un espacio de atención a esta población mientras sus padres se sumergen en la actividad comercial.

Se aprovecha el efecto de la intención de compra mediante la imagen y la decoración, basados en un presupuesto fijo. Para desarrollar correctamente el proyecto se hace necesaria la elaboración de planos, renders y prueba de materiales. El proceso de producción fue subcontratado bajo el seguimiento del autor.

Es de destacar la labor desempeñada del autor al manejar un proyecto donde el esparcimiento, la interacción y la comunicación en la población infantil es el eje central que no puede ni debe separase del propósito comercial y la seguridad de los niños. Es interesante el manejo de algunas de sus piezas que cumplen con la función de divertir a los niños y a su vez permiten que los padres se sumerjan en estas actividades reforzando la comunicación e integración familiar.



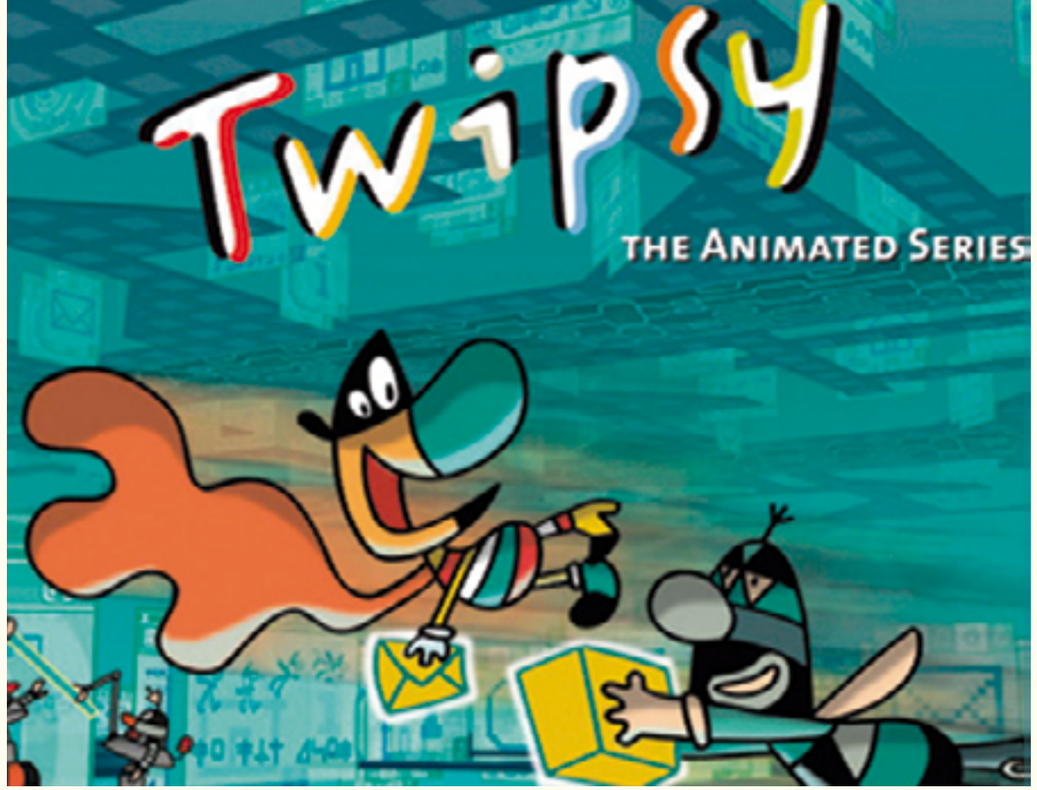
El Gran Urkunina

Pablo Fernando Castro Pereira
Colombia, 2012

Una de las principales problemáticas de la ciudad de Pasto es la indiferencia de la población hacia las amenazas y fenómenos naturales asociados al volcán Galeras. En este trabajo de diseño orientado desde el aspecto pedagógico y editorial, se plantea una maleta didáctica como método para mejorar la calidad de vida de la población y su comportamiento dentro de estos procesos naturales.

La maleta didáctica consta de un libro ilustrado, dos infografías y un juego dirigido a la población infantil entre los 6 y 8 años de edad. El propósito del proyecto es ser empleado en espacios importantes dentro de la formación de los niños como son los colegios y escuelas. La idea es que "los primeros lectores" sean los encargados de difundir la información y de asumir un papel más crítico y consiente frente al fenómeno Galeras.

"El Gran Urkunina" es un proyecto abordado desde el diseño gráfico que aporta una solución creativa a una problemática social y cultural dentro de la región. Es de destacar la importancia que el autor da a la forma en que los niños y niñas asimilan el volcán como parte de su entorno y convierte sus opiniones en una alternativa de comunicación y aprendizaje mediante la didáctica.





Mariscal en el Museo ABC

Javier Mariscal
España, 2012

Para el museo ABC de Madrid, Javier Mariscal ha organizado una particular exposición de su trabajo a lo largo de 40 años. Él la define como una exposición llena de optimismo y alegría y sin lugar a duda se caracteriza por su particular estilo.

La muestra, concebida como una gran instalación, despliega toda su trayectoria en un espacio lleno de proyectos con un lenguaje grafico que enmarca toda la creatividad propia de Mariscal. Sus dibujos y apuntes del natural representan sentimientos, expresan emociones, desarrollan ideas, conceptos y transmiten su visión del mundo y de lo que le rodea.

Esta muestra es interesante por el componente gráfico, didáctico y original que maneja. Javier Mariscal ha logrado por medio de todas sus obras imponer un estilo único que es muy necesario a la hora de lograr recordación.

Centinelas de Piedra

Aula Gráfica
España, 2013



"Centinelas de Piedra" es un proyecto encaminado en dar a conocer los castillos y construcciones medievales defensivas en la comunidad de Madrid. El proyecto tanto en su parte grafica como industrial estuvo a cargo de la agencia de publicidad española Aula Gráfica.

La maleta didáctica contiene mapas, maquetas, fichas de juego entre otros elementos que buscan que los niños conozcan esta parte de su cultura. Es de destacar la importancia que han otorgado al proyecto y su propuesta de un juego de roles en el que destaca un traje típico de la época para que lo pequeños lo puedan lucir y sentir con mayor profundidad todo lo que implican estas construcciones para su cultura.

Por otra parte también es interesante el desarrollo industrial de la maleta debido a que se cuidan este tipo de detalles para lograr que la estrategia comunicacional más completa.





Animala

España, 2012

Animala es un nuevo concepto de parque y juego donde se busca equilibrar la diversión con las sensaciones que se logran mediante elementos poco convencionales con una estética que enamora.

Animala presenta una innovación en el diseño, humanizando las zonas de juego, diseñando y fabricando figuras corpóreas con identidad propia cuyas formas, colores y texturas, ayudan al niño a identificar de una forma fácil el elemento con el que juega, dándoles un aspecto real que se integra totalmente en el paisaje natural.

Este proyecto es interesante en la medida que ambienta los lugares de acuerdo a una temática planteada incorporando texturas y juegos de sensaciones que generan una actitud activa de parte de los visitantes. El compromiso con el medio ambiente y la educación basados en formas de la naturaleza son características propias de Animala. El plantar juegos de roles donde los visitantes pueden crear aventuras dependiendo de la zona en la que se encuentren aumenta el interés y la capacidad de adquirir conocimientos.

Conceptos



Confianza: Es la cercanía u opinión firme que se tiene referente a una persona proyecto o cosa que se desarrollará de acuerdo a las expectativas que se tenían de ella. Esta opinión parte de un sentimiento de fe o intuición, es la familiaridad que se tiene frete a un tema, situación o grupo de individuos. Se relaciona directamente con los términos de sencillez, naturalidad y conocimiento.

Integración: El significado lingüístico de la palabra integración está basado en el concepto "constituir un todo, completar un todo con las partes que faltaban o hacer que alguien o algo pase a formar parte de un todo". A nivel social es un proceso dinámico en el cual personas de diferentes géneros, grupos sociales, culturales o económicos se unen bajo un mismo objetivo. La integración es también una forma de comunicación en la cual varios individuos pueden interactuar sin importar sus diferencias y sin perder aquello que los caracteriza.



Recreación: Recrearse es divertirse, distraerse, entretenerse. Es por medio de una o varias actividades que se realizan en el tiempo libre y buscan alejar a una persona de su cotidianidad, miedos y preocupaciones.



Interacción: Interactuar es relacionarse con algo o alguien de manera recíproca, es decir el intercambio de conocimientos, acciones, actitudes, entre otras que generan que los sujetos involucrados se influencien el uno al otro.

Percepción: La percepción es comprender, conocer o acercarse a algo externo mediante los sentidos. Es emplear la inteligencia para a través de las sensaciones adquirir nuevos conceptos frente a múltiples situaciones.

Dinámica: La dinámica es un término asociado al movimiento y a la energía. Un elemento o sujeto dinámico es aquel que se caracteriza por la presencia de actividad, de cambios, de diligencia. En el aspecto social la dinámica se refiera a la interacción entre individuos, comunidades, grupos entre otros aspectos que están en constante mudanza.

Pregnancia: La pregnancia es la capacidad que tienen las imagenes para captarse a través del sentido de la vista. La percepción que surge con mayor precisión y rapidez es la que corresponde a aquella forma más destacada, en el sentido de más sencilla, más completa, más simétrica, mejor equilibrada y mejor centrada.

3

DISEÑO METODOLÓGICO

1 Metodología para la Recolección de Información.

Entrevistas + Material + Estudio de Campo (Talleres)

2 Metodología de Diseño

Cuatro Estaciones

El método:
LA ENTREVISTA

Recolección de Información.



Entrevistas Etapa 1

La enfermedad

¿Qué métodos emplea la medicina radicional/bioenergética para detectar y prevenir el Alzheimer?

¿Se puede retrasar o prevenir el Alzheimer con un juego o material didáctico?

¿Qué ventajas tiene emplear terapias didácticas con pacientes que sufren de Alzheimer?

¿Cómo se puede determinar si una terapia didáctica si está retrasando la enfermedad?

¿Pueden las terapias didácticas reemplazar el uso de medicamentos para retrasar la enfermedad?

¿Pueden las terapias didácticas reemplazar el uso de medicamentos para retrasar la enfermedad?

¿Cuáles son las herramientas que brinda la medicina a los terapeutas para manejar a un paciente con Alzheimer?

Entrevistas Etapa 2

La Terapia

¿Cómo se clasifican las terapias didácticas según la etapa de desarrollo del Alzheimer?

¿Cuál es la duración adecuada de una terapia didáctica?

¿El uso de diferentes texturas y colores ayudan a que la terapia didáctica sea más funcional?

¿Qué tipo de representación visual es más efectiva en la terapias: las fotografías o lo dibujos?

Entrevistas Etapa 3

La Familia

¿Cómo se puede vincular en las terapias a las familias del adulto mayor?

¿Cuál es la manera indicada para explicar a la familia del paciente la forma de llevar la enfermedad ?

¿Qué beneficios brinda realizar las terapias en compañía de la familia?

¿Cuántas personas del núcleo familiar se hacen cargo del cuidado del adulto mayor?

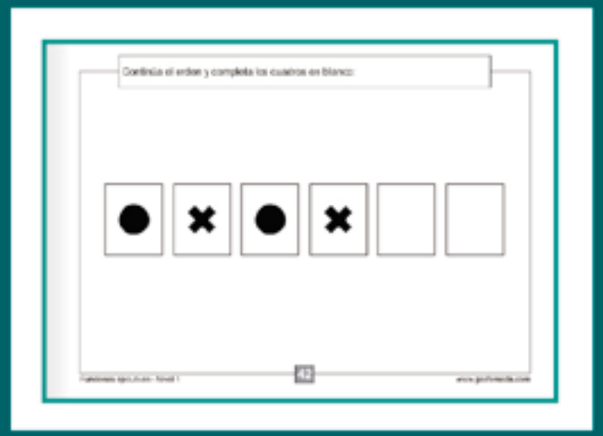
¿Cómo se ha afectado su familia con esta enfermedad?

¿Qué tipo de actividades realiza su familiar para retrasar esta enfermedad?

¿Considera importante que existiera un lugar, una página web o un blog en donde las familias pudieran compartir sus experiencias para retroalimentarse y mejorar la relación con su familiar?

¿Se puede retrasar o prevenir el Alzheimer con un juego didáctico?	"Si es un caso que está recién empezando entonces se podría hacer que en este caso que tu empieces a utilizar juegos didácticos o formas para que la enfermedad no avance, obviamente va a avanzar porque es una enfermedad degenerativa, no, pero lo que va a ayudar esto es que se valla retrasando un poco más el avance de la enfermedad [...] lo que se hace con esto juegos didácticos es eso evitar un deterioro más rápido y cuando una patología ya está avanzada entonces -¿Qué es lo que se hace con estos juegos?- mantener, mantener al paciente y si se puede algo con esto excelente".	"No se puede hablar de prevenir el Alzheimer porque el alzhéimer no es una enfermedad que la puedas encontrar en una etapa que no sea la del adulto mayor, que no sea en la parte senil por decirlo así [...] el alzhéimer simplemente llega a cierta etapa donde el cerebro empieza a degenerarse porque es una enfermedad degenerativa y entonces empieza a ya no haber las conexiones neuronales necesarias para que tu memoria sea la misma"
¿Qué ventajas tiene emplear terapias didácticas con pacientes que sufren de Alzheimer?	"Son fundamentales prácticamente porque con ellas pueden agilizar sus procesos mentales como memoria, atención concentración y también con los mismos aparatos didácticos [...] se pueda recordar más fácil las cosas que estos individuos tienen que hacer o no, entonces el material didáctico va a servir mucho porque aparte de agilizar su procesos cognitivos también nos permite lograr que el individuo sea más funcional en esa parte [...] los juegos didácticos ayudan en todo sentido no tanto solamente para recordar, para entender sino también para que ellos según el juego didáctico ayuden a mantener las habilidades que ya tenían"	"Con el material didáctico lo que harías es que las células no sigan degenerándose que la enfermedad no progrese tan rápido como progresa la enfermedad sino hay una a terapia adecuada con el paciente, o sea si tú haces un material didáctico que al paciente le recuerde las cosas, por ejemplo que le recuerde para que sirven las cosas [...] a que tengan un poquito más de atención en las cosas, entonces tú haces que con las terapias didácticas esto no se pierda tan rápido, no progrese tanto la enfermedad".

Material Recopilado
















Retos
Hemisferio Derecho
Retos Hemisferio Derecho
Dinami


Característica
Negativo
Se enfoca en los aspectos negativos : Señala lo que está mal y los motivos por lo que algo no puede funcionar.
Daniela
Emocional
1. Ubicar fichas y cartas de personaje
Según color en el tablero.
Dinami


Dinami
Haz correr la máquina


Manual
Elementos del juego
El juego incluye 175 ejercicios, 6 fichas de avance y una moneda azarosa.
Dinami



Conclusiones de la Investigación.

La concepción del adulto mayor en un gran porcentaje de la sociedad actual lo ubica en una situación desfavorable donde sus derechos son vulnerados. Esta realidad se intensifica cuando está de por medio una enfermedad u otro tipo de condicionantes que hacen más arduo su desempeño. El Alzheimer es una enfermedad neurodegenerativa que afecta las condiciones de vida del adulto mayor, dificultando la ejecución de las actividades cotidianas que se complican con cada una de las etapas de desarrollo.

El alzhéimer puede ser detectado por medio de diferentes exámenes médicos. El método más empleado se realiza en el consultorio mediante una prueba de anamnesis que consiste en un test para evaluar la ubicación temporal del adulto mayor. El grado de dificultad con el que el paciente pueda contestar las preguntas realizadas puede determinar si está padeciendo esta enfermedad. La familia es de vital importancia en esta etapa porque su acompañamiento puede ayudar a detectar si está presentando pérdidas de memoria en el desarrollo de sus actividades diarias y son quienes por medio de sus cuidados y apoyo emocional pueden determinar la eficiencia de las terapias didácticas.



Aunque el Alzheimer no es una enfermedad que se pueda prevenir de manera directa debido a que presenta también un componente genético, el desarrollo de actividades mentales y lúdicas pueden retrasar el avance de las etapas y en adultos mayores que no padecen la enfermedad contribuir a que no se presente con antelación. La psicología es una de las disciplinas que mediante sus conocimientos aporta herramientas para hacer más llevadera la enfermedad a través de programas de estimulación y actividad cognitiva, orientación a la realidad, entre otras actividades que incrementan el metabolismo cerebral.

El estilo de vida del adulto mayor, sus gustos personales y las capacidades adquiridas durante su vida deben tenerse en cuenta a la hora de aplicar una terapia didáctica que debe estar compuesta por un grupo de actividades que brinden beneficios para reforzar y mantener la memoria, como los ejercicios de atención visual y repetición de series, la clasificación de objetos, el reconocimiento de las características físicas: el color, la forma, las texturas, el tamaño y su ubicación en un espacio. La identificación de las figuras geométricas básicas, de elementos de la cotidianidad y ejercicios de lectoescritura, dictados o composición de textos en donde se manejen el orden y uso correcto de las palabras, entre otras actividades.

Una buena terapia didáctica es aquella en la que el paciente se siente a gusto y conoce los benéficos que le brinda. Debe emplearse de manera diaria y constante involucrando los elementos de su cotidianidad y reforzando el orden cronológico en el que debe desarrollar las actividades diarias como el cepillado de sus dientes o forma de vestir.



La representación gráfica de este tipo de material puede jugar con herramientas visuales como la fotografía y el dibujo siempre y cuando se manejen con claridad para no generar confusión en el afectado. El uso de texturas y colores brindan mayores beneficios porque estimulan los sentidos y la plasticidad cerebral además de que en conjunto con el tipo de actividad pueden mantener por más tiempo las funciones cognitivas conservando la autonomía personal.

La compañía de la familia devuelve la autoestima y autoconfianza a los mayores, les permite sentirse útiles dentro de su núcleo familiar y les facilita el desempeño de las actividades didácticas porque sienten que a pesar de sus años aún son importantes para los que más aman, razón por la cual es necesario involucrar a la familia en el desarrollo de las actividades didácticas.

El apoyo hacia las familias o cuidadores del paciente también es vital para que en equipo logren mejores resultados. La existencia de un espacio en el que ellos puedan interactuar con otras familias que pasan por situaciones similares contribuye a una retroalimentación que facilita que la comunicación sea más efectiva.

Metodología de Diseño



Verano

Energía activa.
Tiempo que invita al aire libre.
Alegría.

Comprender y Observar
(Búsqueda de las Necesidades)

Otoño

Tiempo de las cosechas.
Recoger y preparar todo para el invierno.

Definir
(Organizar - Planear)

Invierno

Abrigo y recogimiento.
Tiempo de interacción interna.
Cosechas diferentes.

Idear y crear
(Diseñar y Diseñar)

Primavera

Tiempo de nacer y florecer.
Calidez, color y armonía.

Prototipar y Evaluar
(Funcionalidad + Estetica)

Metodológia
4 Estaciones



La metodología de diseño cuatro estaciones tiene como objeto el desarrollo de un proceso creativo para dar solución a una necesidad humana. Mediante cuatro etapas podemos encontrar resultados satisfactorios, funcionales y creativos a un problema determinado.

Esta metodología de diseño se desarrolla a partir de un pensamiento práctico que permite la flexibilidad entre una fase y otra, experimentando y asumiendo el problema como un desafío para encontrar una solución creativa.

En el entorno y en la naturaleza podemos notar los cambios que los animales y seres vivos deben asumir para hacer frente a su proceso cíclico de vida. Al observar este tipo de comportamientos se puede deducir que para los seres humanos los procesos pueden ser similares. En el caso del diseño y gracias a la versatilidad de esta disciplina, se pueden implantar reglas acordes a cada situación modificando el ciclo, permitiéndose flexibilidad y libertad de acción para sacar el mayor provecho de cada etapa.



4 ESTACIONES

Metodológia de Diseño

Verano

- Adulto mayor
  Necesidad de recreación y ayuda para mejorar su calidad de vida
  Alzheimer – Memoria

Otoño

- Juego para la memoria
- Material didáctico para el adulto mayor y su familia

Invierno

- Juego – Diseño
  Reglas del juego - No es pertinente
- Maleta y Apoyos Cognitivos
  Didáctica para el Adulto Mayor

Primavera

- Prototipos de las fichas y material
- Talleres de Creación
  Testeo
- Nuevos Prototipos



Talleres Creativos de Evaluación

De acuerdo a la metodología de diseño y a la información recolectada se hizo necesaria la aplicación de talleres creativos para evaluar la pertinencia del material didáctico propuesto.

Los talleres se han aplicado en diferentes grupos para determinar si las características o circunstancias sociales pueden inferir en el propósito del material. Para ello se han vinculado instituciones y familias con adultos mayores que presentan diferentes etapas de Alzheimer y adultos mayores con olvidos producto de su edad.

La Institución Amparo San José ha sido de gran apoyo para testear el material. Con grupos de abuelitos y abuelitas de diversos niveles sociales y características físicas y mentales se han ejecutado sesiones de actividades cognitivas con el material propuesto. De acuerdo a los resultados obtenidos y de la mano de la metodología de diseño, ha sido necesario regresar etapas anteriores para ajustar las características gráficas y volver a sondear las nuevas propuestas.

Se denominan talleres de creación porque al interactuar con esta población se han podido sumar sus opiniones y sus experiencias de vida a la inspiración de nuevas actividades que surgen justamente de lo que ellos quieren y necesitan. Por otra parte los niños, adolescentes, familias y personal de área de la salud han brindado a este proyecto herramientas para que la solución sea funcional desde sus componentes gráficos como comunicacionales.



Talleres Amparo San José











¿Qué Opinan los Expertos?

Cuatro estaciones es un proyecto que aborda un problema social y de salud desde una disciplina diferente a su naturaleza, razón por la que fue necesario trabajar de la mano de profesionales en diversas áreas con el propósito de hacer que el materia propuesto cumpliera con las estratégicas gráficas y comunicaciones planteadas; es decir, que el resultado fuera estéticamente agradable y funcional.

Durante la etapa de la investigación, construcción gráfica y procesos de prueba, médicos, psicólogos, terapeutas y diseñadores nutrieron el proyecto mediante su acompañamiento y asesoría permitiendo que el material gráfico cumpliera con los objetivos propuestos.

Concepto Psicológico Cuatro Estaciones

Concepto psicológico acerca del trabajo de Alejandra Castellanos, titulado como "Cuatro Estaciones, Didáctica para el adulto mayor".

Realizado por el Psicólogo egresado de la Universidad de Nariño: Diego Pérez.

Dada la complejidad de la enfermedad de Alzheimer cuya naturaleza patogénica, de tipo hereditario en algunos casos, deteriora las funciones de las neuronas y las sinapsis, se expresa clínicamente como una demencia de comienzo insidioso y lentamente progresivo. Debe haber claridad debido a que el alzheimer aumenta con la edad, pudiendo aparecer de modo excepcional desde los 50 años, aunque es más común que aparezca desde los 60 hasta los 85 años.

Para hacer el diagnostico de demencia en el DSM-IV, se deben tener en cuenta los siguientes criterios:

La pérdida de dos o más funciones cognitivas, una de la de las cuales puede ser la memoria, o el lenguaje, o la capacidad ejecutiva, praxias u otras.

La cantidad de esta pérdida interfiere con las actividades habituales de la persona.

La causa demostrada o presunta tiene un origen orgánico o cerebral.

Se debe excluir el compromiso de conciencia.

De esta forma la aplicación de las “Cuatro Estaciones, Didáctica para el adulto mayor”, puede ayudar a combatir el deterioro de las funciones cognitivas tales como la memoria o el lenguaje. El hecho de que emplee esta maleta didáctica de forma periódica como actividad de juego en estos adultos, puede ayudar a ejercitar su memoria episódica reciente (sucesos recientes o pruebas de aprendizaje de series de palabras), ayudando a que se faciliten las actividades habituales en el lugar donde viven. Así también estos ejercicios pueden actuar sobre las fallas de atención- concentración debido a las actividades que se fundamentan en ejercicios de inversión de series y retención de cifras, influyendo de manera directa en el aprendizaje procedimental. Como ya lo mencionaba la aplicación periódica puede ser muy importante, para la estimulación de la actividad cotidiana, favoreciendo la interacción social, como también puede tener indicios en la orientación familiar, en las personas con este tipo de diagnóstico, debido a que estimulan la sinaptogénesis y la neurogénesis, generadas por las constantes actividades de tipo físico e intelectual. La forma metodológica en que se encuentra formulada la creación de esta maleta didáctica, puede permitir mantener a las personas en un estado equilibrado, como defensa contra el deterioro cognitivo, debido a que la periodicidad de la aplicación constante de los juegos y sus indicaciones ejercitan de buena forma la memoria a corto plazo, puesto que para esto fue diseñada; esto podrá encontrarse en una medición posterior realizada a la muestra de

esta población, por medio de un pre y pos-test, es decir una medición inicial y una posterior, en donde en el intermedio se aplica la resolución de estos juegos didácticos, resultando que se podrían hallar incrementos en las mediciones de los componentes que tengan que ver proceso cognitivos como la memoria, la atención-concentración en la agilidad mental. Los ejercicios diseñados para desarrollar la atención visual, y repetición de series, la clasificación de objetos, el reconocimiento de características físicas, la identificación de figuras geométricas, y ejercicios de lectoescritura, cumplen con las funciones propuestas en el objetivo general y los objetivos específicos de esta investigación, brindando un aporte teórico, metodológico y practico, vital para la disciplina de la psicología, vislumbrando posibles herramientas novedosas para el tratamiento de la población de la tercera edad con el diagnostico de Demencia o Alzheimer, además que también puede ser aplicado a otro tipo de personas que no hayan sido diagnosticadas con la enfermedad y que tengan criterios de diagnóstico parecidos.

Por otro lado en cuanto al diseño de las fichas y elementos de la maleta, es imprescindible resaltar la labor e influencia del color, puesto que desde la disciplina de la psicología se puede entender que los matices utilizados tienen un efecto inspirador, que puede modificar los estados emocionales internos de estas personas, expresando sus emociones y sentimientos. Además debido al arduo trabajo en conjunto con ellos, puede decirse que fueron participes en la metodología de diseño, dado que escogieron algunos elementos que les resultaron más llamativos,

después de realizar sus interpretaciones respectivas de las actividades que realizaron, y de las emociones proyectadas en sus sentires en esos momentos. Todo esto comprueba el hecho de que el usar diferentes texturas y colores, abren el paso para beneficiar la estimulación de los sentidos, y la plasticidad cerebral, favoreciendo la realización de las actividades comprendidas en la maleta, además que influye en los proceso cognitivos de las personas que participen. En cuanto a la analogía de las cuatro estaciones con el proceso vital de los seres humanos, es importante nombrar que la forma en que se formuló la complejidad de cada fase, contribuye a que los procesos cognitivos se desarrollen en un orden ascendente de menor a mayor, que permite ejercitar cada componente sin causar saturación de tareas, facilitando el desempeño de las personas que puedan ser partícipes del juego, sin descuidar el grado de dificultad que también va en ascenso.

Para concluir resulta importante la tarea de esta investigación que vinculo la interdisciplinariedad de diferentes áreas vinculadas a este trabajo, en específico al tratamiento de las personas de la tercera edad con el diagnóstico de la enfermedad del Alzheimer, que a fin de cuentas, posibilita una herramienta que beneficia las capacidades cognitivas de los participantes de esta terapia didáctica. Cabe notar que se encuentra la necesidad de seguir investigando sobre el tema, debido a los aportes teóricos, metodológicos y prácticos, dentro de las aplicaciones en las disciplinas de la salud, y dentro del diseño aplicado a estas temáticas, en donde no existen suficientes antecedentes, puesto que la importancia radica en el impacto social dentro de las familias de estas personas, en nuestra región, pudiendo trascender a otros contextos similares.



4

PROCESO GRÁFICO

Identificador

La búsqueda del identificador del proyecto en primera instancia se evaluó desde una óptica que permitió resaltar la imagen de los adultos mayores y su importancia en un círculo social: la familia. De acuerdo a este objetivo se desarrolló una lluvia de ideas que desencadeno en un nombre metafórico resaltando el rol de los adultos mayores en casa: "Mi abuelo es un gigante"

¿Cómo lo llamamos?

Junto a la ventana

Tito y el jardín

La maleta del gigante

La caja de Sorpresas

De paseo con los gigantes

Mi abue y la ventana

El Antejardín

MI ABUE ES UN GIGANTE



Con el nombre claro se procedió al proceso de bocetación. Mediante una tabla de creación que posibilita generar imágenes a partir del cruce de conceptos con elementos de representación surgieron varias ideas de lo que podría ser la imagen del proyecto.

Conceptos:

Felicidad + Integración





Elemento de Representación:

Juguete - Globo

El identificador planteado despertaba diversos sentimientos positivos hacia los adultos mayores pero no era precisamente lo esperado, debido a que solo se hacía lectura de la relación abuelo – nieto. Partiendo de este punto, fue necesario retomar el proceso y empezar a generar una propuesta nueva que cumpliera con un objetivo comunicacional más alto; debía ser una imagen que no se ligara a un solo género y en el que se vieran representadas las etapas de la vida de las personas que podían interactuar con el material didáctico.



Fuimos GIGANTES







mi Abue es un GIGANTE

Didáctica para el Adulto Mayor

Cuatro Estaciones

Después de un proceso de búsqueda en el que se analizaron varias alternativas de representación, se encontró un nombre que enmarcaba todos los objetivos planteados. En primera instancia refleja las etapas de la vida de los seres humanos (niñez, adolescencia, adultez y vejez) que son quienes pueden interactuar con el material didáctico y se pueden representar con cada una de las estaciones del año (primavera, verano, otoño, invierno). Por otra parte el nombre hace alusión a las cuatro fases en las que está organizado el material didáctico de la maleta.

Definido el nombre inicia una nueva etapa de bocetación y digitalización. Con conceptos claros como familiaridad, diversión y unión la marca pasa por representaciones con elementos como juguetes, animales, objetos, entre otros.

azul

TITO

pétalos de nieve

somos 1

amarillo

EN CASA

AFECTIVAMENTE

el vagón del tren

¿Jugamos?

nido

contigo

nieve en primavera





Posteriormente se analizan los objetivos comunicaciones y la estética, decidiendo que lo correcto era jugar con la riqueza visual de las estaciones del año y una representación simplificada de la familia. El resultado logro ser agradable y funcional.



CUATRO
ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor



CUATRO
ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

CUATRO
ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor



CUATRO
ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor



INVIERNO = ADULTO MAYOR



VERANO = JUVENTUD



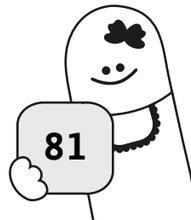
PRIMAVERA = NIÑEZ



OTOÑO = ADULTO



Buscando Elementos de Representación para cada Personaje.





La marca era en sí, es el compendio de un proceso de investigación gráfica responsable que contó con la opinión y aprobación tanto de las familias y adultos mayores como del personal del área de la salud.

Camino al material Didáctico

Con el identificador definido continúo la construcción de la parte fundamental del proyecto: El material didáctico. Desde el planteamiento del problema se buscó llegar a un material que apoyara los procesos cognitivos del adulto mayor generando diversión. Como primera medida se proyectó un juego de mesa atractivo que permitiera la interacción de la familia, pero todo juego tiene sus reglas y los adultos mayores con Alzheimer son seres que no se pueden ser limitados por un patrón en específico porque su grado de atención dependerá mucho de la etapa de su enfermedad y disposición. Entonces, fue necesario replantear la idea.

La maleta didáctica está definida en cuatro etapas, cada una de ellas representada por una estación del año que contiene piezas para realizar actividades cognitivas. Los ejercicios están enfocados a ejercitar procesos mentales que permiten mantener y/o mejorar la memoria. Para complementar y guiar las actividades se encuentra la cartilla de orientación en donde se exponen todas las posibilidades de juego con diferentes niveles de dificultad. Para fortalecer el adecuado funcionamiento del proyecto se encuentra la cartilla se seguimiento que detecta el aporte que cada actividad hace al paciente en determinadas etapas y guía a los terapeutas en estos procesos.



Estación Otoño



Estación Primavera

Estación Verano





Estación Invierno



Cartillas





Las Fichas

Cada juego de fichas o piezas didácticas planteadas han sido desarrolladas para entrenar y mejorar la memoria y diferentes procesos cognitivos como la comunicación verbal, oral y escrita, la ubicación espacial, la denominación de objeto, el orden correcto de las palabras, secuencias, entre otras actividades de la vida cotidiana

El factor fundamental de los juegos planteados es permitir los procesos cognitivos sin un conjunto de reglas que limiten a los usuarios. Cada actividad está planteada de manera tal que los niveles de dificultad puedan variar y que los ejercicios no tengan un único fin o forma de desarrollarlos, esto con el propósito de permitir que tanto los niños, como los adultos y adultos mayores puedan interactuar.

Al iniciar el desarrollo grafico del proyecto y con la investigación procesada, se tenía claro que el material debía cumplir con determinadas funciones, lo importante de esta etapa era encontrar el camino adecuado para representarlo y los mecanismos de juego que se ajustaran a estas necesidades. En primera instancia se planteó un domino y un juego de parejas que empleaban en su contenido medios de transporté, animales y figuras básicas. La representación era una mezcla entre fotografía e ilustración.

Fotografía



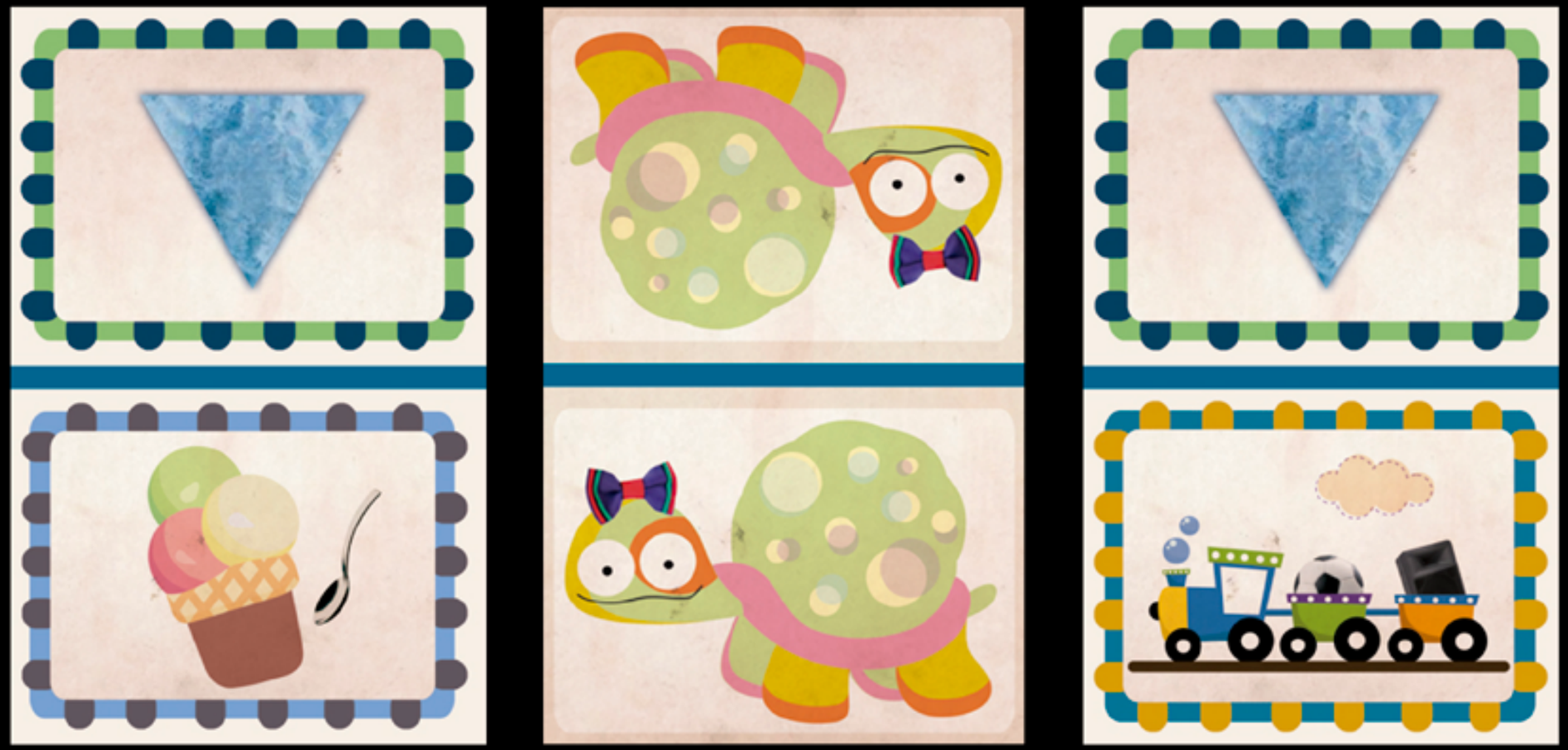
+



Dibujo

=





Así surgió el primer domino

y las primeras fichas...









Las cartillas empezaron a encontrar su camino mediante esta misma técnica, mezclando ilustración con elementos reales como telas, hilos, flores y otras texturas. A pesar de que no fue la solución final, esta etapa del proceso fue fundamental para determinar las características físicas de las fichas de una de las estaciones de juego.





Uno de los ejercicios planteados inicialmente fue el juego de pares tomando como objetos las acciones de la vida cotidiana. Como todo el material, las fichas de esta actividad sufrieron modificaciones acorde al proceso de identidad y al resultado de los talleres de creación.

























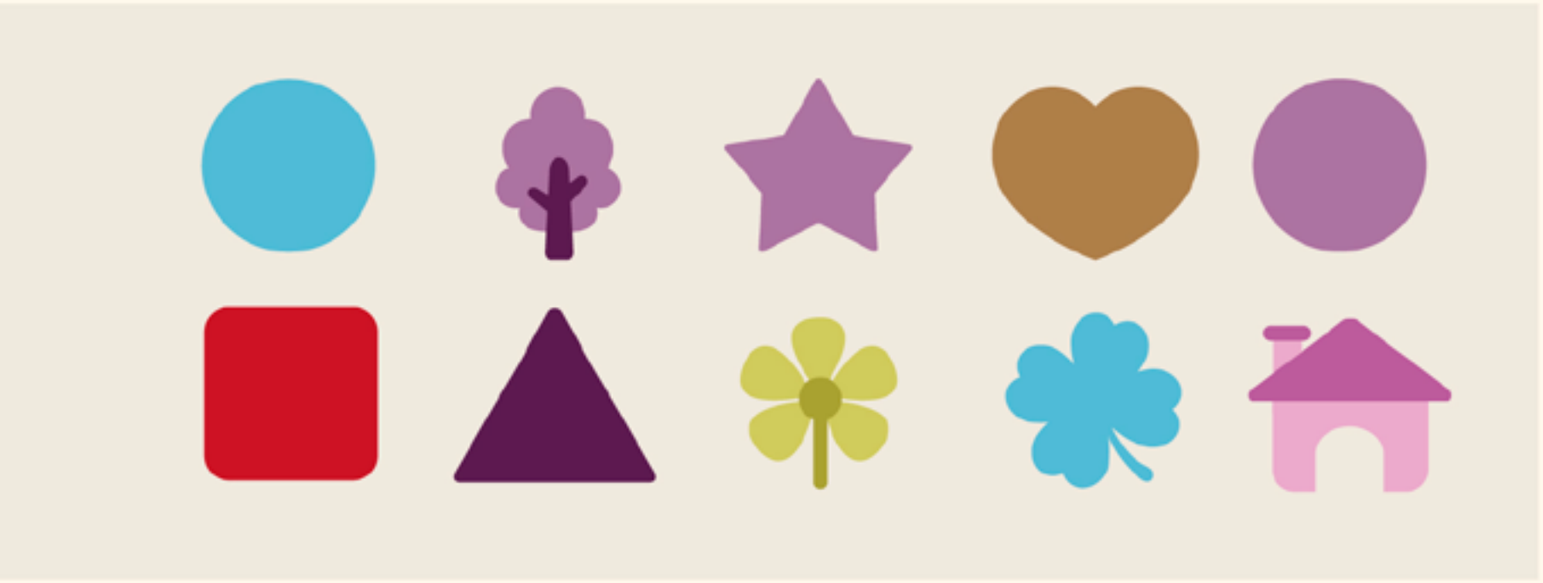






Bocetar - Digitalizar - Prototipar - Probar

Durante los talleres también se emplearon prototipos del sistema de figuras básicas. De acuerdo al grado de interpretación de las formas y a la unificación de las características graficas del sistema fue necesario seleccionar adecuadamente las figuras.

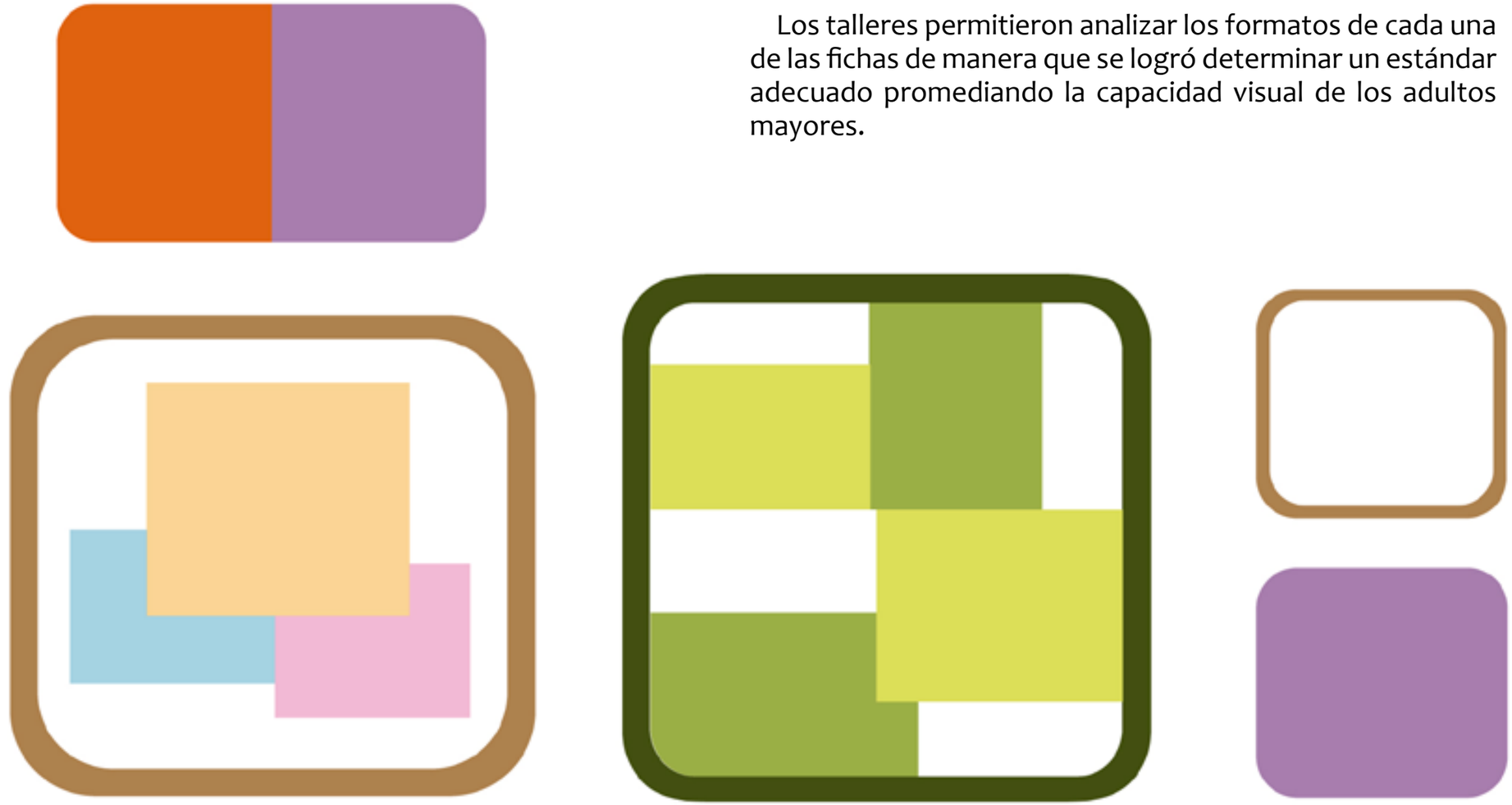






Otro factor importante de la búsqueda consistió en identificar la fuente o familia tipográfica que asimilaran mejor los adultos mayores y personas que interactuaran con el material. Para ello, se emplearon prototipos con diversas fuentes y puntajes.



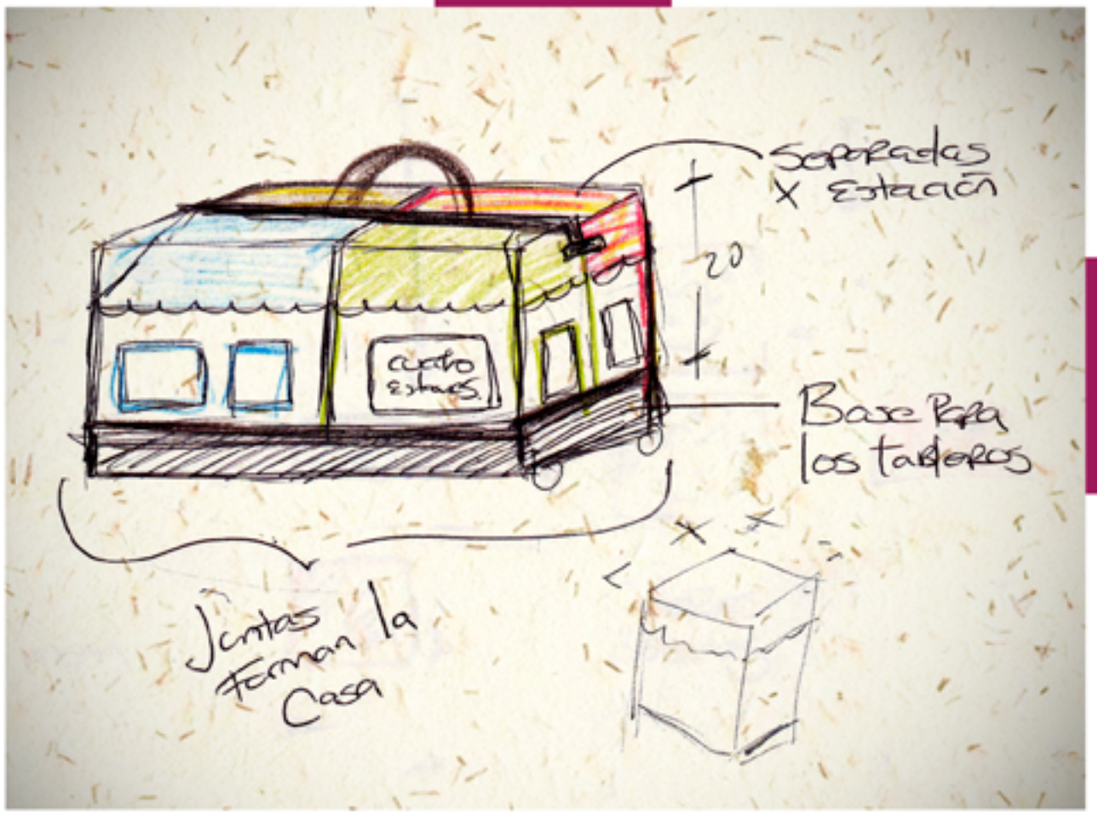


Los talleres permitieron analizar los formatos de cada una de las fichas de manera que se logró determinar un estándar adecuado promediando la capacidad visual de los adultos mayores.





Alternativas
Estructura de la Maleta







El proceso de exploración grafica fue la base para encontrar el camino que dio respuesta al problema de diseño. Durante esta fase surgieron varias preguntas: ¿Cómo organizar el material de tal forma que se empleen varias funciones cerebrales?, ¿Qué va a diferenciar unas fichas de las otras? ¿Qué cantidad de elementos son necesarios para cada actividad? La metodología de diseño fue fundamental para dar solución a cada una de las inquietudes permitiendo que los prototipos ayudaran a conocer la representación adecuada al igual que los formatos, formas básicas, colores entre otros aspectos. Después de tomar decisiones de diseño y con los objetivos de cada una de las cuatro etapas determinados inicio la producción del material y por supuesto de la creación de los contenedores.

5

RESULTADOS

Familias



Adulto Mayor



Actividades sin una sola finalidad.

Cuatro estaciones es un proyecto enfocado esencialmente en la memoria del adulto mayor; sin embargo, al ser un material que permite la integración grupal brinda la oportunidad a todas las personas que interactúen de ejercitar su memoria y prevenir un deterioro temprano de esta capacidad.

El material didáctico de la maleta se encuentra dividido en cuatro estaciones, cada una de ellas con un tipo de fichas diferentes para realizar actividades cognitivas que favorecen ciertas capacidades cerebrales. Todas las fichas presentan características formales que estimulan los sentidos para hacer que los ejercicios propuestos sean más atractivos y funcionales.

Por otra parte es importante destacar que las actividades cuentan con la ventaja de no ser ejercicios con un único fin, sino por el contario se ajustan a las capacidades del adulto mayor y pueden ser empleadas una infinidad de veces.

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor

Primavera

- Domino Sensaciones
- Juegos de Color
- Juego de Pares

Estimulación Visual

Verano

- Figuras Básicas

Estimulación Visual y Táctil

Otoño

- Animales
- Prendas de Vestir

Estimulación Visual, Táctil y Auditiva

Invierno

- Sílabas
- Palabras
- Significados

Estimulación Visual y Auditiva



La estación primavera está compuesta por tres tipos de fichas: Domino Sensaciones, Juegos de Color y Juego de Pares.

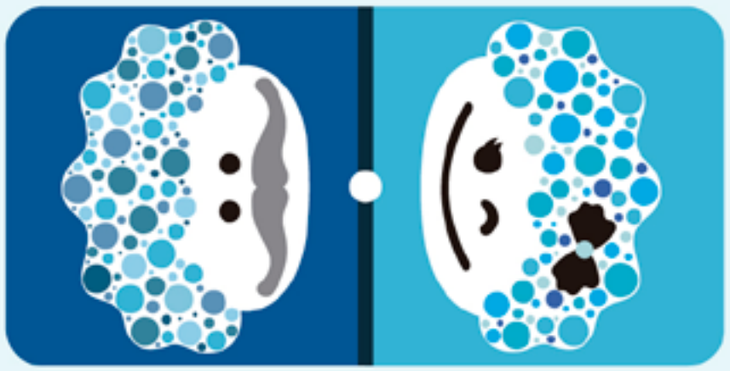
Jugar domino es un ejercicio de estimulación que requiere de concentración y astucia. Por medio de los colores y expresiones de los personajes se crean un sistema de fichas que brinda al adulto mayor un juego divertido en el que su capacidad de atención será imprescindible.

Juegos de Color es una actividad que estimula la atención, percepción y lógica. Mediante la paleta cromática empleada se estimula visualmente al adulto mayor para que relaciones los colores con el patrón indicado.

El juego de pares es una actividad que fortalece no solo la atención visual, la memoria de trabajo y la ubicación espacial. Mediante las actividades de la vida cotidiana los individuos pueden recordar el orden lógico para realizarlas y compartir sus experiencias frente a este tipo de acciones en diferentes etapas de su vida.

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

Domino Sensaciones



Juegos de Color



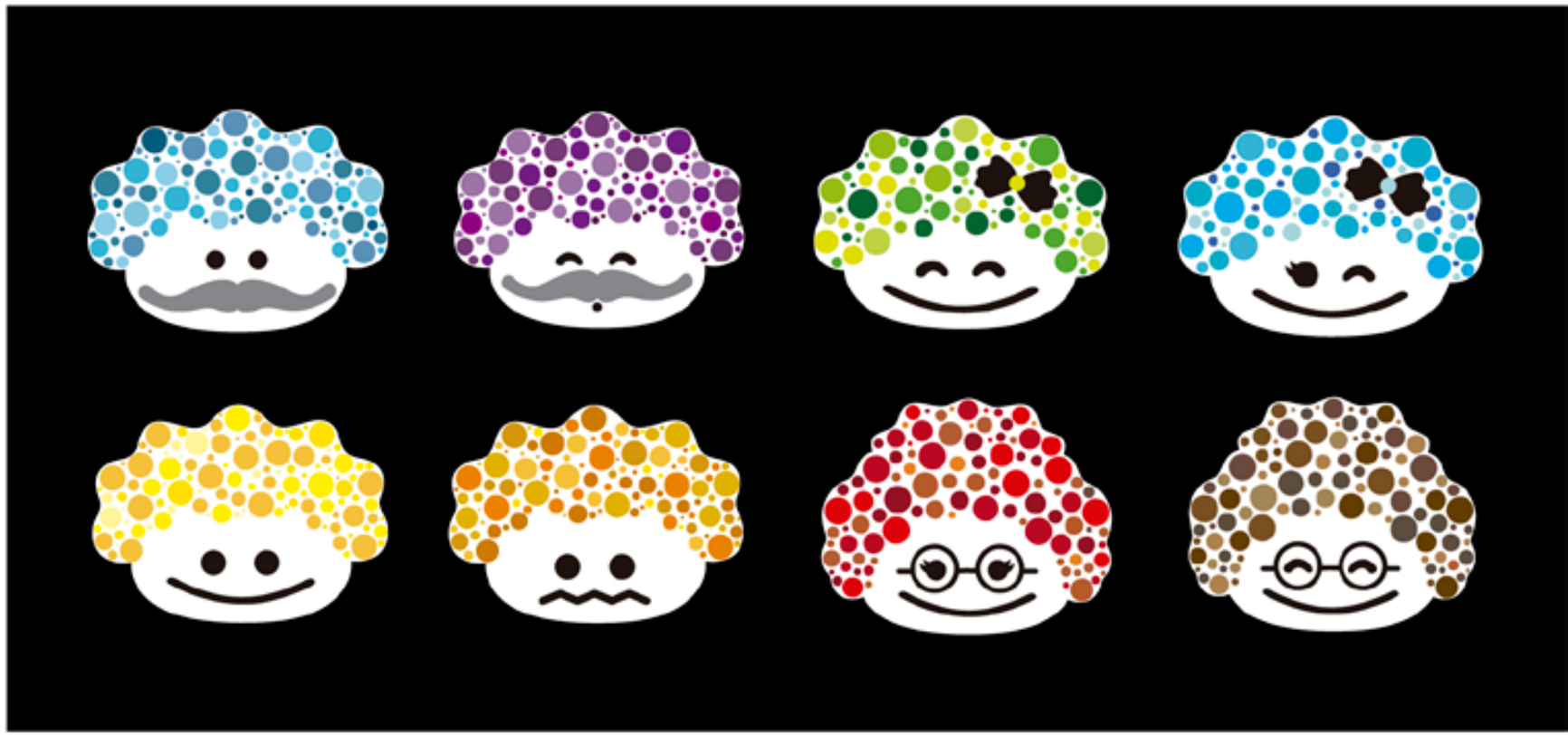
Juegos de Pares



Estimulación Visual

Lógica + Percepción + Atención + Concentración

Expresiones



Formato





4 cm x 8 cm

Domino Sensaciones

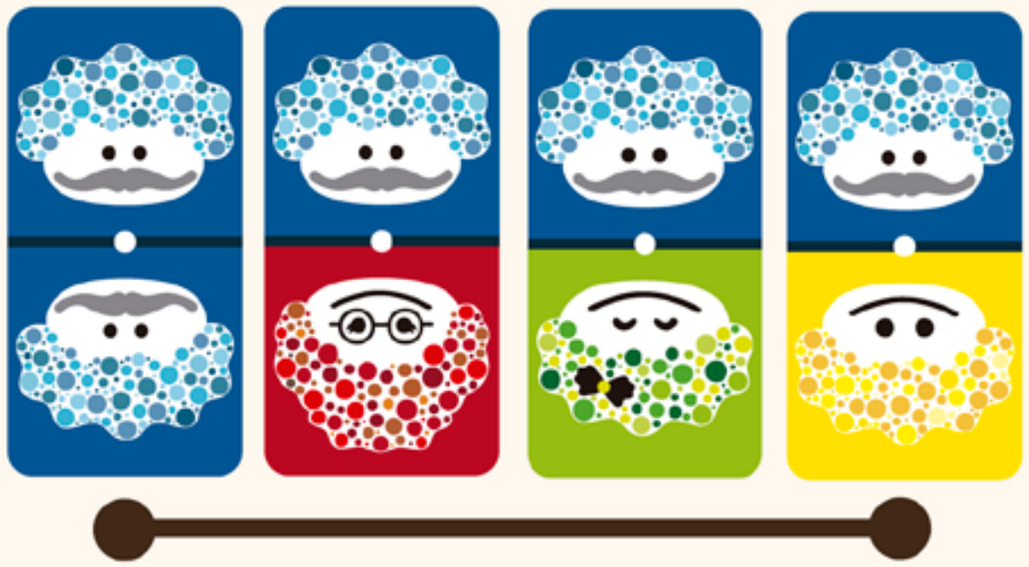
Intelectualidad
Atención
Claridad
Vigilancia

Creatividad
Curiosidad
Seguridad



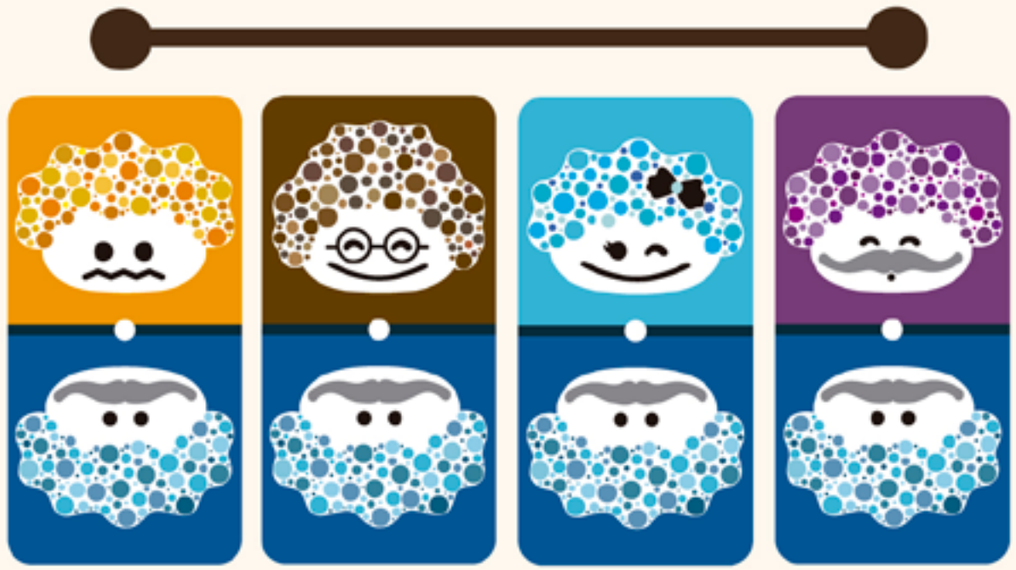
Creatividad
Valor
Luz Espiritual

Calma
Seguridad
Naturaleza

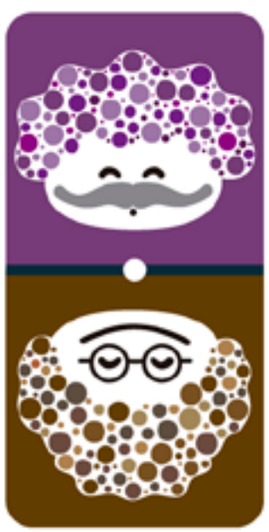


4 colores Base
(Primeros Niveles)

4 colores para
Complementar la Actividad







Para jugar con el domino sensaciones se debe emplear la manera tradicional del juego teniendo en cuenta no imponer reglas a los adultos mayores. Los niveles de dificultad van a variar con la cantidad de fichas empleadas, es decir: para los primeros niveles se pueden utilizar desde tres colores y a medida que el adulto mayor presenta facilidad para ejecutar la actividad se incorporaran más fichas.

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

Formato





5 cm x 5 cm

Juegos de Color

Fichas









Las actividades de Juegos de Color de color se pueden desarrollar de manera libre o por medio de los tableros guía. Los tableros se encuentran desarrollados de forma que dependiendo del grado de atención del adulto mayor se puedan emplear con tres o más colores. El objetivo de esta actividad es que los participantes ubiquen las fichas en color del tablero que corresponda.



Para la modalidad libre pueden participar de dos jugadores en adelante. Si son dos los participantes el primero de ellos debe lanzar una de las fichas; posteriormente el jugador B puede lanzar una del mismo color y tomar la pareja o lanzar un color diferente y dar el turno al jugador A. El objetivo es formar la mayor cantidad de parejas a medida que el juego avanza. Esta actividad estimula la atención, la percepción y la lógica.



Formato



10 cm x 8 cm

Acciones

- Comer
- Cocinar
- Cantar
- Bailar
- Bañar
- Peinar
- Escribir
- Conducir
- Saltar
- Barrer

Juegos de Pares

El juego de pares es un ejercicio que fomenta la memoria y requiere de concentración y ubicación espacial. Las fichas fueron diseñadas con acciones de la vida cotidiana que permiten generar conversación entre los participantes acerca de sus experiencias pasadas y del orden lógico para realizar determinada actividad.

El objetivo de este juego es lograr que el (los) participante (S) consigan recordar la ubicación de la mayor cantidad de pares. El grado de dificultad de esta actividad se puede determinar mediante la cantidad de fichas que se empleen para desarrollarla y la modalidad de juego.






















CUATRO
ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor
Primavera

Modalidad 1: Se debe tomar determinada cantidad de acciones con su respectiva pareja. Se ubican en una superficie las fichas A y se le pide al participante ubicar las fichas B sobre su correspondiente par.

















Modalidad 2: Se toma determinada cantidad de parejas. Las fichas A se ubican sobre una superficie plana. El jugador debe observar su ubicación durante unos segundos. Posteriormente se giran las fichas para no dejar visible la acción. Se toma una de las fichas B y se le pide al jugador levantar la ficha de la superficie que correspondiente a ese par.

















Modalidad 3: Se ubican las fichas sobre una superficie y el (los jugadores) deben recordar su ubicación y armar la mayor cantidad de pares posibles.



Verano

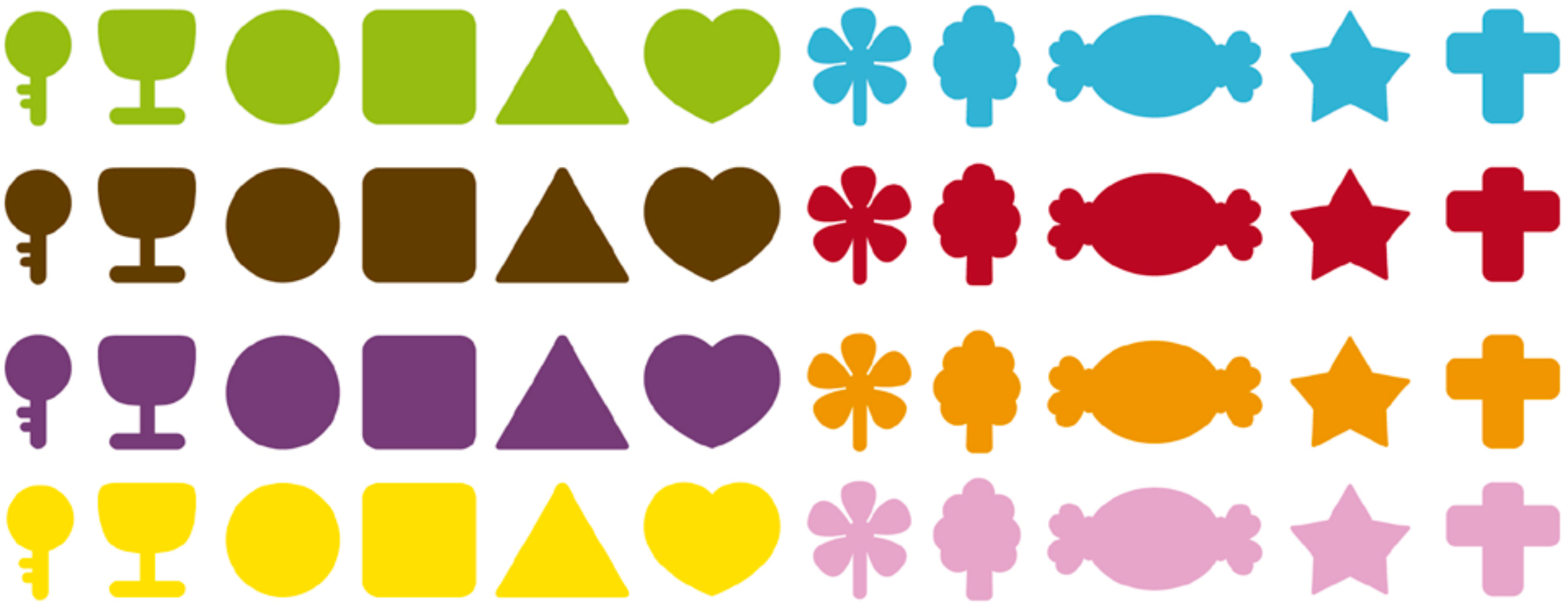
La estación verano tiene como objeto la familiarización de las figuras básicas con el entorno. Las fichas de esta etapa están diseñadas con el propósito de generar un juego sensorial estimulando la vista y el tacto mediante texturas, formas y colores. Las fichas son figuras básicas que se pueden encontrar en el medio de desarrollo del adulto mayor y son empleadas en diferentes tonalidades que facilitan este tipo de procesos.

Las fichas de esta estación trabajan la atención visual, ubicación espacial, percepción, lógica y por supuesto la memoria.



Figuras Básicas

Tonalidades









Los juegos propuestos para esta estación son orientados mediante los tableros que emplean diversas cantidades de acuerdo al nivel de dificultad. Aunque los tableros guían las secuencias de juego, esta estación cuenta con la ventaja que los participantes pueden proponer sus propias secuencias de acuerdo a sus capacidades.













La estación verano propone juegos como recordar la ubicación espacial de las fichas, secuencias de formas y color, grupos o familias de colores o de formas, juegos de memoria en donde los jugadores deben identificar cual es la ficha que hace falta entre otras actividades.

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor



Otoño

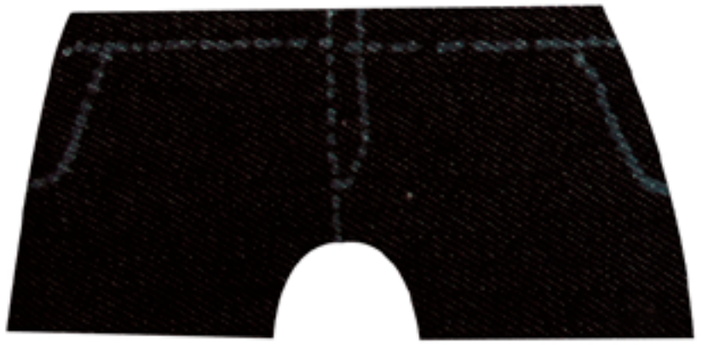
Las prendas de vestir y los animales conforman la unidad de Otoño. Esta estación brinda actividades de estimulación visual, táctil y auditiva. Mediante las fichas se proponen ejercicios que buscan ayudar a los adultos mayores a recordar el sonido de los animales, las formas y texturas, el orden lógico para emplear las prendas de vestir, las secuencias y tareas dirigidas a través de la orientación auditiva. Estos ejercicios permiten reforzar las funciones ejecutivas, la lógica, la percepción y la atención además de otras capacidades.

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

Animales



Prendas de Vestir



Estimulación Visual, Táctil y Auditiva

Funciones Ejecutivas + Lógica + Percepción

Formato





13 cm x13 cm

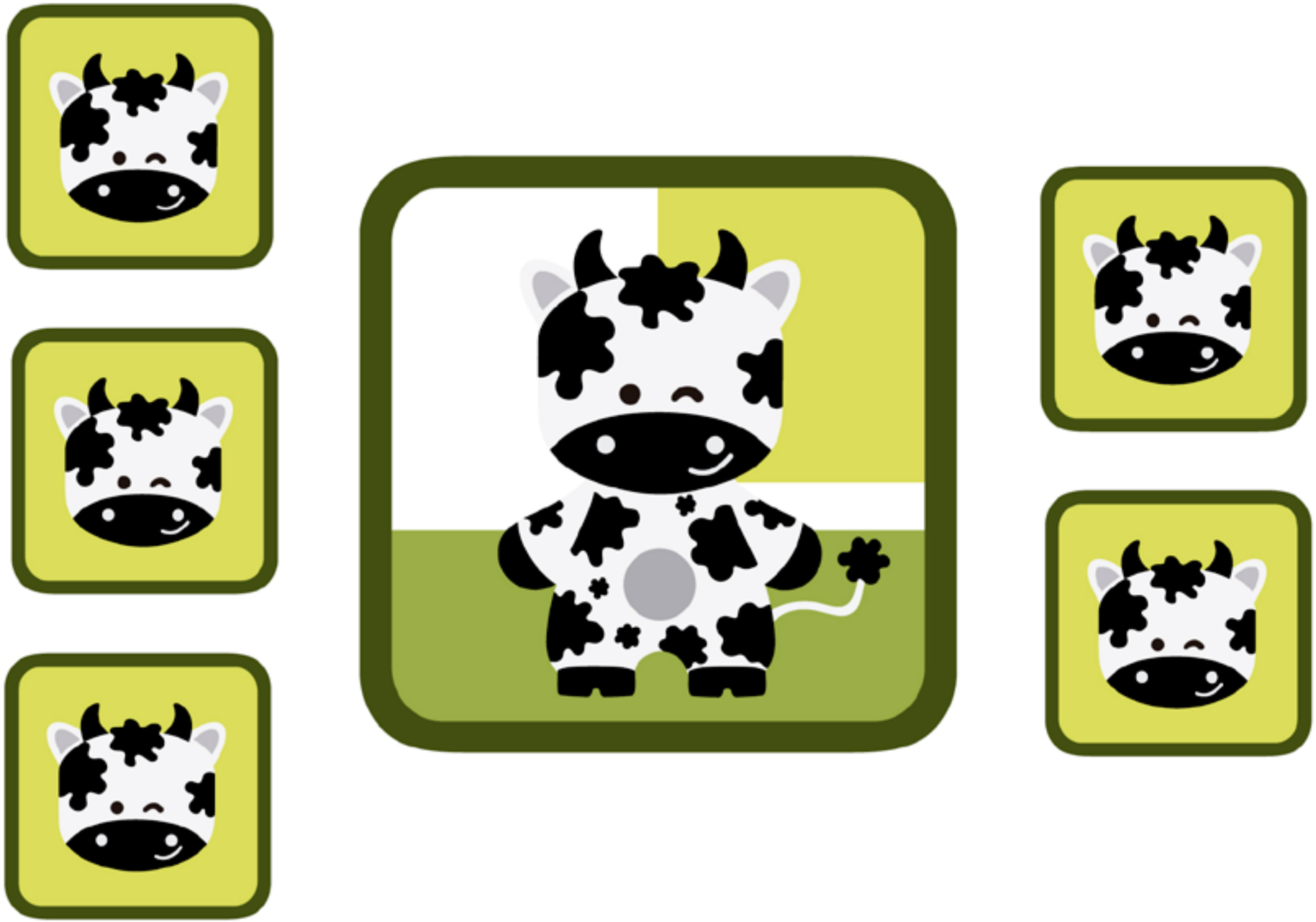
Animales

Las fichas de los animales fueron diseñadas para realizar diferente ejercicios. Por una parte los jugadores deben unir dos lados de la ficha de manera que formen uno de los animalitos. El grado de dificultad dependerá de la cantidad de fichas empleada. Por otra parte y en conjunto del audio pueden identificar los sonidos de cada uno de ellos.





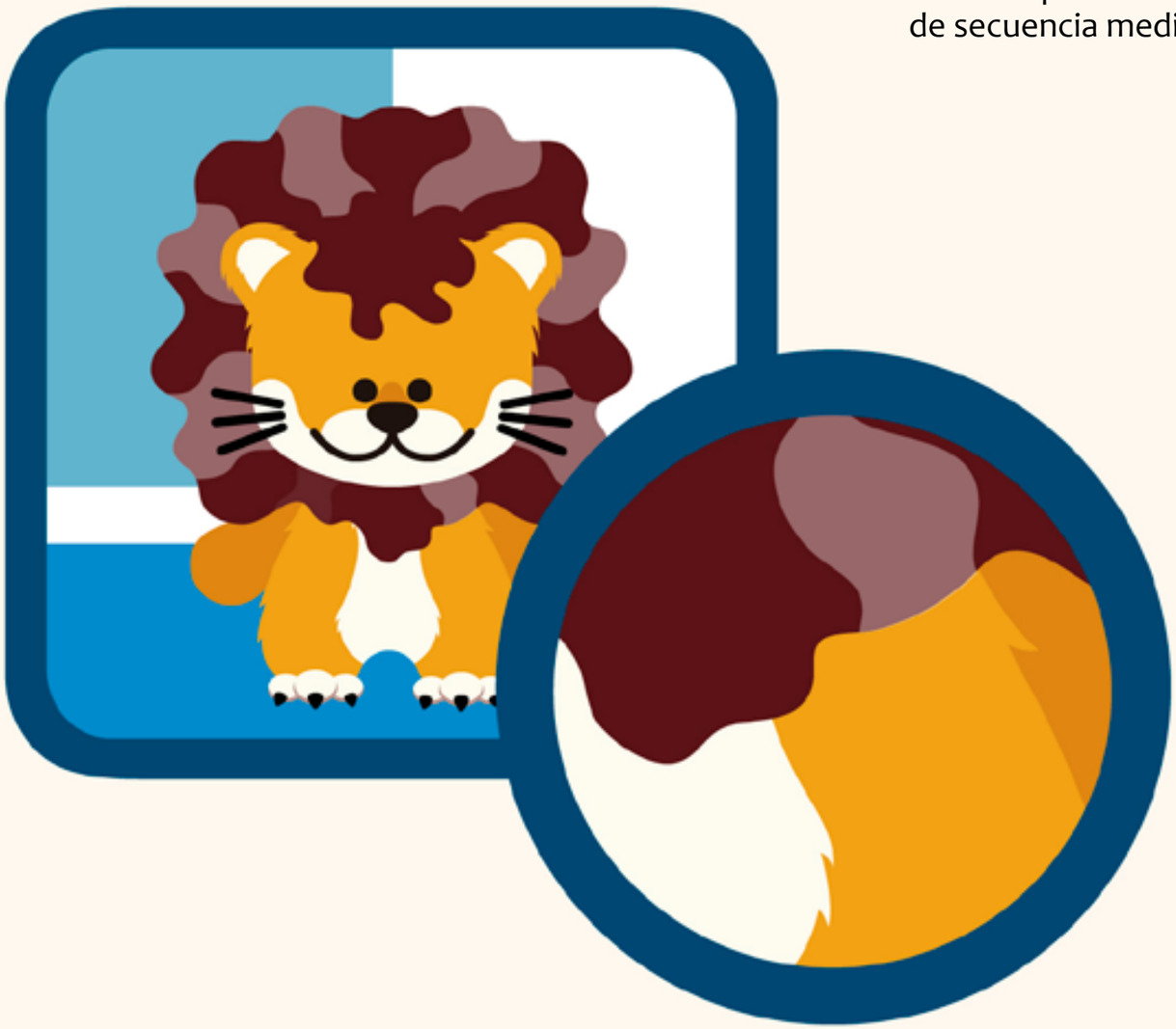




Además de las anteriores actividades la estimulación auditiva busca generar ejercicios que se pueden llevar a cabo en conjunto con las otras fichas. Una de ellas consiste en llevar a cada animalito a su familia. El audio orientara al jugador en la cantidad y orden que debe hacerlo estimulando su grado de atención y receptividad.



Por otra parte para reforzar la estimulación táctil, se encuentran las fichas de texturas. Los jugadores deben reconocer a que animal pertenece cada una y realizar ejercicios de secuencia mediante las historias narradas en el audio.



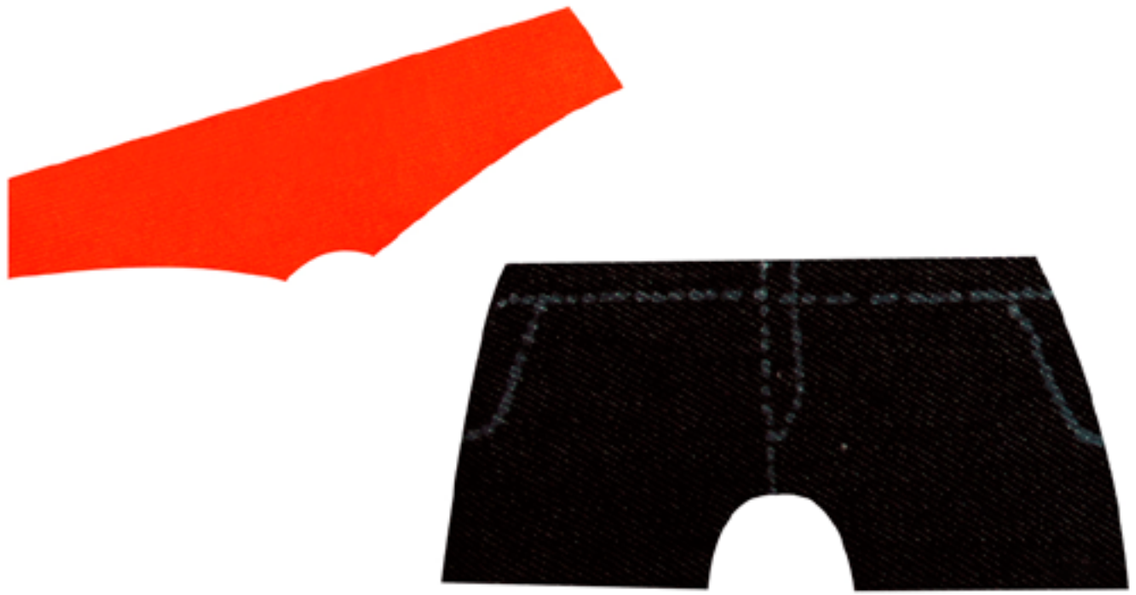






- Historias
- Sonidos de los animales
- Secuencias
- Juegos Auditivos

Formato
13 cm x13 cm

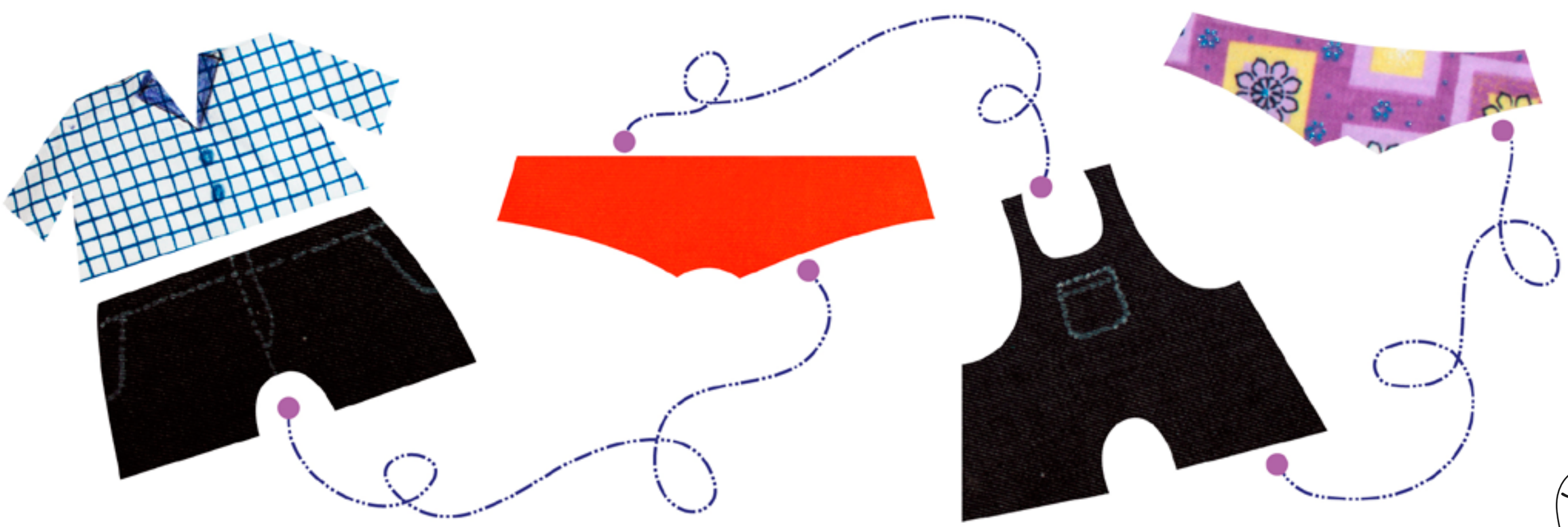




Prendas de Vestir

Con el tiempo y evolución de la enfermedad del Alzheimer los adultos mayores presentan olvidos sobre el orden correcto y funcionalidad de las prendas de vestir. Para ello la estación otoño contiene prendas elaboradas en materiales reales a escala. Además de ayudar a recordar a los jugadores estos aspectos las fichas permiten que ellos indaguen sobre la producción de las prendas de vestir, la fuente primaria de los materiales en que se elaboran y compartan sus experiencias frente al tema.

Para jugar con estas fichas la estación contiene tableros con los personajes de "Cuatro Estaciones" Los jugadores deben vestir a cada uno de ellos de acuerdo a los patrones guía del material. Esta actividad brinda la posibilidad de que cada participante proponga nuevas formas de combinar las prendas siempre y cuando justifiquen un orden.




Otoño
TABLERO
PRENDAS de
VESTIR
CUATRO
ESTACIONES


Otoño
TABLERO
PRENDAS de
VESTIR
CUATRO
ESTACIONES


Otoño
TABLERO
PRENDAS de
VESTIR
CUATRO
ESTACIONES


Otoño
TABLERO
PRENDAS de
VESTIR
CUATRO
ESTACIONES

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

Invierno



Con el propósito de reforzar los procesos cognitivos empleados en la lectoescritura y viso-construcción la estación invierno contiene actividades enfocadas a esta área del conocimiento. En primera instancia se encuentran las fichas silábicas que ayudaran al adulto mayor mediante la lógica a formar palabras específicas. De la mano esta actividad está el palabrero con ejercicios que buscan que los jugadores propongan oraciones y textos al igual que desarrollen ejercicios de memoria de pares. Por otra parte y para generar una mayor integración entre el entorno y las personas que interactúan con el material se encuentran las fichas de significados.

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

Significados

Sílabas

PE

Prenda de vestir que sirve para caminar

Palabrero

CARAMELO

Estimulación Visual y Auditiva

Lecto-escritura + Lógica + Expresión



Gandhi Sans&Serif

Para los contenidos tipográficos de las fichas al igual que para las cajas de texto de las cartillas se seleccionó la tipografía Gandhi. Esta fuente es el resultado de un arduo trabajo de un equipo multidisciplinar conformado por: neurólogos, oftalmólogos, diseñadores, entre expertos que lograron hacer que Gandhi se convirtiera en una herramienta para facilitar la lectura y procesos de conocimiento.

Gracias al profesionalismo y compromiso del equipo de trabajo esta maravillosa fuente fue seleccionada como parte de la muestra principal de "Tipos Latinos 2012" en la Quinta Bienal de la Tipografía Latinoamericana en donde demostraron que esta fuente cumple con todos los requisitos estéticos para ser reconocida como la más acertada para la lectura y comprensión de textos.

Para "Cuatro Estaciones" emplear esta tipografía es una selección con un valor bastante alto. La funcionalidad de Gandhi permite que personas con una baja visual reconozcan los contenidos y reciban la información de manera automática.

CUATRO ESTACIONES

Formato

PE



3 cm x 4,5 cm

Sílabas

PE

BA

CIR

Otoño
18 Unidades

Primavera
23 Unidades

Verano
23 Unidades



De acuerdo al material proporcionado en las anteriores estaciones y para reforzar la maleta didáctica como una unidad las palabras que se pueden formar con las silabas corresponden a los elementos empleados para algunos de los ejercicios de la estación primavera, verano y otoño; de esta manera y con el propósito de reforzar la memoria por asimilación de formas se pueden tomar las fichas de estas estaciones y ayudar así al adulto mayor a formar las palabras. Esto será necesario de acuerdo al nivel de dificultad.

CO CI NAR

PE	TI	CO
RRO	GRE	RRO
GA	CER	NE
TO	DO	JO
VA	CE	RA
CA	BRA	TÓN

Animales

Estación Otoño

BA	TAR	BAI	MER
RRER	BA	LAR	ES
CO	ÑAR	CON	CRI
CI	SAL	DU	BIR
NAR	TAR	CIR	PEI
CAN	CO	NAR	

Primavera
Acciones

TRIAN | CIR | CO | DUL | ES

GU | CU | RA | CE | TRE

LO | LO | ZÓN | CO | LLA

CUA | LLA | ÁR | PA

DRA | VE | BOL

DO

Verano
Figuras Básicas

Formato

CARAMELO



3 cm x 8 cm

Palabrero

Sustantivos
10 unidades

Doctor

Verbos
10 unidades

Dormir

Adjetivos
10 unidades

Limpio

El palabrero es un juego mediante el cual los participantes pueden proponer oraciones y textos ayudando así a mantener activa su capacidad de expresión. Con este tipo de fichas también se pueden realizar ejercicios de memoria mediante pares que consiente en memorizar una lista organizada en conjuntos de palabras. De esta manera a la hora de recordar se pueda asociar los conceptos y es más fácil retener la información.

Adjetivos

Bonito	Feo	Limpio
Sucio	Rápido	Lento
	Corto	Largo
	Suave	Rígido



Caminar | Correr | Dormir
Cocer | Jugar | Montar
Ver | Oler
Tocar | Decir

Verbos

Lugar | Profesor
Ciudad | Parque

Sustantivos

Comedor | Carro | Doctor
Mesa | Niño | Casa



Prenda de vestir
que sirve para
caminar

Prenda de vestir
que sirve para
caminar

Formato

Prenda de vestir
que sirve para
caminar



3 cm x 8 cm

Significados

Electrodoméstico que refrigera los alimentos

Par de colores que forman el verde

Figura geométrica de tres lados

Las fichas de significados buscan mantener activa la capacidad de discernir información de los jugadores. Para jugar se deben tomar las fichas y los tableros de posibles respuestas. Al azar el jugador debe seleccionar una de las fichas, leer su contenido y tratar de determinar de la lista cual es la respuesta correcta. De acuerdo a la capacidad del individuo se pueden emplear varios niveles de dificultad y realizar las actividades sin ayuda de la tabla de respuestas. Los jugadores también pueden dibujar sus respuestas en el tablero de la maleta.



Historias

Secuencias de Palabras

Juegos - Sílabas

La estimulación auditiva se generara mediante historias narradas con el propósito que los participantes recuerden la mayor cantidad de detalles y puedan expresarse mediante nuevos textos o dibujos en el tablero. De igual forma y para completar las actividades de las silabas y el palabrero el contenido auditivo propone nuevos juegos de interacción.

Las Cartillas



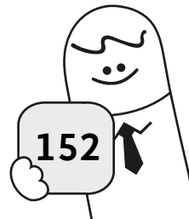
Cartilla de Actividades

Cartilla de Actividades. Esta cartilla se encuentra dividida de acuerdo a cada una de las unidades. Los ejercicios son expuestos mediante un lenguaje claro apoyado en representaciones gráficas del juego y de las fichas que se deben emplear. La cartilla contiene tips que ayudan a las familias a orientar a los adultos mayores en el desarrollo de las actividades y a estimular su desempeño.

Cartilla de Seguimiento



Esta cartilla es dirigida en especial al personal del área de la salud. Al ser la maleta didáctica empleada para terapias cognitivas por parte de los profesionales era necesario contar con una guía que les explicara en un lenguaje más técnico los beneficios de cada uno de los ejercicios.



Para facilitar el uso y préstamo del material en la cartilla se pueden encontrar los mecanismos de juego, elementos a emplear en cada actividad, al igual que algunas fichas para llevar seguimiento del impacto que genera en un paciente.





Formato
20 cm x 28 cm

Capítulos Separados Según la Estación



CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor



JUEGO DE PARES

El juego de pares también conocido como memorama por su modalidad en los juegos de naipes, consiste en una serie de fichas con figuras en cada una de ellas; las cuales están en par, es decir cada dibujo está repetido en dos fichas con el propósito de hacer pares.Para el adulto mayor es importante recordar las actividades de su vida cotidiana. Nuestro juego de pares está diseñado empleando en cada una de las fichas acciones como: dormir, comer, saltar, entre otras. Por medio de estos ejercicios se reforzara la atención visual, ubicación espacial y la memoria de los jugadores.

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

Modalidad Básica

1 Toma tres pares de acciones de la caja "Juego de Pares".



2 Coloca una de las fichas de cada acción (a) sobre una superficie.



3 Observa las fichas durante unos segundos e identifica que acción están realizando los personajes. Después toma las fichas pares de las acciones (b) y selecciona una.



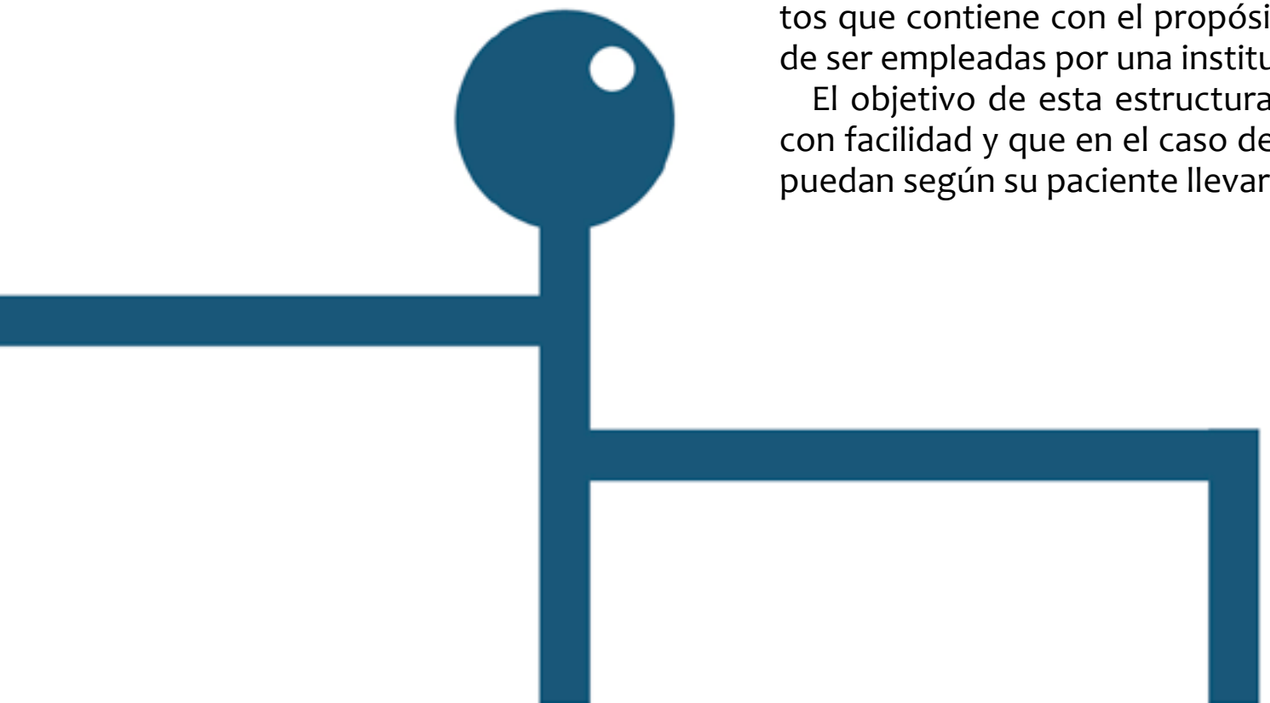
4 Observa la imagen y ubícala sobre su par. Después realiza lo mismo con las otras fichas.

Maleta - Estructrura

Uno de los objetivos de la maleta didáctica es propender por el bienestar y unión familiar. Este propósito fue determinante a la hora de seleccionar la apariencia y forma del contenedor.

La maleta esta conformada por cuatro unidades que en conjunto representan una casa haciendo alusión al hogar y la familia. Cada unidad cuenta con un manual que especifica la cantidad de elementos que contiene con el propósito de facilitar el préstamo en caso de ser empleadas por una institución y/o personal de la salud.

El objetivo de esta estructura es permitir que sea transportada con facilidad y que en el caso del personal de la salud (terapeutas) puedan según su paciente llevar una sola de las unidades.



CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor

Unidades por Estación



Cartillas
Tableros
Accesorios

CUATRO ESTACIONES
Didáctica para el Adulto Mayor



44 cm x 30 cm





Empaques

Web y Club de Apoyo

El Alzheimer es una enfermedad que afecta tanto a los adultos mayores como a sus familias y/o cuidadores, porque modifica sus estilos y calidad de vida. Si no existe orientación respecto al cuidado de este tipo de pacientes y del manejo de las relaciones familiares se puede desencadenar otro tipo de reacciones como estrés del cuidador, intolerancia y disfuncionalidad familiar.

Cuatro Estaciones es un proyecto que no propende por el bienestar mental de los adultos mayores con Alzheimer. Cuatro Estaciones busca la armonía de los pacientes con esta enfermedad y sus familias. Las relaciones afectivas, la buena comunicación, entre otros valores son aquellos que permiten generar un ambiente cálido que facilita la estabilidad de todos los miembros de un grupo.

Mediante una plataforma interactiva y haciendo uso de las herramientas comunicacionales que nos brinda la tecnología Cuatro Estaciones cuenta con un espacio que permite a las familias y personal de la salud compartir sus experiencias frente a la enfermedad creando un ambiente de retroalimentación que permitirá a quienes hace parte de este grupo obtener herramientas para hacerle frente al Alzheimer de manera acertada.



CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor

HOME | SOMOS | NOTICIAS | JUEGOS | GALERÍA | TIENDA





MALETA DIDÁCTICA

CLUB

DIRECTORIO

CONTACTO

San Juan de Pasto - Colombia - cuatroestaciones@gmail.com - PBX: 736 52 44



Mediante este enlace los usuarios pueden conocer la maleta didáctica, los beneficios de emplearla y los mecanismos para adquirirla.

Mediante el directorio los usuarios pueden encontrar los contactos de profesionales en diversas áreas como enfermeros, terapeutas, médicos, centros de estimulación, entre otras áreas que propenden por la calidad de vida de las familias.

El club de apoyo es una herramienta para que las familias interactúen y cuentes sus experiencias frente a una enfermedad o situación que los ha afectado. De esta manera pueden retroalimentarse y generar cambios positivos.



Por medio de las redes sociales, los usuarios pueden compartir los enlaces de la página, concursos, juegos y experiencias. Este medio facilita la interacción con diversos grupos.

En la tienda "Cuatro Estaciones" se puede encontrar, además de la maleta didáctica, material de apoyo y elementos generan un ambiente cálido al interior del núcleo familiar.

Las fotografías e imágenes de los concursos y eventos realizados que propenden por la memoria familiar son publicados en la página y pueden ser compartidas en las redes sociales.

CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor

CONCLUSIONES

Lamentablemente la percepción que se tiene del adulto mayor en un gran porcentaje de la sociedad es negativa porque se vincula con conceptos como inutilidad, enfermedades, deficiencia entre otros aspectos que los ubican en situación de desventaja.

Aunque no es inexistente si es bajo el número de proyectos que se realizan enfocados a esta población y muy probablemente esto se debe a la falta de conocimiento sobre sus cualidades.

Tratar aspectos de la vida de un adulto mayor no es fácil, requiere compromiso y tolerancia.

Asumir una posición crítica desde el diseño gráfico es una actividad que implica disciplina y más aún si se tratan aspectos que se salen de la zona de confort de un diseñador como la enfermedad del Alzheimer.

La interdisciplinariedad en un proyecto es vital para obtener resultados funcionales.

La aplicación de una metodología de diseño permite que un proyecto sea desarrollado de manera creativa.

Para la eficiencia de un proyecto es necesario trabajar de la mano de los componentes emocionales que se puedan presentar.

Generar prototipos permite tener más claras las ideas y acercarse con pasos firmes a lo que se desea.

Testear o evaluar el material generado es imprescindible para determinar si es el conveniente para la solución de un problema.

CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor

ANEXOS

Fundación Amparo San José
Diócesis de Pasto
"Una Concepción De Vida Que Se Renueva"

LA SUSCRITA JEFE DE RECURSOS HUMANOS DE LA

FUNDACIÓN AMPARO SAN JOSÉ DE PASTO

HACE CONSTAR:

1. Que la Estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño **JENNYFER ALEJANDRA CASTELLANOS NAVARRETE** identificada con la cedula **Nº** 1.085.287.924, ha venido ejecutando en la Fundación su proyecto de Grado denominado "**CUATRO ESTACIONES DIDACTICA PARA EL ADULTO MAYOR**" a través del desarrollo de talleres cognitivos con material didáctico y con miras a reforzar los procesos de memoria en el adulto mayor con diagnóstico de Alzheimer, lo cual ha sido de gran beneficio para los Usuarios Institucionalizados fortaleciendo su orientación temporoespacial y sus auotesquemas personales, favoreciendo la integración con su grupo de iguales.

2. Que su desempeño se cataloga como eficiente, con calidad y calidez humano tanto en el trabajo individual como grupal.

En constancia se firma en San Juan de Pasto a los veinticuatro (24) días del mes de octubre del 2013.

CLAUDIA JIMENA ORTIZ C.
Jefe de Recursos Humanos

Calle 26 No. 2-155 B/Carolina. Telefax 7302316.
Email: gerenciaamparosanjose@hotmail.com
SAN JUAN DE PASTO

Proinsalud S.A.

San Juan De Pasto 21 de Octubre de 2013

SEÑORITA
JENNIFER ALEJANDRA CASTELLANOS NAVARRETE
DISEÑADORA GRÁFICA UNIVERSIDAD DE NARIÑO
CIUDAD.

Cordial saludo,

Después de conocer y analizar a fondo los pormenores de su acucioso trabajo y apreciar parte del proyecto piloto aplicado en talleres experimentales, de manera atenta me dirijo a usted primero para expresarle mis más sinceras felicitaciones por la investigación realizada en su proyecto de grado **(CUATRO ESTACIONES)** y sumar esfuerzos a las diferentes áreas profesionales, para propender por el bienestar de la población adulto mayor en nuestro departamento, y con el éxito que seguramente tendrá su trabajo también a nivel país.

De otro lado, teniendo en cuenta el beneficio que puede prestar el proyecto **CUATRO ESTACIONES** a la comunidad, PROINSALUD S.A. unirá todos los esfuerzos necesarios, a otras instituciones para hacer posible la financiación de su proyecto para que el mismo sea parte de las ayudas terapéuticas profesionales y se vea cristalizado en el futuro en el área de Prevención y Promoción de la Salud en nuestra institución, como una de las buenas herramientas al servicio no solo del adulto mayor, sino de todos los nariñenses.

Gracias por su atención

Atentamente:

CARLOS ESTRADA
Médico General
Universidad Central de Ecuador
CC. 1[illegible]895
TP 9567

PROINSALUD S.A.
CONSULTA EXTERNA

CONCEPTO PSICOLÓGICO ACERCA DEL TRABAJO DE ALEJANDRA CASTELLANOS, TITULADO COMO "CUATRO ESTACIONES, DIDÁCTICA PARA EL ADULTO MAYOR".

REALIZADO POR EL PSICÓLOGO EGRESADO DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO: DIEGO PÉREZ.

Dada la complejidad de la enfermedad de Alzheimer cuya naturaleza patogénica, de tipo hereditario en algunos casos, deteriora las funciones de las neuronas y las sinapsis, se expresa clínicamente como una demencia de comienzo insidioso y lentamente progresivo. Debe haber claridad debido a que el alzheimer aumenta con la edad, pudiendo aparecer de modo excepcional desde los 50 años, aunque es más común que aparezca desde los 60 hasta los 85 años.

Para hacer el diagnostico de demencia en el DSM-IV, se deben tener en cuenta los siguientes criterios:

La pérdida de dos o más funciones cognitivas, una de la de las cuales puede ser la memoria, o el lenguaje, o la capacidad ejecutiva, praxias u otras.
La cantidad de esta pérdida interfiere con las actividades habituales de la persona.
La causa demostrada o presunta tiene un origen orgánico o cerebral.
Se debe excluir el compromiso de conciencia.

De esta forma la aplicación de las "Cuatro Estaciones, Didáctica para el adulto mayor", puede ayudar a combatir el deterioro de las funciones cognitivas tales como la memoria o el lenguaje. El hecho de que emplee esta maleta didáctica de forma periódica como actividad de juego en estos adultos, puede ayudar a ejercitar su memoria episódica reciente (sucesos recientes o pruebas de aprendizaje de series de palabras), ayudando a que se faciliten las actividades habituales en el lugar donde viven. Así también estos ejercicios pueden actuar sobre las fallas de atención- concentración debido a las actividades que se fundamentan en ejercicios de inversión de series y retención de cifras, influyendo de manera directa en el aprendizaje procedimental. Como ya lo mencionaba la aplicación periódica puede ser muy importante, para la estimulación de la actividad cotidiana, favoreciendo la interacción social, como también puede tener indicios en la orientación familiar, en las personas con este tipo de diagnóstico, debido a que estimulan la sinaptogénesis y la neurogénesis, generadas por las constantes actividades de tipo físico e intelectual. La forma metodológica en que se encuentra formulada la creación de esta maleta didáctica, puede permitir mantener a las personas en un estado equilibrado, como defensa contra el deterioro cognitivo, debido a que la periodicidad de la aplicación constante de los juegos y sus indicaciones ejercitan de buena forma la memoria a corto plazo, puesto que para esto fue diseñada; esto podrá encontrarse en una medición posterior realizada a la muestra de esta población, por medio de un pre y pos-test, es decir una medición inicial y una posterior, en donde en el intermedio se aplica la resolución de estos juegos didácticos, resultando que se podrían hallar incrementos en las mediciones de los componentes que tengan que ver proceso cognitivos como la memoria, la atención-concentración en la agilidad mental. Los ejercicios diseñados para desarrollar la atención visual, y repetición de series, la clasificación de objetos, el reconocimiento de características físicas, la identificación de figuras geométricas, y ejercicios de lectoescritura, cumplen con las funciones propuestas en el objetivo general y los objetivos específicos de esta investigación, brindando un aporte teórico, metodológico y practico, vital para la disciplina de la psicología, vislumbrando posibles herramientas novedosas para el tratamiento de la población de la tercera edad con el diagnostico de Demencia o Alzheimer, además que también puede ser aplicado a otro tipo de personas que no hayan sido diagnosticadas con la enfermedad y que tengan criterios de diagnóstico parecidos.

Por otro lado en cuanto al diseño de las fichas y elementos de la maleta, es imprescindible resaltar la labor e influencia del color, puesto que desde la disciplina de la psicología se puede entender que los matices utilizados tienen un efecto inspirador, que puede modificar los estados emocionales internos de estas personas, expresando sus emociones y sentimientos. Además debido al arduo trabajo en conjunto con ellos, puede decirse que fueron partícipes en la metodología de diseño, dado que escogieron algunos elementos que les resultaron más llamativos, después de realizar sus interpretaciones respectivas de las actividades que realizaron, y de las emociones proyectadas en sus sentires en esos momentos. Todo esto comprueba el hecho de que el usar diferentes texturas y colores,

abren el paso para beneficiar la estimulación de los sentidos, y la plasticidad cerebral, favoreciendo la realización de las actividades comprendidas en la maleta, además que influye en los proceso cognitivos de las personas que participen. En cuanto a la analogía de las cuatro estaciones con el proceso vital de los seres humanos, es importante nombrar que la forma en que se formuló la complejidad de cada fase, contribuye a que los procesos cognitivos se desarrollen en un orden ascendente de menor a mayor, que permite ejercitar cada componente sin causar saturación de tareas, facilitando el desempeño de las personas que puedan ser partícipes del juego, sin descuidar el grado de dificultad que también va en ascenso.

Para concluir resulta importante la tarea de esta investigación que vinculo la interdisciplinariedad de diferentes áreas vinculadas a este trabajo, en específico al tratamiento de las personas de la tercera edad con el diagnóstico de la enfermedad del Alzheimer, que a fin de cuentas, posibilita una herramienta que beneficia las capacidades cognitivas de los participantes de esta terapia didáctica. Cabe notar que se encuentra la necesidad de seguir investigando sobre el tema, debido a los aportes teóricos, metodológicos y prácticos, dentro de las aplicaciones en las disciplinas de la salud, y dentro del diseño aplicado a estas temáticas, en donde no existen suficientes antecedentes, puesto que la importancia radica en el impacto social dentro de las familias de estas personas, en nuestra región, pudiendo trascender a otros contextos similares.

DIEGO ARMANDO PEREZ ORTEGA
C.C. 1085. 263.768
PSICOLOGO UNIVERSIDAD DE NARIÑO

CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor

BIBLIOGRAFÍA



Alzheimer's Assosiation (2004). La enfermedad del Alzheimer entre la población hispana/latina. Estados Unidos.

Alzheimer's Assosiation (2012). Acerca del Alzheimer, Etapas. Chicago. Recuperado el 25 de Agosto de 2012 de http://www.alz.org/espanol/about/etapas.asp

Alzheimer´s Disease Education and Referral (2010). Enfermedad del Alzheimer, ¿Que causa la enfermedad). Estados Unidos.

American Health Assistance Foundation (2011a). Como convivir con la enfermedad de Alzheimer, Enfermedad de Alzheimer: descripción, factores de riesgo y mitigación de riesgos. Estados Unidos.

American Health Assistance Foundation (2011b). Como convivir con la enfermedad de Alzheimer, Enfermedad de Alzheimer: diagnostico, etapas, tratamiento e investigación. Estados Unidos.

American Health Assistance Foundation (2011c). Como convivir con la enfermedad de

Alzheimer, Enfermedad de Alzheimer: factores de riesgo potenciales. Estados Unidos.

American Health Assistance Foundation (2011c). Como convivir con la enfermedad de

Alzheimer, Enfermedad de Alzheimer: factores de riesgo potenciales. Estados Unidos.

American Health Assistance Foundation (2011d). Como convivir con la enfermedad de
Alzheimer, Impacto emocional del diagnóstico. Estados Unidos.
Animala (2012) España. Recuperado el 29 de Octubre de 2012 de http://www.animala.es/
Arce, J. (1997) Adulto mayor, aspectos psicoafectivos en el padecimiento. Recuperado el 10 de octubre de 2012 de http://www.ubiobio.cl/vitrina/envejecim.htm
Ballesteros, S. (1999) Memoria humana, investigación y teoría. Madrid: UNED
11(4), 705-723
Cabrera, G, (2011) Manual Didáctico de Talleres de Creatividad y Sensibilización en Diseño y Creación de Productos. Colombia. Recuperado el 18 de Octubre del 2012 de http://190.66.7.6:8085/atenea/biblioteca/86266.pdf
Castro, P. (2012) Diseño didáctico para la Prevención, el Gran Urkunina. Colombia. Recuperado el 22 de septiembre del 2012 de http://190.66.7.6:8085/atenea/biblioteca/85275.pdf
Catarina (2012) El adulto mayor. Recuperado el 23 de Agosto del 2012 de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lar/dionne_e_mf/capitulo1.pdf
Chaves, N. El oficio de diseñar, propuesta a conciencia crítica de los que comienzan. Recuperado el 26 de octubre del 2012 de http://www.goodreads.com/book/show/5674653-el-oficio-de-disenar





Claro, J. (2012). Enfermedad del Alzheimer. Técnicas actuales para el diagnóstico de la enfermedad. Escuela superior Politécnica del Litoral. Recuperado el 22 de Septiembre de 2012 de http://www.discapacida-donline.com/alzheimer-causas-diagnostico-tratamientos.html

Donoso, A. (2001a). Memoria en el adulto mayor. U. Chile.

Recuperado el 20 de Agosto de 2012 de http://www.gerontologia.uchile.cl/docs/memoria.htm

Donoso, A (2001b). Memoria en el adulto mayor. U. Chile.

Recuperado el 20 de Agosto de 2012 de http://www.gerontologia.uchile.cl/docs/memoria.htm

Donoso, A (2003). Alzheimer´s diseace, tratamiento. Rev Chil Neuro-Psiquiat., 41 (2): 13-22

Fontanillo, J. (2007) La enfermedad de Alzheimer y otras demencias, detección y cuidado en personas mayores. Madrid.

Frascara, J. (1997) Diseño gráfico para la gente. Argentina: Infinito.

Gallardo, V. (2009) Responsabilidad social del diseño gráfico. Universidad Israel: Quito.

Gamero, S. (2008) Educar, pegar y volar. España. Recuperado el 21 de Octubre del 2012 de http://www.educarpegarvolar.com/index.php?module=epv

García, R. (2008). Psicopatologías de la memoria. Madrid: Gabinete de las Rosas.

García, R. (2008). Psicopatologías de la memoria, Discusión. Madrid: Gabinete de las Rosas.

Guerrero, J. Diez hábitos efectivos para la salud del adulto mayor, Demencias. Universidad Iberoamericana: México D.F. 1, 25-30

Landreth, G. L. (2002). Play therapy: The art of the relationship. New York, NY: Brunner-Ruttledge.

Lapuente, F., Sánchez, M. & Rabadán, M. (2009). Neurosicología, Memoria y amnesias.

Marassa, P. Diez hábitos efectivos para la salud del adulto mayor, Demencias. Universidad Iberoamericana: México D.F. 1, 25-30

Marín, J. (2003) Envejecimiento. Sociedad Española de geriatría y gerontología, 3 (1): 28-33

Mariscal, J. (2012) Mariscal en el museo ABC. España. Recuperado el 27 de Octubre del 2012 de http://www.abc.es/20120723/cultura-cultural/abci-javier-mariscal-museo-retrospectiva-201207231302.html

Mariscal, E. (2003) Parque Temático Felicia. España. Recuperado el 3 de Octubre del 2012 de http://www.cincodias.com/articulo/empresas/mariscal-reinventa-civilizacion-parque-tematico-italiano/20031229cdscdiemp_23/

Marroto, M. (2010). Programa de estimulación y mantenimiento cognitivo. ISP: Madrid

MedlinePlus (2011). Mal de Alzheimer, Enfermedad. Estados Unidos. Recuperado el 18 de Agosto de 2012 de http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/000760.htm

Montaner, J. (2007) Prevención y hábitos de vida, Alzheimer apuesta por la prevención. Interne, 1-2

Montezuma, V. (2011) Diseño de Mobiliario Lúdico Recreativo para Niños. Colombia. Recuperado el 12 de Octubre del 2012 de http://190.66.7.6:8085/atenea/biblioteca/84677.pdf

Moustakas, C. (1997). Relationship play therapy. Northvale.





National Institutes on Aging (2010). La enfermedad del Alzheimer. Como se diagnostica la enfermedad del Alzheimer. Estados Unidos.

Novak, K., Riggs, J., (2004). La enfermedad del Alzheimer entre la población hispana/latina. Alzhiemer´s Assosiation Estados Unidos.

O'Connor K. J., & Schaefer C. E. (1983). Handbook of play therapy. New York.

Organizaciones de Derechos Humanos. (2007) Parque de la Memoria, Monumento a las Víctimas del Terrorismo de Estado. Buenos Aires. Recuperado el 3 de Octubre del 2012 de http://www.parquedelamemoria.org.ar/

Navarro, S. Diez hábitos efectivos para la salud del adulto mayor, Demencias. Universidad Iberoamericana: México D.F. 1, 37-41.

Pinto, B., Exeni, S. y Peñaloza, K (2007) Factores biopsicosociales en la demencia tipo Alzheimer. Ajayu, 5 (2), 244-282

Ruiz, B. (2012). Kundalini Yoga en la prevención del Alzheimer. Recuperado el 17 de Septiembre de 2012 de http://creacicle.com/pdf/Alzheimer.pdf

Schaefer, C. E. (1993). The therapeutic power of play. Northvale, NJ: Jason Aronson, Inc.

Shaffer, D., Kipp, K. (2007). Psicología del desarrollo, infancia y adolescencia. Flujo de la información y modelo multialmacen. México: Thomson

Stokke y Barruguet. (2012) España. Recuperado el 23 de Octubre del 2012 de http://www.naifmagazine.com/blog/shop/visita-el-espacio-stokke-en-barruguet-barcelona/

Tapia, A. (2012) El diseño gráfico en el espacio social. Recuperado el 10 de octubre del 2012 de http://www.editorialdesignio.com/images/ED_DESIGNIO_INVIERNO09-10_LR.pdf

Zavala, M. (2006) Social Functioning of Elderly. Ciencia y Enfermería, 7 (2): 53-62.

CUATRO ESTACIONES

Didáctica para el Adulto Mayor