



Las TIC y nuestros mayores. Reforcemos la estimulación cognitiva

Universidad de La Laguna
Facultad de Educación
Grado de Pedagogía
Modalidad: Proyecto de innovación
Curso académico: 2016/2017
Convocatoria: Julio

ALUMNA: Beatriz Gorrín Padrón
CORREO ELECTRÓNICO: alu0100452006@ull.edu.es
TUTORA: María Belén San Nicolás Santos
CORREO ELECTRÓNICO: bsannico@ull.edu.es

ÍNDICE

Resumen	3
Palabras clave	4
Key words	4
Datos de identificación del proyecto	4
Justificación	5
Contextualización	5
Marco teórico	7
Demencia	7
Alzheimer	8
Parkinson	9
Competencia digital de los mayores	9
Marco legislativo	11
Características de los usuarios y del centro	12
Diseño didáctico de la intervención	14
Análisis de necesidades	14
Objetivos del proyecto	17
Contenidos	17
Metodología	18
Ficha de las actividades	19
Recursos digitales	28
Recursos del centro para el desarrollo del proyecto	29
Temporalización	29
Propuesta de evaluación del proyecto	30
Descripción general de la propuesta de evaluación	30
Dimensiones, criterios e indicadores	30
Análisis de la información	33
Resultados de la evaluación	34
Conclusiones	35
Referencias bibliográfica	38
Anexos	40

Resumen

Se realiza un proyecto de innovación para dar solución a las necesidades detectadas. Estas necesidades se centran principalmente en minimizar el deterioro cognitivo de las personas mayores residentes o asistentes al centro, fomentar la interacción social de los usuarios, desarrollar actividades motivadoras que generen interés por participar, acercar la tecnología a los mayores como herramienta de estimulación, mantenimiento y entrenamiento de determinadas habilidades.

Dan importancia al acceso a material TIC además de crear nuevo material al respecto. Con el objetivo de minimizar los efectos derivados de los procesos de envejecimiento y favorecer la estimulación cognitiva de los mayores, se plantea el desarrollo de una serie de actividades con TIC orientadas a trabajar la memoria, atención, funciones ejecutivas, ubicación espacial, percepción, razonamiento, lenguaje y praxias. Para ello, se ha diseñado un material, que integra una serie de vídeos con conceptos clave y una selección de herramientas disponibles en línea que son de utilidad para este tipo de actividades. En este sentido el objetivo general de este proyecto es potenciar la estimulación cognitiva a través de las TIC.

Abstract

An innovation project is carried out to solve the identified needs. These needs are mainly focused on minimizing the cognitive impairment of the elderly residents or attending the center, encouraging social interaction among users, developing motivating activities that generate interest in participating, bringing technology closer to the elderly as a tool for stimulation, maintenance and Training of certain skills.

They give importance to the access to TIC material in addition to creating new material in this respect. With the aim of minimizing the effects of aging processes and favoring the cognitive stimulation of the elderly, we propose the development of a series of TIC activities aimed at working memory, attention, executive functions, spatial location, perception, reasoning, language and praxias. For this, a material has been designed, which integrates a series of videos with key concepts and a selection of tools available online that are useful for this type of activities. In this sense, the overall objective of this project is to enhance cognitive stimulation through TIC.

Palabras clave

Competencia digital, brecha digital, envejecimiento activo, TIC, Animación Sociocultural.

Key words

Digital competence, digital divide, active aging, TIC, Sociocultural animation.

Datos de identificación del proyecto

El proyecto se ha llevado a cabo en “El jardín del Abuelo”, residencia de ancianos ubicada en los Baldios, en el municipio de San Cristóbal de La Laguna, con un total de 22 usuarios residiendo permanentemente en la Institución.

El objetivo del proyecto es combatir la degeneración cognitiva a través de las TIC. Donde se profundizará en la importancia de la estimulación cognitiva en personas de edad avanzada con enfermedades neurodegenerativas. Tratando de minimizar su deterioro proponiendo una serie de actividades de entrenamiento de habilidades cognitivas básicas. Estas actividades se desarrollan a través de recursos digitales presentados a través de un ordenador o tableta que permite al propio usuario interactuar con la pantalla, o plantear sesiones de grupo utilizando el material de referencia para generar interacción entre los participantes, en ambos casos, tanto de forma individual como es grupo, es necesaria la asistencia de un educador del centro que guíe el desarrollo de la actividad. Fomentando el uso de las tecnologías para promover las habilidades cognitivas para reducir el deterioro propio de la vejez.

Para el desarrollo del proyecto de innovación se ha elaborado un material didáctico que integra una serie de vídeo con la definición de los conceptos clave que se trabajan en él, la memoria, la atención, las funciones ejecutivas, la ubicación espacial, la percepción, el razonamiento, el lenguaje y las praxias. Así mismo, se ha realizado una selección de herramientas o recursos que permiten trabajar con los mayores estas habilidades, tratando de minimizar el deterioro que sufren y estimular el mantenimiento y desarrollo de sus habilidades cognitivas.

Justificación

La realización de este proyecto trae consigo la importancia de fomentar la estimulación cognitiva a través del uso de las TIC. Señalando que, la vejez es un momento de la vida en el que las capacidades físicas y mentales se ven mermadas, por ello es necesario llevar a cabo un proceso de estimulación constante y diario que minimice el efecto del envejecimiento y favorezca el mantenimiento de las habilidades cognitivas de las personas mayores. Para ello se plantea el desarrollo de un proyecto de innovación orientado a trabajar estas habilidades a través de recursos TIC, facilitando así, el proceso de mantenimiento y estimulación diario que deben realizar, mejorando así su calidad de vida.

El deterioro cognitivo propio de la vejez no puede suponer la negación a mejorar su calidad de vida. Si atendemos a la definición de envejecimiento activo dada por la Organización Mundial de la Salud durante el Año Europeo del Envejecimiento Activo y de la Solidaridad Intergeneracional 2012 *“el proceso en que se optimizan las oportunidades de salud, participación y seguridad a fin de mejorar la calidad de vida de las personas a medida que envejecen. El envejecimiento activo permite que las personas realicen su potencial de bienestar físico, social y se centra en las personas mayores y en la importancia de dar una imagen pública positiva de este colectivo.”* (Organización Mundial de la Salud, 2012)

Por ello, con este proyecto pretendo favorecer la estimulación cognitiva de las personas mayores a través del uso de recursos TIC seleccionados, esto permitirá además acercar la tecnología a los mayores, disminuyendo la tecnofobia que estos puedan sentir hacia el uso de este tipo de dispositivos, e integrando su uso como un recurso más del centro que facilita el mantenimiento y desarrollo de las habilidades de los mayores.

Contextualización

La Residencia “El Jardín del Abuelo”, se encuentra situada en Los Baldíos, núcleo de población perteneciente al municipio de San Cristóbal de La Laguna, al noreste de la isla de Tenerife. Esta residencia se encuentra en S. Francisco de Paula Finca El Cura, una zona privada destinada al cuidado de personas de la tercera edad. Se caracteriza por estar alejada del bullicio de las grandes zonas residenciales y de tener un único acceso en coche, perfecto para envolverla en un clima sosegado y de aspecto

atemporal. (Ver anexo 1)

Hay que destacar la facilidad para obtener los datos de contacto con la residencia. Estos se pueden conseguir gracias a un web intuitiva y clara, que muestra las instalaciones y la zona ajardinada dentro de la residencia, además de una amplia gama de servicios comunes que van desde: servicios médicos y de enfermería, de alojamiento, de cocina y alimentación, de lavandería y costura, de limpieza, de mantenimiento y peluquería, además, los familiares pueden contratar servicios externos, de psicología y fisioterapia. La residencia “El Jardín del Abuelo” cuenta con servicios de animación sociocultural que desarrolla una pedagoga. Así mismo, el personal que atiende a los mayores en la residencia tiene formación específica en geriatría, presta asistencia a personas en situación de dependencia, además de colaborar con médicos y enfermeros del servicio sanitario de salud. Por último, hay que hacer hincapié en la función educativa que realiza la Residencia “El Jardín del Abuelo” hacia los futuros pedagogos gracias al convenio con la Universidad de La Laguna.

La población de los Baldíos ofrece diversidad de servicios a sus habitantes. El centro ciudadano ubicado en C/La Frescura nº11, es un centro de dos plantas con zona ajardinada adaptada con juegos infantiles para los más pequeños, además esta edificación consta de un salón de actos con aforo para 200 personas, salones específicos para juegos, además de una biblioteca con adaptaciones para que cumpla también la función de sala de informática, tiene además una sala de colectivos y un almacén. La web del municipio de San Cristóbal de La Laguna y su apartado de centros ciudadanos, concretamente el que hace referencia a los Baldíos, muestra una programación variada: exposiciones, charlas e incluso festivales, habría que destacar que la última actualización de la programación es del 17 de diciembre del año 2016, el ayuntamiento no señala los motivos. En las cercanías de la residencia también encontramos el centro sociocultural de “El Centenero” ubicado en la C/San Isidro del Centenero nº6, la estructura de este edificio está constituida por tres plantas: el aula de música, el aula de colectivos, biblioteca y aula de informática, los cuales constituyen su mayor atractivo. Referente al centro de salud, las personas empadronadas en Los Baldíos están ubicadas en el centro de salud de San Benito, se encuentra en Avda. de Candelaria, S/n en el municipio de San Cristóbal de La Laguna.

Por último, las familias de los usuarios mantienen fuertes lazos emocionales con sus familiares internos. Rompiendo con los estereotipos negativos que se asocian a este tipo de instituciones y de las familias que tienen la necesidad de usar sus servicios. Se observa que durante las sesiones de Animación Sociocultural e incluso durante la hora del almuerzo amigos, hijos, hermanos, sobrinos o nietos acompañan a sus familiares de mayor edad, residentes en “El Jardín del Abuelo”, en los momentos más relevantes del día a día. Asimismo, los usuarios con más autonomía disfrutaban de salidas fuera de la institución, las salidas tendrán una frecuencia de dos a tres veces por semana, para disfrutar con sus más allegados en lugares de su elección. Referente a su nivel socioeconómico, al estar internos en una residencia privada, se asume que tienen un nivel medio-alto.

Marco teórico

En este apartado trabajaremos conceptos de gran importancia respecto al deterioro cognitivo en personas de edad avanzada. Con el paso de los años, el ser humano experimenta cambios cognitivos severos producidos por el paso del tiempo o incluso por enfermedades neurodegenerativas como el Parkinson o el Alzheimer. Se ha considerado necesario hacer referencia a estos conceptos, dada las características de las personas mayores que son usuarias del centro, identificando las limitaciones con las que las personas que padecen estas enfermedades se encuentran. Se propondrá potenciar la estimulación cognitiva con el apoyo de las TIC y la adquisición de competencias digitales básicas para llevarla a cabo.

Demencia

Para poder comprender el alcance de la demencia en la tercera edad, primero tenemos que saber a qué nos enfrentamos. La demencia es un término clínico generalista que destaca por el deterioro continuo de las funciones cognitivas. Pero al igual que cada persona tiene características únicas, la demencia no se manifiesta de igual manera en cada persona (Alzheimer's Association, 2017).

Hay que tener en cuenta que, dentro de la residencia nos encontramos con 22 usuarios con grave deterioro cognitivo, la mayor parte de ellos sufren enfermedades degenerativas como el Alzheimer y el Parkinson.

El deterioro de las funciones cerebrales o deterioro cognitivo presenta cuadros clínicos diferentes para cada usuario. La manifestación y las estrategias a usar difiere según la sintomatología presente en cada individuo, centraré mis esfuerzos en los conceptos neuropsicológicos que puedo observar y evaluar en los usuarios de la residencia. Por ejemplo, la manifestación de la agnosia se caracteriza por la incapacidad de una persona para distinguir y conocer un objeto a pesar de mantener las capacidades sensoriales en perfecto estado (Dos Santos, L. 2001). La afasia se presenta como una alteración del lenguaje, se dificulta la comprensión y emisión del mismo (Dos Santos, L. 2001). Referente a las apraxias, las habilidades motoras para realizar un movimiento aprendidos con anterioridad desaparecen, aun teniendo intactas la función motora, sensorial y la capacidad de comprensión de ideas (Dos Santos, L. 2001). La ecolalia, este concepto hace referencia a la sintomatología de repetir de manera involuntaria palabras dichas por otra persona, no existen un número exclusivo de palabras, puede ser la repetición de una sola palabras a incluso repetir conversaciones (Figueroba, A. 2017).

Por último y de los más significativos es la apatía, para una persona de la tercera edad sufrir este síntoma, da pie a la desmotivación y a la falta de iniciativa. Un individuo con estas características puede degenerar en depresión, negación del cuidado personal y sentimiento de finalización de su recorrido vital y de su utilidad como persona. En este caso, los profesionales encargados deben sacar de su tristeza a las personas con este síntoma, ayudarles a iniciar una actividad, conseguir su atención de forma periódica con temas que le interese, todo ello apoyándose en emociones positivas (Brescané, Rosa M^a. 2014).

La demencia es síntoma común de las personas de la tercera edad, donde el retraso cognitivo, además de enfermedades como el Alzheimer o el Parkinson, crean en la persona afectada limitaciones cognitivas e incluso físicas.

Alzheimer

El Alzheimer es una enfermedad asociada a la demencia, responde a un trastorno de la memoria el cual está relacionado al déficit de otra función intelectual. El transcurso de esta enfermedad es permanente y progresivo, además de presentar una sintomatología poco clarificadora. La Fundación Alzheimer España señala los diez primeros síntomas de este proceso degenerativo. El primero de ellos es la pérdida de

memoria la cual se advierte por olvidos de citas médicas, pedidos o fechas señaladas; este hecho da pie a la repetición de preguntas aun teniendo una respuesta previa. Otro de los síntomas más reveladores es la colocación de objetos en lugares erróneos o incluso el no recordar el nombre de objetos cotidianos. Las personas que sufren esta enfermedad destacan por perder total o parcialmente su ubicación espacial y temporal, imposibilitando la orientación, además de la posibilidad de realizar de manera efectiva actos comunes de la vida diaria. También sufren desinterés y desmotivación por tareas que incluso antes disfrutaban e incluso consideran difíciles actividades sencillas de cumplir. Los dos últimos síntomas, hacen referencia a cambios bruscos que padecen los enfermos además de presentar serias dificultades en el manejo de objetos cotidianos.

Parkinson

El **Parkinson** es una enfermedad neurodegenerativa que afecta al sistema nervioso, generando fallos graves en la coordinación, en el tono muscular e incluso en los movimientos básicos, se produce la degeneración progresiva de las células cerebrales llegando incluso a su muerte. National Parkinson Foundation (2017) señala una serie de síntomas típicos de la enfermedad. El primero de ellos es el temblor en las extremidades, su aparición temprana se considera un hecho significativo para el diagnóstico de esta enfermedad, igualmente el cambio en la escritura o el tono de la voz, la pérdida de olfato y los problemas durante el sueño como moverse a menudo e incluso golpear cuando la persona está profundamente dormida. Además de una severa atrofia muscular que produce dificultad en el movimiento, encorvamiento de la espalda y falta de expresión facial o aspecto de máscara. Así mismo el estreñimiento prolongado y los mareos pueden ser síntomas de Parkinson.

Competencia digital de los mayores

Para comenzar este apartado tenemos que tener claro la definición de competencia digital. La definición dada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España (2017) es la siguiente “*La competencia digital (CD) es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad*”. Este concepto deja claro la imposibilidad de que los usuarios de la

residencia adquieran esta competencia, provocando que la adquisición de conocimientos no sea completa debido a la demencia o a enfermedades neurodegenerativas como el Alzheimer y el Parkinson. Adquirirla desde un enfoque básico dependería del nivel de deterioro que sufran los implicados.

Las personas mayores tienen importantes dificultades de acceso a la tecnología, son recursos caros o son desconocidos, lo que hace que exista una brecha digital difícil de superar. La Organización Mundial de la Salud durante el Año Europeo del Envejecimiento Activo y de la Solidaridad Intergeneracional 2012 define el concepto de envejecimiento activo de la siguiente manera *“el proceso en que se optimizan las oportunidades de salud, participación y seguridad a fin de mejorar la calidad de vida de las personas a medida que envejecen. El envejecimiento activo permite que las personas realicen su potencial de bienestar físico, social y se centra en las personas mayores y en la importancia de dar una imagen pública positiva de este colectivo.”*

Debido al envejecimiento acelerado de la población mundial y el aumento de la esperanza de vida gracias a las políticas sociosanitarias y el crecimiento socioeconómico, se debe replantear en qué tipo de sociedad quieren desarrollarse las personas. En este punto entraría en acción el envejecimiento activo, promoviendo el papel de la persona mayor dentro de la sociedad e incluso fomentando su adaptación a una vivienda digna, el acceso a infraestructuras y transportes, además de facilitarles el acceso a las nuevas tecnologías. Actualmente, España es uno de los países de la Unión Europea más envejecidos, en 2050 las personas mayores de 65 años representarán más de 30% de la población española. Esto obligó al gobierno español a crear políticas específicas para mejorar la calidad de vida de las personas de la tercera edad, dichas políticas se apoyan en la creación del Libro Blanco del Envejecimiento Activo. La creación de este libro abre una nueva visión política la cual asume que el desarrollo individual se prolonga a lo largo de toda la vida, la necesidad de una nueva política económica que facilite el desarrollo personal, fomentar la integración y participación de las personas mayores en la sociedad actual.

El IMSERSO asume la tarea de trabajar transversalmente los retos que se propusieron durante el Año Europeo del Envejecimiento Activo y de la Solidaridad Intergeneracional 2012 además de las líneas de intervención propuestas en el Libro Blanco del Envejecimiento Activo. Para conseguirlo, crearon un espacio digital con el

objetivo de difundir la información necesaria para que de manera progresiva se creara una sociedad que integrará a personas de todas las edades. Bajo esta premisa, generaron una serie de actuaciones basadas en concienciar sobre las posibilidades que da una población que cada vez vive más años, elaborar formación sobre el envejecimiento activo y solidaridad intergeneracional, fomentar la colaboración entre organizaciones e incluso elaborar material informativo sobre el tema.

En el ámbito de las TIC se están elaborando progresos significativos para la mejora de la calidad de vida de nuestros mayores. Problemas de movilidad que se solucionan con la creación de nuevas sillas de ruedas, problemas visuales donde una aplicación puede guiar a la persona mayor en la toma de sus medicamentos o si pierde la orientación o incluso si no es capaz de comunicarse, una app avisaría a los familiares o indicaría a los usuarios donde deben dirigirse, la app reproduciría la acción que debe llevarse a cabo el usuario.

Marco legislativo

El marco legislativo bajo el que se desarrollan los aspectos relacionados con las personas mayores, el envejecimiento y las personas dependientes es el siguiente:

- Real Decreto 174/2011, de 11 de febrero, por el que se aprueba el baremo de valoración de la situación de dependencia establecido por la Ley 39/2006, de 14 de diciembre, de Promoción de la Autonomía Personal y Atención a las personas en situación de dependencia
- Real Decreto 117/2005, de 4 de febrero, por el que se regula el Consejo Estatal de las Personas Mayores
- Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre hace referencia al envejecimiento activo desde el ámbito tecnológico. Adquirir de manera completa o sesgada la competencia digital promueve las relaciones sociales a través de las nuevas tecnologías o incluso la estimulación cognitiva con material didáctico digital-interactivo, cuyo el objetivo es de reforzar las características cognitivas que se van deteriorando poco a poco.
- Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento sobre las condiciones básicas para el acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías, productos y servicios relacionados con la

sociedad de la información y medios de comunicación social.

Teniendo en cuenta estos antecedentes, el siguiente proyecto trata de promover el mantenimiento y el desarrollo de las habilidades cognitivas de los mayores a través del uso de diferentes herramientas y recursos tecnológicos.

Características de los usuarios y del centro

El centro cuenta con una sala especializada para las actividades de Animación Sociocultural, la cual se usa en los momentos de buen clima para que los usuarios disfruten de un cambio de ambiente por las mañanas. Cuando el requisito del clima no se cumple, las actividades se realizan en el salón del edificio principal.

El edificio cuenta con un salón principal en la primera planta, está destinado como lugar de descanso y sala secundaria para la realización de actividades. Dispone de los recursos necesarios para la realización del proyecto: un portátil, un proyector y una pantalla. Facilitando la realización de la sesión gracias al aprovechamiento de los recursos disponibles para que puedan participar el mayor número de usuarios posible.

Para la realización de este proyecto, de los veintidós usuarios de “El Jardín del Abuelo” participarán un total de once personas. Su elección se debe al nivel de demencia que han mostrado y a la enfermedad degenerativa que sufren, en este caso alguno de los participantes posee un nivel leve de Alzheimer y solo uno de ellos Parkinson. Los participantes son los siguientes:

- **Usuario 1:** mujer de 83 años, presenta Alzheimer en una etapa temprana. No muestra señales físicas ni mentales que limiten su intervención durante la sesión.
- **Usuario 2:** mujer de 90 años, presenta demencia leve provocada por la edad. Esta usuaria presenta un estado cognitivo estable, le proporciona la fluidez necesaria para realizar las intervenciones durante la sesión.
- **Usuario 3:** mujer de 88 años, presenta demencia leve provocada por la edad. Esta usuaria, junto a la usuaria número 2, demuestra fluidez en sus intervenciones e intención de mejorar su estado cognitivo.
- **Usuario 4:** mujer de 87 años, presenta demencia leve provocada por la edad. Además de convertirse en apoyo de la usuaria número 5, ayuda a los demás usuarios durante la intervención.
- **Usuario 5:** mujer de 88 años, presenta demencia provocada por la edad. Muestra

episodios de ansiedad por motivos afectivos, necesita atención constante.

- **Usuario 6:** mujer de 87 años, presenta demencia leve provocada por la edad. Muestra competitividad con los demás usuarios a la hora de realizar la sesión.
- **Usuario 7:** mujer de 65 años, presenta demencia y Parkinson. Esta enfermedad le provoca estados de ausencia y rigidez muscular.
- **Usuario 8:** mujer de 77 años, presenta un grado medio de Alzheimer. Muestra buena capacidad lectora durante la sesión.
- **Usuario 9:** hombre de 81 años, presenta demencia provocada por la edad. Este usuario tiene problemas de movilidad, pero buen estado cognitivo.
- **Usuario 10:** hombre de 73 años, presenta demencia provocada por la edad. En ocasiones se golpea la cabeza con la mano por ansiedad.
- **Usuario 11:** mujer de 90 años, presenta Alzheimer nivel medio. Muestra ansiedad al verse corregida por los demás usuarios.

Diseño didáctico de la intervención

En este apartado se tratará el diseño de la intervención a realizar. Se realizará un análisis de necesidades, con su categorización y priorización. En base a ello se diseña la propuesta de intervención y será más adelante cuando se exponga el desarrollo de la implementación.

Análisis de necesidades

Al comenzar las prácticas en “El Jardín del Abuelo” realice un análisis de necesidades para detectar posibles carencias en la institución. Para ello, realice una entrevista a la pedagoga del centro (Ver anexo 2) y observaciones diarias.

Los datos obtenidos demuestran que los usuarios poseen características diversas, demencia, Alzheimer y Parkinson, lo que imposibilita el trabajo individual de acuerdo a las características específicas de cada persona. Además, podemos observar que, pese a su diversidad, se han creado relaciones espontáneas que tienen relación con los roles que cada usuario ostentaba en el pasado. Por ejemplo, usuarios con alto nivel económico acostumbrados a imponer sus ideas y necesidades se vuelven el centro de atención de los demás usuarios de la residencia.

Así mismo, dentro de la residencia existen dos puestos importantes, la directora del centro y el gerente, dos roles de poder que desprenden confianza y respeto al resto de trabajadores y a los usuarios del centro. La directora realiza labores de gestión y el gerente realiza tareas internas como la preparación de las comidas, el mantenimiento de la zona ajardinada o incluso gestionar la llegada de alimentos, tanto verduras ecológicas como productos lácteos. Respecto a las auxiliares, trabajan en tres turnos de dos personas, realizan trabajos relacionados con el cuidado personal de los mayores, además de encargarse de las comidas, de la colada y de llevarlos a las actividades de Animación Sociocultural.

Respecto a la estructura física del centro, el edificio principal tiene dos plantas. La planta superior contiene las habitaciones, las cuales están adaptadas a las necesidades de cada usuario siendo individuales y dobles. Para conectar ambas plantas, la residencia posee un ascensor de acceso rápido para las personas con dificultades motoras y unas escaleras, además de un salón principal donde los usuarios pueden ver la televisión y realizar las actividades de Animación Sociocultural (ASC) en los días de

mal tiempo, además de una habitación externa habilitada para la realización de las actividades. Sin embargo, está limitada a las condiciones climáticas por falta de aire acondicionado y no está habilitada con instrumentos tecnológicos como un proyector o una pantalla.

En referencia a las TIC, el centro no dispone de material tecnológico destinado para la realización de actividades en este ámbito. La residencia solo dispone de dos ordenadores de sobremesa y un portátil, su uso se limita al diseño de actividades y a la creación de documentos oficiales del centro.

Las necesidades encontradas son las siguientes:

1. Mejorar las instalaciones de la sala donde el pedagogo realiza las actividades
2. Creación de material didáctico digital para la estimulación cognitiva
3. Motivar a los usuarios al uso de las nuevas tecnologías
4. No existe infraestructura tecnológica en el centro para su uso por parte de los mayores
5. Los mayores tienen problemas de movilidad y coordinación

Clasificación de las necesidades encontradas según las siguientes categorías:

Equipamiento:

1. Mejorar las instalaciones de la sala donde el pedagogo realiza las actividades
4. No existe infraestructura tecnológica en el centro para su uso por parte de los mayores

Educación:

2. Creación de material didáctico digital
3. Motivar a los usuarios al uso de las nuevas tecnologías
5. No existe infraestructura tecnológica en el centro para su uso por parte de los mayores

Para priorizar las necesidades se han tenido en cuenta los siguientes criterios:

- Criterio de gravedad
- Criterio de alcance
- Criterio de utilidad

Valor Final	Utilidad					Alcance					Gravedad					Necesidad
	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	
11	x									x	x					Mejorar las instalaciones de la sala donde el pedagogo realiza las actividades
15	x					x					x					Motivar a los usuarios al uso de las nuevas tecnologías
15	x					x					x					Creación de material didáctico digital para la estimulación cognitiva
12	x							x				x				No existe infraestructura tecnológica en el centro para su uso por parte de los mayores

12	x								x		x								Los mayores tienen problemas de movilidad y coordinación

Las necesidades seleccionadas son las siguientes:

1. Motivar a los usuarios al uso de las nuevas tecnologías
2. Creación de material didáctico digital para la estimulación cognitiva

Objetivos del proyecto

El objetivo general de este proyecto se centra en potenciar la estimulación cognitiva a través de las TIC.

Objetivos específicos:

- Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas para reducir el deterioro propio de la vejez y las enfermedades o discapacidades asociadas
- Facilitar el contacto de los mayores con la tecnología y minimizar la tecnofobia que siente hacia la misma

Contenidos

Para la realización del proyecto nos centraremos en la estimulación cognitiva. Para ello vamos a trabajar a partir de aplicaciones online. Se recomienda realizar las actividades marcadas durante seis sesiones.

El proyecto de innovación que se presenta a continuación trata de trabajar la estimulación cognitiva de los mayores a través del uso de un material didáctico que integra una serie de vídeo de presentación de conceptos y una selección de aplicaciones y recursos web diseñados específicamente para el entrenamiento de estas habilidades. El diseño de la programación que se plantea a continuación tiene una duración de seis sesiones de una hora de duración, la cuales se llevaran a cabo una vez por semana.

- Sesión 1: Memoria
- Sesión 2: Percepción
- Sesión 3: Atención
- Sesión 4: Razonamiento
- Sesión 5: Ubicación espacial
- Sesión 6: Movimientos faciales
 - Actividades complementarias
 - Funciones ejecutivas
 - Lenguaje

Metodología

Teniendo en cuenta las características y necesidades de los usuarios, se plantea un programa de intervención orientado a trabajar habilidades cognitivas a través de la tecnología, favoreciendo el contacto con la misma y promocionando competencias digitales básicas.

Se plantea el desarrollo de seis sesiones, en cada una de ellas se llevarán a cabo actividades de estimulación relacionadas con los contenidos del proyecto. Para su desarrollo necesitaremos un portátil con conexión a internet y un proyector que se utilizará para mostrar los vídeos explicativos de los conceptos y las actividades interactivas seleccionadas para el trabajo con los mayores. Las sesiones serán dirigidas por un educador que proyectará las actividades y a través de la interacción del gran grupo irá moderando las participaciones, para finalmente dar respuesta a los ejercicios que se plantean.

En cada una de las unidades del proyecto se incorporan vídeos explicativos sobre los contenidos y se desarrollan actividades relacionadas con los mismos que se han seleccionado de materiales en abierto disponibles en la red, principalmente a través

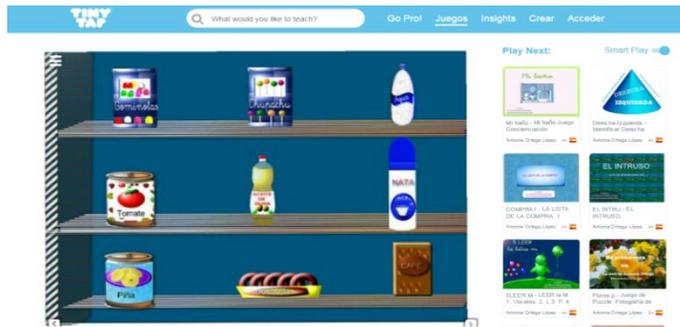
de la aplicación Tiny Tap.

Ficha de las actividades

En este apartado se expondrán las fichas descriptivas de las actividades propuestas para cada sesión. En los anexos de este proyecto se adjunta el material con los vídeos y los enlaces que aparecen en el material didáctico interactivo creado para este proyecto. (Ver anexo 4)

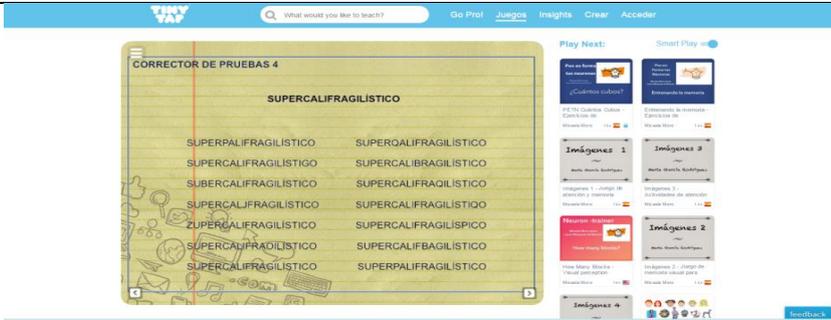
Sesión 1: Memoria

Actividad 1.2: ¿Qué es la memoria?

Objetivos	Potenciar la estimulación de la memoria Fomentar el contacto de los mayores con las tecnologías y minimizar la tecnofobia
Descripción	La sesión comenzará con la proyección de un vídeo explicativo sobre la memoria. Se realizará de manera veraz pero asequible a las personas a las que nos dirigimos. Seguidamente, la actividad se basará en la repetición consecutiva la lista de la compra que simularemos hacer de lunes a viernes. Cada lista se repetirá varias veces hasta que los usuarios estén seguros de recordarla.
Duración	30 min
Profesionales	Pedagoga
Recursos	Portátil, proyector, altavoces, pantalla para la proyección. Material interactivo Sala principal de la residencia
Evaluación	Al finalizar la sesión se realizará una entrevista grupal para conocer la perspectiva de los usuarios respecto a la sesión.
Captura de pantalla	 The screenshot shows a virtual grocery store interface. On the left, there are shelves with various items: a box of 'Cerealitos', a bottle of 'NATA', a can of 'Tomate', a bottle of 'NATA', a can of 'Pasta', and a loaf of bread. On the right, there is a 'Play Next' menu with several options, including 'EL INTRUSO' and 'COMPRAS - LA LISTA DE LA COMPRA'. The interface is clean and user-friendly, designed for an elderly audience.

Sesión 2: Percepción

Actividad 2.1: ¿Qué es la percepción?

Objetivos	Potenciar la estimulación de la percepción Fomentar el contacto de los mayores con las tecnologías y minimizar la tecnofobia
Descripción	La sesión comenzará con la proyección de un vídeo explicativo sobre la percepción. Se realizará de manera veraz pero asequible para los usuarios del centro. La actividad se basará en reconocer una imagen concreta en una secuencia de imágenes determinada.
Duración	30 minutos
Profesionales	Pedagoga
Recursos	Portátil, proyector, altavoces, pantalla para la proyección. Material interactivo en línea Sala principal de la residencia
Evaluación	Al finalizar la sesión se realizará una entrevista grupal para conocer la perspectiva de los usuarios respecto a la sesión.
Captura de pantalla	 A screenshot of a digital workspace. The main area is a yellow grid with the text 'CORRECTOR DE PRUEBAS 4' at the top and 'SUPERCALIFRAGILISTICO' repeated in a grid pattern. To the right, there is a sidebar with 'Play Next:' and 'Smart Play:' sections, each containing several image thumbnails labeled 'Imágenes 1' through 'Imágenes 4'. The interface includes a search bar at the top and a 'Feedback' button at the bottom right.

Sesión 3: Atención

Actividad 3.1: Prestemos atención

Objetivos	Potenciar la estimulación de la atención Fomentar el contacto de los mayores con las tecnologías y minimizar la tecnofobia
Descripción	La sesión comenzará con la proyección de un vídeo explicativo sobre la atención. Su exposición se realizará de manera veraz pero asequible a los usuarios de la residencia. A continuación se plantea una actividad de entrenamiento de la atención que consiste en observar las diferencias existentes entre dos imágenes similares, para ello se dedicará un tiempo a la observación de las imágenes y luego se comentarán las diferencias que se van encontrando.
Duración	30 minutos
Profesionales	Pedagoga
Recursos	Portátil, proyector, altavoces, pantalla para la proyección. Material interactivo en línea Sala principal de la residencia
Evaluación	Al finalizar la sesión se realizará una entrevista grupal para conocer la perspectiva de los usuarios respecto a la sesión.
Captura de pantalla	

Sesión 5: Ubicación espacial

Actividad 5.1: ¿Dónde estamos? El significado de la ubicación espacial

Objetivos	Potenciar la estimulación de la ubicación espacial Fomentar el contacto de los mayores con las tecnologías y minimizar la tecnofobia
Descripción	La sesión comenzará con la proyección de un vídeo explicativo sobre el significado de la ubicación espacial. Se realizará de manera sencilla e informal para conseguir un mejor entendimiento por parte de los usuarios. Seguidamente, la actividad se basará en la exposición de la fotografía de una casa. Los usuarios tendrán que ubicar diferentes objetos dentro de la fotografía.
Duración	30 minutos
Profesionales	Pedagoga
Recursos	Portátil, proyector, altavoces, pantalla para la proyección. Material interactivo en línea Sala principal de la residencia
Evaluación	Al finalizar la sesión se realizará una entrevista grupal para conocer la perspectiva de los usuarios respecto a la sesión.
Captura de pantalla	

Sesión 6: Movimientos faciales

Actividad 6.1: Movamos el cuerpo

Objetivos	Potenciar la estimulación de las praxias Fomentar el contacto de los mayores con las tecnologías y minimizar la tecnofobia
Descripción	La sesión comenzará con la proyección de un vídeo explicativo sobre el significado de las praxias. Se realizará de manera sencilla y cercana para un mejor entendimiento por parte de los usuarios. Seguidamente se expondrá un video de youtube sobre la práctica de los movimientos faciales (praxias) que los mayores deberán repetir.
Duración	10 minutos
Profesionales	Pedagoga
Recursos	Portátil, proyector, altavoces, pantalla para la proyección. Material interactivo en línea Sala principal de la residencia
Evaluación	Al finalizar la sesión se realizará una entrevista grupal para conocer la perspectiva de los usuarios respecto a la sesión.
Captura de pantalla	 A screenshot of a video player showing a close-up of a person's mouth. The person is making a pouting face, with their lips pressed together and slightly protruding. The video player interface at the bottom shows a play button, a progress bar, and a timestamp of 0:14 / 5:40.

Actividades complementarias

Actividad complementaria 1: ¿Qué entendemos por funciones ejecutivas?

Objetivos	Potenciar la estimulación de las funciones ejecutivas Fomentar el contacto de los mayores con las tecnologías y minimizar la tecnofobia
Descripción	La sesión comenzará con la proyección de un vídeo explicativo sobre el significado de las funciones ejecutivas. Se realizará de manera sencilla e informal para un mejor entendimiento por parte de los usuarios. La actividad seleccionada nos mostrará una secuencia de funciones cotidianas. Los usuarios deben seleccionar el lugar donde se pueden llevar a cabo.
Duración	30 minutos
Profesionales	Pedagoga
Recursos	Portátil, proyector, altavoces, pantalla para la proyección. Material interactivo en línea Sala principal de la residencia
Evaluación	Al finalizar la sesión se realizará una entrevista grupal para conocer la perspectiva de los usuarios respecto a la sesión.
Captura de pantalla	

Actividad complementaria 2: Las posibilidades del lenguaje

Objetivos	Potenciar la estimulación del lenguaje Fomentar el contacto de los mayores con las tecnologías y minimizar la tecnofobia
Descripción	La sesión comenzará con la proyección de un vídeo explicativo sobre el significado del lenguaje. Se realizará de manera sencilla e informal para un mejor entendimiento por parte de los usuarios. Considerando que el lenguaje es la capacidad del ser humano para generar historias, poesía e incluso una conversación. Por ello, se pondrá de muestra uno de los vídeos narrados por Pepe Mediavilla, concretamente poemas de Antonio Machado.
Duración	10 minutos
Profesionales	Pedagoga
Recursos	Portátil, proyector, altavoces, pantalla para la proyección. Material interactivo en línea Sala principal de la residencia
Evaluación	Al finalizar la sesión se realizará una entrevista grupal para conocer la perspectiva de los usuarios respecto a la sesión.
Captura de pantalla	 <p>The screenshot shows a YouTube video player interface. The main video title is "INTRODUCCIÓN A LOS SUEÑOS A MACHADO por PEPE MEDIAVILLA". Below the video player, it shows the channel name "Pepe Mediavilla" and "2,044 visualizaciones". To the right, there is a "Siguiente" (Next) section with several video thumbnails and titles, including "CANTARES DE ROMAN por Pepe Mediavilla", "SABRANTE NO HAY CAMINO A MACHADO by Pepe Mediavilla", "EL TAMAÑO DE LAS PERSONAS SHAKESPEARE por Pepe Mediavilla", "LLANTO DE LAS VIRTUDES A MACHADO por Pepe Mediavilla", "VIENTOS DEL PUEBLO ME LLEVAN - M HERNANDEZ por Pepe Mediavilla", and "La Despedida de Tolken por Pepe Mediavilla".</p>

Recursos digitales

Los recursos digitales que voy a utilizar para la realización de este proyecto tendrán como objetivo trabajar de manera transversal la estimulación cognitiva que ya se realiza dentro de la residencia “El Jardín del Abuelo”.

El contenido que se lleva a cabo en las sesiones es el siguiente:

- Sesión 1: Memoria
- Sesión 2: Percepción
- Sesión 3: Atención
- Sesión 4: Razonamiento
- Sesión 5: Ubicación espacial
- Sesión 6: Movimientos faciales
 - Actividades complementarias
 - Funciones ejecutivas
 - Lenguaje

Internet ofrece una amplia gama de recursos, por lo que se ha realizado una selección de aplicaciones, recursos y materiales digitales disponibles en la web en formato abierto. Aplicaciones y plataformas digitales como:

- **Lumosity:** esta app se especializa en el entrenamiento de memoria y la atención. Realiza controles diarios de estas capacidades cognitivas para controlar el progreso de sus usuarios.
- **Fit Brain:** app diseñada por neurocientíficos y expertos en la estimulación cognitiva. Se especializa en la estimulación cognitiva.
- **Elevate:** app diseñada para mejorar la productividad, potenciando la confianza en uno mismo mejorando así las habilidades matemáticas, de lectura, escritura, el habla y la escucha.
- **Youtube:** sitio web dedicado a compartir material audiovisual.
- **Tiny Tap:** plataforma social autorizada por las familias, profesores y estudiantes. Te permite crear actividades propias y utilizar las ya creadas. Se especializa en actividades de estimulación cognitiva.

Los recursos digitales permiten el aprovechamiento de recursos didácticos en abierto disponibles en la red, así como la creación de materiales didácticos digitales de elaboración propia que se adapten a las necesidades específicas de los usuarios con los que trabajamos. Concretamente se utilizará la aplicación Tiny Tap junto a material audiovisual procedente de Youtube.

Recursos del centro para el desarrollo del proyecto

Para realizar las actividades se necesita un ordenador o un portátil, un proyector, una pantalla y unos altavoces. La residencia “El Jardín del Abuelo” proporcionará el material y el espacio donde se llevarán a cabo las sesiones.

Los recursos humanos con los que cuenta el centro son los siguientes:

- Personal especializado en geriatría con formación
- Técnico en asistencia a personal en situación de dependencia
- Médicos y ATS
- Fisioterapeuta
- Personal en prácticas de pedagogía

Temporalización

El diseño de la programación que se plantea a continuación tiene una duración de seis sesiones de una hora de duración, teniendo una duración de 6 semanas. Además, se proponen dos actividades complementarias que supondrían dos semanas adicionales.

Durante mi estancia en la residencia realizaré dos sesiones con una duración de una hora aproximadamente, en la que se combinarán las actividades planteadas en cuatro de las sesiones del programa, reduciendo considerablemente el tiempo de dedicación original planteado en cada una de ellas. Las actividades que se plantearán son las siguientes:

- **Actividad 1.2:** ¿Qué es la memoria?
- **Actividad complementaria 1:** ¿Qué entendemos por funciones ejecutivas?
- **Actividad 4.1:** Razonemos juntos

- **Actividad complementaria 2:** Las posibilidades del lenguaje

Propuesta de evaluación del proyecto

Descripción general de la propuesta de evaluación

El proceso de evaluación del proyecto constará de una encuesta de satisfacción a los mayores y a los profesionales del centro. Esta técnica permitirá obtener la información necesaria para analizar el proceso y producto de la implementación del proyecto.

Se realizará una evaluación inicial mediante una entrevista a la pedagoga del centro para conocer las capacidades actuales de cada usuario de la residencia “El Jardín del Abuelo”. Dando la posibilidad de adaptar el desarrollo del programa a las necesidades de los usuarios, así como contextualizarlo teniendo en cuenta las características del centro y el entorno.

Referente a la encuesta desarrollada a través de una entrevista grupal al finalizar la sesión, pondremos el enfoque en el aspecto tecnológico. Las actividades seleccionadas apoyan la estimulación cognitiva que se realiza en el centro, pero hacerlas a través de un medio tecnológico nos da la oportunidad de motivar a los usuarios. Hacer hincapié en que las acciones diarias que realizan en la residencia también la pueden realizar a través de un ordenador. También se llevará a cabo un diario de campo para que quede constancia de los sucesos remarcables durante las sesiones.

Dimensiones, criterios e indicadores

Este apartado se presentan las dimensiones de análisis que se tendrán en cuenta en la evaluación del proyecto y la concreción de las mismas en criterios e indicadores.

Dimensiones	Criterios	Indicadores
Necesidades	Necesidades emocionales	¿El usuario muestra apatía durante las sesiones? ¿El usuario muestra ansiedad o irritabilidad durante el desarrollo de las actividades?
	Necesidades cognitivas y de comprensión	Comprenden las instrucciones de las actividades Realizar las actividades Ofrece respuesta a las actividades
	Necesidades de movilidad	¿El usuario necesita moverse para la realización de las sesiones? ¿El usuario dispone de espacio para poder ubicarse mejor durante la sesión?
	Otras necesidades relacionadas con la salud	¿El centro dispone de personal médico? ¿El centro dispone de los recursos necesarios para atender las necesidades de salud de los mayores?
	Necesidades de acceso a recursos económicos y materiales	Nivel adquisitivo de los mayores Nivel adquisitivo de las familias Coste mensual de la permanencia en la residencia ¿Reciben algún tipo de ayuda económica? ¿Reciben algún tipo de subvención?
	Necesidades de comunicación	¿El usuario muestra afasia durante la sesión? ¿El usuario muestra ecolalia durante la sesión? ¿Se utilizan sistemas alternativos de comunicación?
	Dificultades o limitaciones	¿El usuario muestra agnosia durante la sesión?
Participación	Participación en las sesiones del proyecto	¿El usuario participa en la sesión?
	Actitud durante la sesión	¿Muestra una actitud positiva o negativa durante las sesiones?
	Interés hacia las	Muestra interés

	actividades	Se siente motivado hacia el desarrollo de las actividades
	Interacción entre participantes	¿El usuario interactúa con compañeros o compañeras?
	Interacción con los profesionales	¿El usuario interactúa con los profesionales del centro?
Satisfacción	Impacto de las actividades	¿Qué mejoras se observan en los mayores con el desarrollo de las actividades del programa?
	Se han conseguido los objetivos	¿Se han conseguido los objetivos propuestos en cada actividad?
	Han gustado las actividades	¿Les ha gustado la actividad realizada? ¿Les gustaría repetirla?
	Satisfacción con las actividades realizadas	¿El usuario muestra satisfacción con las actividades propuestas?
	Satisfacción con la labor de los profesionales	¿Cómo valora el trato de los profesionales? ¿Están pendientes de las necesidades de los usuarios?
	Satisfacción con las instalaciones	¿Las instalaciones son adecuadas para el desarrollo de las actividades?
TIC	Es usuario/a de tecnología	¿Los mayores utilizan tecnología? ¿Cuántas personas mayores disponen de un dispositivo electrónico (ordenador, teléfono móvil o Tablet)? ¿Qué tipo de dispositivos tienen a su alcance?
	¿Qué tecnología existe en el centro	¿Con qué recursos tecnológicos cuentan en el centro? ¿Tienen conexión a Internet?
	Competencias digitales	¿Para qué utilizan la tecnología disponible los mayores? ¿Para qué utilizan la tecnología disponible los profesionales del centro?

Metodología

Para la evaluación del desarrollo del proyecto, con el objetivo de plantear modificaciones y mejoras se utilizarán además las siguientes técnicas e instrumentos para recoger los datos necesarios: observación y entrevista:

- **Entrevista:** La entrevista es una técnica de obtención de información, la cual mediante el dialogo se obtiene información. esta técnica se van a utilizar para recabar información a modo de debate. Se realiza al finalizar cada sesión para conocer las impresiones de cada usuario sobre el uso de las TIC para fomentar la estimulación cognitiva.
- **Diarios de campo:** El diario de campo es un instrumento de recogida de información, el cual usare para que quede constancia de los sucesos remarcables durante las sesiones.

La fuente de información utilizada para la realización de la evaluación se concentra en la pedagoga titular y los usuarios del centro. Se llevará a cabo una entrevista previa (ver anexo 2) para conocer individualmente las capacidades actuales de cada usuario de la residencia “El Jardín del Abuelo”.

Análisis de la información

La evaluación del proyecto evaluará el grado de satisfacción de los usuarios al concluir la sesión. Se les presenta una entrevista grupal con el objetivo de evaluar la sesión y el contenido, además de los medios utilizados y el desarrollo de la misma. Se genera debate respecto al uso de las nuevas tecnologías y los mitos relacionados con el uso de las mismas por parte de las personas mayores. Además de completar un diario de campo para que quede constancia de los sucesos remarcables durante las sesiones.

Las preguntas planteadas en esta entrevista grupal son las siguientes son las siguientes:

1. ¿Están satisfechos con la actividad realizada?
2. ¿Consideran beneficiosas este tipo de actividades online?
3. ¿Qué entienden por tecnología?

Tras realizar la implementación de los instrumentos utilizados, nos da a entender que al tratarse de personas con deterioro cognitivo severo los objetivo de este proyecto se obtendrá de manera leve si el proyecto no se prolonga a lo largo del tiempo.

Resultados de la evaluación

En este apartado expondré el análisis de resultados y los datos obtenidos por dimensiones, para poder desarrollar una valoración objetiva.

Necesidades: durante la realización de la sesión los usuarios no presentan apatía. Sin embargo, hubo muestras de irritabilidad producidas por la competitividad entre compañeros. Los participantes muestran claro entendimiento de las actividades y responde a lo preguntado.

El centro dispone de personal médico externo (perteneciente al servicio de Salud Canario) además de personal interno (auxiliares). Además, la residencia “El Jardín del Abuelo” es una institución privada, por lo que se entiende que los usuarios y sus familias tienen un nivel adquisitivo alto.

A nivel individual, cada usuario presenta de manera muy leve los siguientes síntomas que dificultan su comunicación: afasia, ecolalia, además de la agnosia. Para ello, la explicación de cada actividad se realiza de manera clara y concreta.

Los usuarios no necesitan estar en movimiento para la realización de la sesión, pero hay que destacar que no dispone de espacio para recolarse (silla de ruedas) debido a la gran cantidad de usuarios con problemas de movilidad.

Participación: durante la sesión se observa un alto nivel de participación provocado por un sentimiento de competitividad entre los usuarios. Se ven empujados a una “actitud positiva” gracias a los ancianos y ancianas que están motivados por querer participar y ayudar en la realización de este proyecto.

La interacción usuario/profesional hay que provocarla para que suceda.

Satisfacción: durante el desarrollo de las actividades se observa que los mayores muestran emociones como competitividad, irritabilidad, compañerismo y testarudez. Pero el gran impacto, ha sido que aun llevando a cabo las actividades no se crean que puedan manejar tecnología. Por ello, demostrar que es la tecnología y que actividades están adaptadas a sus necesidades les ha proporcionado las ganas de realizar más actividades de este tipo, consiguiendo así los objetivos propuestos en cada actividad.

TIC: Los usuarios disponen de pocos recursos tecnológicos, de los once participantes solamente una usuaria dispone de portátil y solo tres tienen móvil sin acceso a internet, por parte del centro no disponen de ningún recurso electrónico.

La residencia “El Jardín del Abuelo” dispone de dos ordenadores de sobremesa para uso de los profesionales del centro. Para trabajar con los usuarios utilizan un portátil con conexión a internet, el proyector y una pantalla.

Sin embargo, los mayores no utilizan de manera asidua la tecnología de la que disponen, la usuaria con portátil no le presta atención y los usuarios con móvil lo usan para recibir llamadas. Los profesionales del centro, usan la tecnología de la que disponen para trabajos administrativos y para la búsqueda de información para la realización de nuevas actividades de Animación Sociocultural.

Para la realización del análisis se comenzó con la ejecución de la entrevista a la pedagoga del centro, tras su cumplimiento se recabó información sobre las características específicas de las enfermedades y como estas afectan a la vida diaria de los usuarios, así como datos de procedencia, edad, gustos personales, que facilitarían un acercamiento a los mayores con necesidades cognitivas y afectivas.

Para finalizar la sesión se evalúa el grado de satisfacción de los usuarios a partir de una entrevista grupal, con el objetivo de obtener feedback sobre el desarrollo de las sesiones.

Conclusiones

Los usuarios presentan buena disposición durante la sesión. Se genera clima de competición, donde los usuarios unos a otros se motivan para realizar la actividad de manera excelente. El desarrollo de una sesión de trabajo con los mayores relacionada con el proyecto diseñado para el TFG, generó un impacto positivo en los mismos, mostrándose más predispuestos a la participación en las actividades y eliminando las reticencias mostradas inicialmente.

Se observa una actitud positiva en toda la sala. Dicha actitud provocó que los usuarios que habitualmente presentan apatía o ansiedad durante la sesión no dieran señas de ello.

En general, el síntoma reconocible durante esta sesión es la ecolalia. Dos de los usuarios repetían involuntariamente frases o palabras relacionadas con las actividades seleccionadas para la sesión. Considero que este síntoma se presentaba a nivel mínimo por lo que no imposibilitó la realización de la sesión.

Las personas mayores participantes en el proyecto tienen muy pocas

competencias digitales, a pesar de ello han mostrado una actitud positiva hacia el desarrollo de las actividades en este soporte. Todas las actividades fueron desarrolladas de forma guiada, la pedagoga ha ido presentando las diferentes actividades tratando de estimular la participación y atendiendo a las necesidades de adaptación que requieren los mayores en función de sus capacidades. Estas actividades están orientadas a fomentar el mantenimiento y desarrollo de las habilidades cognitivas y ralentizar o reducir el deterioro físico y mental propio de la vejez.

Visión prospectiva o recomendaciones para el centro

Este proyecto tiene como objetivo mejorar las habilidades cognitivas de los mayores ayudándonos de medios tecnológicos. Este sentido, el proyecto apoyará la estimulación cognitiva que ya se trabaja en la residencia. Además, el soporte digital de este recurso aportará a los usuarios interés y motivación renovados para sus actividades.

Los mayores de la residencia tienen escasas o nulas competencias digitales y tampoco disponen de ordenadores que puedan utilizar. Los mayores aceptan con naturalidad esta situación e incluso se muestran reticentes, debido al desconocimiento de la tecnología. Una forma de afrontar esta situación podría ser reservar un espacio en el centro, donde se ubiquen algunos ordenadores para que los mayores puedan usarlos con la ayuda de alguno de los profesionales del centro, esto facilitará el acceso a la tecnología.

Asimismo, para que suceda se debe conseguir una mayor dotación de recursos tecnológicos. Los recursos presentes en la institución son insuficientes para trabajar una vez por semana esta competencia. La habitación adaptada para las ASC se tendría que dotar de proyector y pantalla, además de un sistema de sonido adecuado a las necesidades de los mayores. Sin omitir la necesidad de un elemento que oscurezca la habitación para poder desarrollar las actividades de manera más efectiva.

Las TIC han permitido en este proyecto el desarrollo de un material que combina el formato audiovisual con la selección de aplicaciones, recursos y materiales didácticos digitales disponibles en la red y en formato abierto. Esto ha facilitado su reutilización e integración, adaptando las intervenciones a las necesidades de los usuarios. Además, los avances que se producen en el ámbito tecnológico han favorecido el desarrollo de numerosas aplicaciones y servicios web que permiten el desarrollo de

procesos de rehabilitación, entrenamiento o desarrollo de muchas de las habilidades trabajadas en el proyecto. Para observar el impacto de este tipo de prácticas es necesario que estas se desarrollen de forma periódica. En este caso solo ha sido posible realizar una actividad puntual, en la que la valoración de la experiencia ha sido positiva.

Referencias bibliográfica

- Amaro Febles, W. (2013). El Jardín del Abuelo. Recuperado de: <http://www.eljardindelabuelo.com/eljardindelabuelo/index.php/inicio>
- Gerencia de Urbanismo. San Cristóbal de La Laguna (2006). Centros de Información. Recuperado de: http://www.gerenciaurbanismo.com/gerencia/GERENCIA/published/DEFAULT/pgo_centros.html
- Alzheimer's Association. (2017). ¿Qué es la demencia? Recuperado de: <http://www.alz.org/espanol/about/qu%C3%A9-es-la-demencia.asp>
- Dos Santos, L. (2001). Enfermedad de Alzheimer - parte I., p. 6-11. Recuperado de: <http://med.unne.edu.ar/revista/revista108/alzheimer.html>
- Dos Santos, L. (2001). Enfermedad de Alzheimer - parte I., p. 6-11. Recuperado de: <http://med.unne.edu.ar/revista/revista108/alzheimer.html>
- Figueroba, A. (2017). Ecolalia: Qué, causa y trastornos relacionados. Recuperado de: <https://psicologiyamente.net/clinica/ecolalia>
- Know Alzheimer. (2014). Apatía en enfermos de Alzheimer. Recuperado de: <https://knowalzheimer.com/apatia-en-enfermos-de-alzheimer/>
- Fundación Alzheimer España. (2014). Que es la enfermedad de Alzheimer. Recuperado de: <http://www.alzfae.org/alzheimer/que-es-alzheimer>
- Fundación Alzheimer España. (2014). Cuáles son sus 10 primeros síntomas. Recuperado de: <http://www.alzfae.org/alzheimer/10-primeros-sintomas>
- Federación Española Parkinson. ¿Qué es la enfermedad de Parkinson? Recuperado de: http://www.fedesparkinson.org/index.php?r=site/page&id=19&title=Qu%C3%A9_es_la_enfermedad_de_Parkinson&idm=36
- National Parkinson Foundation. (2017). 10 signos de Alerta Temprana. Recuperado de: <http://www.parkinson.org/espanol/10signos>
- Gobierno de España. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Competencia digital. Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/digital.html>
- Ortega López A. (2015). Compra. Recuperado de: <http://www.tinytap.it/activities/gk1g/play/compra>

- Mazaveu Z. (2016). Razonamiento lógico. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/gtaq/play/razonamiento-logico>
- Barbara A. (2016). Funciones ejecutivas 1. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/g1fo7/play/funciones-ejecutivas-1>
- Mediavilla P. (2017). Introducción a los sueños de A. Machado por Pepe Mediavilla. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5Whtpsg6mt4>
- Moro M. (2016). PETN demostración. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/g1k9o/play/petn-demostracion>
- Ahumada H. (2017). Ubicación espacial. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/g1vqf/play/ubicacion-espacial>
- Logopedia de Irene (2016) Praxias y movimientos orofaciales para niños y adultos. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=W1drsnryZcA>
- Gorrín Padrón B. (2017). Intro Educación y TIC tercera edad TFG. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=04SQ2Gjno7w>
- Gorrín Padrón B. (2017). La memoria TFG. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=FtsrvK6aQRc>
- Gorrín Padrón B. (2017). Percepción. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=dOAJBinfo9I>
- Gorrín Padrón B. (2017). Atención. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=R6v4Mb782to> –
- Gorrín Padrón B. (2017). El razonamiento TFG. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=vS2GgUAKUX0> –
- Gorrín Padrón B. (2017). Ubicación espacial. Recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=coydz4I-D_8
- Gorrín Padrón B. (2017). Praxias. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ev-ZIT4AjEc> –
- Gorrín Padrón B. (2017). La función ejecutiva. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=hTqgz9ewKbw> -
- Gorrín Padrón B. (2017). El lenguaje TFG. Recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=YlqWq_2dwfA -
- Año Europeo del Envejecimiento Activo y de la Solidaridad Intergeneracional, 2012. (2012). ¿Qué es el envejecimiento activo? Recuperado de:
<http://www.envejecimientoactivo2012.net/Menu29.aspx>

- Papel de las TIC en el envejecimiento. *Núm. 08 LYCHNOS*, Recuperado de: http://www.fgcsic.es/lychnos/es_es/articulos/Papel-de-las-TIC-en-el-envejecimiento
- Gobierno de España. Ministerio de Sanidad, Política Social e Igualdad. (2011). *Libro Blanco: Envejecimiento Activo*
- Agudo S., Pascual M^a Ángeles y Fombona J. (2012). Uso de las herramientas digitales entre las personas mayores. Oviedo. España
- Gobierno de España. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. (2015). *25 aniversario Ceapat: 12 retos, 12 meses. Tecnología y personas mayores*
- Amaro W. (2013). El Jardín del Abuelo-Personal. Recuperado de: <http://www.eljardindelabuelo.com/eljardindelabuelo/index.php/personal-2>
- Amaro W. (2013). El Jardín del Abuelo-Personal. Recuperado de: <http://www.eljardindelabuelo.com/eljardindelabuelo/index.php/instalaciones>

Anexos

Anexo 1

Las fotografías del centro proceden de la página web de la residencia, <http://www.eljardindelabuelo.com/eljardindelabuelo/index.php/instalaciones>



Salón de la planta superior del edificio principal.



Habitación doble



Baño adaptado



Decoración de la planta superior



Entrada principal

Anexo 2

Entrevista a la pedagoga del centro:

- ¿Cuántos usuarios residen en “El Jardín del Abuelo”?
- ¿Qué edad tienen?
- ¿Y el lugar de procedencia?
- ¿Qué tipo de demencia sufren?
- ¿Qué síntomas se observan a corto plazo?
- Según su deterioro cognitivo ¿Qué tipo de actividades son capaces de realizar?
- ¿Muestran algún tipo de preferencia a la hora de realizar las Actividades de Animación Sociocultural?

Anexo 3

Diario de campo

Por escasez de tiempo se ha realizado una sesión doble y se eligieron cuatro actividades de las ocho recomendadas. Se realizan en horario de tarde aprovechando la máxima asistencia por parte de los usuarios, esto se ha conseguido gracias al aviso previo de los usuarios que participan en las actividades de Animación Sociocultural del turno de mañana.

Mi llegada al centro en horario de tarde fue considerada una novedad por las personas que no tenían conocimiento de ello, notando reticencia por parte de algunos usuarios, esto se solucionó gracias al apoyo de los usuarios de los participantes del turno de mañana.

La sesión se llevó a cabo de manera amena y divertida, el apoyo recibido fue motivo los usuarios más reticentes y a los que poseían mayor capacidad cognitiva. Las actividades de memoria, razonamiento, funciones ejecutivas y lenguaje a través de las TIC combinadas con los videotutoriales funcionaron como un revulsivo novedoso que les mantuvo atentos durante las sesiones.

Durante la realización de la sesión las actividades he tenido que realizar ejercicios óculo-manuales para aumentar la atención de los usuarios, al ser personas con demencia y enfermedades degenerativas muestran al comienzo un nivel de atención

bajo, por ello lo considere necesario. Respecto a las actividades de estimulación cognitiva, al llevarlas a cabo no hubo ningún problema y se demostró que la tecnofobia se puede superar con apoyo constante.

La anécdota más reseñable, fue la competitividad surgida por los usuarios. Esta acción fue más llamativa durante la actividad de la memoria, la mayor parte de los usuarios mostraba una seguridad aplastante cuando respondían a las preguntas señaladas, la motivación surgía cuando se daban cuenta de que se equivocaban.

Anexo 4

Material didáctico interactivo:

Material didáctico interactivo creado como material adjunto al proyecto “Las TIC y nuestros mayores. Reforcemos la estimulación cognitiva”. Seguidamente aparecerán los enlaces introductorios a cada actividad, además de los enlaces que dan acceso a cada actividad interactiva.

- **Video introductorio:**
 - Gorrín Padrón B. (2017). Intro Educación y TIC tercera edad TFG. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=04SQ2Gjno7w>
- **Sesión 1: Memoria:**
 - Video introductorio:
Gorrín Padrón B. (2017). La memoria TFG. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FtsrvK6aQRc>
 - **Actividad 1.2: ¿Qué es la memoria?**
 - Se usará el siguiente link para acceder a la actividad: Ortega López A. (2015). Compra. Recuperado de: <http://www.tinytap.it/activities/gk1g/play/compra>
- **Sesión 2: Percepción:**
 - Video introductorio:
Gorrín Padrón B. (2017). Percepción. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=dOAJBinfs9I>
 - **Actividad 2.1: ¿Qué es la percepción?**
 - Se usará el siguiente link para acceder a la actividad: Moro M.

(2016). PETN demostración. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/g1k9o/play/petn-demostracion>

- **Sesión 3: Atención:**

- Video introductorio:

Gorrín Padrón B. (2017). Atención. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=R6v4Mb782to> -

- **Actividad 3.1: Prestemos atención**

- Se usará el siguiente link para acceder a la actividad: Moro M. (2016). PETN demostración. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/g1k9o/play/petn-demostracion>

- **Sesión 4: Razonamiento:**

- Video introductorio:

Gorrín Padrón B. (2017). El razonamiento TFG. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=vS2GgUAKUX0> -

- **Actividad 4.1: Razonemos juntos**

- Se usará el siguiente link para acceder a la actividad: Mazaveu Z. (2016). Razonamiento lógico. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/gtaq/play/razonamiento-logico>

- **Sesión 5: Ubicación espacial**

- Video introductorio:

Gorrín Padrón B. (2017). Ubicación espacial. Recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=coydz4I-D_8

- **Actividad 5.1: ¿Dónde estamos? El significado de la ubicación espacial**

- Se usará el siguiente link para acceder a la actividad: Ahumada H. (2017). Ubicación espacial. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/g1vqf/play/ubicacion-espacial>

- **Sesión 6: Movimientos faciales**

- Video introductorio:

Gorrín Padrón B. (2017). Praxias. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ev-ZIT4AjEc> -

- **Actividad 6.1: Movamos el cuerpo**
 - Se usará el siguiente link para acceder a la actividad: Logopedia de Irene (2016) Praxias y movimientos orofaciales para niños y adultos. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=W1drsnryZcA>
- **Actividades complementarias**
- **Funciones ejecutivas:**
 - Video introductorio:
Gorrín Padrón B. (2017). La función ejecutiva. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=hTqgz9ewKbw> -
 - **Actividad complementaria 1: ¿Qué entendemos por funciones ejecutivas?**
 - Se usará el siguiente link para acceder a la actividad: Barbara A. (2016). Funciones ejecutivas 1. Recuperado de:
<http://www.tinytap.it/activities/g1fo7/play/funciones-ejecutivas-1>
- **Lenguaje:**
 - Video introductorio:
Gorrín Padrón B. (2017). El lenguaje TFG. Recuperado de:
https://www.youtube.com/watch?v=YlqWq_2dwfA -
 - **Actividad complementaria 2: Las posibilidades del lenguaje**
 - Se usará el siguiente link para acceder a la actividad: Mediavilla P. (2017). Introducción a los sueños de A. Machado por Pepe Mediavilla. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=5Whtpsg6mt4>