

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

Facultad de Diseño

Escuela de Diseño de Objetos

Material Didáctico para el adulto mayor

***Trabajo de Graduación previo a la obtención del
Título de Diseñador de Objetos***

Autor: Susana Condo Palacios

Director: Lcdo. Fabián Landivar

Cuenca, Ecuador 2011



DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado con todo mi corazón a mi mami Judith por encontrarse junto a mí en las buenas y malas, en especial a mi hija Sofí quien con su presencia y dulzura ha llegado a ser el impulso para vencer obstáculos y alcanzar todos mis ideales.

Gracias Sofí por esperar por toda la atención que te robe.



AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a mi Papito Dios por darme el intelecto, la sabiduría y la fuerza para culminar mis estudios y alcázar una más de mis metas, a mis padres Enrique y Judith, hermanos Fabián, Cintia, Pablo Janet , a mis sobrinos Anthony, Pablito , Sarita, por ser mi ejemplo y mi apoyo incondicional, a mis profesores, en especial al Arq. Patricio León por ser quien a lo largo de mis estudios cambio la perspectiva de mi visión a cerca de la carrera de Diseño dándome permutas innovadoras y útiles para la vida practica, con la capacidad y seguridad de convertirme en una buena profesional, a la Sede de Jubilados del Azuay por darme la oportunidad de trabajar en su prestigiosa institución.

Un agradecimiento especial a mi tutor Licenciado Fabián Landivar por ser la persona quien con sus conocimientos hizo de este trabajo una experiencia única y descomplicada, demostrándome que ha pesar de los desafíos presentados se obtienen grandes resultados.



RESUMEN

El presente trabajo toma como referencia el estudio de campo realizado en la sede de Jubilados del cual se derivan las necesidades y falencias del usuario (adultos mayores), quienes por la falta de actividad intelectual y otros factores que aceleran el proceso olvidan ciertas actividades. Presentado el problema se ha procedido a trabajar con las personas integrantes del grupo de memoria realizando ejercicios que estimulen.

Dado que las personas a medida que envejecemos vamos perdiendo gradualmente nuestra capacidad de retener conocimientos se ha creído conveniente realizar un estudio mediante el cual se demuestre las causas y efectos de mantener una memoria activa, en la sede de jubilados del Azuay se ha trabajado con personas adultos mayores quienes con estimulación y practica de juegos han logrado integrarse y mejorar su autoestima y conseguir mantener activa su memoria, basándonos en todas aquellas cosas que tomaron parte en su vida esencialmente en su niñez, y juventud, evocando estos recursos ellos agilizaron su mente.

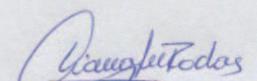


ABSTRACT

ABSTRACT

Memory loss in the elderly is a reality for the aging brain. Our brain as well as our body, needs exercising in order to maintain its lucidity. We must strengthen our memory to promote a healthy lifestyle and this way ensure our wellbeing, through didactic games intended to prevent brain aging circumscribed to memory as a cognitive process and to the person's cultural context.


UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
DPTO. IDIOMAS


Translated by,

Diana Lee Rodas



INDICE

Dedicatoria
Agradecimiento
Resumen
Abstract

CAPITULO 1.- DIAGNOSTICO

1.1 ANTECEDENTES E INTRODUCCIÓN

- 1.1.1 Estudio del funcionamiento del cerebro
 - 1.1.1.2 El cerebro
 - 1.1.1.3. El funcionamiento del cerebro
 - 1.1.1.4 Necesidades del cerebro
- 1.1.2 Perdida de la memoria
- 1.1.3. Psicología

2 MATERIAL DIDACTICO (JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO)

- 1.2.1 Material didáctico como medio de aprendizaje

1.3 LA CULTURA COMO ORIGEN DE LA FORMA

- 1.3.1 Red sígnica
- 1.3.2 Red simbólica
- 1.3.3 Identidad Cultural
- 1.3.4 Referentes culturales

1.4 INVESTIGACIÓN DEL MERCADO

- 1.4.1 Delimitación de la muestra
- 1.4.2 Entrevistas
- 1.4.3 Conclusión





INDICE

CAPITULO 2. PROGRAMACIÓN

2.1 Partido de diseño

2.1.1 Partido Conceptual

2.1.2 Partido Funcional

2.1.3 Partido Formal

2.1.4 Partido Tecnológico

CAPITULO 3. PROPUESTAS

Conclusión del Proyecto



CAPITULO UNO

DIAGNOSTICO

1.1 Antecedentes e introducción

1.1.1 Estudio del funcionamiento del cerebro

1.1.1.2 El cerebro

1.1.1.3. El funcionamiento del cerebro

1.1.1.4 Necesidades del cerebro

1.1.2 Perdida de la memoria

1.1.3. Psicología

1.2 MATERIAL DIDACTICO (JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO)

1.2.1 Material didáctico como medio de aprendizaje

1.3 LA CULTURA COMO ORIGEN DE LA FORMA

1.3.1 Red sígnica

1.3.2 Red simbólica

1.3.3 Identidad Cultural

1.3.4 Referentes culturales

1.4 Investigación del mercado

1.4.1 Delimitación de la muestra

1.4.2 Entrevistas

1.4.3 Conclusión

1.1 ANTECEDENTES E INTRODUCCIÓN

La pérdida de la memoria en el adulto mayor es una amenaza para el cerebro que envejece, uno de los temores es enfrentar su progresivo desgaste, pues la edad produce en ella una serie de alteraciones, tales como estilo de vida, sedentarismo, preocupación, enfermedades las cuales no aportan a mantener una buena calidad de vida.

Nuestro cerebro necesita ejercitarse para que conserve la lucidez y así vivir los años de la vejez satisfaciendo las necesidades sociales intelectuales y afectivas, la toma de conciencia y el estudio a través de metodología de la investigación, entrevistas, encuestas y experimentación en la sede de jubilados del Azuay toma fuerza para generar ideas y así materializarlos tomando valores de la cultura el cual se gesta una cadena de relaciones que genera la identidad de un grupo a través de signos y símbolos de su pasado, finalmente plasmadas en juegos para estimulación mental y por ende para la diaria convivencia la misma que incluye trabajo en grupo, socialización haciendo que adultos mayores se conviertan nuevamente en entes útiles para la sociedad, mejorando en su percepción personal (autoestima).

1.1.1 ESTUDIO DEL FUNCIONAMIENTO DEL CEREBRO

1.1.1.2 EL CEREBRO

El cerebro es el órgano que permite nuestra existencia, es el más importante del Sistema Nervioso, pesa entre 1.2 kg. Y 1.5 kg, es una masa formada de billones de células nerviosas, tiene color rosa-grisáceo y rellena todo el cráneo, desde la frente hasta el occipucio, que es la parte de la nuca, se divide en dos partes llamadas hemisferios que están conectadas entre sí por el cuerpo calloso.

En cada hemisferio se distinguen unas secciones llamadas lóbulos, el lóbulo frontal o sea el que está en la frente, está muy desarrollado, en su corteza se coordinan los movimientos, el razonamiento y las emociones. En esta parte de nuestro cerebro se define nuestra inteligencia y personalidad.

Los lóbulos temporales intervienen en la memoria, la

audición y el lenguaje y parece que también en el desarrollo de algunas sensaciones como el miedo, los celos o el enojo. Los lóbulos parietales abarcan la corteza sensitiva o sea la de los sentidos, en ella se localizan las terminaciones de los centros del oído, el olfato, el tacto y el gusto.

1.1.1.3. EL FUNCIONAMIENTO DEL CEREBRO

Se realiza a través de energía pura y millones de neuronas que actúan como transmisores.

El cerebro tiene la enorme función de controlar todas las actividades que realizan, entre ellas están el lenguaje, el pensamiento, el razonamiento, el aprendizaje, la memoria, la atención y muchas más.

La energía es la capacidad de la materia cerebral para manifestarse en forma de trabajo, movimiento, fuerza, sonido o calor. En el cerebro hay dos zonas funcionales muy importantes, de los procesos que nos permiten aprender y de los procesos inconscientes.

También hay una zona que se llama subconsciente, en ella queda guardado todo lo que hemos aprendido y que no utilizamos diariamente, pero cuando necesitamos ese conocimiento surge rápidamente. En esta zona, también se desarrolla una de las cualidades más importantes del ser humano que es la creatividad, todos la poseemos y es trascendental para tener éxito en la vida, en cada persona es diferente dependiendo de sus intereses y gustos.

El cerebro es maravilloso, no se cansa de aprender y tiene una enorme capacidad para hacerlo, sobre todo durante los primeros años de vida, pero si no se le proporciona información y se aprovecha para producir, crear, construir, la inteligencia no se desarrolla y hay que recordar que lo que nos distingue de otros animales es precisamente nuestra inteligencia, la misma que se desarrolla gracias a la información que recibimos a través de nuestros sentidos y cuando la aprovechamos para aprender, producir, crear, amar, corregir, relacionarnos adecuadamente con los demás y construir, podemos comprobar su enorme poder, no solo en nuestro cuerpo sino en el aprovechamiento y control de todo lo que nos rodea.

El cerebro es el centro de la actividad intelectual, nos permite hablar, pensar, recordar, respirar, sentir placer, alegría, dolor, cansancio, ser creativos, reír, llorar, ser entusiasta, controlar las penas, el miedo, conservar la serenidad, transformar los alimentos, eliminar los desechos, para que el corazón funcione, coordina y regula cada movimiento voluntario o involuntario, consciente o inconsciente de nuestro cuerpo, nos permite además tener conciencia y con ello tener noción de nosotros mismos y del mundo que nos rodea. Cuando el cerebro deja de funcionar, aunque algunos órganos sigan “vivos”, la persona en realidad ha dejado de vivir, ya que cae en lo que se conoce como muerte cerebral.

1.1.1.4 NECESIDADES DEL CEREBRO

Aunque su crecimiento tiene un límite, su desarrollo nunca termina, va aumentando y mejorando las funciones que realiza este proceso dura toda la vida. El desarrollo de las múltiples funciones que tiene el cerebro depende de todo lo que aprendemos, memorizamos, expresamos y sentimos. Todo esto desarrolla nuestra inteligencia, su crecimiento y desarrollo depende de una adecuada alimentación que le proporcione nutrimentos necesarios para tener energía, o sea, la fuerza necesaria para realizar todas sus funciones. Por su importancia, el cerebro necesita mucha sangre, esto se debe a que no puede almacenar los nutrientes los usa conforme le van llegando por medio de la sangre, por ello la cuarta parte de la sangre que el corazón bombea, llega directamente al cerebro.

El cerebro necesita una cantidad considerable de glucosa para desarrollarse y tener energía y sin ella el cerebro no puede enviar mensajes a las neuronas; La glucosa es azúcar y se obtiene de alimentos como las frutas, verduras, chocolates, miel o dulces.

La energía también se obtiene de los alimentos que contienen carbohidratos, proteínas, ellas ayudan a que el cerebro piense, recuerde, analice y realice muchas de sus principales funciones. Las proteínas son indispensables

para producir unas sustancias llamadas neurotransmisores, que son las que permiten el paso de señales de una neurona a otra. También necesita de las vitaminas y minerales ayuda al cerebro a no tener que realizar trabajos extras y a mantenerse saludable y activo. Pero también hay otro tipo de “alimento” muy importante para el cerebro, es el aprendizaje, que permite el desarrollo de todas las capacidades y habilidades que tenemos los seres humanos.

El aprendizaje se logra por medio de la lectura, la escritura, el estudio, observando todo lo que sucede a nuestro alrededor y a través de las conversaciones con personas que tienen más conocimientos y experiencia que nosotros; la capacidad de aprendizaje del cerebro no tiene límites.

Aunque parezca extraño, el cerebro, sus funciones y reacciones, se “nutren” también con palabras, afectos, imágenes, recuerdos, experiencias y vivencias que impactan de forma especial a cada persona, solamente así se pueden fortalecer sus funciones como la inteligencia, la memoria, la creatividad, la productividad, la comunicación y todas las funciones mentales que nos distinguen como seres humanos.

Nuestro cerebro está dividido en dos hemisferios derecho e izquierdo que están unidos y comunicados por medio del cuerpo caloso.

El hemisferio cerebral izquierdo controla el lenguaje, el pensamiento lógico y la escritura. En él se encuentra el centro del habla, del pensamiento que nos permite analizar lo que sucede y del control de la mano derecha. También controla la capacidad para las matemáticas y la sensibilidad. El hemisferio cerebral derecho controla el pensamiento creativo, la mano izquierda, la fantasía, el talento musical y todas las actividades artísticas que podemos desarrollar. Un dato muy curioso es que “nuestro cerebro trabaja en cruz, es decir el hemisferio derecho coordina las funciones motoras o sea las del movimiento del lado izquierdo del cuerpo y el hemisferio izquierdo controla las del lado derecho.”¹

Las personas que tienen alguna limitación en movimiento o sensibilidad en una de sus extremidades del lado derecho,

1. www.profesorenlinea.cl



es porque la lesión cerebral ocurrió en el lado izquierdo de su cerebro o al revés.

Los sentidos y el cerebro

El cerebro es el encargado de emitir los sentidos

Los órganos de 4 de los sentidos están conectados directamente al cerebro

“Los órganos de los sentidos son la vía de entrada de toda la información que proviene del exterior y que le permite al cerebro desarrollar su inteligencia, sus emociones y sus sentimientos.”²

1.1.2 PERDIDA DE LA MEMORIA

“Al finalizar los 30 años empieza el decline, pero dado que es gradual, sólo se hace evidente en muchos casos cuando el individuo supera la quinta década de vida, en razón a los cambios químicos que experimenta el cerebro, sin que esto signifique que una pérdida seria de la memoria no es inevitable, tal como lo revelan Dr. Warner Schaie de la Universidad de Pensilvania, quien investigó la pérdida de la memoria vs. Envejecimiento, Asociado a estilo de vida y a la estimulación de esta recibe a lo largo de la vida.”³

El investigador Signoret (1985) propuso la existencia de 5 procesos responsables del almacenamiento de la información.

El primero mantiene la información de forma momentánea antes de que sea procesada.

El segundo codifica las trazas y las une a otra

El tercero consolida la información dentro de un archivo permanente

El cuarto recaptura la información almacenada

El quinto revisa las trazas y las selecciona

Según situaciones presentes.

El neurólogo Murray Grossman de la Universidad de Pensilvania, quien “señala que hay cinco clases de memoria, cada una de ellas se almacena en un área diferente del

cerebro y disminuye con el paso de los años.

Partiendo del esquema en el que muestra los diferentes sistemas que conforman nuestra memoria, podemos hablar en primer lugar de la memoria sensorial (un almacén específico que conserva por un breve espacio de tiempo los estímulos que llegan a nuestros sentidos); la memoria a corto plazo (MCP), un almacén de capacidad limitada (generalmente se evalúa por series de números o de palabras) que retiene la información a la que hemos atendido por un breve espacio de tiempo; y la memoria a largo plazo (MLP), o almacén general de información. Forma parte de la MCP la memoria de trabajo, consiste en un sistema de capacidad limitada, que implica por un lado un almacenamiento temporal de cierta información, y por otro, la capacidad de ejecución de una tarea de procesamiento (que requiere, a su vez, atención, selección y manipulación de determinados estímulos).

La MLP se divide también en Episódica, almacén de hechos concretos, recuerdos que forman parte de nuestra experiencia personal y que son activamente recuperados utilizando información contextual sobre cómo y cuando ocurrieron; Semántica, que se refiere al conocimiento sobre el mundo, organizado y acumulado conceptualmente, y por tanto muy relacionado con el lenguaje; y por último Procedimental, función de memoria relacionada con las destrezas y habilidades que una vez aprendidas no requieren esfuerzo consciente para ser recuperadas.

En 1987, Schacter también diferenció entre memoria implícita y memoria explícita, esta clasificación de la MLP se relaciona sobre todo con la intencionalidad del sujeto implicada en el recuerdo y en su recuperación, según esto, la memoria explícita requiere intención para recordar, y por ello produce toma de conciencia de lo que se ha hecho y del recuerdo que se ha producido, mientras que la memoria implícita no implica recuerdo consciente.

Siguiendo este esquema, vamos a ir plasmando diferentes investigaciones en torno a lo que ocurre en el envejecimiento

2. www.profesorenlinea.cl

3. Schaine, Warner y Sherry Willis La Psicología de la edad adulta y la vejez, Año 2003, Edición 5ta

con respecto a los diferentes sistemas de memoria. Los trabajos realizados hasta la fecha permiten afirmar que no existen apenas déficits en la memoria sensorial asociados al envejecimiento. Algunos de los estudios realizados sobre esta memoria sensorial visual indican que con el aumento de la edad se produce un incremento en el tiempo requerido para identificar un estímulo visual, que se relaciona más, con aspectos atencionales y perceptivos, que con déficits de memoria.

En lo que se refiere a MCP, sí parece haber un deterioro significativo en la memoria de trabajo a partir de los 70 años que algunos autores asocian o explican por un deterioro más general en habilidades cognitivas.

Ya que encontraron grandes diferencias en memoria de trabajo asociadas a la edad, requerían una mayor manipulación de la información, declinar de la habilidad general de procesamiento, relacionados con la velocidad y la agilidad con que este procesamiento se lleva a cabo, Esta idea se vio reforzada porque encontraron que esta caída de la ejecución aparecía negativamente relacionada con el nivel educativo de los sujetos.

Cuando se analiza memoria de trabajo con una tarea típica de procesamiento de sentencias, se concluye que existe un procesamiento similar entre jóvenes y mayores, y que las diferencias aparecen porque las personas con mayor edad, necesitan un tiempo más largo para concluir la tarea y recuerdan menor número de palabras. Según esto, los adultos mayores darían prioridad al procesamiento a costa de la rapidez y el almacenamiento.

En la memoria a largo plazo no hay grandes déficits asociados a la edad, aunque, cuando la complejidad de la tarea aumenta, el recuerdo también se va deteriorando; además los problemas parecen estar más relacionados con la recuperación que con el reconocimiento. Los aspectos de la MLP que aparecen como más afectados durante el envejecimiento son los episódicos (información ligada al contexto) y los procedimentales (información sobre destrezas). Sin embargo, según se desprende de los trabajos realizados hasta la fecha, la memoria semántica (independiente del contexto) no se pierde.

Podríamos pensar que en el envejecimiento las dificultades en el procesamiento de información afectan a la capacidad de almacenamiento de información relacionada con el contexto. Dichas dificultades se manifiestan sobre todo en la recuperación de dicha información, ampliadas conforme aumente la complejidad de la tarea y facilitada cuando se dan indicios de ayuda para su codificación semántica.⁴

Los problemas de memoria se dan en aquellas situaciones en las que interviene la percepción y atención (memoria ligada al contexto); implican procesamiento más complejo o requieren nuevos aprendizajes. Por ello, casi todos los trabajos realizados sobre las relaciones entre ejecución en tareas de memoria y edad apelan a dificultades en el procesamiento general de información y a una menor tasa de aprendizaje en personas de edad avanzada.

Es como si a los ancianos les importara menos su rendimiento y se esforzaran menos en retener, e incluso a veces parece que se les ha olvidado cómo retenerlo, pero cuando el material les interesa, significa algo para ellos, se les dan pistas o se les refresca cómo organizarlo, vuelven a mostrar una memoria similar a la que anteriormente mostraban

La capacidad cognitiva se debe de estimular y entrenar para poder prevenir pérdidas amnésicas y para optimizar la “memoria” que cada persona mayor preserva.

Las funciones cognitivas experimentan una serie de cambios, el deterioro cognitivo, es toda alteración de las capacidades mentales superiores, (orientación, lenguaje, praxis, atención, memoria y cálculo); estos cambios pueden traducirse en la presencia de déficit cognitivos o de pérdida de memoria, que interfieren en la realización de actividades complejas.

Durante la fase inicial de pérdida cognitiva, típicamente, es la memoria, la más afectada, aunque su función no se altera de una manera uniforme. La pérdida de otras funciones cognitivas se manifiesta en la dificultad para planificar actividades cotidianas habituales. Por ejemplo, el no poder seguir una conversación o una noticia por la radio o la televisión, tener las palabras en la punta de la

4. ABRAMS, William B.; BERKOW, Robert, El Manual, Merck de Geriátría, Edit. Doyma, 1992.



lengua y no poder decirlas, no recordar nombres propios y no retener acontecimientos importantes cada día, o sencillamente, olvidar planes de futuro. Por otra parte, es común también que esa fase se caracterice porque el individuo no puede identificar diferentes puntos de vista de un problema cotidiano, al que tampoco puede dar solución.

Los seres humanos son seres integrales que requieren constantemente de la estimulación cognitiva para lograr aumentar su potencialidad y a su vez disminuir las deficiencias, la estimulación cognitiva, tiene una relación estrecha con todas aquellas actividades que se dirigen a mejorar el nivel de conocimiento, por medio de programas de estimulación. Estos programas consisten en mantener las capacidades cognitivas existentes y estimularlas, con la intención de mejorar o mantener el funcionamiento cognitivo y disminuir la dependencia.

Lo más importante, es que al trabajar sobre las capacidades residuales (las que aún se conservan) de la persona y no las que ya ha perdido, se logra evitar la frustración del enfermo, todo esto contribuirá a una mejora global de la conducta y estado de ánimo como consecuencia de un mayor autoeficacia y autoestima por parte del paciente.

Para lograr que la estimulación sea exitosa se debe enfocar la misma, en las siguientes áreas:

- La atención: (ejemplo: series numéricas concretas, nombres de los meses del año en sentido directo e inverso).
- La orientación temporal, espacial y de la persona: con tareas básicas de situación en el momento temporal (fecha, estación, hora) y espacial (¿Dónde estamos? biografía personal y de su entorno más inmediato (amigos, familia), para mantener al enfermo en contacto con la realidad que le rodea.
- Las agnosias: alteraciones en el reconocimiento del mundo que nos rodea. Por ejemplo: imágenes, números, letras, colores, búsqueda de diferencias, crucigramas, sopas de

letras, reconocimiento e imitación de sonidos.

- La memoria: potenciando la memoria inmediata con ejercicios de repetición de series de números y palabras, la memoria remota, hace que el paciente recuerde datos personales y ejercicios con material verbal, tales como refranes y frases populares.
- El concepto numérico y el cálculo: se pretende que el paciente tenga conocimiento básico de las tablas numéricas, la comprensión de los conceptos de las operaciones aritméticas y de los símbolos utilizados para las operaciones aritméticas básicas. Para ello, se sugiere practicar la resolución de problemas, operaciones básicas y juegos numéricos.
- El razonamiento: Realizar ejercicios que trabajen la capacidad de clasificar características de los objetos.
- El lenguaje: se puede estimular con tareas de redacción de un texto, escritura de una frase o palabras, dictado y/o copia, el lenguaje

espontáneo, mediante la descripción de imágenes, situaciones y hechos.

La estimulación cognitiva en el adulto mayor tiene como prioridad, mantener las habilidades intelectuales conservadas el máximo tiempo posible con la finalidad de preservar su autonomía, crear un entorno rico en estímulos que facilite el razonamiento y la actividad motora y mejorar las relaciones interpersonales.

Se debe recordar que cualquier tipo de rehabilitación cognitiva en la población adulta mayor beneficia el mejoramiento de la calidad de vida, mantenido sus funciones cognitivas estables y mejorado su autonomía.⁵

1.1.3. Psicología

Es importante que el anciano presente menor deterioro de sus facultades intelectuales cuando se mantiene activo

y productivo, cualquiera que sea la actividad laboral que realice.

La Tercera Edad constituye una etapa de la vida muy influenciada, determinada por la opinión social, por la cultura donde se desenvuelve el anciano, tiende mayoritariamente a estimular para la vejez el sentimiento de soledad, la segregación, limitaciones para la vida sexual y de pareja, y de la propia funcionalidad e integración social del anciano.

Se ha llegado a considerar además, que los elementos conformadores de identidad son tomados generalmente de los prejuicios negativos que la cultura como tendencia, ha reservado para la vejez. “Soy viejo porque ya me queda menos, soy inútil, incapaz, retirado, final.” Un resultado de depresión e inseguridad puede ser el intento del anciano por regresar a etapas anteriores de la vida. La persona dependiente e insegura en momentos de tensión tenderá a regresar a conductas infantiles y a no realizar esfuerzos constructivos para resolver los problemas.

El anciano experimenta una necesidad creciente de seguridad, en un momento de la vida en que los recursos físicos y psicológicos están en rápida decadencia, existe un sentimiento de impotencia para satisfacer las necesidades, lo cual le provoca frustración, miedo e infelicidad. Aún cuando el anciano evita establecer relaciones afectivas estrechas, intensifica sus vínculos con la familia cercana, esta representa la fuente principal de ajuste socio-psicológico en el proceso de envejecimiento, debido a que es el medio que ofrece mayores posibilidades de apoyo y seguridad.

El anciano debe valorarse como un individuo que posee un cúmulo preciado de experiencia que puede transmitir a los jóvenes en el interactuar diario. Debe dársele la oportunidad de seguir siendo parte del sistema productivo en actividades que le permitan sentirse útil.

La familia como red social primaria es esencial en cualquier etapa de la vida, es “el primer recurso y el último refugio.”

La familia como grupo de intermediación entre el individuo y la sociedad, constituye un determinante importante para el presente análisis de la Tercera Edad. Con relación a la vejez como última etapa, habría que incluir los principales eventos que los autores han descrito para la misma, a saber: la viudez, la abuelita, el papel de los cuidadores del anciano y del anciano como cuidador, la jubilación, y la muerte.

De los cambios más universales, el anciano de hoy se queja de su falta de autoridad, en el núcleo familiar dado por la independencia que van tomando los hijos, la dependencia económica del anciano hacia ellos, la imposibilidad muchas veces de realizar todas las actividades hogareñas que antes realizaba, entre otros factores.

Uno de los cambios desde la índole social que ocurren en la vejez es la jubilación; al hombre jubilado le es más difícil reencontrarse en el hogar, y en muchas ocasiones aparecen vivencias de soledad y de pérdida de lugar; a mujer jubilada continúa su rol doméstico que antes compartía con el laboral social y vivencia como un cambio transicional más natural, la pérdida de su status social y su estancia a tiempo completo en el hogar, la jubilación constituye entonces un evento vital a considerar por la familia.

La imagen de sí mismo es un aspecto importante en relación con la salud y el bienestar humano, la imagen de sí mismo como personalidad y lo que se refiere a la autovaloración, Fernando González Rey plantea: “Desde nuestro punto de vista la autovaloración es un subsistema de la personalidad que incluye un conjunto necesidades y motivos de la personalidad”⁶

Los hechos vitales que afectan la autovaloración de la persona producen emociones negativas muy fuertes que se equiparan y sobrepasan en ocasiones a las vivencias negativas de carácter físico, expresiones que enaltecen el pasado y oscurecen el presente tales como: “ Antes cuando yo era joven... ahora que ya no sirvo para nada”, mientras que el futuro parece olvidado.

6. ARDILA, Alfredo; ROSELLI, Mónica. La vejez, Neuropsicología del fenómeno del envejecimiento

Debemos, cuestionarnos cuánto podemos hacer para apoyar el desarrollo del anciano, cuánto podemos estimular al adulto mayor para que viva esta etapa llena de cambios desde una perspectiva positiva y enriquecedora y cuánto podemos influir sobre estos factores psicológicos y sociales para lograr la aparición del envejecimiento normal. Carl Rogers, eminente psicólogo humanista hace planteamientos, “Lo valioso de la personalidad sería que el sujeto experimentara una consideración positiva incondicional de sí mismo,”⁷ lo que no plantearía discrepancias entre su valoración y su necesidad de consideración positiva y el desarrollo de un proceso de educación en la tercera edad que permita el bienestar del anciano como un ser bio- psico- social.

Las funciones psicológicas del anciano y sus posibilidades de educación, en la vejez ocurre procesos psíquicos se hacen más lentos, a causa de la merma neuropsicología que se manifiesta en esta edad. Los trastornos de la memoria, las alteraciones en el pensamiento, la percepción son superados por el interés y la motivación para el aprendizaje.⁸

Psicología de la edad adulta y la vejez

Esta etapa no llega de improviso, la antecede el pre senectud, y como todo proceso tiene altibajos, ansias y temores, que pueden ser continuaciones de las etapas anteriores o ser matices nuevos por los reajustes de esta misma etapa, y hay quienes demuestran que es una adultez en plenitud. Hay procesos superficiales de comportamiento y otros vuelven a incidir como eco de lo que se denomina fondo de la personalidad

- Adaptación al medio, a la vejez: buscan adaptarse al medio más hostil y con menor número de posibilidades para sus capacidades personales y vitales; y, un esfuerzo para adaptarse a la vejez como situación estable, con el cambio o desaparición del sentido de la vida propia.

Cambios en la relación con los objetos anteriores:

No se entiende por objeto lo inanimado, también a las personas; la persona que llega a este nivel de madurez tiene que aceptar las realidades deficitarias: disminución de la memoria reciente y aumento de la memoria de evocación

o nostalgia; reducción de la curiosidad intelectual, fatiga en el trabajo, disminución sensorial, motriz; todo esto perturba la vida habitual, y ahora tiene que crear una nueva comunicación y valoración para adaptarse a la nueva realidad; ha de dar a los objetos otro valor, otra dimensión; ha de buscar la gratificación o salida a sus tensiones o encontrar otras formas o renunciar a ello. Sus reacciones y conductas pueden ser variadas, pueden regresar a épocas anteriores (infantilismo) o superar desastres y lograr un nuevo equilibrio de fuerzas. Esto es claro en los cambios de carácter, de conducta, en las necesidades de dominio y auto-afirmación.

En la etapa anterior daba plenitud a sus necesidades afectivas, emocionales e instintivas; en la nueva etapa, las necesidades cambiaron y no le es posible hacer un mundo adecuado a sus necesidades... y como los instintos y apetito siguen vivos, sólo le queda buscar o elegir nuevas reacciones a nivel profundo, ya sea limitando sus posibilidades o regresando a épocas infantiles.

- Rasgos psicológicos: se manifiestan rasgos que habían estado ocultos tras los mecanismos de una actividad creadora o de defensa, en ambos sexos, y la personalidad se vuelve frágil, vulnerable por los agentes físicos y por el medio social; las resistencias son menos enérgicas y los sentimientos pueden centrarse en el temor. El esfuerzo del organismo es mayor para mantener el equilibrio, además internamente se puede sentir angustia de no ser capaz de realizar los esfuerzos impuestos por la vida, de no poder soportarlos de no recuperar el equilibrio; en consecuencia, los rasgos de conducta y carácter pueden manifestarse negativamente.

Algunas manifestaciones negativas son:

- Aislamiento: se adopta actitud de ausencia con todo lo que sucede alrededor, solamente se adentra en la situación cuando algo afecta a sus intereses personales.

- Apagamiento a sus bienes: conserva todo, en la postura permanente de retener, ese comportamiento en el fondo es una regresión a etapas infantiles, entrando así los mecanismos emotivos de la autoridad, poder, dominio, sentir que se es; es tratar de mantener la propia identidad;

7. ARDILA, Alfredo; ROSELLI, Mónica. La vejez, Neuropsicología del fenómeno del envejecimiento

8. LEHR, U. Psicología de la senectud. Edit. Herder Barcelona, España, 1980.

una explicación de por qué algunos padres no son capaces de compartir con sus hijos aún cuando sea conveniente. La fuerza del deseo de poseer es más fuerte que la lógica.

- Refugio en el pasado: al disminuir el proceso fisiológico y ser menor la memoria de fijación y aumentar la de evocación, la vida se llena de recuerdos; es forma de revalorizar el pasado en el presente, el protagonista se siente joven al revisar hechos que le permiten acaparar la atención de los demás.

- Reducción de sus intereses: la vida le enseñó a ser realista y esto unido a la dificultad de asumir la complejidad de las nuevas opciones posibles, hacen que se limite el mundo al ámbito de lo que puede controlar; al tiempo que disminuye la capacidad de agresión, conserva los intereses que puede manejar y que suponen una fuente de satisfacción.

Negarse al cambio: Al enfrentarse con los esfuerzos de adaptación, aparece un temor consciente de rechazo al cambio y traslado a una nueva situación, lo que lleva a una depresión profunda porque los mecanismos de defensa para sobreponerse son limitados, a la vez que así limita aún más.

- Agresividad y hostilidad: Cuando se presenta la necesidad de reacomodar a las personas y cosas, aparece como recurso y puede ser la única posibilidad de refugio para mantener intocable y estable el “yo”. Tres emociones presiden la vida del ser humano:

- Miedo: impone al adulto mayor, sin necesidad de planteamientos racionales que den explicación lógica a lo que siente, miedo a todo lo que pueda dañar la integridad física, tras años de lucha profesional para conseguir una estabilidad económica, ahorra cuanto puede, para protegerse a sí mismo o a su descendencia; además desea conservar el prestigio. El adulto mayor teme que le quede poco tiempo: debe crear, debe proyectar realidades, debe trascender y dejar huella; suele aparecer el temor al daño físico, como hipocondría que le hace estar atento a cualquier trastorno, teme excederse y no resistir un ritmo fatigante y reaparecen los temores adolescentes de hacer el ridículo, se afecta en su narcisismo. El daño emotivo que se acerca le agobia y su reacción resulta dramática, no-menos real. La previsión en este terreno, sólo puede lograrse si otros

contenidos más hondos le han dado plenitud y conciencia del propio valor.

Cólera: difícil de controlar porque nace en capas hondas del ser humano. Lo que la desata es aquello que le resulta ilógico, inesperado y carente de sentido, no es el dato objetivo lo que le molesta, sino el torbellino emotivo que remueve tal dato. La emotividad queda como desamparada, con peligro de desencadenar –otra vez- la agresión física o la verbal, porque son los modos aprendidos. Es la explicación a conductas de crisis agresivas, protestas colectivas verbales, en una sociedad afectivamente mediocre y emotivamente envejecida; la cólera del adulto mayor se acrecienta ante su propio sentimiento de impotencia, frente a la gran máquina que impide sus sueños. No encuentra la salida en la creatividad y la originalidad, entonces vivirá en permanente cólera.

- Ternura: es la emoción más compleja y en la edad adulta de hace práctica. Aparece un amor incondicional, que sabe dar, quiere dar, que sabe renunciar sin angustia ni ira, éste es el carácter práctico; no es ternura sexualizada y erotizada, sino una ternura madura y coherente, precedida por el principio de la realidad y no por el del placer y del interés. No es puro egoísmo, tampoco altruismo total; no pocas veces buscará ser atendido, escuchado, comprendido y en otras demostrará que sabe atender, escuchar y comprender; resulta que está buscando, sin saber.⁹

Autor: Adriana Saldaña Lozano, Gloria Molina Pérez

1.2 MATERIAL DIDACTICO (JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO)

La teoría de los juegos es una rama de la matemática con aplicaciones a la economía, sociología, biología y psicología, que analiza las interacciones entre individuos que toman decisiones en un marco de incentivos formalizados (juegos). En un juego, varios agentes buscan maximizar su utilidad eligiendo determinados cursos de acción. La utilidad final obtenida por cada individuo depende de los cursos de acción escogidos por el resto de los individuos, es una herramienta que ayuda a analizar problemas de optimización interactiva, tiene muchas aplicaciones en las ciencias

9. SAVAGE, R. D. Y otros. Dinámica intelectual en La tercera edad. Edit. Castillo, Madrid, 1980

sociales. La mayoría de las situaciones estudiadas por la teoría de juegos implican conflictos de intereses, estrategias y trampas. De particular interés son las situaciones en las que se puede obtener un resultado mejor cuando Los agentes cooperan entre sí, que cuando los agentes intentan maximizar sólo su utilidad.¹⁰

1.2.1 MATERIAL DIDACTICO COMO MEDIO DE APRENDISAJE

La educación en la tercera edad debe partir a los ancianos para conservar su autosuficiencia, la adaptación social, forma de mantener el vínculo con el desarrollo social actual, sentirse informado, como un hombre de su tiempo sobre la evolución del mundo actual. Se debe tener en cuenta la profundización en la búsqueda de métodos idóneos para transmitir mensajes que enseñen y eduquen, ajustados a la vejez, puede lograrse que el anciano se encuentre interesado en el futuro, que se sienta parte de la sociedad, con funciones y roles social. Es importante que se vea el proceso de educación como posibilidad de lograr salud en el anciano tanto psíquica como físicamente, como la forma de legar elementos técnicos y fomentar en ancianos conceptos y pautas de conducta, derivadas de las propias discusiones, experiencias y confrontación con otros ancianos. Esto resulta de relevancia para la conservación de la salud en el adulto mayor. Es innegable que al presentarse un estado de bienestar físico el sujeto tendrá mayores posibilidades de experimentar bienestar psicológico, de nuevos papeles y a la búsqueda de un nuevo espacio en la sociedad.

1.3 LA CULTURA COMO ORIGEN DE LA FORMA

La forma es, pues, la representación y síntesis de un concepto que se sustenta en un contexto o situación. El objeto aflora de las relaciones socioculturales, desde donde se hace un reconocimiento de los valores de la cultura, se gesta una cadena de relaciones que genera finalmente la identidad de un grupo y funciona así: las relaciones sociales crean dos tipos de redes, la red

simbólica y la red sígnica

1.3.1 RED SÍGNICA

Está conformada por los valores particulares de cada micro contexto que son creados por la cultura popular desde las ideologías: la localidad, el sector, el barrio, la ciudadela, la urbanización, los sectores industriales, los centros universitarios, los centros económicos, el parque, el sur, el oriente, las montañas, etc. De esta fragmentación surge la necesidad de una red que no los deje separarse completamente y las mantenga en coherencia.

1.3.2 RED SIMBÓLICA

Estructura de los valores generales que componen un grupo determinado los Cuales, por no tener un contexto claramente definible como referente, son subjetivos (la estética de cada ciudad, los valores ideológicos generales, los símbolos).

Estas redes crean los códigos individuales, colectivos y públicos y se convierten en las estructuras y valores que deben ser leídos por el proyectista para vincularlos en la forma y así textualizar al objeto, estas producen la imagen colectiva, que son las maneras como se expresa, lee e interpreta una cultura creando la memoria cultural. Ésta se define como valores aprendidos y transmitidos que son conservados, actualizados y utilizados (no hacen parte los anti valores, como la inseguridad); para mantener su memoria, la cultura crea, entre otras, cultura material: todas aquellas estructuras distribuidoras de información que al ser valores estables, estáticos, uniformes y coherentes constituyen medios para consolidar la imagen y la memoria cultural, acá nace la necesidad del objeto y se funda como recurso de interpretación cultural, que por su particularidad artificial se forja en un medio ideal para tridimensionalizar información ideológica, de la memoria cultural y en la sociedad se crean los referentes pragmáticos, que para efectos de la materialidad son recursos de expresión, lectura e interpretación tridimensional de mensajes culturales.

Componentes de la cultura

La cultura consta de unos componentes representados por objetos, que se especifican de acuerdo con la ideología particular de cada micro contexto, contexto o situación social.

Intenciones:

Individual: billetera, joya, reloj de pulso.

Colectivo: sede jubilados del Azuay

Componentes: dividido en instituciones e ideas.

Usos populares: juegos populares (rana, cucunubá).

Costumbres: ruana, tejo, parrilla de arepas.

Hábitos: cepillo dental, zapatos.

Leyes: atacocos

Creencias:

Religión

Simbólicos, como una cruz o una custodia

Sígnicos, como un cáliz o un incensario.

Mitos y ritos

La cultura se convierte, en génesis de las identidades, y toda sociedad constructora de cultura, demanda comunicar esa identidad. Surge entonces la prioridad de la forma como recurso capaz de transmitir esa identidad para lograr, desde el contexto propio, un auto referenciación y valoración significativa de cada identidad y, hacia el contexto global, distinción y reconocimiento, por lo que surge la demanda del diseñador por medio del cual se instaura una dialéctica entre la identidad y su demanda de reconocimiento a través de una estructura estable, coherente, portadora de usos y significados, que es el objeto, el cual permitirá la creación de una memoria consolidada frente a este fenómeno de cultura e identidad

1.3.3 IDENTIDAD CULTURAL

Es un conjunto de caracteres o circunstancias que hacen que un individuo o grupo sea reconocido sin posibilidad de confusión con otro. Cuando la cultura material de un grupo es pobre, su identidad es nublosa, borrosa, porque las cadenas de consolidación comienzan procesos de deterioro, inconsistencia y la cultura se fragiliza hasta desaparecer o terminar consumida por otras más poderosas, por ello es responsabilidad del objeto, ser la representación de situaciones socio-culturales, si el origen de la forma está en la cultura, el proyectista debe conocer cómo es la ideología de cada grupo o situación para representar las expectativas.

Surge entonces la prioridad de la forma como recurso capaz de transmitir esa identidad y su demanda de reconocimiento a través de una estructura estable, coherente, portadora de usos y significados, que es el objeto, el cual permitirá la creación de una memoria consolidada frente a este fenómeno de cultura e identidad que depende en gran medida del contexto cultural del que emergen, y sus marcas son siempre reflejo de una actitud y un objetivo con respecto a dicho contexto, ya sea para dominarlo, asimilarse o para diferenciarse de él.

Desde una perspectiva de diseño, será mucho más eficiente, rentable y certera entendiendo que cada intervención está enlazada con una historia preexistente, un contexto cultural, relaciones de interdependencia (positiva o negativa) con dichos antecedentes y objetivos que, sin duda, deben alcanzarse en plena conciencia de lo que hemos descrito. Por tanto, el desarrollo de los productos demanda un tipo de creatividad orientada por cierto “estado de conciencia”, capaz de elevarse por encima de todos los aspectos que inciden en su adecuado posicionamiento, esto quiere decir diseñar para la organización y sus objetivos (los consumidores y sus demandas), y en concordancia con un contexto siempre complejo que considera:

a) “productos y servicios preexistentes tanto en el portafolio de la organización como en la oferta de los competidores

b) diversos referentes (líderes o protagonistas destacados

dentro de una categoría)
c) las diversas identidades que definen a cada uno de ellos.

Las características en mención están sustentadas sobre tres pilares o dimensiones:

1. Lo Imaginario (el posicionamiento de la marca en la mente y corazón de sus consumidores),
2. Lo Simbólico (todos los recursos de identidad y comunicación de la marca)
3. Lo Real (o la oferta concreta del producto o servicio)”¹¹

1.3.4 REFERENTES CULTURALES

PERSONAJES TRADICIONALES DE CUENCA

ATACOCOS

Alto, flaco, elegante, platónico, soñador y poeta, estas son las características que identifican a este singular personaje, quien frecuentaba el parque Calderón y la calle Bolívar, algunos se burlaron de sus defectos otros de sus poesías, a cambio de propinas declamaba poemas a las prometidas de quienes lo solicitaban, Atacocos no perdía tiempo en recitarles.

¡Asómate a la ventana para darte una manzana, mantención de la semana palomita cuculí , déjate querer guambrita , que a ti no te cuesta nada , en esto no tiene parte ni tu taita ni tu mamá! .

En las fiestas era necesario oír sus discursos con motivos de los acontecimientos reventando en carcajadas a escondidas....el siempre terminaba hablando mal de los novios o del guagua del bautizo.

Compuso un centenar de inspiraciones, temas tales como: “Romance a la cocinera”; ¡mi mamita me mando que sople la candela como soy tan inocente, le sople a la cocinera!

CARLITOS DE LA BICICLETA

Un adulto jugando en las calles, con ternura eterna,

reluciendo y dejando ver el niño que existe dentro del hombre, deambulaba cerca de las iglesias de la ciudad, por las aceras, jalando de un cordel un camión de juguetes, disfrutaba de la vida; cuando le molestaban, contestaba con los polémicos y decidores insultos.

JUANA DE ARCO

Juana de Arco, sinónimo que utilizaba para escribir versos populares en hojas volantes, que luego vendía para ganarse la vida, la gente solía burlarse de sus escritos, vendía chucherías en el centro de la ciudad, frecuentaba los mercados y el parque Calderón.

MARIA LA GUAGUA

Una mujer cargando una muñeca de trapos en representación de un hijo frecuentaba la escalinata del Río Tomebamba y el Barrio el Vecino los jóvenes del pueblo con el afán de divertirse, mofarse de la campesina, le arranchaban a su guagua a jugar , se lanzaban entre ellos , mientras la gente animaba gritaba ...Maríaa la guagua...

SUCO DEL A GUERRA

Héroe popular en sus divagaciones ídolo de los niños, colorado, pelirrojo, pecososo, gordo y pequeño el suco caminaba en zigzag frecuentaba , la calle de los Obreros el parque de la Merced, con ropa remendada, en el barrio de las panaderas “Todos Santos” se ganaba la vida acarreado leña para los hornos con el propósito de ganarse de un cigarrillo.

JUEGOS POPULARES CUENCANOS

“El trompo, las arreadas del trompo, el avión, el florón, las macatetas, la sogá, canicas o bolas de cristal, el pepo con canicas, la picadas con canicas, la culebrita, el aro, las ventitas, los cahuitos, la raya, rondas (el patio de mi casa, lirón lirón, que llueva, que llueva, pishi – pishi gallo)” .¹²

1.4 INVESTIGACIÓN DEL MERCADO

11. Fuente: SANCHEZ valencia , (Morfogénesis del objeto de uso)www.diseñola.org, Edición digital 2009

12. Juegos y rondas, primera edición 2011,

1.4.1 DELIMITACIÓN DE LA MUESTRA

Se trabajara con personas de la tercera edad de la Asociación de jubilados del Azuay, grupo de memoria, 140 personas)

1.4.2 ENTREVISTAS

Doctor Julio Jaramillo

(a cargo del grupo de memoria)

¿Qué aspecto se debe trabajar para el bienestar del adulto mayor?

La salud física y mental y el manejo ambiental en donde vive el anciano, como le trata su familia.

¿A través de las consultas que ha tenido con los adultos mayores de la institución que factores les afecta?

Enfermedades crónicas, estrés, soledad.

¿Cómo afecta la jubilación al adulto mayor?

Al inicio se siente negativamente por que no sabe q hacer con su tiempo se siente no productivo, pero al mantener una actividad empieza a cambiar positivamente.

¿Cómo influye la sociedad en ellos?

Positivamente ya que encuentran aquí sede de jubilados, lo que no hay en sus casas compañerismo, cariño, entusiasmo, se siente bien al estar aquí se desarrolla amistades, se sienten vivos, realizan ciertas actividades en común.

1.4.3 CONCLUSIÓN

Dialogo

Psicólogo Jorge Hipéales

La Tercera edad está conformado por personas mayores no necesariamente jubilados normalmente de 65 años en adelante, este etapa de la vida que se da a continuación de

la vida adulta.

El envejecimiento es un proceso progresivo dinámico e irreversible en el que interfiere múltiples factores biológicos psíquicos y sociales, en el cual desencadena muchos problemas y unas de las maneras de contra restar esto es mantener una actividad; en la tercera edad puede lograrse que el anciano se encuentre interesado en el futuro, y por ende se sienta parte de la sociedad, con funciones y roles, es muy importante el medio que lo rodea y son agentes significativos que en su interacción con el anciano pueden trabajar en su estimulación y preparación en esta etapa que buscan crear una cultura del envejecimiento a partir de oportunidades educativas y de autodesarrollo para la tercera edad y mediante este proceso de educación la concienciación en el ámbito social del valor de esta etapa. El mantenerse activo en el adulto mayor debe ser una terapia para aprender a vivir, este es el tema más importante, el desarrollo de las potencialidades humanas es la tarea principal.



CAPITULO DOS



PROGRAMACIÓN

- 2.1 Partido de diseño
 - 2.1.1 Partido Conceptual
 - 2.1.2 Partido Funcional
 - 2.1.3 Partido Formal
 - 2.1.4 Partido Tecnológico

2.1 PARTIDO DE DISEÑO

“Somos los dueños de nuestras actitudes y ellas generan nuestro presente y nuestro futuro”.

Napoleón Hill

2.1.1 PARTIDO CONCEPTUAL

“El público es más familiar con mal diseño que buen diseño, En efecto, se condiciona para preferir mal diseño, porque eso es con lo que vive. El nuevo llega a ser que amenaza, el viejo tranquilizar”.

Rand de Paul

La propuesta es la confrontación surgida entre la realidad científica, la problemática del diseño y el acervo cultural del medio en el cual vive el usuario.

Los juegos didácticos se pueden entender como el objeto o medio que permite una determinada interacción entre el usuario y un contexto para lograr un efecto o resultado en su salud y comportamiento.

2.1.2 PARTIDO FUNCIONAL

“Pienso así que muchos de los objetos que nos rodean parecen triviales. Y pienso que es porque están intentando hacer una declaración o están intentando ser abiertamente diferentes. Qué intentábamos hacer era tener un acercamiento muy honesto y una exploración de materiales y del tratamiento superficial. Tanto de lo que intentamos hacer es conseguir a un punto donde la solución parece inevitable: ¿usted sabe, usted piensa que `por supuesto él está esa manera, por qué él sería cualquier otra manera? ‘Parece tan obvia, pero ese sentido de la inevitabilidad en la solución es realmente duro de alcanzar”.

Jonathan Ive

La función de los juegos tienen conexión con el perfil socioeconómico y cultural de un anciano en el momento de planear ejercicios que estimulen la memoria, vemos que el juego debe incidir en situaciones que le sean familiares al anciano, esto contribuirá a hacer exitoso el ejercicio, el cual debe estar enmarcado por la creatividad, dinamismo e

innovación y no perder de vista, que el anciano debe estar involucrado directamente en la acción.

Recursos y Estrategias

Memorización de objetos, imágenes diferentes (animales, objetos de la vida diaria, alimentos, palabras, grupos de palabras, frases ejercicios de memoria biográfica, amnésicos con material visual, amnésicos con material verbal (refranes, canciones, poemas...), terapia de orientación a la realidad.

Facilidades en las tareas de orientación mediante recursos verbales.

Utilización de técnicas de observación y validación.

Festividades importantes y fiestas populares, como facilitadoras de la orientación temporal.

Aquí es donde se dará énfasis ya que ellos recuerdan más lo pasado a través de la cultura y rasgos significativos que vivieron; juegos, personajes, fiestas populares, elementos característicos, con la finalidad de obtener como resultado la asociación de palabras, complementación de familias de palabras, asociación de imágenes, búsqueda de diferencias, errores en el reconocimiento de dibujos asociación imagen-palabra, ejercicios de conceptos espaciales (arriba, abajo, derecha, izquierda...).

Estrategias de Juego

Cada juego tiene un objetivo específico, prescripción y decisiones que los agentes deben tomar durante el transcurso del juego, dada la información disponible para el agente a través de la interacción grupal de participantes ya que el juego está diseñado para trabajarse en grupo que es un factor básico que les ayudara a mantener el bienestar, una buena salud, vidas muy activas y plenas, recurrir a reservas intelectuales, emocionales y sociales
Ergonomía Cognitiva

Adaptación del juego y entornos a las características y limitaciones psicológicas de las personas, en concreto a las

capacidades de procesamiento de información del cerebro.

Usabilidad.-Los indicadores serán visuales y auditivos. El tacto no se utiliza de forma habitual, tan sólo como medio de codificar información, como en el caso del reconocimiento por medio de sus diferentes formas, texturas, imágenes y empleo del material.

Rendimiento. -Percibir, retener y recuperar la información gracias a un conjunto de estructuras (perceptivas, de memoria, etc.) y procesos que reelaboran la información a través de los tipos de memoria.

Adaptación / aprendizaje mediante:

Manuales de instrucciones, entornos organizacionales
Diseño participativo grupo de memoria de la tercera edad de la sede de Jubilados del Azuay, donde los usuarios son parte del equipo de diseño. Involucrando al usuario en todas las etapas del proceso de diseño (esto no significa que el usuario diseña el producto)

Estudiar el trabajo del usuario o el rendimiento en la tarea, por medio de la observación principales funciones que realizará el sistema, ejercitación de la memoria explicadas en las tareas que se llevan a cabo

Condiciones ambientales en las que se usará el sistema, al trabajar en grupo será favorable para el adulto mayor a que desarrolle vínculos amistosos, adaptación con los participantes,

Limitaciones de diseño del sistema a través de las encuestas se aplico en nivel de complejidad con que se diseña el juego poniendo énfasis en cómo de fácil es el producto de usar y cuál es su aceptabilidad en el sentido de ser usado en el mundo real.

Los ítems antes mencionados serán medidos a través de cinco variables:

1. Facilidad de aprendizaje. El sistema es apto para el usuario y fácil de aprender de modo que el usuario pueda rápidamente empezar a funcionar con él

2. Efectividad. Que se logren los objetivos finales del sistema con la máxima precisión posible.

3. Eficiencia. Utilizar la menor cantidad de recursos/esfuerzo por parte del usuario para conseguir dichos objetivos desde que ha aprendido el sistema.

4. Facilidad de Recuerdo El sistema debe ser fácil de recordar de forma que un usuario casual sea capaz de volver al sistema después de algún periodo de no usarlo sin tener que aprender algo otra vez.

5. Satisfacción: El juego debe ser agradable de usar, de modo que los usuarios estén subjetivamente satisfechos de usarlos, que les guste.

2.1.3 PARTIDO FORMAL

“Es realmente duro diseñar productos por los grupos principales. Muchas veces, la gente no sabe lo que quiere hasta que usted se lo demuestre”.

Steve Jobs

La forma brota en la interacción de tres variables:

1. Una colectividad y su cultural (tradiciones).
2. Las características propias del usuario y sus condiciones psicoafectivas.
3. La construcción de una nueva vivencia, particular y específica, como la es del adulto mayor. En donde el objeto es una estructura de estímulos (perceptivos) que condiciona protocolos de uso (operativo), siendo la representación de un concepto o discurso social (cognitivo y lúdico).

La interrelación del adulto con el objetos a diseñar (los juegos) está determinado por su condición psicoafectiva, coyuntural a sus valores particulares, sociales y culturales; por tanto las formas buscadas parten de vivencias a recrear otras nuevas como (el juego) que tienen que ser reconocidas en su aspecto formal y contenido histórico (la cultura cuencana).

Por tanto, al ser cada uno de los juegos, formas inéditas, llevan consigo tipologías culturales (tradición) de identidad e identificación, como a continuación se detalla:

JUEGOS POPULARES

El trompo
 Las arreadas del trompo
 Canicas o bolas de cristal
 El pepo
 La picada el avión
 Las macatetas
 La sogá
 La culebra
 El aro
 Las ventitas
 Los cahuitos
 La raya ,

RONDAS

El patio de mi casa,
 Lirón lirón,
 Que llueva, que llueva,
 El florón,
 Pishi pishi gallo.

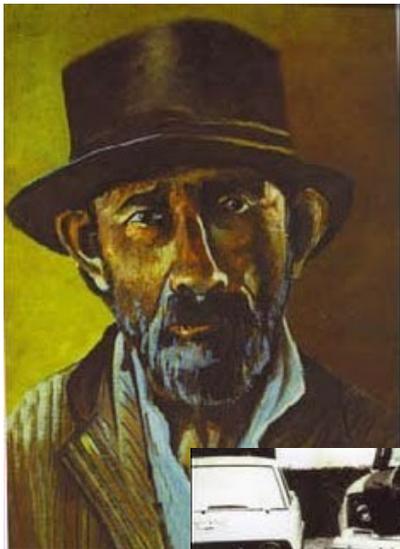
PERSONAJES

Atacocos
 María la guagua
 Carlitos de la bicicleta
 Juana de arco
 El Suco de la guerra
 Sansón del puente roto
 Características, localidades.

FIESTAS POPULARES

Carnaval, Corpus Cristi, Pase del Niño, Vestimenta Tradicional de la época, Bautizo, Matrimonio, Velorio, Semana Santa





2.1.4 PARTIDO TECNOLÓGICO

"El buen diseño es diseño tan pequeño como sea posible".
Espolones de Dieter

La construcción de los juegos será artesanal y semi industrial, tendrá el aporte de personas que ayudaran en la elaboración de ciertas partes en el caso de las telas se bordaran motivos, en el caso de los personajes serán tallados en madera en el caso de las imágenes estarán impresos, full color en un vinil adhesivo marca arclda el cual será pegado en una lamina imantada en el caso de la madera será utilizado sierra lijadora cortadora tintes, pinturas.



JUEGOS ADULTOS MAYORES



JUEGOS IDENTIDAD
DISEÑO DE JUEGOS





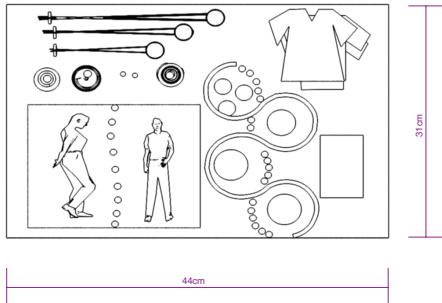


OBJETIVOS

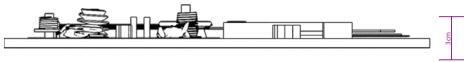
Estimulación motriz
Ejercitara la Atención, Y
percepción sensorial

PROPUESTA UNO

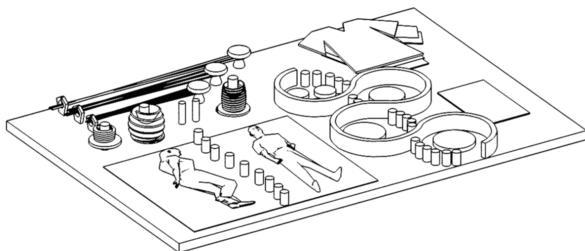
VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL



AXONOMETRIA





DESCRIPCIÓN



OBJETIVOS

Mejora la función de registro

Mejora las habilidades sensomotrices

Optimiza los niveles de atención

VISTA SUPERIOR

VISTA LATERAL



AXONOMETRIA

FIGHA TÉCNICA



DESCRIPCIÓN



OBJETIVOS

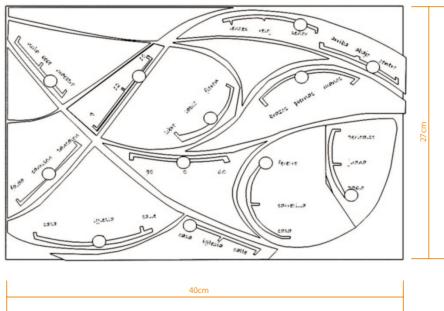
Narración, lenguaje

Siendo solo emisor de la información

Estimulación del nivel auditivo, atención, detalles

PROPUESTA TRES

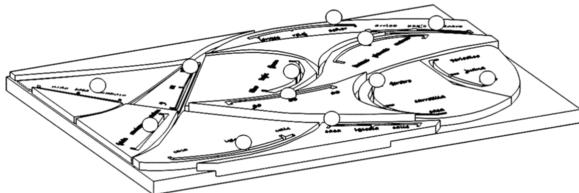
VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL



AXONOMETRIA

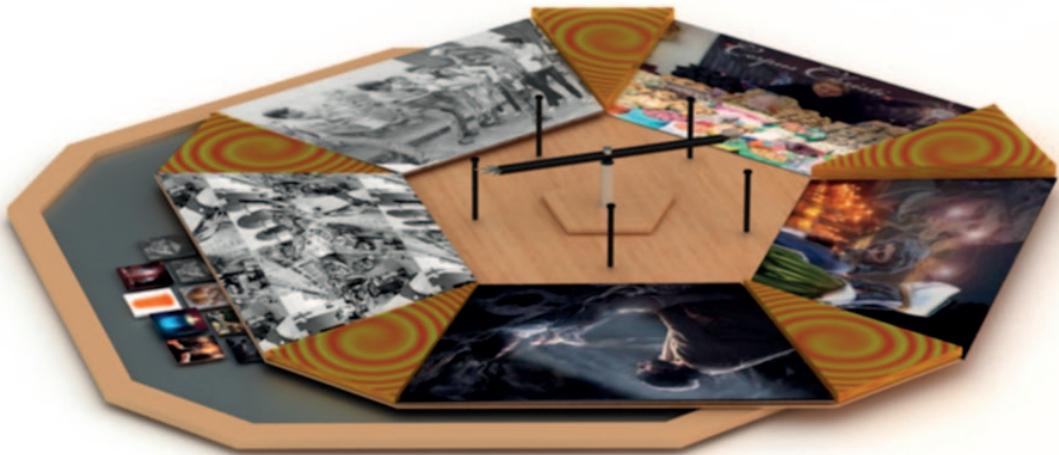




JUEGOS IDENTIDAD

Formamos dos grupos de tres integrantes cada grupo
El cual tendrá el respectiva juego
Atreves de un emisor leerá la narración los grupos tendrán q estar
atentos ala narración para q coloquen la respuesta correcta
El grupo con mayor aciertos gana a
Y el grupo con menos aciertos deberán decir una anécdota con
una de las palabras del juego.

DESCRIPCIÓN



OBJETIVOS

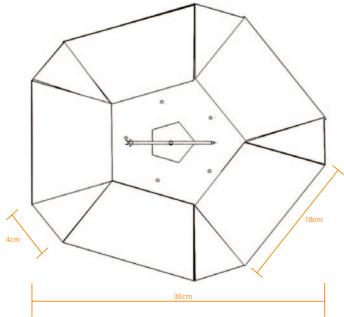
Estimula la memoria largo plazo

Mejora el acceso a la información ya almacenada en nuestro cerebro

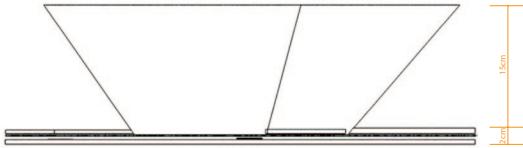
Remanencia de hechos propios

PROPUESTA CUATRO

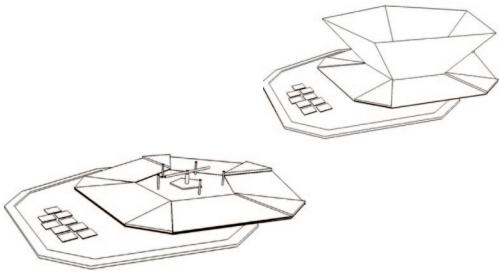
VISTA SUPERIOR

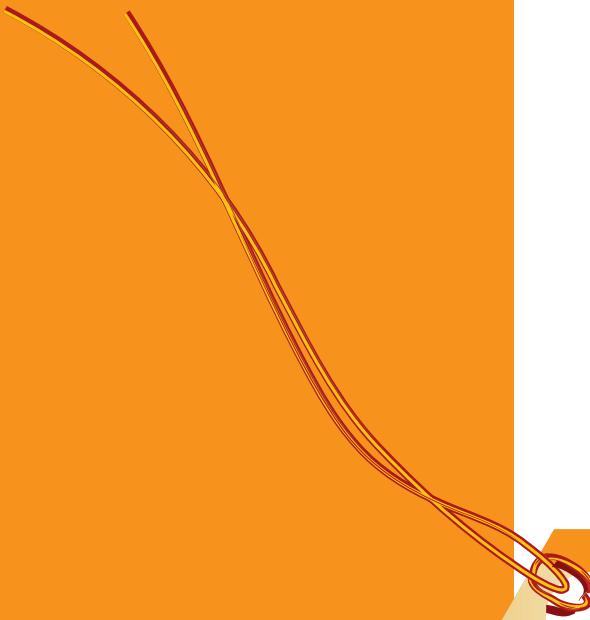


VISTA LATERAL



AXONOMETRIA



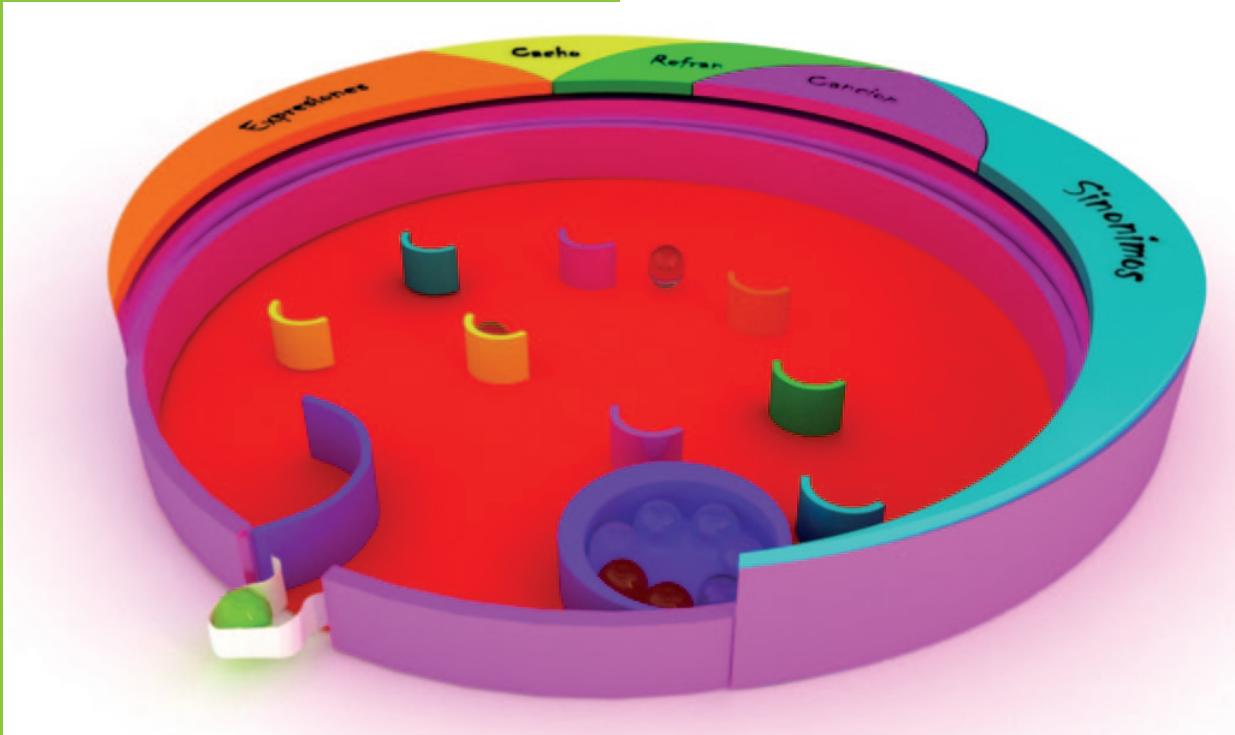
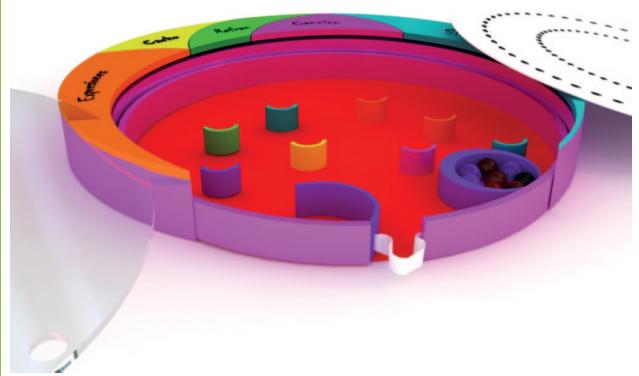
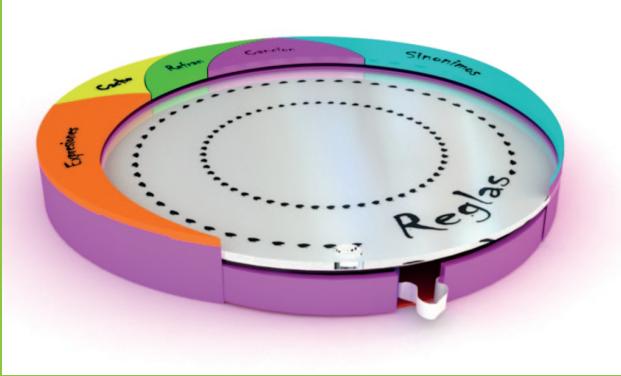


JUEGOS IDENTIDAD

DISEÑO DE JUEGOS

Entre los jugadores , se sortea el orden de salida
Proceden en girar la ruleta e indicara la fiesta popular
q debe escoger
En la fotografía tendrá q colocar el mayor numero de
objetos q corresponde
El jugador q haya colocado el mayor numero de
objetos gana
El jugador q haya colocado el menor numero tendrá
q contar una anécdota chistosa de la fiesta escogida

DESCRIPCIÓN



OBJETIVOS

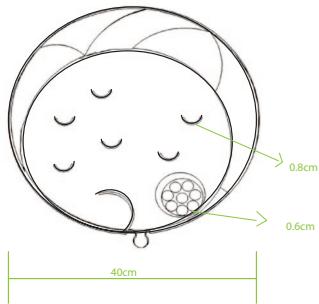
Estimula la memoria perceptiva,

Evocación del léxico de datos semánticos

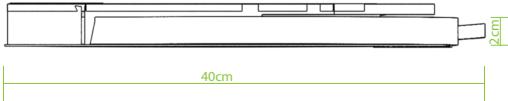
Juego de palabras incompletas , antónimos,

Sinónimos, refranes trabaja la memoria largo plazo

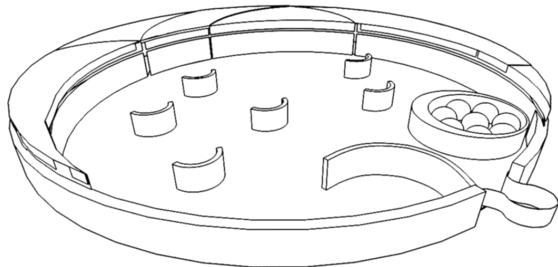
VISTA SUPERIOR

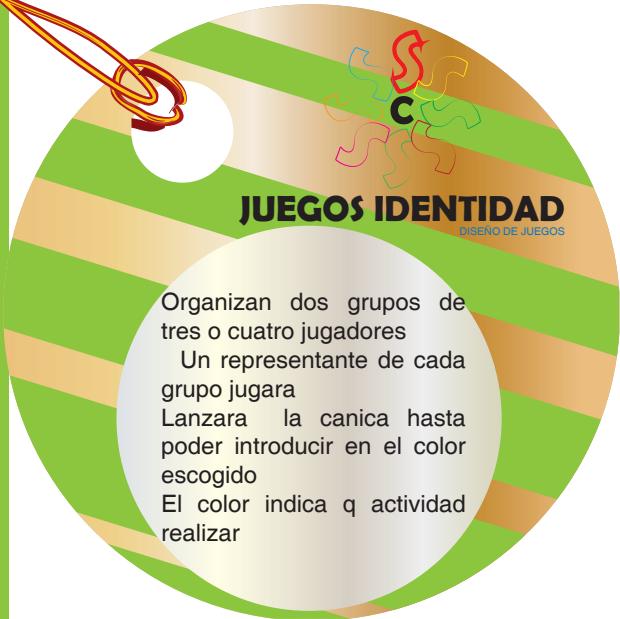
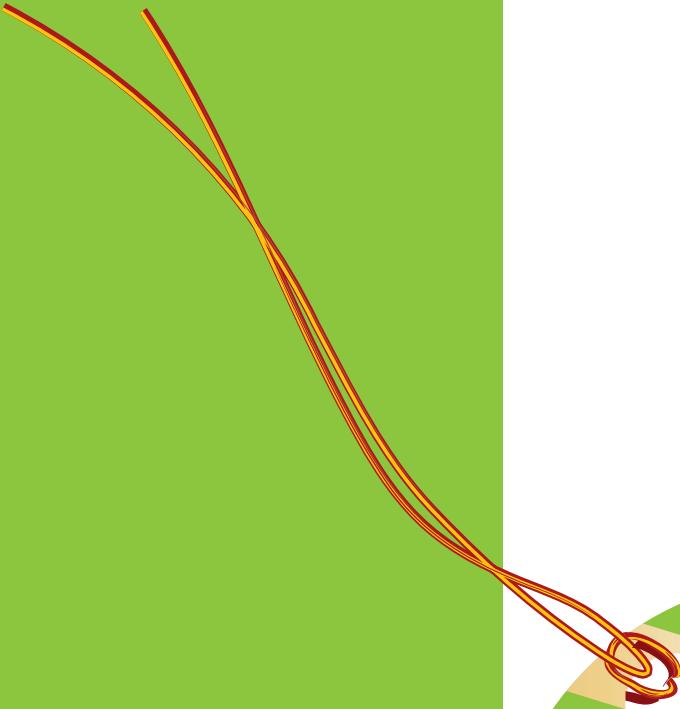


VISTA LATERAL



AXONOMETRIA





JUEGOS IDENTIDAD

DISEÑO DE JUEGOS

Organizan dos grupos de tres o cuatro jugadores
Un representante de cada grupo jugara
Lanzara la canica hasta poder introducir en el color escogido
El color indica q actividad realizar

DESCRIPCIÓN



OBJETIVOS

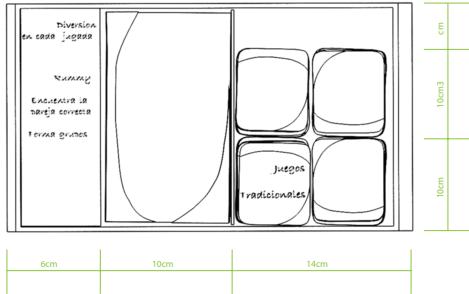
Memoria inmediata y reciente
Ejercicios de atención

Asociación de información
Nueva con otra ya almacenada

Mejora la codificación y el almacenamiento

Errores fotográficos
estimula el nivel visual

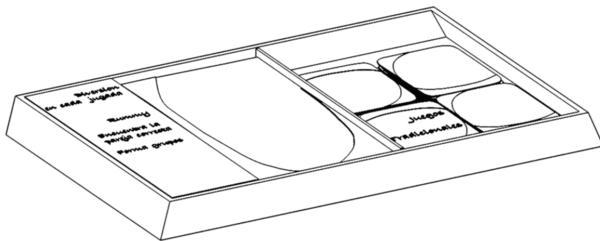
VISTA SUPERIOR

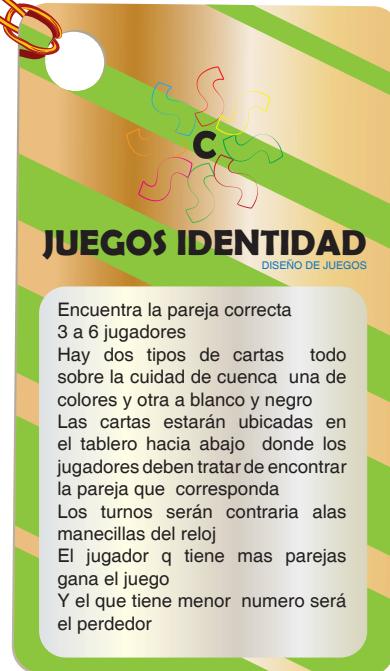


VISTA LATERAL

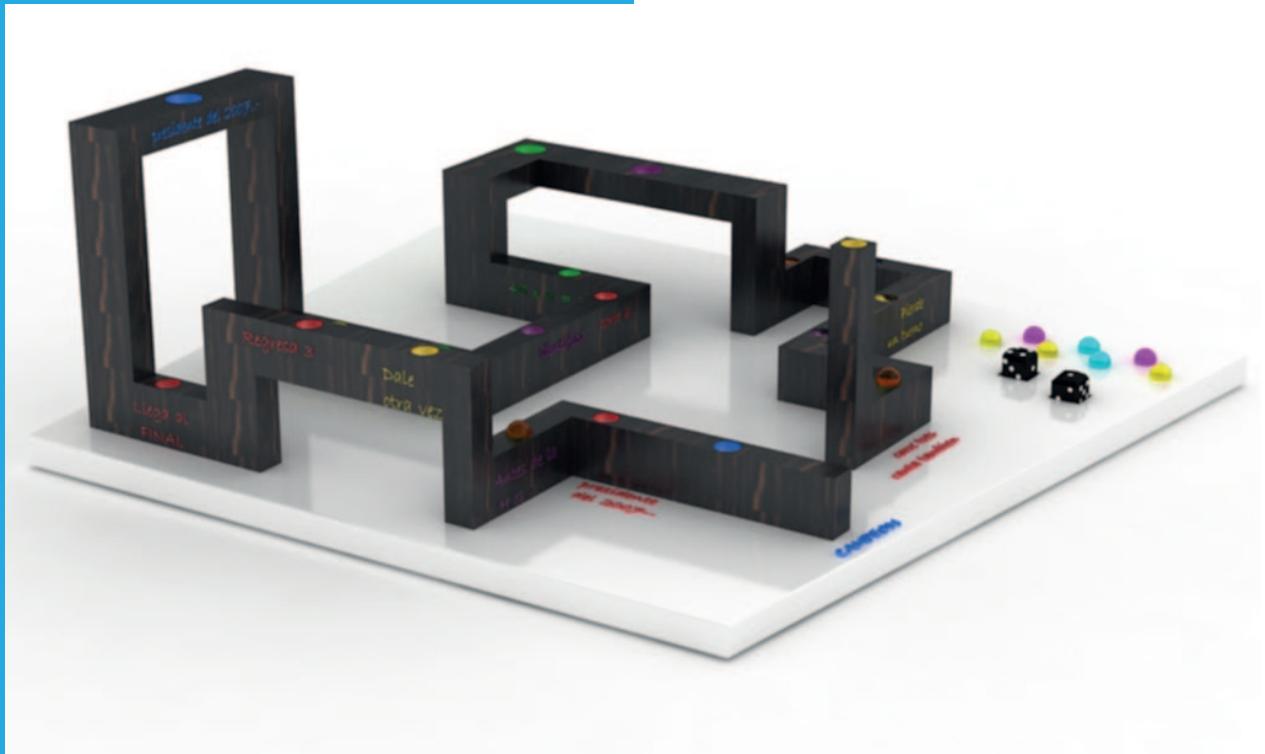
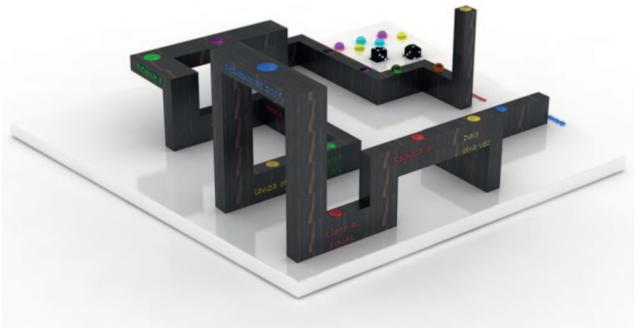


AXONOMETRIA





DESCRIPCIÓN



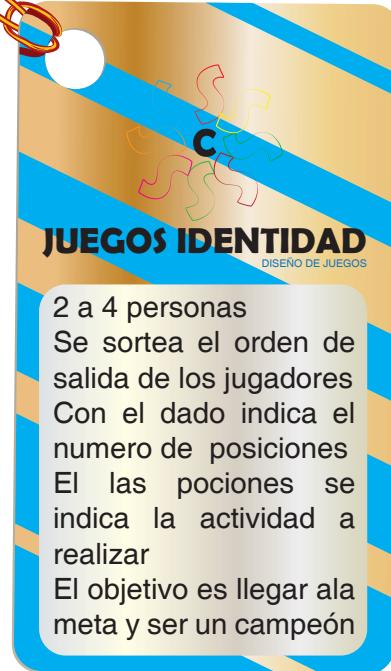
OBJETIVOS

Mejora la función de registro

Mejora las habilidades sensomotrices

Optimiza los niveles de atención

PROPUESTA SIETE



DESCRIPCIÓN



OBJETIVOS

Formar palabras través de
Imágenes, y estructuras
frases

Estimula la fluidez verbal y
recupera

El máximo de vocablos
mantiene

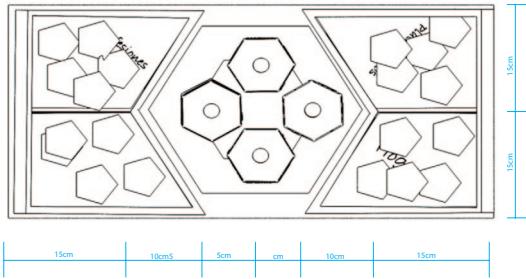
Activa el mayor numero de
palabras.

Memoria de las habilidades
sensomotrices

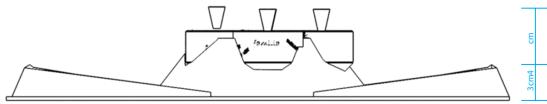
Estimula el nivel visual

PROPUESTA OCHO

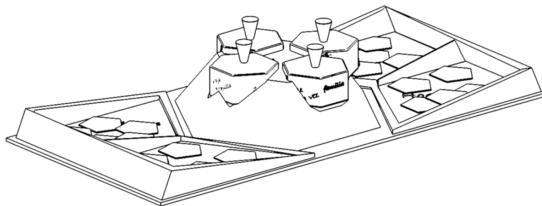
VISTA SUPERIOR

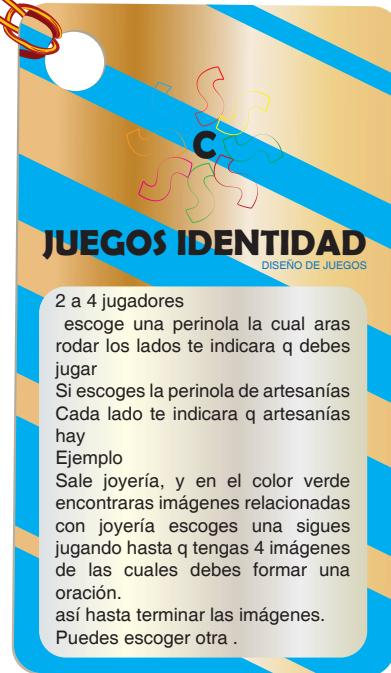


VISTA LATERAL



AXONOMETRIA





DESCRIPCIÓN

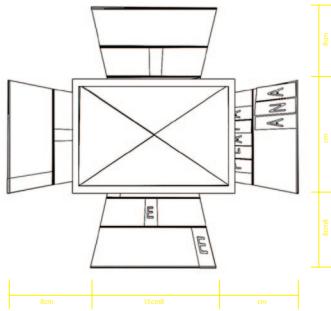


OBJETIVOS

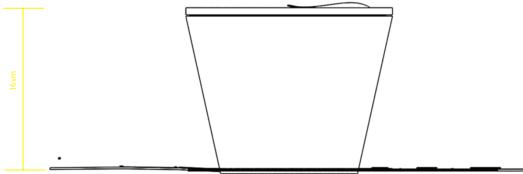
Mejora la función de registro
Formar palabras partir de identificación del abecedario
Mejora las habilidades sensomotrices
Optimiza lo niveles de atención

PROPUESTA NUEVE

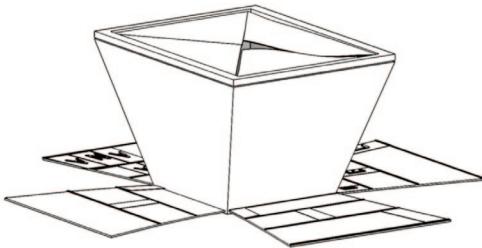
VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL



AXONOMETRIA



FIGHA TÉCNICA



DESCRIPCIÓN



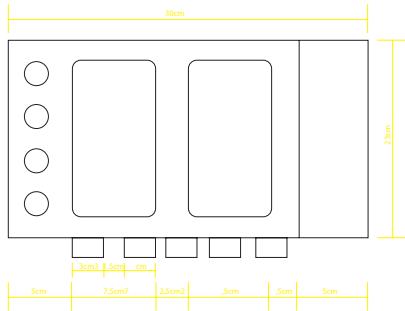
OBJETIVOS

A través del tacto describe
elementos diferentes,
cualidades del material

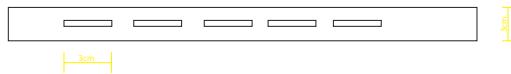
Ejercita la atención, y la
percepción sensorial

PROPUESTA DIEZ

VISTA SUPERIOR



VISTA LATERAL

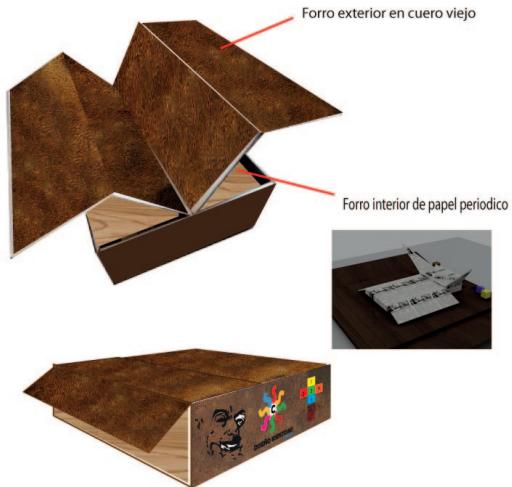


AXONOMETRIA

FIGHA TÉCNICA

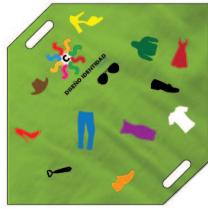


DESCRIPCIÓN



EMBALAJE

EMBALAJE

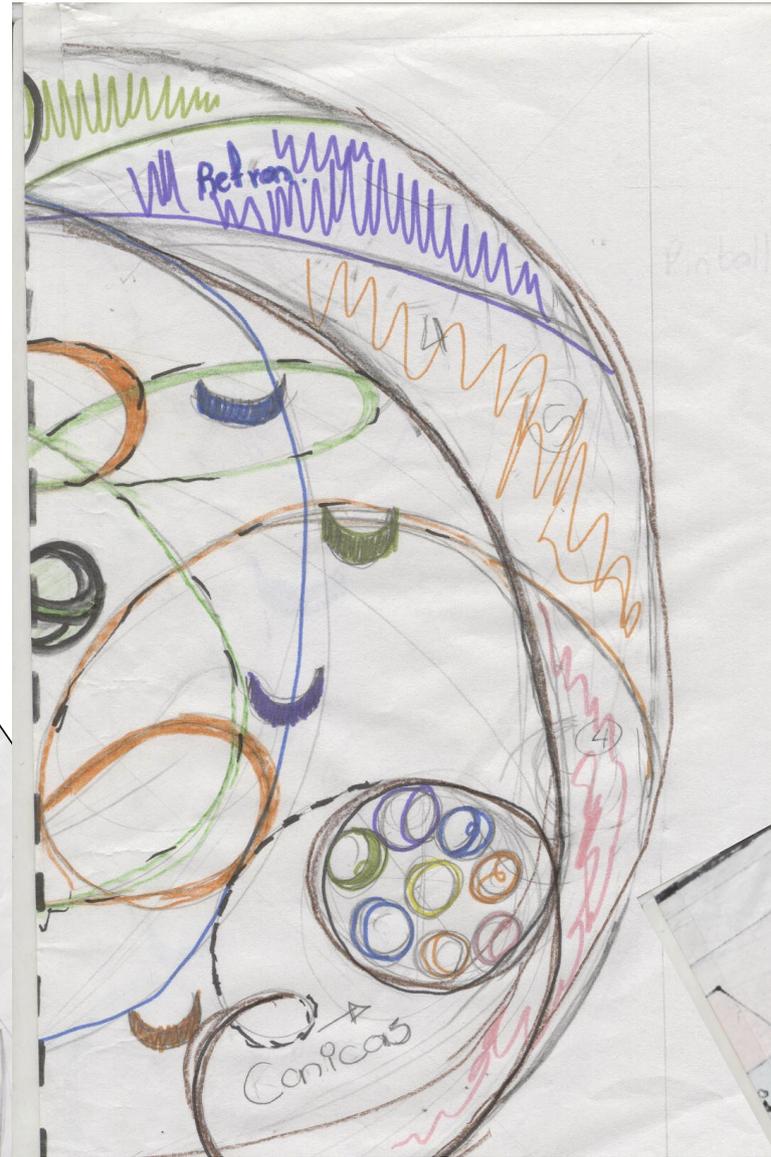
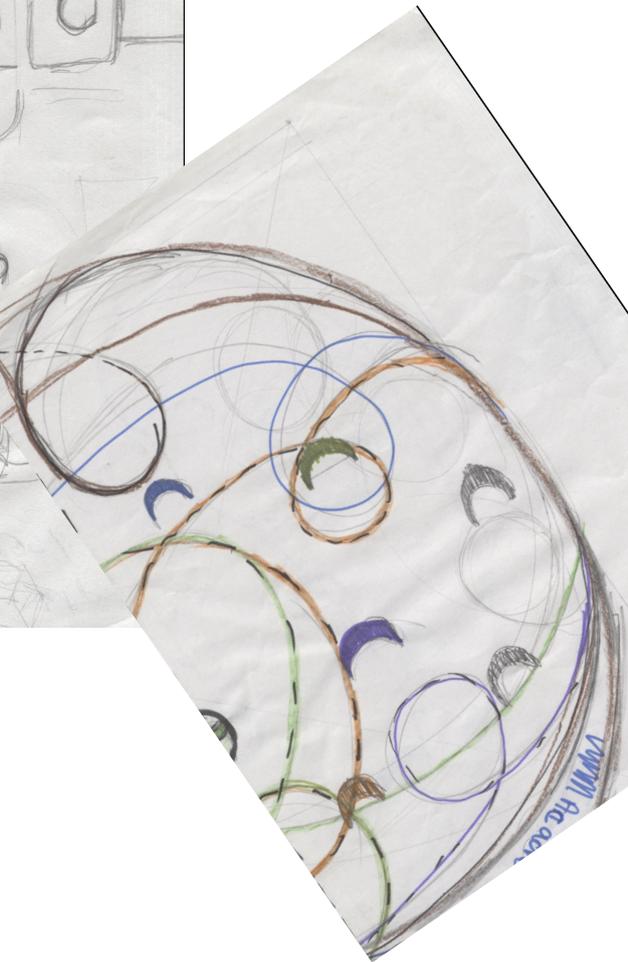
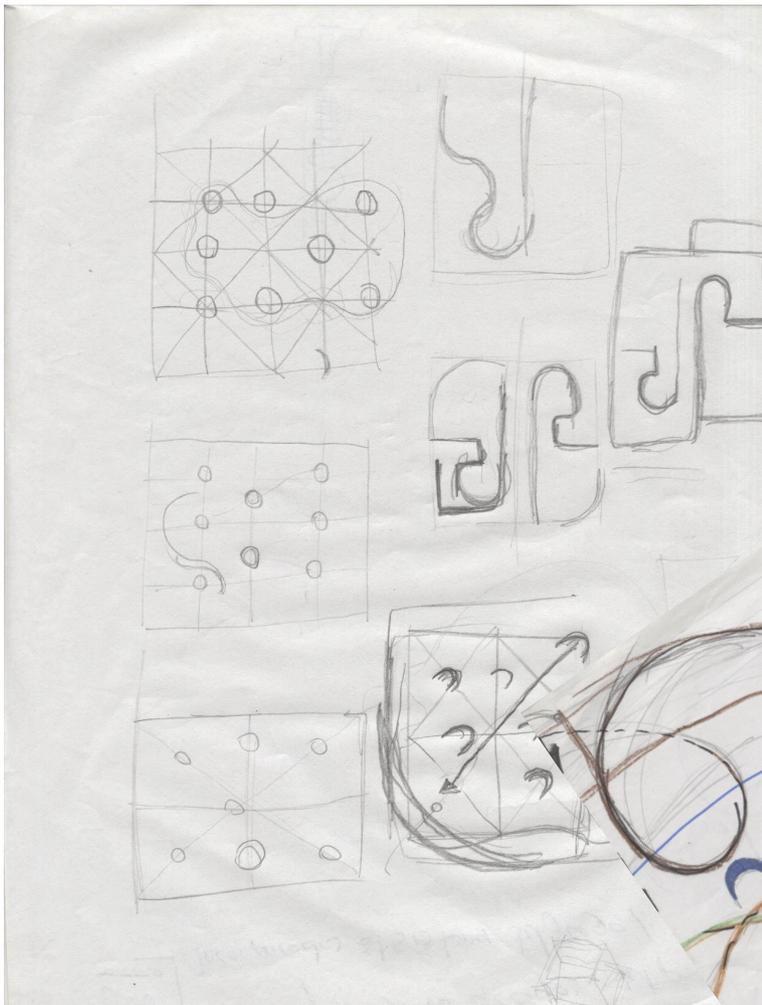


CAPITULO TRES



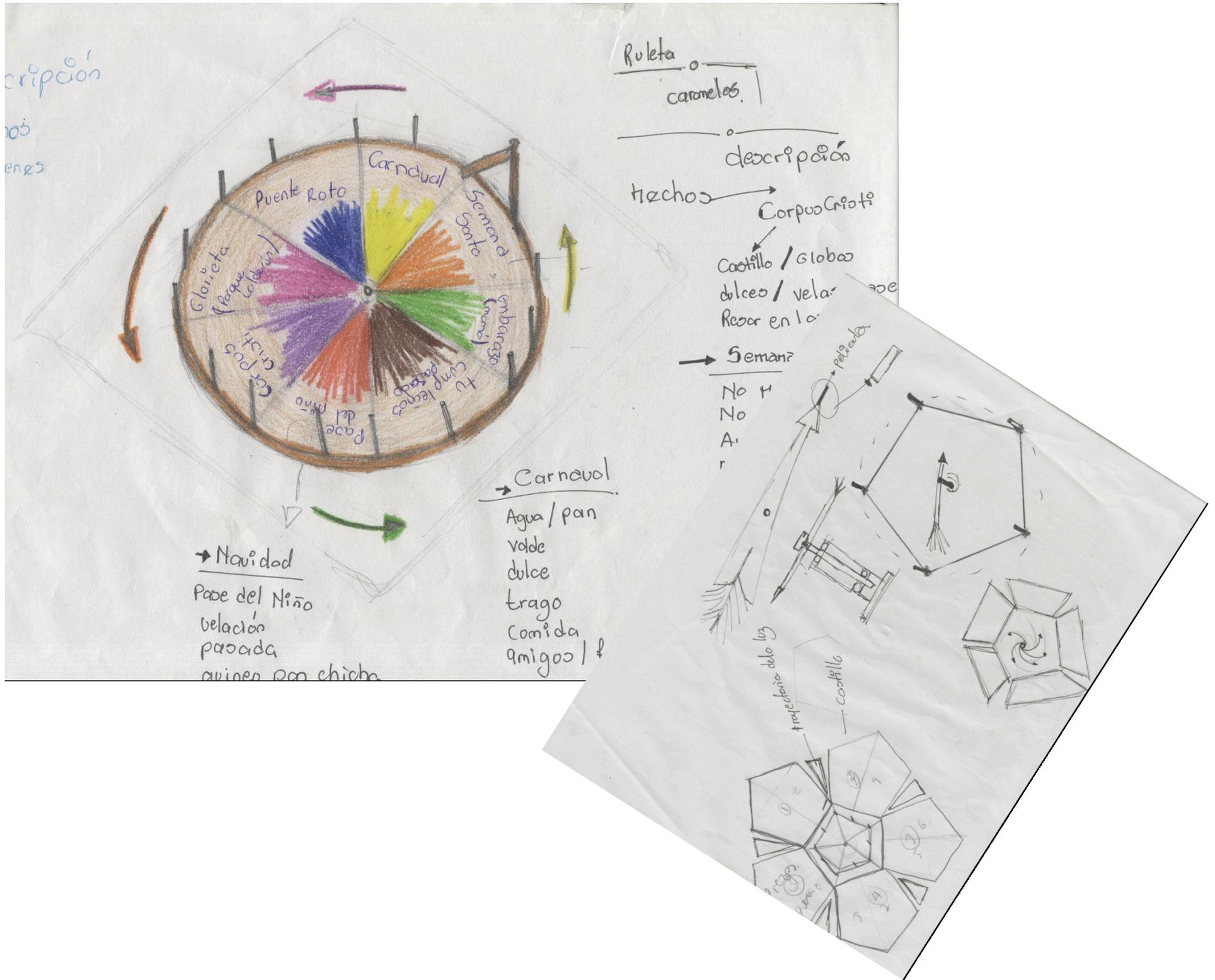
PROPUESTAS

PROCESO



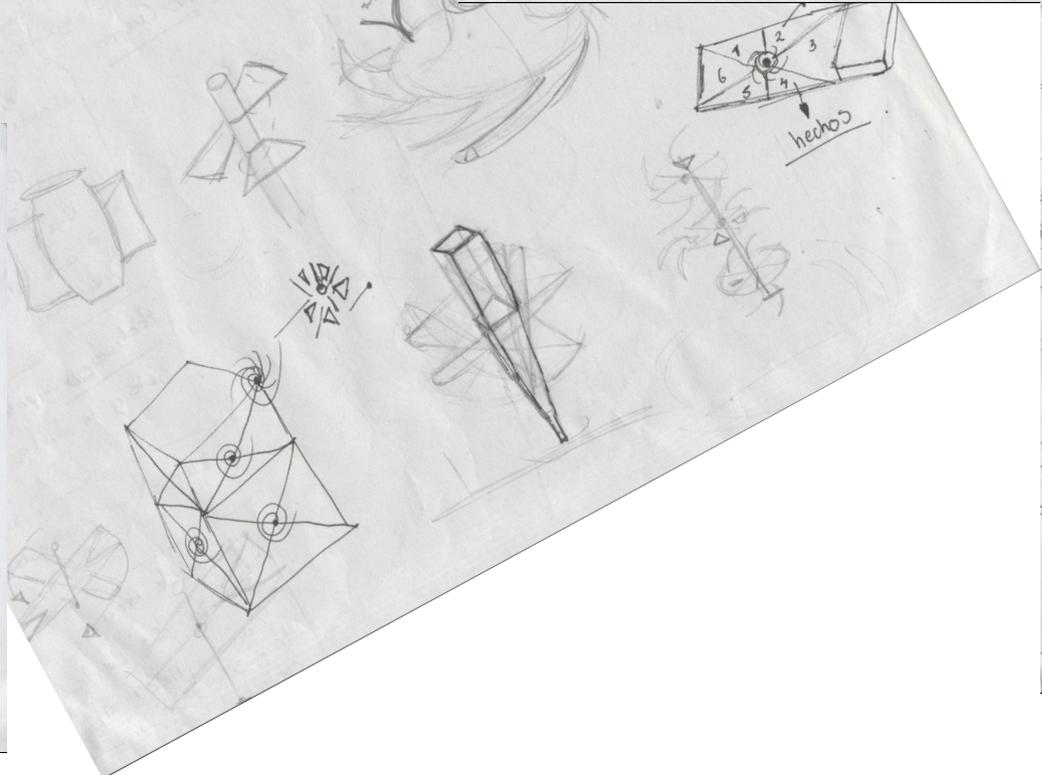
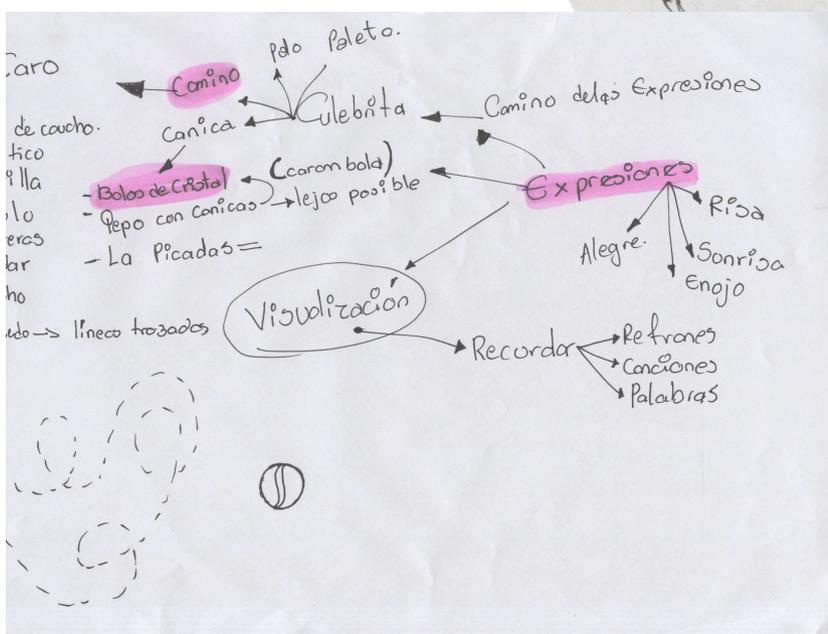
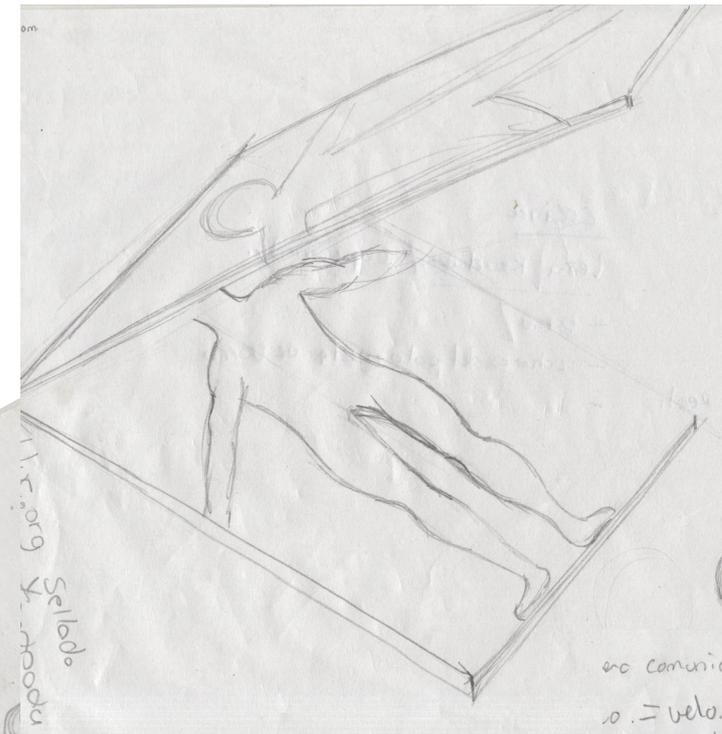
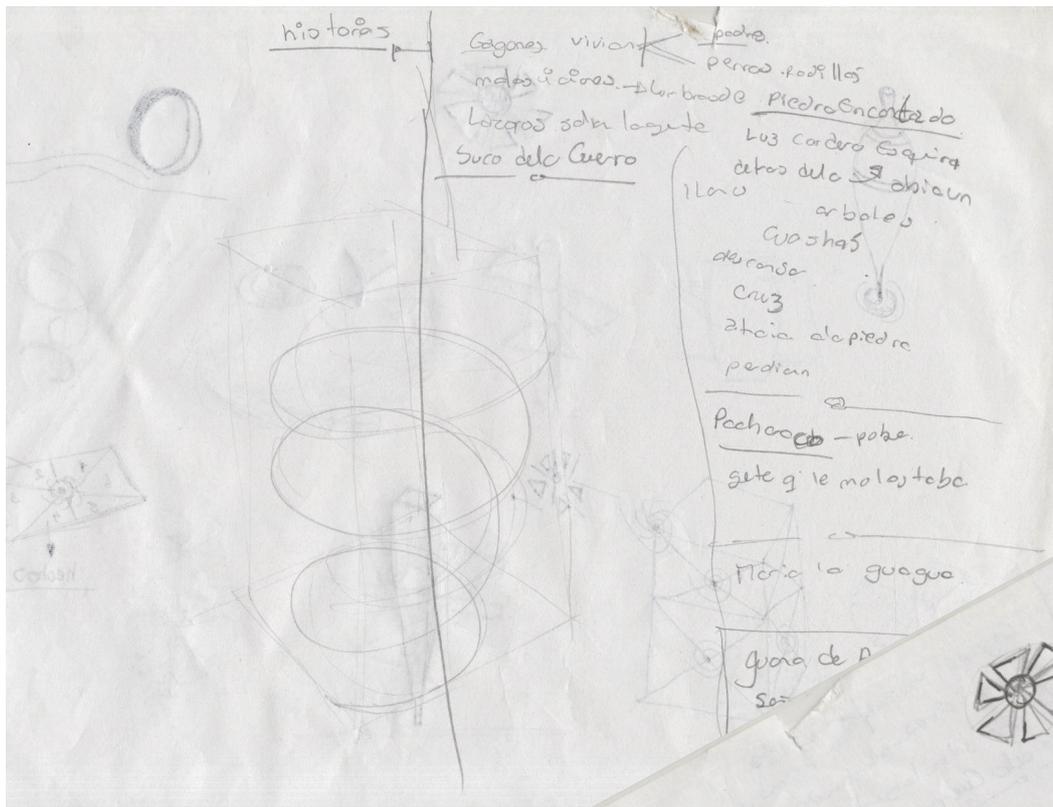
DE BOCETAJE





BOCETAJE

PROCESO D



no comunic
 o. = velo.
 = espel
 = gzuca
 Rosari

sonic. uho.
 el del Roa

caoba

de una nira

lociones d
 angulo fo

• b
 • m
 • c
 • r

carpio = n

Proponente: Susana Condo UnidadPieza

Item: 1 Cantidad 1

Rubro de Trabajo: Ruleta Fecha: 10/julio/2011

1. Equipo

| Descripción | Cantidad | Tarifa/Hora | Rendimiento | Precio Total |
|--------------|----------|-------------|-------------|--------------|
| Herramientas | | 1,00 | | 0,28 |
| Cafetera | 1,00 | 1,00 | | 0,33 |
| Lijadora | 1,00 | 0,80 | | 0,10 |
| cortadora | 1,00 | 0,90 | | 0,20 |
| | | Subtotal | | 0,91 |

2. Materiales

| Descripción | Unidad | Cantidad | P. Unitario | Precio Total |
|-------------|--------|----------|-------------|--------------|
| Madera | cm | 100 | 0,20 | 20 |
| Pintura | u | 1 | 6,00 | 6 |
| imán yarda | 1 | 1 | 1 | |
| imágenes | u | 5 | 1 | 5 |
| Pega | u | 1 | 1 | |
| | | Subtotal | | 33,00 |

3. Transporte

| Tarifa | Precio Total | Material | Vol. o Peso | Distancia |
|--------|--------------|----------|-------------|-----------|
| | | | | |
| | | Subtotal | | |

4. Mano de Obra:

| Trabajador | Cantidad | Real/Hora | Rendimiento | Precio Total |
|----------------------|----------|-----------|-------------|--------------|
| Carpintero | 1,00 | 5 | | 5 |
| Diseñador grafico | 1,00 | 15 | | 15 |
| Diseñador de Objetos | 1,00 | 1 | | 11,09 |
| | | Subtotal | | 31,09 |

Observaciones:

| | |
|--------------------------|-------|
| Costo Directo Total | 65,00 |
| Costo Indirecto | 0,91 |
| Precio Unitario Total | 65,00 |
| Precio Unitario Ajustado | 65,00 |

Proponente: Susana Condo UnidadPieza

Item: 1 Cantidad 1

Rubro de Trabajo: Culebrita Fecha: 10-jul-11

1. Equipo

| Descripción | Cantidad | Tarifa/Hora | Rendimiento | Precio Total |
|--------------|----------|-------------|-------------|--------------|
| Herramientas | 1 | 3 | | 3 |
| Cafetera | 1 | 0,5 | | 0,5 |
| Lijadora | 1 | 0,6 | | 0,6 |
| cortadora | 1 | 0,9 | | 0,9 |
| | | Subtotal | | 5 |

2. Materiales

| Descripción | Unidad | Cantidad | P. Unitario | Precio Total |
|-------------|--------|----------|-------------|--------------|
| Madera | cm | 50 | 0,2 | 10 |
| Pintura | u | 1 | 6 | 6 |
| imán yarda | 1 | 1 | 1 | 1 |
| imágenes | u | 5 | 1 | 5 |
| Pega | u | 1 | 1 | |
| | | Subtotal | | 23 |

3. Transporte

| Tarifa | Precio Total | Material | Vol. o Peso | Distancia |
|--------|--------------|----------|-------------|-----------|
| | | | | |
| | | Subtotal | | |

4. Mano de Obra:

| Trabajador | Cantidad | Real/Hora | Rendimiento | Precio Total |
|----------------------|----------|-----------|-------------|--------------|
| Carpintero | 1 | 5 | | 5 |
| Diseñador grafico | 1 | 15 | | 5 |
| Diseñador de Objetos | 1 | 1 | | 7 |
| | | Subtotal | | 17 |

Observaciones:

| | |
|--------------------------|----|
| Costo Directo Total | 45 |
| Costo Indirecto | 5 |
| Precio Unitario Total | 45 |
| Precio Unitario Ajustado | 45 |

Proponente: Susana Condo UnidadPieza

Item: 1 Cantidad 1

Rubro de Trabajo: Perinola Fecha: 10-jul-11

1. Equipo

| Descripción | Cantidad | Tarifa/Hora | Rendimiento | Precio Total |
|--------------|----------|-------------|-------------|--------------|
| Herramientas | 1 | 3 | . | |
| Cafetera | 1 | 0,5 | | 0,5 |
| Lijadora | 1 | 0,6 | | 0,6 |
| cortadora | 1 | 1,8 | | 1,8 |
| | | Subtotal | | 2,9 |

2. Materiales

| Descripción | Unidad | Cantidad | P. Unitario | |
|--------------|--------|----------|-------------|------|
| Precio Total | | | | |
| Madera | cm | 75 | 0,2 | 15 |
| Pintura | u | 1 | 3,1 | 3,1 |
| imán | yarda | 1 | 1 | |
| imágenes | u | 5 | 1 | 5 |
| Pega | u | 1 | 1 | |
| | | Subtotal | | 25,1 |

3. Transporte

| Material | Vol. o Peso | Distancia | Tarifa | Precio Total |
|----------|-------------|-----------|--------|--------------|
| | | | | |
| | | Subtotal | | |

4. Mano de Obra:

| Trabajador | Cantidad | Real/Hora | Rendimiento | Precio Total |
|----------------------|----------|-----------|-------------|--------------|
| Carpintero | 1 | 5 | | 5 |
| Diseñador grafico | 1 | 15 | | 5 |
| Diseñador de Objetos | 1 | 1 | | 17 |
| | | Subtotal | | 27 |

Observaciones:

| | |
|--------------------------|-----|
| Costo Directo Total | 55 |
| Costo Indirecto | 2,9 |
| Precio Unitario Total | 55 |
| Precio Unitario Ajustado | 55 |

PRESUPUESTO



CONCLUSIÓN

Puedo concluir atribuyendo que con la realización de este proyecto he aprendido que la socialización es un factor importante en la vida de las personas por cuanto nos hace sentir útiles llenos de vida y con afán de superación personal.

Se ha demostrado que ejercitar la memoria es de fundamental importancia en todas las instancias de la vida ya sea para recordar una fecha de cumpleaños o para realizar grandes proyectos, se necesita un buen estado mental mismo que debe estar basado en una alimentación adecuada, ejercicio físico que limite el stress y actividades que distraigan nuestra mente.

El mundo globalizado de hoy, en el que la tecnología se encuentra en su auge, no permite que nuestra mente trabaje como es debido, por tal motivo nos compromete en la imperiosa necesidad de aportar con ejercicios que ayuden agilizar la memoria, mismos que sean adoptables para personas de todas las edades, y en especial de los adultos mayores, vista la necesidad es prioridad inculcar en los niños hábitos sencillos como la lectura, realizar operaciones fáciles sin calculadora o realizar juegos que involucren memoria, de la misma manera se podría actuar con los adultos mayores llegando a ser menos dependientes y alcanzando un buen nivel intelectual.



BIBLIOGRAFIA

Es propiedad: www.profesorenlinea.cl

Fuente: esmas.com

<http://www.elpais.cr>

espacioLogopedico.com

www.profesorenlinea.cl

Schaine, Warner y Sherry Willis La Psicología de la edad adulta y la vejez, Año 2003, Edición 5ta

ABRAMS, William B.; BERKOW, Robert, El Manual, Merck de Geriátría, Edit. Doyma, 1992.

ARDILA, Alfredo; ROSELLI, Mónica. La vejez, Neuropsicología del fenómeno del envejecimiento

LEHR, U. Psicología de la senectud. Edit. Herder Barcelona, España, 1980.

SAVAGE, R. D. Y otros. Dinámica intelectual en La tercera edad. Edit. Castillo, Madrid, 1980

Castillo Jonathan,

Valencia Sánchez Mauricio, (Morfogénesis del objeto de uso), www.diseñola.org , edición digital 2009

Juegos y rondas, primera edición 2011,

