



Universidad del Azuay
Facultad de Diseño
Escuela de Diseño Gráfico



Trabajo de graduación
previo a la obtención
del título de
Diseñador Gráfico

Título de la tesis:

**Diseño de un
juego interactivo
para la ejercitación
de la mente en los
adultos mayores**

Autor:
Silvia Alexandra
León Palacios

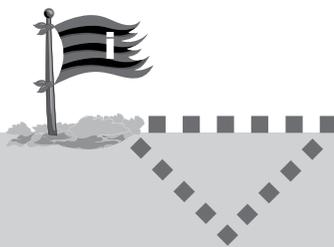
Tutor:
Magister Juan Santiago
Malo Torres



CUENCA - ECUADOR, 2015

DEDICATORIA

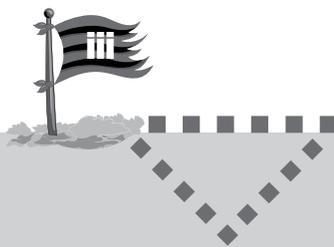
Esta tesis está dedicada a mi madre Laura Palacios y a mis abuelos Laura Moreno y Arturo Palacios, ya que siempre estuvieron a mi lado en las buenas y en las malas, para darme palabras de aliento y su apoyo incondicional.



AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios.

- ◆ Juan Santiago Malo
- ◆ Toa Tripaldi
- ◆ Rafael Estrella
- ◆ Roberto Landívar
- ◆ Paul Carrión
- ◆ Daniela Barrera
- ◆ Pancho Andrade
- ◆ Roxy Cordero
- ◆ Andrea Narváez
- ◆ Isa León
- ◆ Ma. Dolores Barrera
- ◆ Cris Jaramillo
- ◆ Cris Vanegas
- ◆ Alejo Cantos
- ◆ Felipe Abril
- ◆ Nico León
- ◆ Sofí Albornoz
- ◆ Pedro Ochoa
- ◆ Priscila Miranda
- ◆ Andrés Ulloa



ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria	i
Agradecimientos	iii
Índice de Contenidos	v
Índice de cuadros, gráficos y fotos	vii
Resumen	ix
Abstract	xi
Problemática	13
Hipótesis	13
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Metodología	15
Actividades	16
Marco Teórico	17
Resultados	18
Alcances	18
Capítulo 1: DIAGNÓSTICO	21
1.1. El adulto mayor	21
1.1.1. Introducción	21
1.1.2. Enfermedades Comunes	22
1.1.3 Estadísticas	23
1.2. Neuropsicología	24
1.2.1. Definición	24
1.2.2. Características	24
1.3. Diseño lúdico	25
1.3.1. ¿Qué es lúdico?	25
1.3.2. El juego	25
1.3.3. El juego lúdico	26
1.3.4. El juego como terapia	26
1.4. Diseño editorial	27
1.4.1. Retícula	27
1.4.2. Maquetación	28
1.4.3. Formato	28



1.5. Elementos de diseño	29
1.5.1. Tipografía	29
1.5.2. Ilustración	30
1.5.3. El Color	31
1.6. Homólogos	32
1.7. Investigación de campo	36
1.8. Conclusión	41

Capítulo 2: PROGRAMACIÓN

45

2.1. Segmentación	45
2.1.1. Geográficas	45
2.1.2. Demográficas	45
2.1.3. Psicológicas	45
2.1.4. Conductuales	45
2.1.5. Perfil del Consumidor	46
2.2. Partidos de diseño	47
2.2.1. Forma	47
2.2.2. Función	48
2.2.3. Tecnología	49
2.3. Plan de negocios	50
2.3.1. Producto	50
2.3.2. Plaza	50
2.3.3. Precio	51
2.3.4. Promoción	52

Capítulo 3: DISEÑO

55

3.1. Imagen del Juego	55
3.1.1. Conceptualización	55
3.1.2. Lluvia de ideas	56
3.1.3. Tres de ideas	59
3.1.4. Idea final	61
3.1.5. Bocetos	65
3.1.6. Producto de diseño	85
3.2. Conclusiones del diseño y validación	90
3.3. Recomendaciones	91

BIBLIOGRAFÍA

95



ÍNDICE DE CUADROS, GRÁFICOS Y FOTOS

Cuadro 1	23
Gráfico 1	23
Gráfico 2	27
Gráfico 3	29
Gráfico 4	32
Gráfico 5	33
Gráfico 6	34
Gráfico 7	35
Foto 1	13
Foto 2	15
Foto 3	16
Foto 4	17
Foto 5	18
Foto 6	21
Foto 7	22
Foto 8	24
Foto 9	26
Foto 10	28
Foto 11	30
Foto 12	31
Foto 13	41
Foto 14	45
Foto 15	46
Foto 16	48
Foto 17	49
Foto 18	50
Foto 19	52
Foto 20	55
Foto 21	90
Foto 22	91



RESUMEN

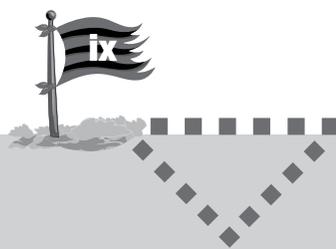
El diseño gráfico de juegos interactivos para la ejercitación de la mente en los adultos mayores, busca desarrollar mediante juegos lúdicos que promueven en el desarrollo del cerebro siendo este uno de los órganos mas importantes de cuidarlo y entrenarlo del ser humano, proporciona una mejor calidad de vida en los adultos mayores en términos de motricidad, memoria y atención.

Por eso se a creado un juego basado en que exista un cierto nivel de diversidad de ejercicios, interactividad, lógica y universalidad. Esto por cuanto considero que al existir estos factores estaremos entrenando de una manera correcta al cerebro y de una manera lúdica que hará que los adultos mayores realicen las actividades sin traba alguna.

A sabiendas de que el cerebro es uno de los órganos más importantes del ser humano, el cual necesita de cuidado y constante ejercicio principalmente en los adultos mayores se propuso mediante el uso del diseño gráfico de juegos interactivos el desarrollo de un juego lúdico que entrene aspectos de motricidad, memoria y atención.

Dichos aspectos podrán mejorar la calidad de vida de los adultos mayores además de mantenerlos activos en interactividad, lógica y universalidad que son aspectos q demanda el juego por la diversidad de ejercicios que conlleva.

Además el tablero lleva un diseño ajustado a los adultos mayores en cuanto a ilustración y cromática que generan mayor simpatía con ellos.



ABSTRACT

TOPIC: Use of ludic graphic design to improve mental health

TITLE: Design of an interactive game for exercising Senior citizens minds

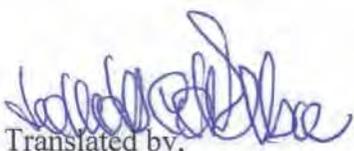
ABSTRACT

Human beings as they get older, tend to lose some brain abilities; therefore, to minimize this loss, it is always necessary to keep the brain active and exercised. This neural problem is even greater in the elderly; hence, this project proposes the design of a fun interactive game, by applying illustration, graphic design, and interactivity criteria, as well as the theoretical contribution of neuropsychology, aiming at using recreational and fun activities to keep a brain-motor activity in seniors.

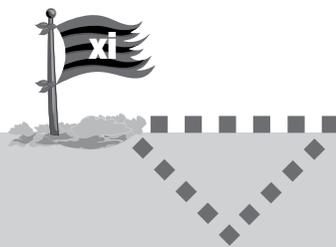
KEYWORDS: Playful, Interactivity, Game, Neuropsychology, Brain, Senior.

Mgst. Juan Santiago Malo
Director Graduation Project

Silvia León Palacios
Student



Translated by,
Lic. Lourdes Crespo



PROBLEMÁTICA

Los adultos mayores son seres humanos que necesitan apoyo tanto de sus familiares como de aquellos que les rodean sin embargo hoy en día cada persona vive en su mundo y en la mayoría de casos dejan a un lado a esta gran parte de la población, teniendo en cuenta que los adultos mayores por su edad se enfrentan a grandes enfermedades que de una u otra manera deterioran su salud tanto mental como física.

En la sociedad en la que vivimos nos enfrentamos a una escasez de centros que ayuden directamente a este sector de la población. Por esto mi tesis tiene el fin de que en base a actividades que puedan realizarse en el hogar se pueda ayudar a este sector tan vulnerable, con actividades mentales que ayuden a mantener su estado de salud en mejores condiciones.

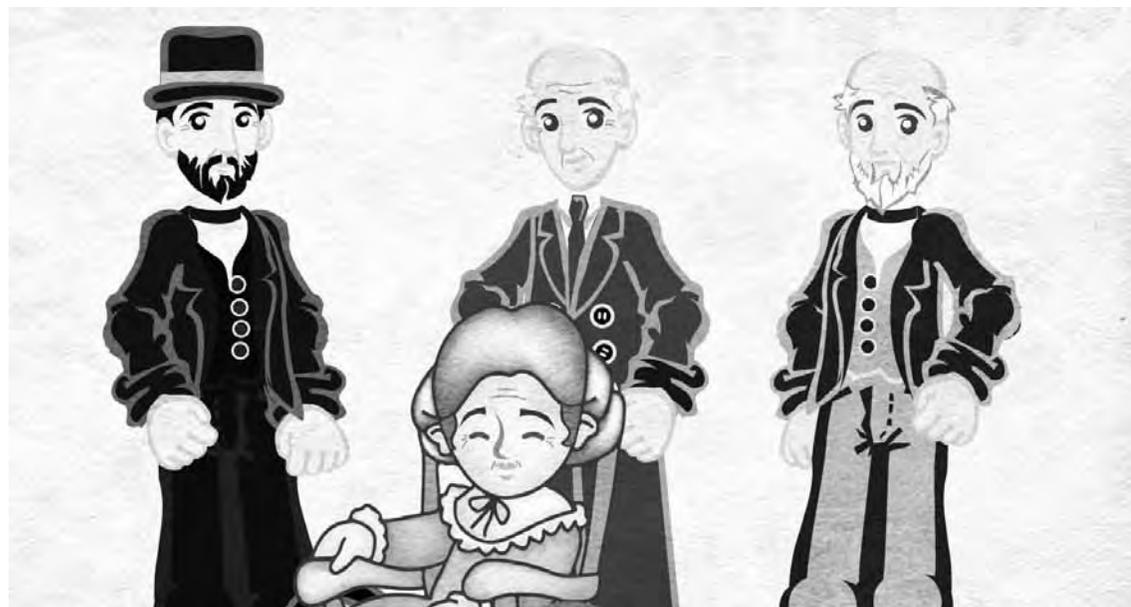


Foto 1: Adultos Mayores. Fuente: arquidiocesisdgo.org/quienes-son-los-adultos-mayores/

HIPÓTESIS

El diseño de juegos mentales, que mejoren y ayuden a ciertas enfermedades mentales producidas debido a la edad alcanzada en los seres humanos.

OBJETIVO GENERAL

Contribuir con la salud mental de los adultos mayores a través del diseño de juegos o actividades mentales que promuevan una mejor calidad de vida.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ♦ Diseñar juegos o actividades con información y guías para mejorar la salud mental en los adultos mayores.
- ♦ Mejorar la concentración y la memoria del 50% en los adultos mayores.





Foto 2: Cinco minutos. **Fuente:** cincominutos.com.mx/wp-content/uploads/2008/06/anciano1_peq

METODOLOGÍA

Mi investigación se realizará en la ciudad de Cuenca - Ecuador, dentro de los ancianatos de la ciudad.

Se investigará sobre la rehabilitación cognitiva y la plasticidad cerebral de los adultos mayores.

Además se investigará ejercicios existentes para la ejercitación de la mente.



ACTIVIDADES

1. INVESTIGACIÓN:

- ◆ Investigación bibliográfica: de teorías para ayudar a la ejecución del producto.
- ◆ Investigación de campo: a psicólogos especialista, observaciones dentro de los ancianatos.

2. PLANIFICACIÓN:

- ◆ Definir los partidos de diseño.
- ◆ Target al que va dirigido.

3. DISEÑO:

- ◆ Ideación.
- ◆ Bocetación.
- ◆ Diseño final.

arriba izquierda: Foto 3: Ventana. Fuente: larraz.files.wordpress.com/2012/07/lear-pq

arriba derecha:
Foto 4: Viejito. Fuente: <http://images.artelista.com/artelistaabrasbig8255101765050822470>



MARCO TEÓRICO

- ♦ Psicología del Color: es importante saber el significado de cada color para llegar a un buen manejo y así tener una buena atracción x el usuario.
- ♦ Ilustración: incrementara la atención del usuario que en este caso son los adultos mayores para así despertar ciertos campos visuales que a esa edad se encuentran dormidos.

RESULTADOS

Tiene como finalidad ayudar y ejercitar la mente, se pretende cumplir con el objetivo de evitar y en ciertos casos ayudar al mejoramiento de las enfermedades mentales con rehabilitación cognitiva.

ALCANCES

Se presentará juegos de memoria para los adultos mayores.



Foto 5: Bastón. **Fuente:** www.divshare.com_download_25143602-ba2



Capítulo 1;
DIAGNÓSTICO





Capítulo 1: DIAGNÓSTICO

1.1. El adulto mayor



Foto 6: Ancianos: maltrato y abandono.
Fuente: http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101106113/-1/Ancianos%3A_maltrato_y_abandono_.html#.VZMwt_I_Oko

1.1.1. Introducción.

Los adultos mayores son considerados todas aquellas personas que superan ya los 65 años de edad, debido a factores de envejecimiento común y normal que afronta todo ser humano por lo regular, es desde esta etapa de vida, en donde las enfermedades comienzan a hacerse presente en la vida de las personas.

Todo ser humano tiene que afrontar la etapa del envejecimiento como una ley de vida, lamentablemente, es en esta etapa en donde el ser humano incurre en pérdidas de capacidades tanto cognitivas como sensoriales, la presencia de enfermedades o simplemente la propensión a la adquisición de las mismas por las defensas bajas se vuelven altas. Los adultos mayores nos brindan muchas experiencias, conocimientos, historias y legados de vida. Factores básicos para el desarrollo de una sociedad que asegure el desarrollo de una comunidad. Es por ello de vital importancia realizar el respectivo análisis de las situaciones a las que están expuestos y las posibles soluciones a los problemas en común con los que cuentan los adultos mayores.

Además con miras a un futuro no muy lejano al que todo ser humano tiene que afrontar esta etapa de vida, es adecuado estudiar el tema de los adultos mayores con la finalidad de concientizar a la sociedad de que en un momento determinado tendremos que cursar dicha etapa de la vida obligatoriamente, en donde los problemas de pérdida de independencia, soledad o discriminación por parte de una sociedad fomentan la aparición de enfermedades que atacan a las partes emocionales y físicas del ser.

A manera de conclusión todo se resume en la frase de Morales Cartaza, “El envejecimiento poblacional es un fenómeno natural y social que incumbe a todos. Es fruto del desarrollo de la humanidad.” (*Morales Cartaza, A., p.143*)



Foto 7: Atención Médica. Fuente: www.msolucionamoncloa.com/blog/wp-content/uploads/2015/05/personal-care-bg

1.1.2. Enfermedades Comunes.

La vejez es un ciclo natural de la vida, en la etapa de envejecimiento de los seres humanos es muy común que el desgaste del cuerpo comience a pasar facturas, haciendo que además muchas de las personas cercanas a los adultos mayores o incluso ellos mismos observen como algo totalmente normal la aparición de las mismas, en muchas de las ocasiones hasta dejando pasar los síntomas presentados y sin tomar acciones preventivas o correctivas en momentos oportunos.

La etapa de vida a la que nos referimos es sin duda una situación que

no podemos evitar y que al haber una alta frecuencia de padecimientos físicos debemos combatirlas con la finalidad de vivir favorablemente.

El adulto mayor logra su calidad de vida cuando sus organismos, estado de salud se encuentra en un estado adecuado, caso contrario es cuando hay unas limitaciones físicas que impiden al ser realizar su vida de manera independiente y tiene que recurrir a una dependencia en la cual de cierta manera pierden su autoestima.

Como nos comenta Rey Ramos “La calidad de vida en el adulto mayor se logra

cuando las funciones de todos los órganos y sistemas del organismo humano, se encuentran en equilibrio con el medio natural y social, y están ausentes todo tipo de limitaciones físicas” (**Rey Ramos, N., p.13**).

Además es necesario citar entre algunas de las enfermedad a los niveles más comunes de las enfermedades que se presenta como lo son a niveles de: movilidad, mental, infartos, corazón, próstata, intestinos, huesos, pechos, ojos, artritis.

1.1.3 Estadísticas.

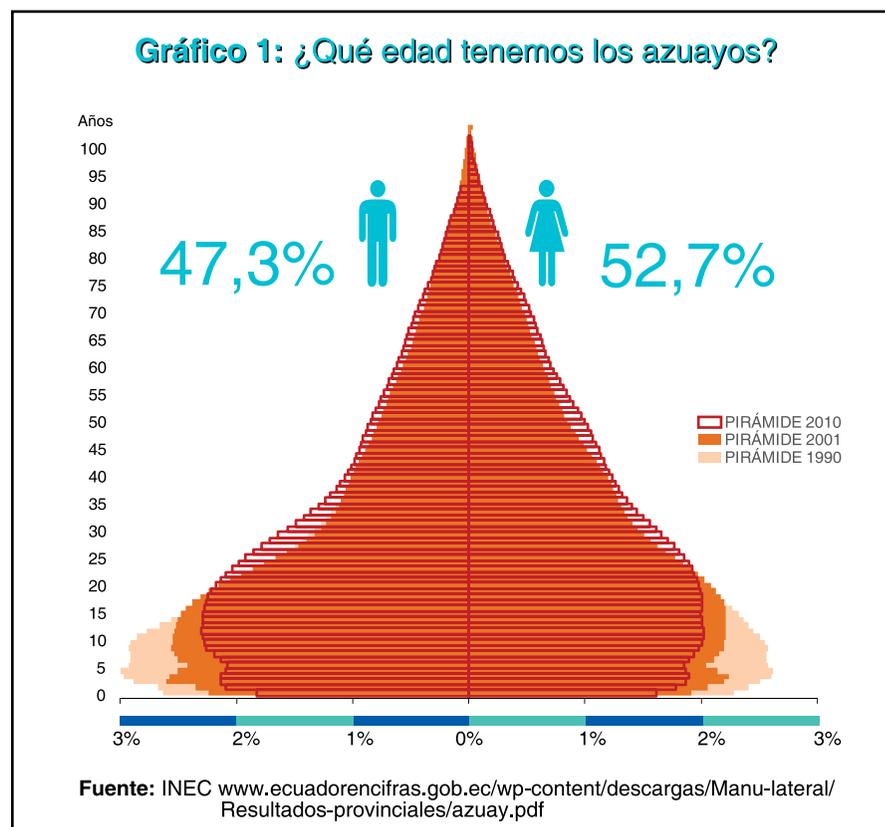
Cuadro 1: ¿Qué edad tenemos los azuayos?

CANTON CUENCA	De 65 a 69 años	De 70 a 74 años	De 75 a 79 años	De 80 a 84 años	De 85 a 89 años	De 90 a 94 años	De 95 a 99 años	De 100 años y más	TOTAL
URBANO	7.230	5.292	3.886	2.811	1.730	767	248	51	
RURAL	4.426	3.423	2.451	1.808	1.032	490	145	29	
TOTAL	11.656	8.715	6.337	4.619	2.762	1.257	393	80	

TOTAL	505.585
Adultos Mayores	35.819
	7,08%

Fuente: INEC www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/azuay.pdf

Gráfico 1: ¿Qué edad tenemos los azuayos?



Según podemos observar según los datos del último censo realizado en el país, con respecto a la provincia del Azuay, en los últimos años las personas con un rango de edad superior a los 65 años han ido en aumento.

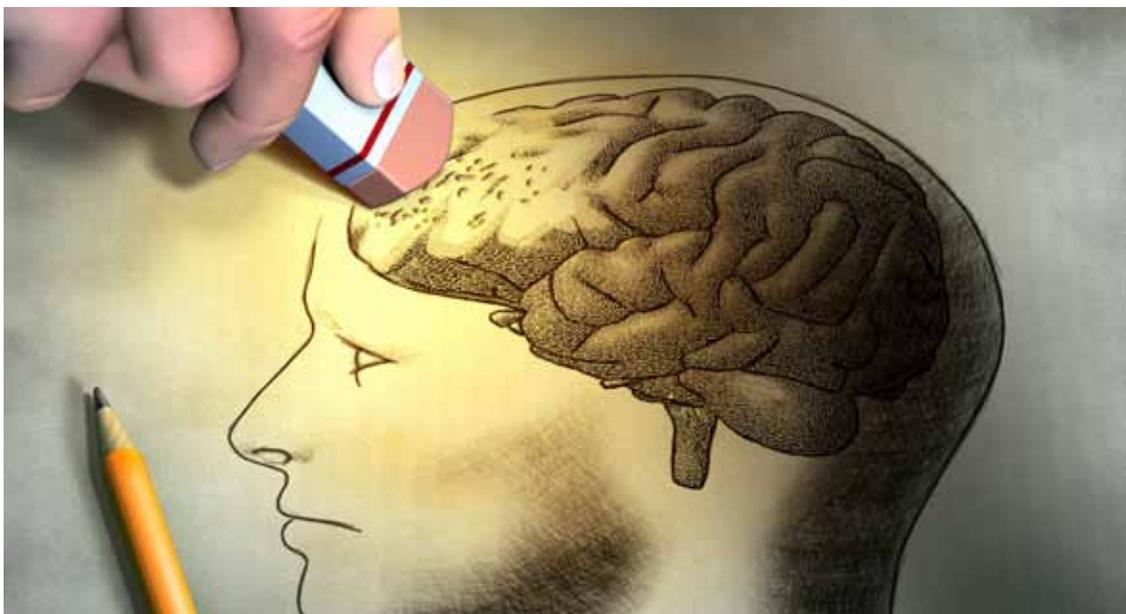


Foto 8: Neuropsicología. Fuente: <https-fatimacervantesdiaz.files.wordpress.com201211visoconstruccic3b3n>

1.2. Neuropsicología

1.2.1. Definición.

La neuropsicología como su nombre lo indica conjuga lo que es la neurología con la psicología, es decir por un lado estudia a los trastornos que se producen a nivel del sistema nervioso central y los manifiestos conductuales que se presentan cuando suceden los mismos.

Realiza un estudio multidisciplinario del sistema nervioso, es decir se basa en varias disciplinas como la biología, neurología y más para comprender las funciones nerviosas del ser humano y en especial las congénitas.

Nos deja ver que la neuropsicología estudia el comportamiento del cerebro del ser humano con el pasar del tiempo, analizando profundamente las pérdidas de las destrezas del mismo

y causando en los adultos mayores variaciones en los estados anímicos, físicos y emocionales.

Para Portellano “La neuropsicología estudia las relaciones entre el cerebro y la conducta, prestando especial atención a las consecuencias del daño cerebral sobre las funciones cognitivas y el comportamiento.” (*Portellano, J., p.3*)

1.2.2. Características.

Entre las características esenciales de la Neuropsicología se encuentran las siguientes:

- ♦ Estudia las relaciones entre las funciones y el comportamiento del cerebro.
- ♦ Estudia las funciones cognitivas y conductuales.

- ♦ Utiliza metodologías científicas a través de procedimientos inductivos o deductivos.

- ♦ Trata las manifestaciones de la corteza cerebral.

En la siguiente frase de Portellano se resumen perfectamente las características de la neuropsicología “La Neuropsicología son casi exclusivamente seres humanos y las conductas estudiadas son más específicas de nuestra especie como: pensamiento, memoria, lenguaje, funciones ejecutivas y formas más complejas de motricidad y percepción.” (*Portellano, J., p.7*)

1.3. Diseño lúdico

1.3.1. ¿Qué es lúdico?

Al hablar de la palabra lúdico nos referimos al juego, y al hablar de diseño lúdico nos referimos a juegos que dan respuestas mediante elementos del diseño a las necesidades emocionales del ser humano.

De cierta manera la lúdica se interpreta como la satisfacción de los seres humanos en varios aspectos mediante juegos que obtienen un desarrollo psico-social.

La lúdica en el ser humano se presenta de manera cotidiana en la vida y busca el sentido y creatividad de la vida.

Esto se resume en el concepto que nos da Jiménez, "Lúdico como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad" (**Jiménez, C.**)

1.3.2. El juego

El juego es una actividad de recreamiento, el mismo es inherente a las personas y forma parte de la cultura humana. El mismo se tiene mucho que ver en el desarrollo emocional y de socialización del ser humano.

El juego forma siempre forma parte de la vida del ser humano, desde pequeños o infantes incurrimos en el mismo con la finalidad o búsqueda de diversión e inconscientemente desarrollamos nuestra personalidad y capacidades físicas a través de los retos, emociones o situaciones que se presentan en los mismos. Con lo que respecta al juego según Schaefer "El juego puede incrementar la autoestima. Propicia a que uno acceda a estados de bienestar y de calma, así como de simpleza y felicidad." (**Schaefer, C., p.3**)

Es decir a través de los juegos se promueve a que el ser humano presente o adapte conductas nuevas, las mismas que en el fondo van a hacer el de la felicidad superando situaciones emocionales que afectan a la vida de





Foto 9: Juego Lúdico. Fuente: <https-miawki.files.wordpress.com201403foto0039>

1.3.3. El juego lúdico

Cuando nos referimos a juegos lúdicos hablamos de estrategias que integran a los seres humanos mediante actividades recreativas que se realizan en un tiempo y espacio determinado en donde se introducen varios elementos que influyen en el desarrollo de varios aspectos del ser humano ya sea intelectual o emocionalmente. Dichos juegos tienen que tener como características ser atractivos, participativos y motivantes para los integrantes o participantes del mismo.

Según Schaefer “El estudio del juego y de la ludicidad forma parte de una tendencia en nuestra cultura hacia percatarnos de la importancia de las fuentes de actividad humana que residen en el

cerebro derecho.”(Schaefer, C., p.3) es decir involucrado el juego y la lúdica a través de las imágenes que residen en el hemisferio derecho de nuestro cerebro, la cual es una zona de la percepción global y de la creatividad, haciendo así que los seres humanos soñemos y nos desarrollemos.

1.3.4. El juego como terapia

Muchos especialistas coinciden de que el juego es fundamental en nuestra vida ya que el mismo desarrolla motricidades y personalidades del ser humano y lo hace desde pequeños. El jugar nos permite activar siempre nuestro lado emocional y físico del cuerpo humano haciendo que los hagamos

ejercitar de una manera inconsciente. Al utilizar al juego lúdico como terapias en los adultos mayores promovemos un desarrollo cognitivo además de dar una solución a sus conflictos y pensamientos negativos en los cuales se estuviera incurriendo.

Para Schaefer “En el siglo XX, la terapia de juego ha surgido como campo independiente que se está aplicando de manera exitosa no sólo con niños, sino también con adolescentes y adultos.” (Schaefer, C., p.1), es decir la terapia de juegos lúdicos no solo es aplicada a niños sino a adultos mayores por la regresión que tiene los mismos con el pasar de los años.

1.4. Diseño editorial

1.4.1. Retícula.

Las retículas son guías o pautas para la correcta distribución de los elementos del diseño. Es por ello que se convierte en la primera fase de cualquier proceso de diseño de cualquier medio gráfico impreso.

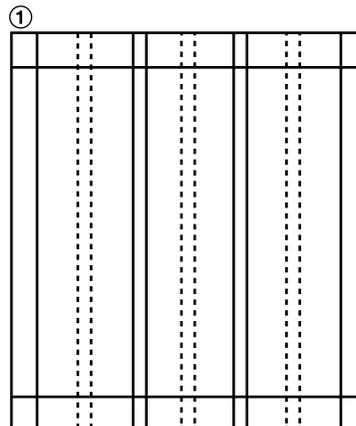
La retícula es empleada por los diseñadores con la finalidad de dar una secuencia visual, además de fijar el

número de columnas de texto y márgenes con líneas horizontales y verticales con su respectivo espacio y tiene que ser establecida con total precisión y de acuerdo al formato del papel o soporte.

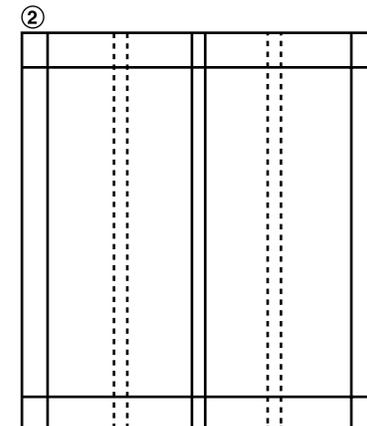
Según Trémoli “Se puede pensar la retícula como un auxiliar para el trazado y ubicación de todos los elemen-

tos que se organizan en un diseño y no como la estructura propiamente dicha.” (Trémoli, A., p.11). A manera de conclusión las retículas son elementos que nos sirven para organizar el esquema del diseño de un medio gráfico impreso.

Gráfico 2: Opciones de retículas



1. Fórmula típica de retícula de 3 columnas. Es la más adecuada para el diseño de revistas. Se puede subdividir en 6 columnas.



2. Retícula de 2 columnas, transformable en 4. Aporta al trabajo un tono condesado y académico.

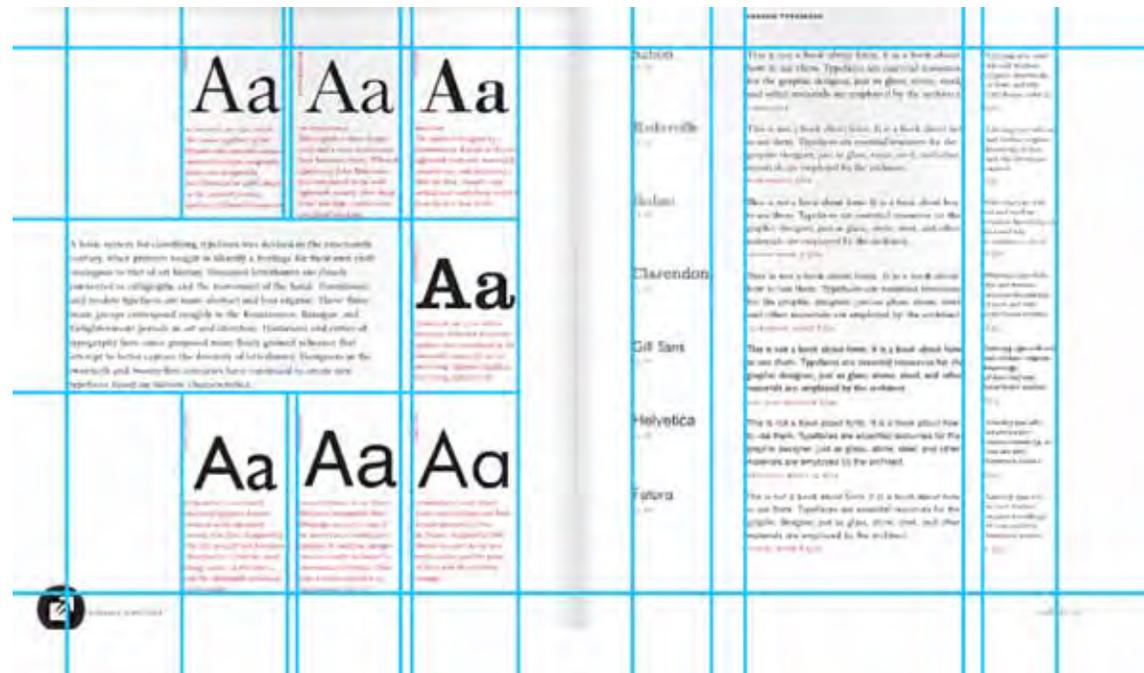


Foto 10: Maquetación. Fuente: http://2.bp.blogspot.com/P4zfnqfzIUUQ2wy2OMymIAAAAAAAAAADQm_XVDL87eiQs160021

1.4.2. Maquetación.

Cuando hablamos de maquetación o diagramación nos referimos a la forma de ocupar los espacios del plano o página en este caso. En este punto lo que se hace es organizar la información y los medios a utilizar en el diseño.

Así nos aclara más sobre el tema Alizo y Zavarce “Se utiliza para dirigir al lector mediante la organización de la información visual. Permite establecer la ubicación del contenido, que pueden ser textos o imágenes, y la forma como se relacionan entre sí y con la publicación total.” (Alizo, M, y Zavarce, E., p.40)

1.4.3. Formato.

Al referirnos al formato en el aspecto de diseño hablamos del tamaño del área de trabajo al cual se somete el mismo. En muchas ocasiones es el diseñador quien tiene que adaptarse a un formato y es por ello de vital importancia que el establecimiento de los elementos cuenten con coherencia con el formato.

Para Ambrose el formato lo define como “Las consideraciones que hay que tomar en cuenta al decir el formato del libro están la cantidad de información que se va a presentar, el tiempo de vida que se espera que tenga el producto y, por supuesto, factores como el público al que va destinado y el coste” (Ambrose-Harris, 2006, p.10)

1.5. Elementos de diseño

1.5.1. Tipografía.

La tipografía es el modo en el cual se representa una palabra hablada en gráfica. La tipografía es la representación visual de una idea escrita, la misma que explota varias sensaciones al lector por la variedad de tipos que hay. Es por ello la importancia de la misma ya que sin una buena selección la misma no puede surtir el efecto deseado en el lector y no cumplir con la función de comunicar las ideas, emociones o información que se desea.

Para Ambrose “La tipografía es el medio por el que se da una forma visual a una idea escrita. La selección de la forma visual puede afectar de forma drástica a la legibilidad de la idea escrita y a la sensación que despierte en el lector debido a los cientos, por no decir miles de familias tipográficas.” **(Ambrose, H., p.57).**



Gráfico 3: Anatomía de la letra / Partes de un tipo. Fuente: multimediaintegral.blogspot.com/2013_06_01_archive.html

1.5.2. Ilustración.

La ilustración es la imagen que complementa a un texto para facilitar la comunicación con el usuario del producto o servicio. Para ello la ilustración tiene que trabajar de manera coordinada con el tema y diseño. Además es de suma importancia la que la misma sea adecuada y oportuna que como todos sabemos y como lo complementa Wigan un gráfico es uno de los recursos más expresivos y comprensivos para las personas. “La ilustración es un recurso gráfico utilizado para comunicar, expresar o aclarar ideas. Una única imagen puede contar historias, expresar emociones, sentimientos, sin necesidad de crear una secuencia.” (Wigan, p.7)

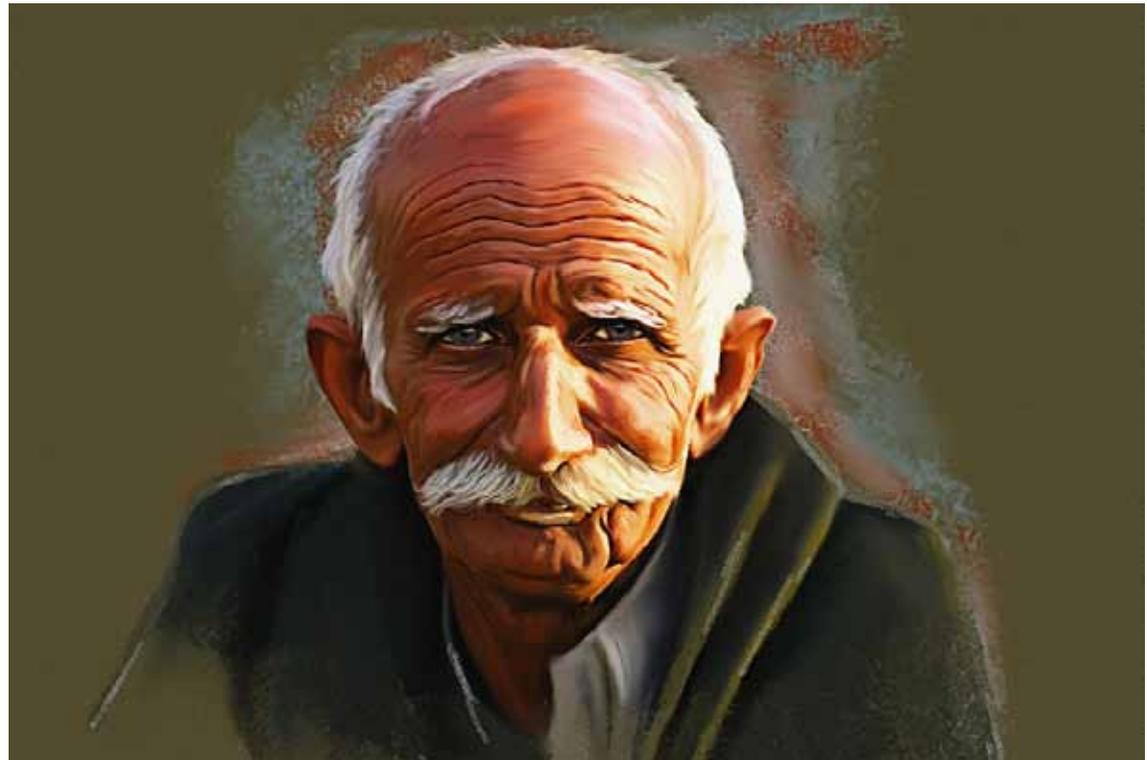


Foto 11: Viejito. Fuente: <https-remigiosol.files.wordpress.com201302viejito-old-man-by-odwin-rensen>



Foto 12: Color. Fuente: <http://www.ude.es/papeleria-y-manualidades/papeleria-de-aula/imagenes/imagenes/articulos/LAPIZ-NORIS-FINO-12-UDS-VERDE-OSCURO-18014411-1801443>

1.5.3. El Color.

El color es una herramienta utilizada para despertar emociones en los seres humanos y es apreciado como el elemento gráfico de mayor identificación de forma inmediata por la capacidad de despertar percepciones en las personas. Es importante una correcta utilización de los mismos (tonos, pigmentos, tipografía, contrastes), para que cumpla con el objetivo de despertar y mantener la atención de los receptores.

Según Heller “Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble.” (**Heller, E., p.4**)

1.6. Homólogos

SUDOKU.

Este juego se lo a tomado como un pasatiempo y consiste en rellenar todas las casillas con números del 1 al 9 sin que se repita el mismo número ni en la misma columna, fila y en las misma celda de tres por tres casillas. Ayudando así a mejorar la concentración, estimulando la fijación y atención, es un juego educativo que estimula los hemisferios del cerebro ya que a través del razonamiento permite resolver problemas. Este juego estimula a las personas a desarrollar el razonamiento lógico. Ya que consiste en rellenar las filas y columnas con número del 1 al 9 sin poder volver a utilizarlos. El juego además brinda una diversión y de cierta manera retar al jugador a buscar la solución adecuada.

Forma

Color: Contrastante de colores.

Función

Plano: Uso de espacio, profusión.

Objetivo: ayudar a la concentración y atención de las personas.

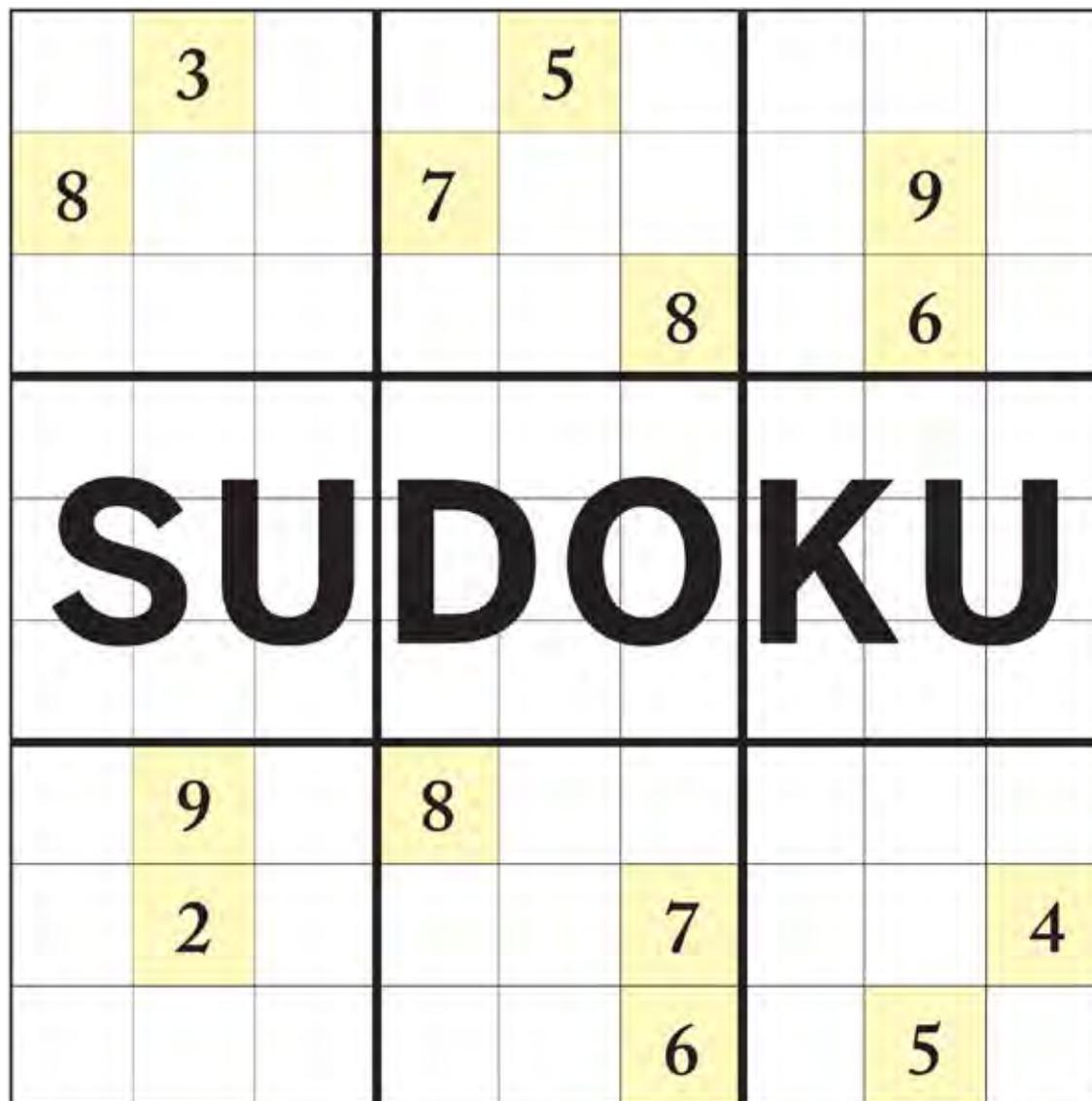
Tecnología

Tintas: Dos colores

Material: Cartulina

Impresión: Offset

Gráfico 4: Sudoku



Fuente: www.morecontentnow.com/media/uploads/thumbnails/sudoku_preview_113.jpg

Gráfico 5: Twister



Fuente: www.hasbro.com/twister/en_US/shop/details.cfm?R=C71921FA-5056-900B-10D3-25880E1E5284:en_US

TWISTER.

Este juego consta de una tela que tiene dibujados círculos de colores y de un círculo con una flecha que gira, indicando un círculo de un color y el pie o mano derecho o izquierdo. Ayuda a que agudicen los reflejos, sintetizan imágenes, y sobre todo relación la parte con el todo. Además da espacio a que la interacción se hace presente a través de la libertad que da el reloj de colores y además hace que la coordinación motora del ser humano se haga presente por la lógica del juego.

Forma

Color: Contrastante de colores.

Función

Plano: Uso de espacio, profusión.

Objetivo: ayudar a la concentración y atención de las personas.

Tecnología

Material: Cartón

Impresión: Offset

SIGNOS 2.0

Este juego consta de un círculos de colores y de un círculo de colores. Así ayudando a la concentración y memoria del usuario. El especial desarrollo de destrezas que causa este juego es el de la concentración y memoria ya que los jugadores tienen que repetir el mismo orden de colores.

Forma

Color: Contrastante de colores.

Función

Plano: Uso de espacio, profusión.

Objetivo: ayudar a la concentración y atención de las personas.

Gráfico 6: Signos 2.0



Fuente: juegos-juguetes.mercadolibre.com.ar/juegos-de-mesa-simon-signos/signos-%C3%98-juego-de-memoria

Gráfico 7: Libro



Fuente: itunesbooks.co/bookname/un-gimnasio-para-tu-mente-271513/

LIBRO.

Este libro tiene una variación de juego que consta ayudando a la concentración y memoria del usuario. Consta de 103 ejercicios que activan los hemisferios del sistema nervioso central y estimulan a cada uno de ellos. Haciendo que le usuario aparte de tener una variedad de juegos que le brindan diversión estimule sus destrezas y se desarrolle.

Forma

Color: Contrastante de colores.

Función

Plano: Uso de espacio, profusión.

Objetivo: ayudar a la concentración y atención de las personas.

Tecnología

Tintas: Cuatricromía

Material: Cartulina

Impresión: Offset

1.7. Investigación de campo



◆ Encuesta 1

Nombre: **María José Muñoz León**

Edad: **47 años**

Profesión: **Terapeuta Ocupacional**

¿Qué es para usted un adulto mayor?

Es una persona que ya dio todo y espera que le demos.

¿Desde que edad se considera un adulto mayor?

Desde los 65 años.

¿Cuáles son las dificultades que más se presentan en los adultos mayores?

Dificultades físicas, deterioro de funciones; dificultades mentales, poca capacidad de comprensión.

¿Qué tipo de actividades realizan?

En el área ocupacional realizamos actividades físicas, ocupacionales (manuales) y recreativas (recortar, lecturas, baile, etc.).

¿Cuántas veces a la semana practican?

Realizamos diferentes actividades los 5 días de la semana.

¿Tienen alguna actividad que ayude a la ejercitación de la mente de los adultos mayores?

Varias como juegos, refuerzo de memoria en oración, en lectura, en reconocimiento por sus nombres, etc.

¿Explique cómo son si la hay?

Los juegos son de diferente índole, lúdicos, por medio de ejercicios individuales o grupales.



♦ **Encuesta 2**

Nombre: Tamara Durazno

Edad: 35 años

Profesión: Psicóloga

¿Qué es para usted un adulto mayor?

Es toda persona hombre o mujer que por su edad requiere atención y trato especial. Afecto y atención en calidad de vida.

¿Desde que edad se considera un adulto mayor?

65 años en adelante.

¿Cuáles son las dificultades que más se presentan en los adultos mayores?

- Enfermedades físicas, mentales.
- Disminución del estado de ánimo.
- Falta de actividad, jubilación.

¿Que tipo de actividades realizan?

Terapia geriátrica, terapia gerontológica, estimulación cognitiva, terapia psicológica.

¿Cuántas veces a la semana practican?

Todos los días matutino y vespertino.

¿Tienen alguna actividad que ayude a la ejercitación de la mente de los adultos mayores?

Si

¿Explique cómo son si la hay?

Estimulación de funciones, reforzadores, orientación teuporo especial.



◆ **Encuesta 3**

Nombre: Sandra Dumán

Edad: 33 años

Profesión: Fisioterapeuta

¿Qué es para usted un adulto mayor?

Adulto Mayor son personas que necesitan ayuda, comprensión y paciencia para permitir que realicen sus actividades de la vida diaria.

¿Desde que edad se considera un adulto mayor?

Se considera Adulto Mayor desde los 65 años.

¿Cuáles son las dificultades que más se presentan en los adultos mayores?

Presentan varias patologías, pero los que más se ven en el hogar son dificultades para la marcha debido la mayoría parte de debilidad muscular.

¿Que tipo de actividades realizan?

Se les realiza fisioterapia que consiste en colocación de compresa química, electro estimulación, ultrasonido, kinesioterapia que consiste en movilidad sea pasiva - activa - resistida dependiendo de qué patología presente, juegos de coordinación y equilibrio

¿Cuántas veces a la semana practican?

Dependiendo de la enfermedad y cómo responde a la terapia 3 - 2 - 1 vez a la semana; gimnasia grupal 1 vez por semana.

¿Tienen alguna actividad que ayude a la ejercitación de la mente de los adultos mayores?

Si

¿Explique cómo son si la hay?

Consiste un juego de ir tocando partes del cuerpo hacerlo correctamente 2 a 3 veces, luego ir tocando otras partes.



◆ Encuesta 4

Nombre: Daniela Tripaldi

Edad: 30 años

Profesión: Neuropsicología Clínica

¿Que es para usted un adulto mayor?

Un adulto mayor es una persona que está entrando que empieza o está atravesando por la última etapa de la vida. Durante la cual se presentaron cambios a nivel social, psicológico y biológico. Los adultos mayores tienen la misión de “integrar su ego”, es decir, mirar su vida en retrospectiva y sentirse satisfechos, además aceptar el hecho de la muerte, propia y de sus coetáneos. Si no lo logran enfrentarán estos años de vida con desesperación, y serán más propensos a desarrollar enfermedades (para mayor información ver: etapas del desarrollo de Erik Erikson).

¿Desde que edad se considera un adulto mayor?

Comúnmente se le considera un adulto mayor a la persona a partir de los 65 años. Sin embargo, depende de las características subjetivas de cada individuo, lo cual puede adelantar o retrasar el ingreso a esta etapa.

¿Cuales son las dificultades que más se presentan en los adultos mayores?

Entre las principales dificultades que afrontan los adultos mayores tenemos: la posible institucionalización, el aislamiento, el deterioro físico y mental, la soledad, la muerte, la presencia de enfermedades, la jubilación (es decir, el dejar de trabajar y tener demasiado tiempo libre que no logran organizar), la pérdida de estatus ligado al trabajo, etc.

Aunque muchas veces pase sin ser considerado, el hecho de tratarlos como niños es una de las mayores dificultades a las que enfrentan, ya que no lo son y por lo tanto no deben ser tratados como tal. Esta tendencia generalizada los afecta ya que les quita la posibilidad de decidir y de ser autónomos en sus vidas.

¿Que tipo de actividades realizan?

Depende del estado físico y mental, si están institucionalizados o no, si tienen pasatiempos y de qué tipo.

¿Cuantas veces a la semana practican?

Depende de la persona y de su situación.

¿Tienen alguna actividad que ayude a la ejercitación de la mente de los adultos mayores?

Existen diferentes actividades que ayudan a los adultos mayores a mantener y reforzar sus funciones cognitivas. Nuevamente depende del entorno en el que se encuentren, la motivación y los recursos.

¿Explique cómo son si la hay?

Algunas de las actividades pueden ser: Leer el periódico, resolver crucigramas, hacer ejercicio, mantener conversaciones que promuevan el análisis, la crítica, la resolución de problemas, etc.

Hacer rompecabezas, leer, escribir, compartir sus conocimientos, etc. Por ejemplo, contar mentalmente el número estímulos target (por ejemplo, de letras “a”) en una matriz de letras, contar mentalmente más de un estímulo target.

Hacer juegos de lógica, lógica matemática (similares al sudoku), lógica verbal, etc.

Identificar diferencias (las 7 diferencias por ejemplo). Hacer sumas mentalmente.

Se recomienda que estas actividades se hagan varias veces por semana, y en el adulto mayor es importante que se fomente la socialización, pues el aislamiento y la pérdida de seres queridos es un factor de riesgo para desarrollar trastornos.





Foto 13: Parque. Fuente: www.flickr.com/photos/72761786@N08with8235968568

1.8. Conclusión

Se considera adultos mayores a las personas que superan los 65 años de edad; sin embargo hay que tener presente que en ciertas circunstancias pueda verse adelantado o atrasado el ingreso a esta etapa de vida, puesto que esto depende mucho de las características subjetivas de cada ser humano como se ha demostrado a través de la neuropsicología se puede estudiar el comportamiento del cerebro determinando así cada una de las situaciones que afectan al individuo al alcanzar la adultez.

Una vez desarrollado este capítulo se a podido demostrar que gracias a la ayuda del diseño lúdico, teniendo en cuenta que dentro de estos tenemos juegos tanto lúdicos como de terapia los mismos que ayudan a recrear descubriendo el tiempo como el espacio, hechos que se ven muy afectados cuando se alcanza la adultez esto es aquellas personas que han pasado ya los 65 años de edad.

Para concluir es necesario el análisis de este capítulo ya que la metodología didáctica es de gran ayuda para los adultos mayores debido a la implementación de imágenes y colores que despiertan aspectos de interés alejándolos de los problemas y haciéndoles sentir sanos.



Capítulo 2:
PROGRAMACIÓN



Capítulo 2: PROGRAMACIÓN

2.1. Segmentación

2.1.1. Geográficas:

- ◆ Región del Mundo o País: Cuenca
- Ecuador
- ◆ Zona: Urbana

2.1.2. Demográficas:

- ◆ Edad: 65 años hasta 80 años.
- ◆ Sexo: Sin distinción de género.
- ◆ Clase Social: baja, media.

2.1.3. Psicológicas:

- ◆ De acuerdo a las estadísticas ya planteadas en el primer capítulo de este proyecto el porcentaje de los Adultos Mayores que residen en la provincia del Azuay es del 7,08% de la población.
- ◆ Personalidad: pacificador, es decir una persona receptiva, modesta, tranquilo y agradable.
- ◆ Estilo de vida: Jubilado, sedentario.

2.1.4. Conductuales:

- ◆ Búsqueda del beneficio: Son personas sedentarias que requieren de actividades que estimulen su mente y lo tengan activo.



Foto 14: Cuenca. Fuente: <http://www.wallpaperup.com/uploads/wallpapers/201502286308342c3bbe213fd798b926331e147acc431f>

2.1.5. Perfil del Usuario.

Dentro de todas los adultos mayores que fueron participes de este proyecto existen analfabetos los mismos que fueron ayudados por personas para el desarrollo de las actividades; a continuación desarrollare el perfil de dos adultos mayores tanto masculino como femenino que fueron debidamente seleccionados.

José Sánchez, tiene ya 78 años y pertenece a la ciudad de Cuenca, actualmente se encuentra en el asilo Cristo Rey. Es una persona que ha trabajado gran parte de su vida desde pequeño ha enfrentado luchas diarias con las diversas situaciones que se dan en el camino de la vida, tales como pobreza, desempleo, ausencias de familiares etc.

Sus hijos actualmente radican en el país de Estados Unidos, por lo que el tan solo una llamada telefónica es compleja, no se diga una visita. La soledad y las limitaciones que adquirido por los diversos escenarios por los que ha pasado hacen que el mismo tenga momentos de depresión. Sin embargo en el asilo Cristo Rey, emplean metodologías para combatir estas clases de depresiones, una de ellas es la sociabilización entre estos seres en donde pueden realizar juegos didácticos, conversar y recibir visitas de personas. Es uno de los momentos más esperados por José, ya que cuando realiza este tipos de actividades deja a un lado todos los problemas y pensamientos negativos que tiene presente en su mente la gran parte de tiempo.

María Mercedes es una mujer de ya 68 años, reposa en el asilo de Hogar Miguel León. Es un ejemplo de lucha y entrega a la vida, a su corta edad de 25 años quedo viuda y ha luchado contra viento y marea por salir adelante en la vida, es hace muy poco que dejo su profesión de lavandera por las enfermedades que ha adquirido con el pasar del tiempo como la del túnel carpiano, la misma que le imposibilito de su independencia y la ha llevado a este centro de ayuda. Problemas como la soledad y

la reciente perdida de su cierta independencia hace que recurrentemente caiga en depresiones, es por ello que es de total agrado para ella los momentos sociales que incurren en el lugar como lo son las visitas y juegos que se realizan en el mismo. Estos momentos son de total agrado para ella, sus momentos de soledad de cierta manera son apagados por las visitas e intercambio de sonrisas en los juegos.



Foto 15: Usuario. Fuente: <http-static.diario.latercera.com2012111659039>

2.2. Partidos de diseño

2.2.1. Forma.

2.2.1.1. Formato:

El formato que se utilizara será de amplia escala el cual garantice la visión a los usuarios del mismo. Ya que en su gran mayoría los adultos mayores tienen dificultades de visión y de motricidad para manejar el mismo de un modo apropiado.

De manera ilustrativa debo indicar que cada una de las actividades serán realizadas en una dimensión de 4m x 4m teniendo en cuenta que cada uno de los cuadrantes donde se desarrollaran las actividades serán de 40cm x 40cm, situación que se vera reflejada en el capitulo pertinente al diseño.

2.2.1.2. Cromática:

La cromática que se utilizara será combinación con contraste ya que en este caso es muy importante porque los colores producen muchas sensaciones las cuales despiertan emociones y destrezas mentales.

2.2.1.3. Tipografía:

La tipografía a usar del producto debido al segmento al que se dirige tiene que ser de tamaño grande y simple para garantizar la legibilidad del mismo. Para ello utilizaremos la tipografía Baskerville Old Face y será manejada siempre con un fondo claro y con el primer plano oscuro o viceversa para garantizar siempre que el contraste asegure la visibilidad.

2.2.1.4. Ilustración

La grafica que se va a crear es simple y de un tamaño legible esta dará inicio desde un bocetaje manual y posteriormente se digitalizara para una mejor calidad de ilustración.

TIPOGRAFÍA

Baskerville Old Face

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Títulos y textos especiales

Helvetica Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Textos informativos

CROMÁTICA

 C = 35 M = 60 Y = 80 K = 25	 C = 0 M = 23 Y = 67 K = 0	 C = 80 M = 32 Y = 4 K = 1	 C = 58 M = 20 Y = 0 K = 0	 C = 0 M = 100 Y = 100 K = 0
 C = 40 M = 70 Y = 100 K = 50	 C = 15 M = 54 Y = 92 K = 4	 C = 85 M = 50 Y = 0 K = 0	 C = 50 M = 0 Y = 100 K = 0	 C = 63 M = 99 Y = 0 K = 0
 C = 50 M = 70 Y = 80 K = 70	 M = 40 Y = 65 K = 0	 M = 75 Y = 0 K = 0	 C = 85 M = 10 Y = 100 K = 10	 C = 0 M = 0 Y = 0 K = 100



Foto 16: Función. Fuente: <http://ultimahora.essfAttachPluggingCachedContentid34017>

2.2.2. Función.

2.2.2.1. General

Se generará un juego para ayudar a la ejercitación de la mente, dirigido a los Adultos Mayores que son quienes gracias a la investigación que hemos realizado nos muestra que tienen escasez de actividades que los ayuden a estimular su mente y motricidad.

2.2.2.2. Específica

Ejercitar y estimular la mente del usuario a través de recursos gráficos y textuales mediante un recurso recreativo como lo son los juegos dinámicos en donde el usuario puede a través de un pequeño grupo social compartir momentos agradables y a la vez ejercitar su mente de una manera lúdica.



Foto 17: Tecnología. Fuente: http://mlm-s2-p.mlstatic.com/plotter-de-impresion-cama-plana-xenons-19809-MLM20178024085_102014-F

2.2.3. Tecnología.

2.2.3.1. Materiales y Acabados

Se imprimirá la ilustración en cama plana siendo un sistema de alta calidad tanto para bases rígidas o flexibles. Se tomara en cuenta la tecnología por la variedad de soportes y papelería que se va a utilizar, ya que como es un juego las personas utilizan mucho, es por este motivo que tiene que ser de un buen material para su durabilidad.



Foto 18: Adultos Mayores. Fuente: <http://www.capi.com.mx/blog/wp-content/uploads/adultos-mayores>

2.3. Plan de negocios

2.3.1. Producto.

Los juegos o actividades a desarrollarse dentro de mi proyecto están conformados por elementos cromáticos e ilustraciones que tienen como eje estimular y ejercitar la mente de los adultos mayores la misma que con el paso del tiempo se ha visto afectada por diferentes circunstancias.

Los beneficios que estimulan a estos juegos son de gran ayuda para este sector de la población por lo que la demanda en el momento que salgan al mercado será muy importante tanto dentro de asilos como por parte de familiares que poseen dentro de su círculo personas que han llegado a la adul-

tez debo manifestar que el desarrollo de estas actividades han sido realizadas dentro del asilo tanto teniendo en cuenta que los asilos es el lugar de mayor concentración de adultos mayores dentro de la ciudad.

El producto tiene como finalidad ejercitar la mente sin embargo no es un producto en el cual el ad se vea obligado como manera de un deber sino como un juego que logra el desarrollo de la mente manteniéndoles activos y evitando una vida sedentaria.

2.3.2. Plaza

Los canales de venta a utilizar en el producto serán a través de distribuidores que tenga un alto nivel de visita por parte de adultos mayores como lo son las librerías y bazares del centro histórico de Cuenca, ya que gran porcentaje de los mismos acostumbran en las mañanas salir a caminar por esta zona de la ciudad.



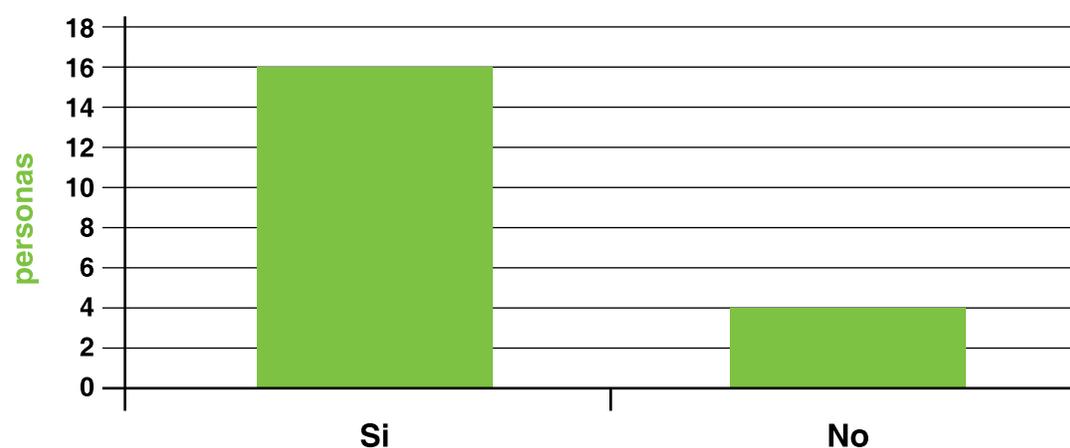
2.3.3. Precio.

El precio a establecer para nuestro producto tiene que ser accesible a la realidad de los ancianos clase baja y media de nuestra ciudad. Para ello después de realizar varias consultas a los asilos he considerado necesario manejar el precio del producto a un nivel viable para la clase baja, media de la ciudad y pertenecientes a un segmento de edad a partir de los 26 años. Para ello se realizó varias encuestas en a un grupo de personas pertenecientes a este segmento obteniendo los siguientes resultados.

Muestra: 20 personas.

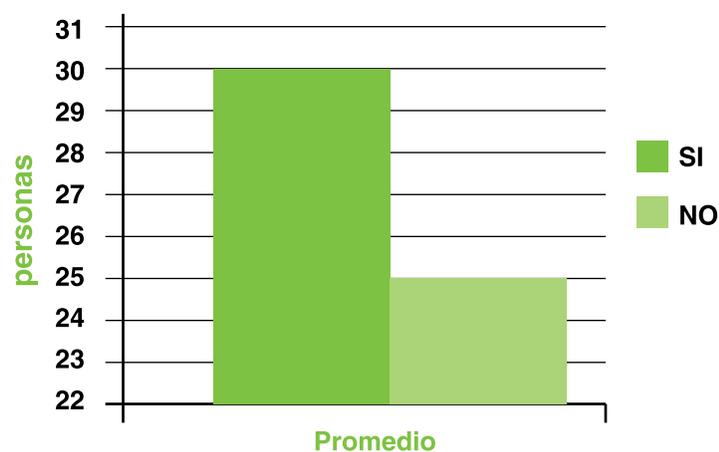
♦ ¿Estaría de acuerdo en hacer una donación de juegos didácticos para los asilos de la ciudad?

♦ Si (16) ♦ No (4)



♦ ¿Qué edad tiene?

♦ Si (Promedio de 30) ♦ No (Promedio de 25)



♦ ¿Hasta que cantidad de dinero estaría dispuesto a pagar por el juego?

(aplicada solo a las personas que nos respondieron que sí)

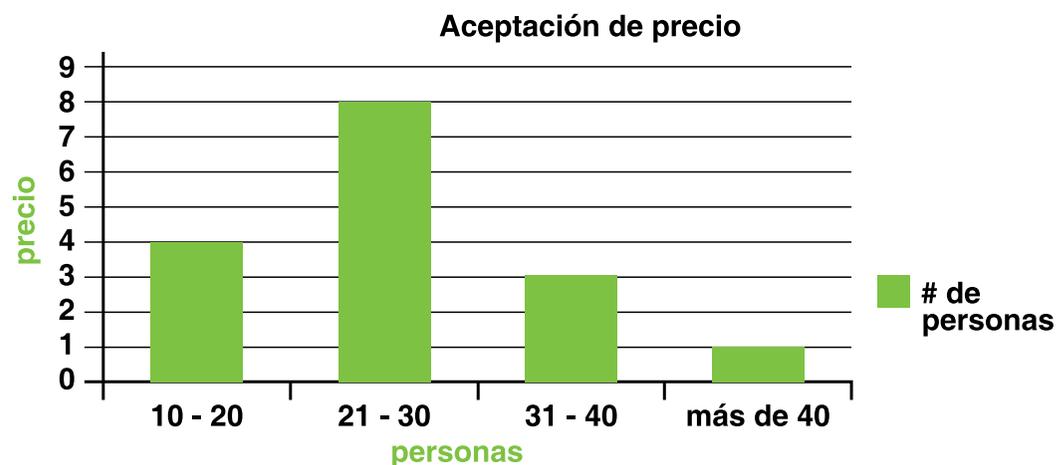




Foto 19: Adulto Mayor. Fuente: <http://cine-invisible.blogspot.com/2011/03/petite41>

2.3.4. Promoción.

La promoción con la que contaremos será con visitas a asilos en donde se realizará una demostración del producto con la finalidad de dar a conocer los beneficios que lleva consigo el producto en relación a la salud de los adultos mayores.

De igual manera se realizará una campaña publicitaria, la misma que se denominará “Visa al cielo”, esta consistirá en realizar visitas a eventos públicos con cuadros polaroid para tomar fotografías que serán publicadas

en redes sociales con la finalidad de que las personas donantes tenga de cierta manera protagonismo con la donación a los ancianos, este tipo de campañas han tenido una gran acogida en los últimos tiempos para publicitar productos y fomentar el producto a nivel local con la finalidad de que sea reconocido y genere fondos para los ancianos. De esta manera se creará tendencia de un apoyo social por parte de la comunidad al apoyar a las personas de la tercera edad.



Capítulo 3:
DISEÑO





Capítulo 3: DISEÑO

3.1. Imagen del Juego

3.1.1. Conceptualización.

Después de constatar algunas de las enfermedades comunes que se presentan en los adultos mayores se procedió con la elaboración de un juego que mediante lúdica ejercita aspectos como la motricidad, memoria y atención de los mismos, cuyos aspectos con el paso del tiempo tienden a tener un desgaste de cierta manera que no garantiza una calidad de vida adecuada para los seres humanos que cursan este rango de edad, estableciendo así retos que demanda una cantidad de tiempo de sociabilización entre los participantes y ejercitación de los aspectos antes mencionados buscando así mejorar la calidad de vida.

Lógicamente el diseño del juego es ajustado a la realidad de los mismo mediante la cromática, tipografía y temática adecuada que cause de cierta simpatía entre los usuarios del mismo con el juego.



Foto 20: Juegos. Fuente: <https-latirdeportivo.files.wordpress.com201010juegos-del-adulto-mayor-4>

3.1.2. Lluvia de ideas.

En la lluvia de ideas para buscar dar cumplimiento con el diseño de un juego que cumpla con el objetivo que me he establecido, he desarrollado 10 ideas de juegos basados en que exista un cierto nivel de diversidad de ejercicios, interactividad, lógica y universalidad. Esto por cuanto al estudio e investigación realizado de los perímetros y lineamientos para tomar decisiones al momento de generar ideas, ya que existen factores a los cuales estaremos entrenando de una manera correcta al cerebro y lúdica que hará que los adultos mayores realicen las actividades sin traba alguna.

Para buscar dar cumplimiento con el diseño de un juego que cumpla con el objetivo que me he establecido, he desarrollado 10 ideas de juegos basados en que exista un cierto nivel de diversidad de ejercicios, interactividad, lógica y universalidad. Esto por cuanto considero que al existir estos factores estaremos entrenando de una manera correcta al cerebro y de una manera lúdica que hará que los adultos mayores realicen las actividades sin traba alguna.

1. ALFOMBRA INTERACTIVA.

El juego consiste en una alfombra de 1,60 metros por 1,60 metros el cual estará conformado por piezas que ocupen un cuadrante de 40cm por 40cm, las mismas que contarán con diferente cromática que despierten el interés de los participantes. La lógica del mismo consiste en desarrollar la memoria y concentración de cada uno de ellos, ya que se manejara dos juegos, una por cara. La primera serán fichas que tendrán una imagen que se repetirá únicamente por una ocasión y tendrá que ser el objetivo de búsqueda de los participantes encontrar el mayor número de parejas que contenga la misma ilustración. La segunda consistirá en un juego que maneja fichas ilustradas por colores y figuras similares a las del campo de juego, las mismas que tendrán que ser ubicadas sobre su imagen correcta.

2. ROMPECABEZAS LÓGICO.

El juego trata básicamente en completar una serie de rompecabezas, el mismo consiste en que se tenga una secuencia lógica para que se vaya realizando uno por uno y consta de 4 los mismos que correrán en sentido contrario al reloj.

3. BINGO DE IMÁGENES VELOZ.

El juego consiste en un bingo de ilustraciones, es decir las imágenes serán el reemplazo de un juego normal de bingo. Además contara de una máquina innovadora que despacha las fichas, las mismas que no saldrán para todos los tableros por igual sino únicamente para el que mencione primero que posee la imagen en su tablero. Así nos aseguramos de que los participantes se encuentren concentrados todo el momento del juego ya que un despiste lo podría retrasar para ganar el mismo.

4. SOMBRERO LÓGICO.

El juego consiste en que existirá varias cartas con ilustraciones de sombreros y a la vez plantillas de sombreros que se les asignará a los participantes, al momento que salte la carta con la ilustración el jugador que posee la misma deberá de atrapar la carta, lo más rápido posible y colocarse el sombrero sobre la cabeza. El que más sombreros recolecta será el ganador del juego. Además esta juego brindara otra actividad cuando las cartas sean utilizadas en un orden cronológico y respetado levantar las parejas de cartas iguales.

5. TABLERO CON RETOS DE COMPLETAR Y DESCUBRIR.

El juego consiste en un tablero que se puede jugar de dos a 4 personas, el mismo tiene la metodología de avanzar conforme se cumplan retos por un camino hasta llegar a la meta. Los retos serán divididos en dos, en la metodología de descubrir y otra la de completar, representados cada uno por una cromática respectiva que los diferencie y serán seleccionados los mismos mediante una ficha de doble cara la

cual será lanzada al azar y determinará el reto a realizar por los participantes. Este juego estimula la concentración y la memoria al hacer que los retos se traten de descubrir figuras o completarlas.

6. COMPLETA ESCENARIOS.

El juego consiste en un tablero que contiene varias ilustraciones de dormitorios de una casa, estas ilustraciones contarán con fichas que podrán ser sobrepuestas y bajo la ubicación correcta de ellas contará con el perfil de la ilustración que tenga el escenario seleccionado, de esta manera el participante tendrá una guía para proceder a colocar las fichas en el lugar correcto completando los espacios en blanco. Otras de las actividades del juego consiste en la identificación de cada una de las piezas.

7. ROMPECABEZAS DE CARTAS.

El juego consiste en un conjunto de cartas que en la primera cara contará con ilustraciones que representen cantidades las mismas que al ser lanzadas tendrán que ser retiradas por el oponente que tenga

la carta con la misma ilustración. Por otro lado en la segunda cara se podrán realizar actividades como armar rompecabezas ya que cada una se convertiría en una pieza del mismo. Esto ayuda desarrollar la lógica y la memoria por cuantos los participantes tienen que estar atentos a la carta que se juegue.

8. COMPLETA CABEZAS EMOCIONALES.

El juego estará estructurado por cartolas con la silueta de una cabeza humana, fichas de las partes de la cabeza como ojos, nariz, boca etc. Y cartas que representan estados emocionales de los seres humanos,. El juego consiste es que conforme la carta que salga el jugador contará con un tiempo para encontrar las fichas y representar dicho estado emocional de la carta. El jugador que lo haga en el menor tiempo será el ganador. Además con las cartas que contiene la ilustración del estado emocional se podrá también realizar otra actividad como lo es el de reconocimiento del mismo. Es un juego que estimula mucho la memoria ya que el jugador tendrá que mantener fresca la imagen de la carta que salto.



9. GRANJA CON RETOS.

El juego consiste en un tablero que tiene una ilustración de granja el mismo que tendrá en su camino varias casillas y huevos con retos. Para iniciar el recorrido del camino se tendrá que lanzar el dado el cual contará con lados en los cuales se indica el número de casillas a recorrer y pérdidas de turnos. Lo interesante del juego es que no solo se tienen que concentrar en el número de casillas a recorrer sino también en realizar dinámicas que brinden una diversión extra dentro del juego.

10. RUIDOS CON MEMORIA.

El juego consiste en cartas que tienen la ilustración de animales, los participantes conforme vayan saliendo las cartas tendrán que hacer el ruido que represente al animal siempre recordando los anteriores generados. Esto obliga a que los jugadores se encuentren concentrados y desarrollen su memoria con la finalidad de que el que realice la representación de la mayor cantidad de animales gana. Además existirá un tablero ilustrado a manera de granja en donde los participantes podrán poner las cartas como una especie de rompecabezas.

IDEAS	VENTAJAS	DESVENTAJAS
<p>El juego consiste en una alfombra de 1,60 metros por 1,60 metros el cual estará conformado por piezas que ocupen un cuadrante de 40cm por 40cm, las mismas que contarán con diferente cromática que despierten el interés de los participantes. La lógica del mismo consiste en desarrollar la memoria y concentración de cada uno de ellos, ya que se maneja dos juegos, una por cara. La primera serán fichas que tendrán una imagen que se repetirá únicamente por una ocasión y tendrá que ser el objetivo de búsqueda de los participantes encontrar el mayor número de parejas que contenga la misma ilustración. La segunda consistirá en un juego que maneja fichas ilustradas por colores y figuras similares a las del campo de juego, las mismas que tendrán que ser ubicadas sobre su imagen correcta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ El usuario desarrollara concentración y memoria ya que tiene que buscar la ficha con igual ilustración. ◆ El uso de color y de las figuras geométricas generará atención en los usuarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La vida útil del producto al ser de mucho contacto físico se puede ver perjudicado. ◆ El juego requerirá de un espacio amplio en donde poder realizar las actividades del mismo.
<p>El juego consiste en un tablero que tiene una ilustración de granja el mismo que tendrá en su camino varias casillas y huevos con retos. Para iniciar el recorrido del camino se tendrá que lanzar el dado el cual contará con lados en los cuales se indica el número de casillas a recorrer y pérdidas de turnos. Lo interesante del juego es que no solo se tienen que concentrar en el número de casillas a recorrer sino también en realizar dinámicas que brinden una diversión extra dentro del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ La ilustración y la inclusión de huevos en 3D generará mayor atractivo en los usuarios. ◆ Facilidad de manejo traslado del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Necesidad de un juez que interprete el número de casillas otorgados por el dado y los retos.

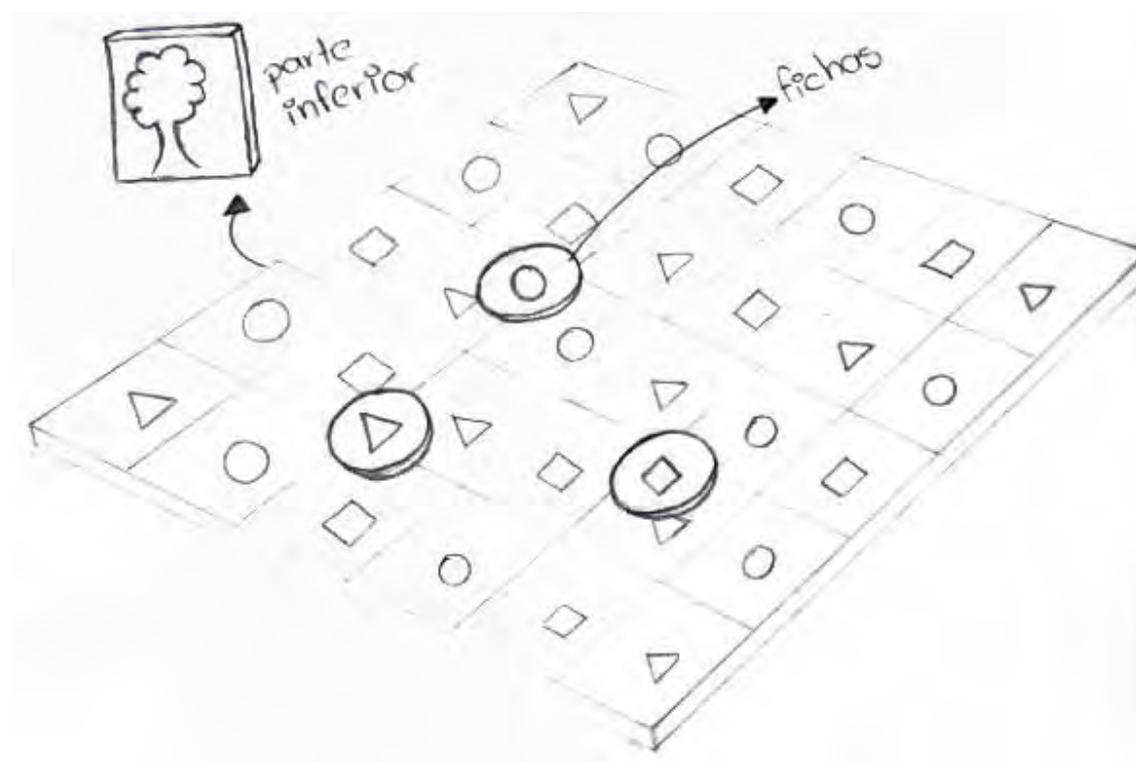
3.1.3. Tres de ideas.

Después de realizar un análisis de todas las ideas que he generado, y aparte de ver entre ellas la factibilidad y viabilidad de que cumpla con el objetivo antes mencionado, he decidido pre-seleccionar a las siguientes 3 ideas por factores como las ventajas y desventajas que presentan.

La primera de ellas es la alfombra interactiva:

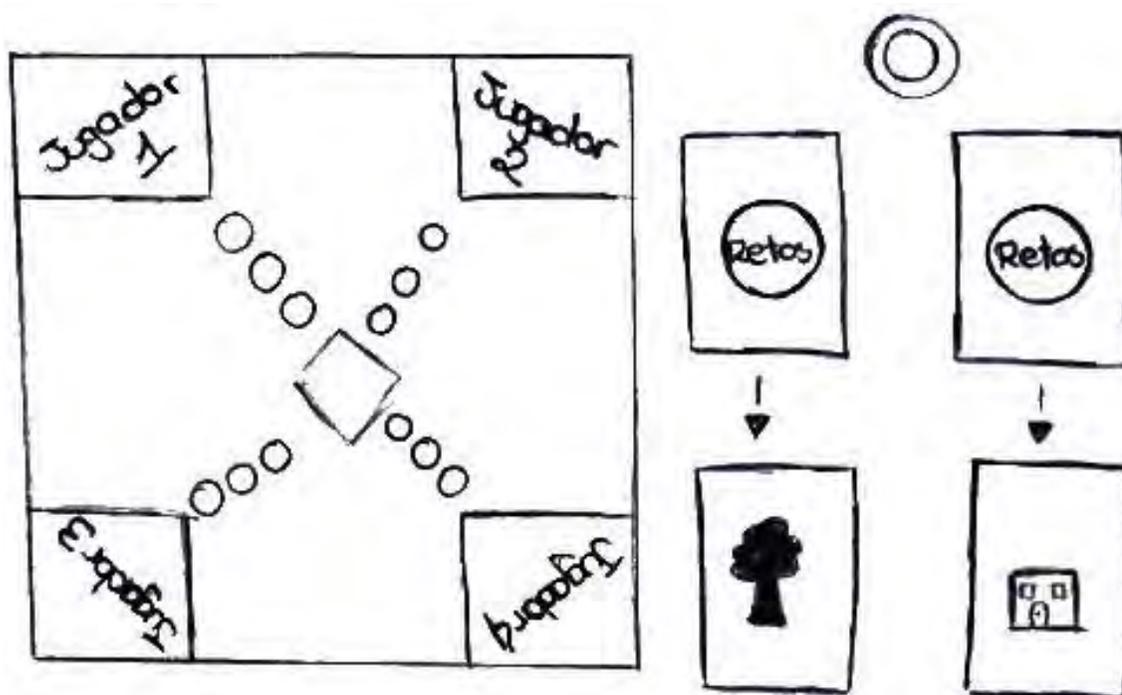
La misma presenta ventajas como el desarrollo de la memoria y de la concentración por la actividad de búsqueda de fichas con igual ilustración. Además de generar atracción y atención en los usuarios por el uso de colores llamativos y uso de figuras geométricas.

Como desventajas del mismo se hace presente el espacio que demandará el mismo para realizar el juego y la vida útil del mismo por el uso y el desgaste que tendrá.



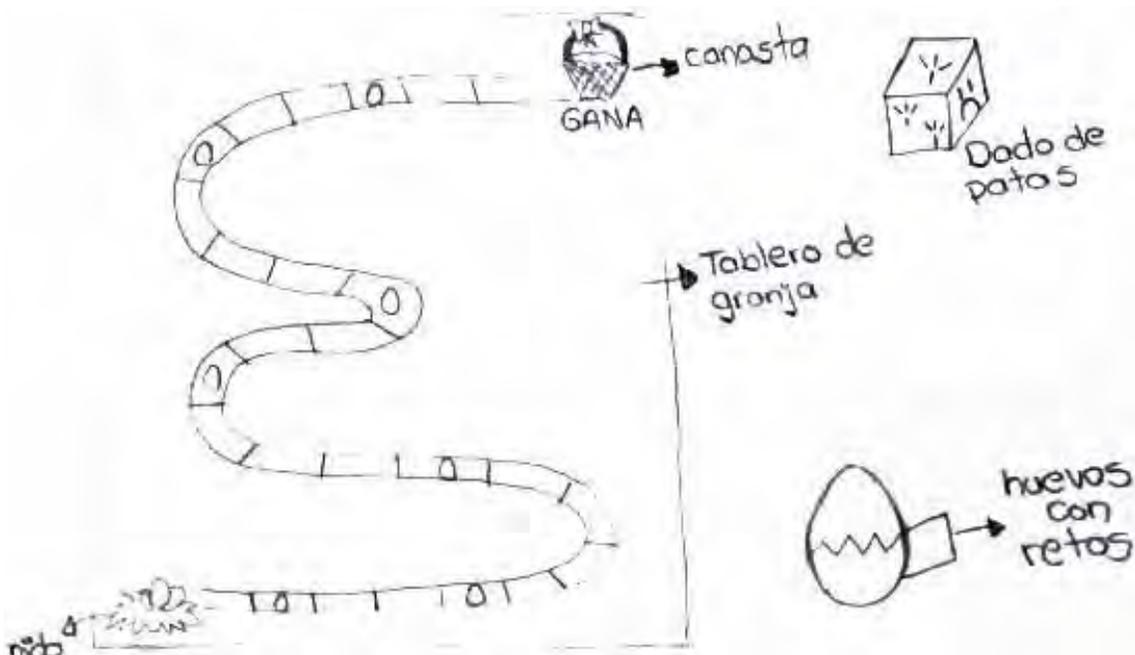
Tablero con retos de completar y descubrir:

De igual manera tras analizar las ventajas como concentración al haber dos tipos de retos, extroversión por el comportamiento social y por el desarrollo de los hemisferios. Y desventajas como el uso de una sola ficha que puede extraviarse y cartas que pueden prestarse para que existan confusiones hace que sea un juego también que he preseleccionado por el hecho de que son desventajas manejables y sus ventajas son muy positivas.



Juego de la granja:

Como tercera idea preseleccionada se encuentra el juego de la granja con retos que genera ventajas como la atracción que genera por el uso de artículos en 3d como lo son los huevos que incluirán los retos y su facilidad de manejo o traslado a cualquier lado. Sin embargo una de las desventajas es la necesidad de utilizar un juez que interprete y sea el que guíe este juego.



3.1.4. Idea final.

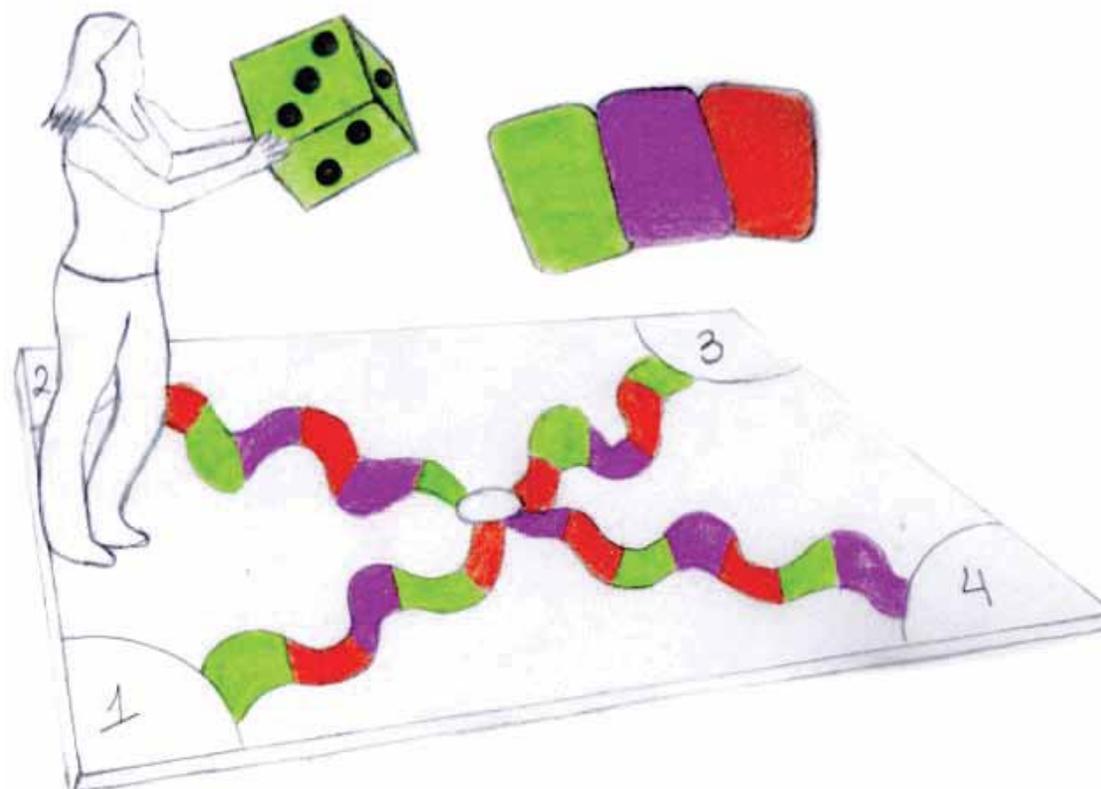
La idea del juego seleccionada consiste en realizar una combinación entre la idea de la alfombra en conjunto con la de los retos de la idea dos ya que estimularíamos así la motricidad y el desarrollo de la memoria en conjunto con la lógica. El espacio de juego de la alfombra será de 4 metros por 4 metros, brindando así el espacio necesario en donde los usuarios puedan a través de los retos avanzar por ella hasta llegar a la meta. Además al hablar de una alfombra interactiva podemos incluir mucho lo que es innovaciones ya que podemos utilizar

técnicas auditivas o visuales que despierten aún más el interés de los usuarios y este tipo de recursos brindarán aún una mayor facilidad para encontrar retos que estimulen el desarrollo cerebral en los usuarios en ámbitos de atención, motricidad y memoria.

Para el desarrollo de los ámbitos antes mencionados se establecerán retos que serán clasificados por colores cada uno de ellos y será el dado quien decida la clase de reto al desarrollar.

VENTAJAS:

- ♦ Mejora la vida emocional.
- ♦ Mejora la relación con uno mismo y los demás.
- ♦ Mejora el rendimiento intelectual.
- ♦ Mejora el rendimiento neurocognitivo: atención, concentración, aprendizaje, memoria, toma de decisiones.
- ♦ Optimiza la integración entre cuerpo y mente.



TEMÁTICA

Con la finalidad de determinar la ilustración del juego a elaborar se procedió a realizar una encuesta en el asilo con el objetivo de saber que ilustración es mejor y el tema del juego.

Para ello se diseñaron test en los cuales constaban de 3 opciones teniendo en cuenta que como opciones del tema de juego se maneja el tema de piratas, zoológico o granja.

Los resultados obtenidos demuestran claramente que los adultos mayores tienen mucha similitud con los niños. Es decir buscan o se sienten más identificados con el ilustraciones muy coloridas, y aparte se identifican mucho con el tema de los piratas ya que para ellos resulta algo innovador y diferente a lo que el mercado ya ofrece en cuanto a juegos se refiere.

Para constancia de todo lo antes mencionado se presenta a continuación los test empleados y las respectiva tabulación de datos realizada, la misma que respalda la información antes constatada.

TEST DE ICONOS		
		
		
		
		
		
		

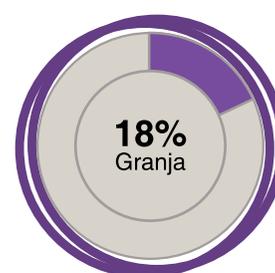
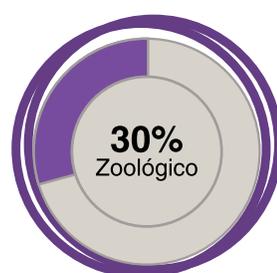
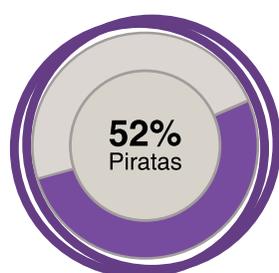
TEST DE ICONOS

Justificación de los Test:

TEST DE ICONOS PARA TEMA

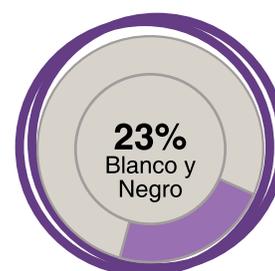
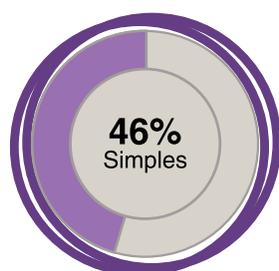
	GRANJA	PIRATAS	ZOOLÓGICO
FILA 1	1	4	5
FILA 2	2	5	3
FILA 3	2	6	2
FILA 4	2	5	3
FILA 5	2	6	2
FILA 6	2	5	3
TOTAL	11	31	18



Como podemos observar en la tabla y gráfico expuesto se deja ver que de un total de 10 encuestas realizadas a los adultos mayores del asilo "Cristo Rey", se sienten identificados con el tema de piratas un 52%, dejando una brecha de diferencia amplia con la idea de granja o de zoológico.

TEST DE ICONOS PARA DEFINIR ILUSTRACIÓN

	GRANJA	PIRATAS	ZOOLÓGICO
FILA 1	4	1	5
FILA 2	3		7
FILA 3	4	1	5
FILA 4	2	3	5
FILA 5	4	3	3
FILA 6	2	4	4
FILA 7	3	4	3
TOTAL	22	16	32



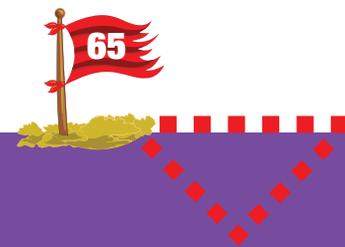
El test de ilustración de igual manera fue basado en 10 encuestas a los adultos mayores del asilo, este fue elaborado a partir de obtener los resultados del tema, es por ello que se ilustraron artículos de piratas pero con diferente cromática, los mismos nos dejan como conclusión que los adultos mayores tienen una mayor preferencia hacia imágenes que máximo poseen 3 colores en su ilustración.

3.1.5. Bocetos

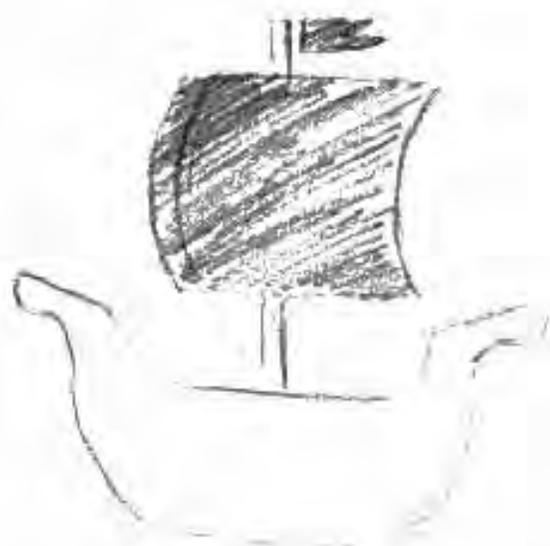
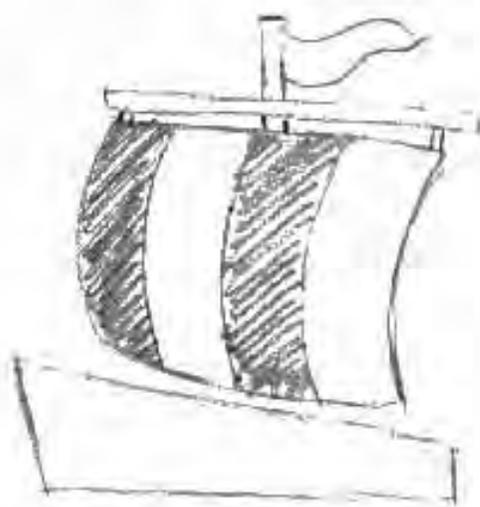
La temática del juego el tesoro de los recuerdos está basada en historias de tiempo remotos como lo son los piratas, esto por cuanto las historias de los mismo siempre han estado presentes en nuestras vidas en tiempo remotos y más que nada en las personas que hoy se encuentran en un rango de edad considerado como los adultos mayores. Además en toda historia de piratas se hace presente los obstáculos y desafíos a los cuales tienen que sobreponerse para encontrar el tesoro, es por ello que hay la presencia de retos los mismos que tienen que ser superados por los usuarios para llegar a la meta y objetivo. Y para lograr llegar al mismo tienen que ejercitar los aspectos de motricidad, memoria y atención de una manera lúdica.

Los elementos que componen al juego son: una alfombra con diferentes iconos (cofre, mapa, espada, bandera, barco y botella con mensaje), tarjetas con los retos, tarjetas con historias y dado.

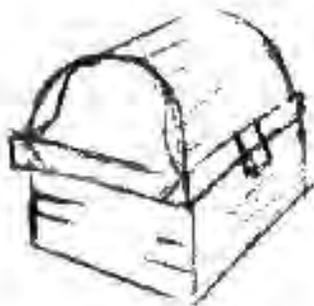
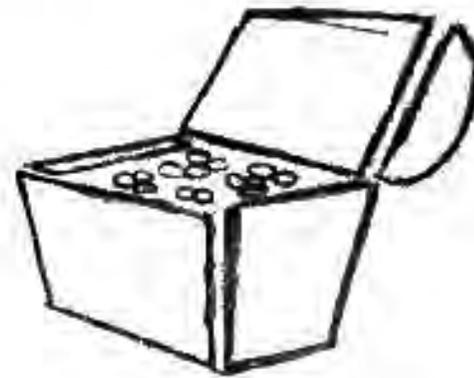
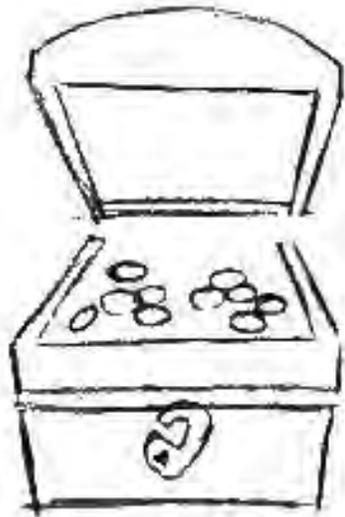
El hecho de que se requieren mínimo 2 jugadores para desarrollar este juego, obliga además a compartir tiempo entre los adultos mayores y una ejercitación conjunta para hacer más entretenido el mismo para los usuarios.



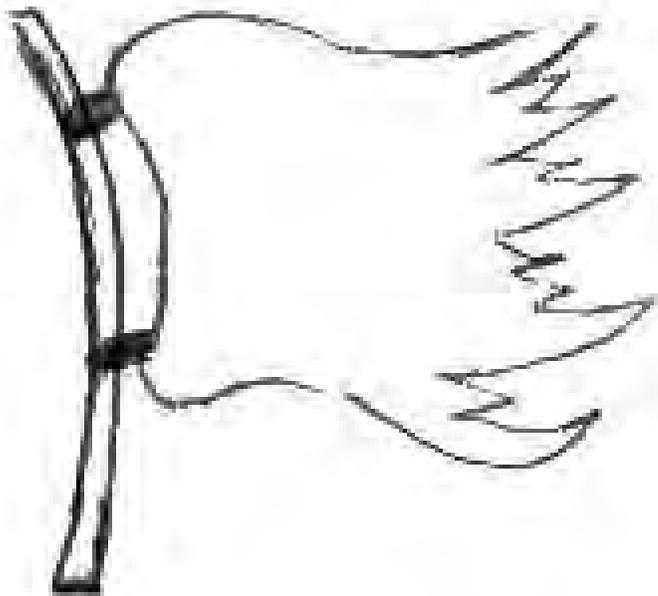
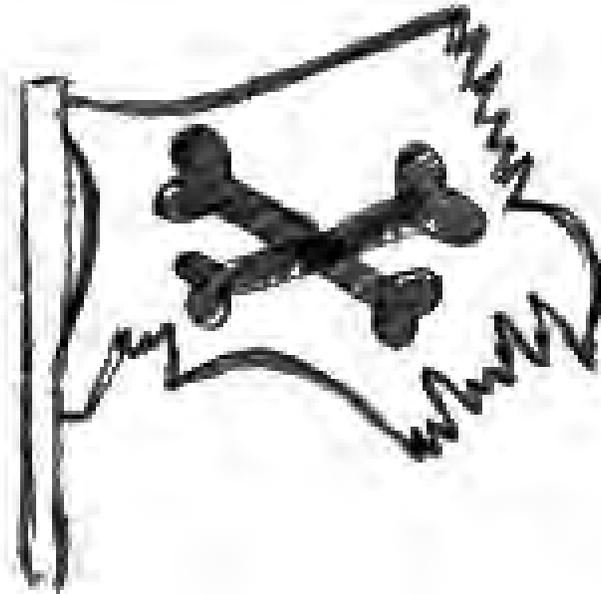
Bocetos de los iconos



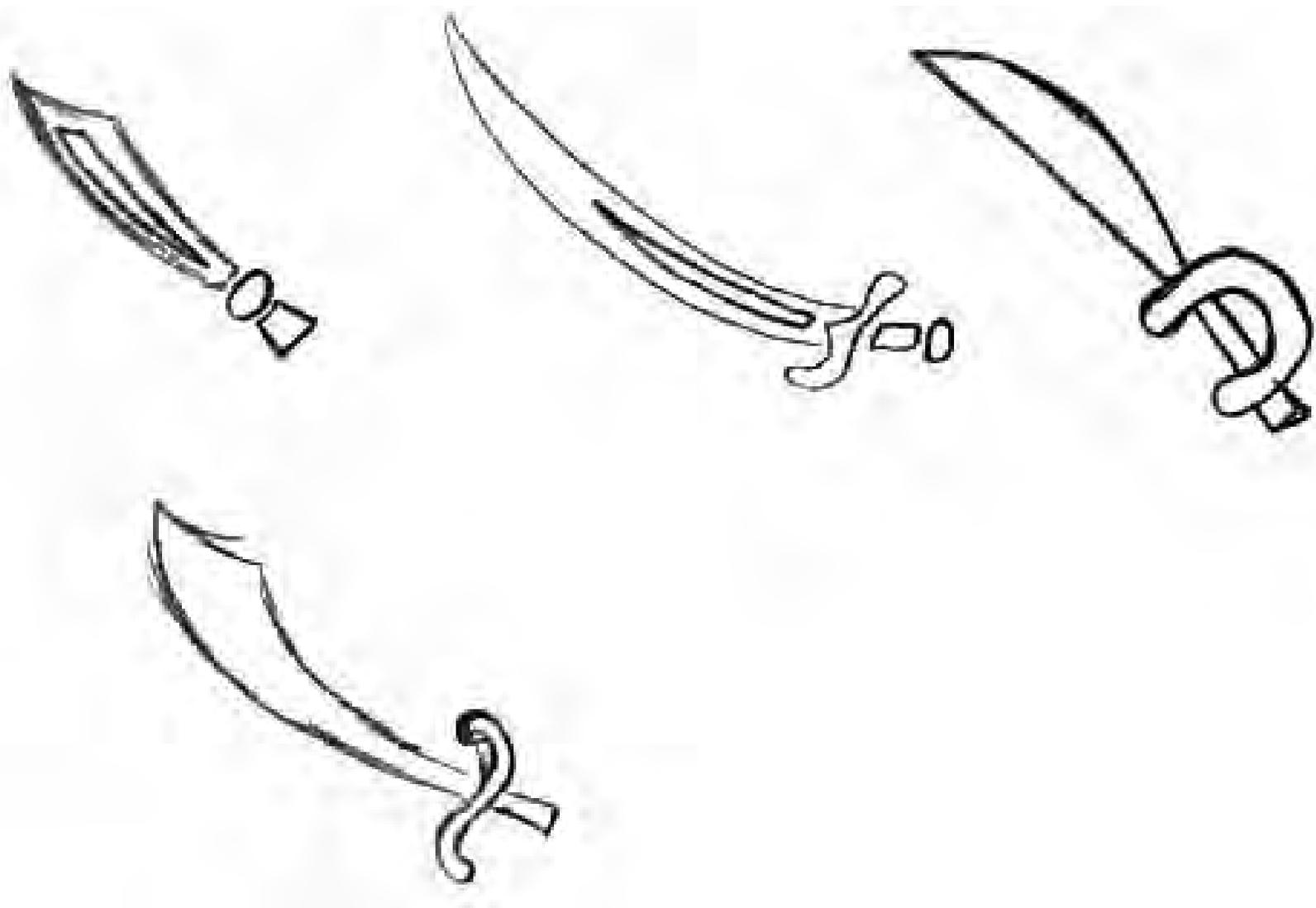
Bocetos de los iconos



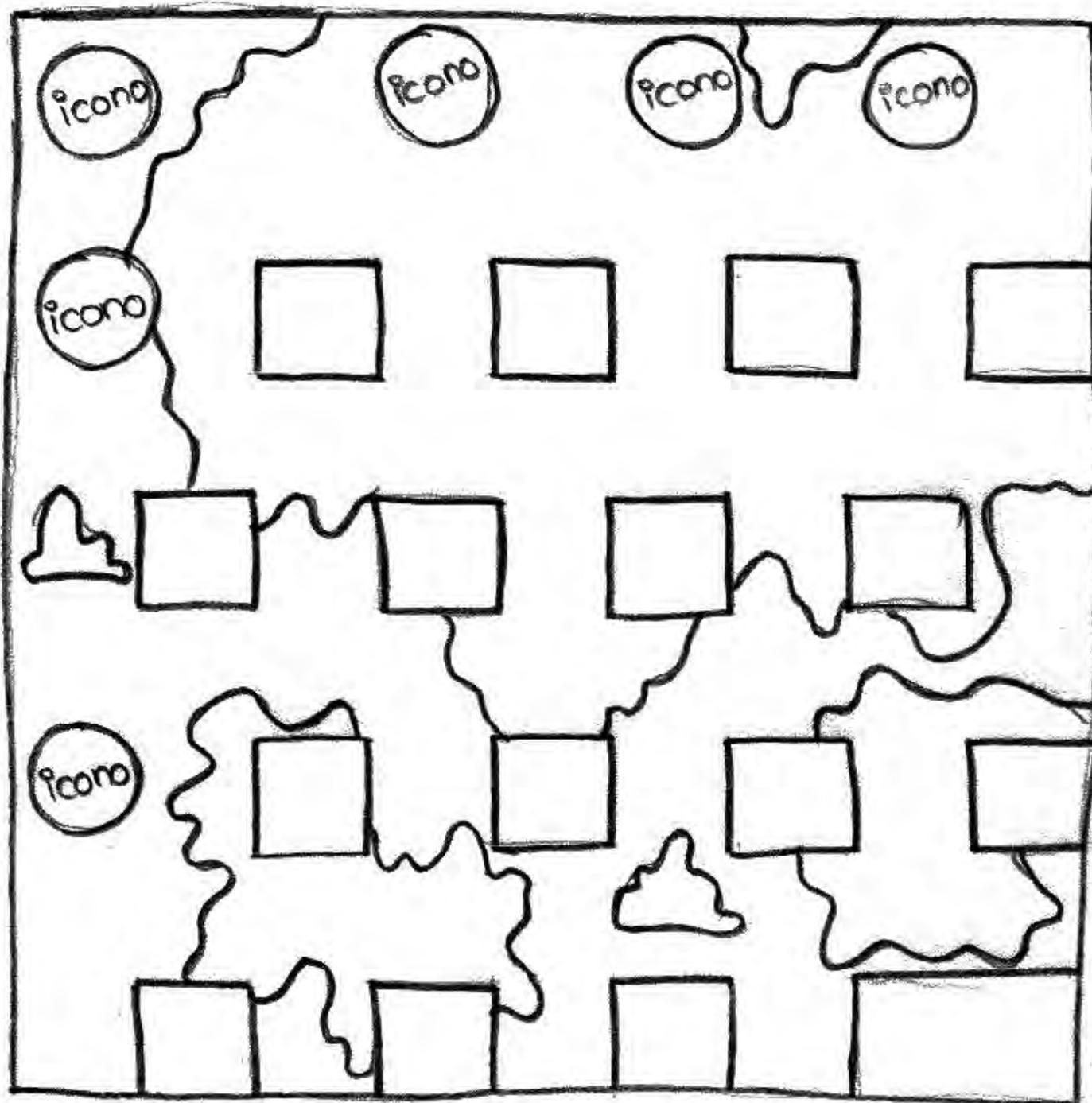
Bocetos de los iconos



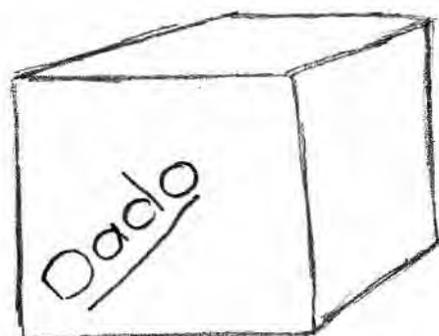
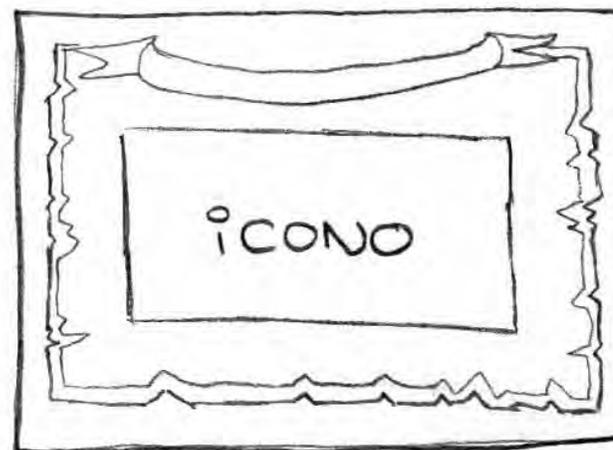
Bocetos de los iconos



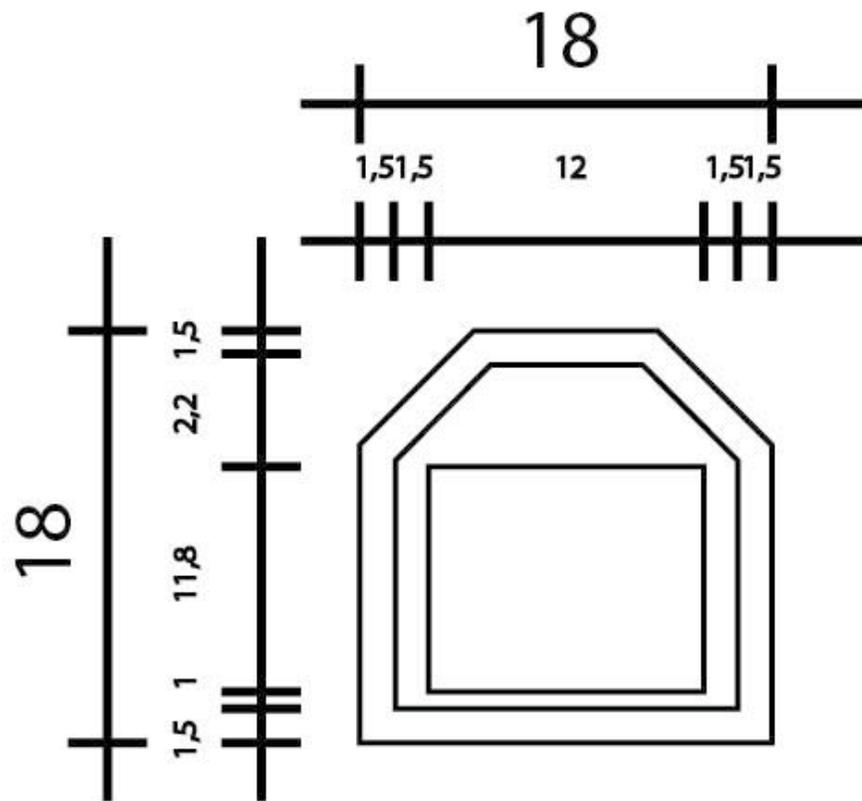
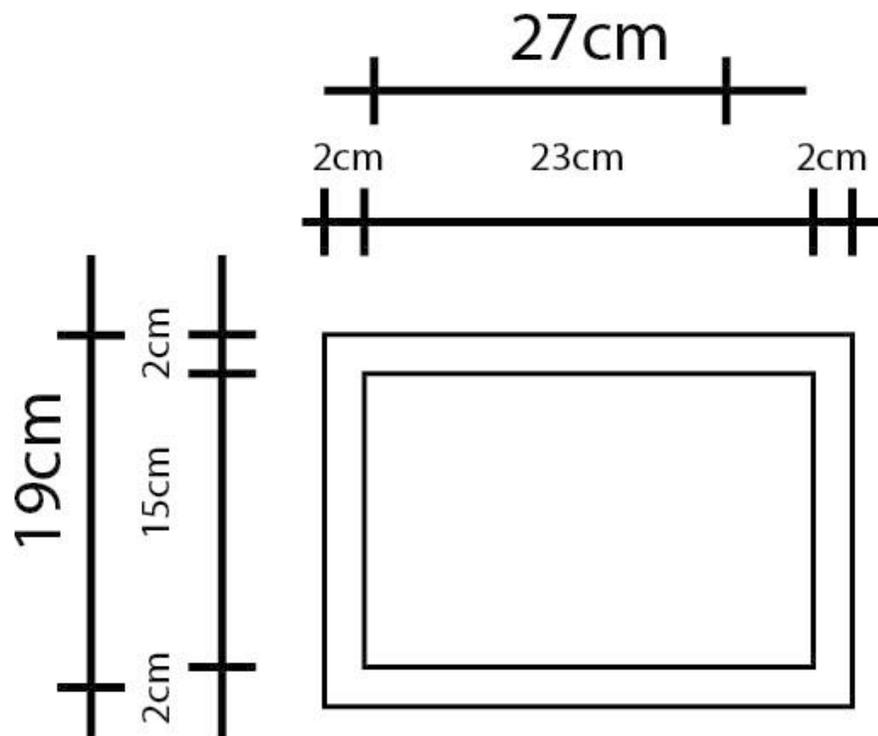
Bocetos de la alfombra



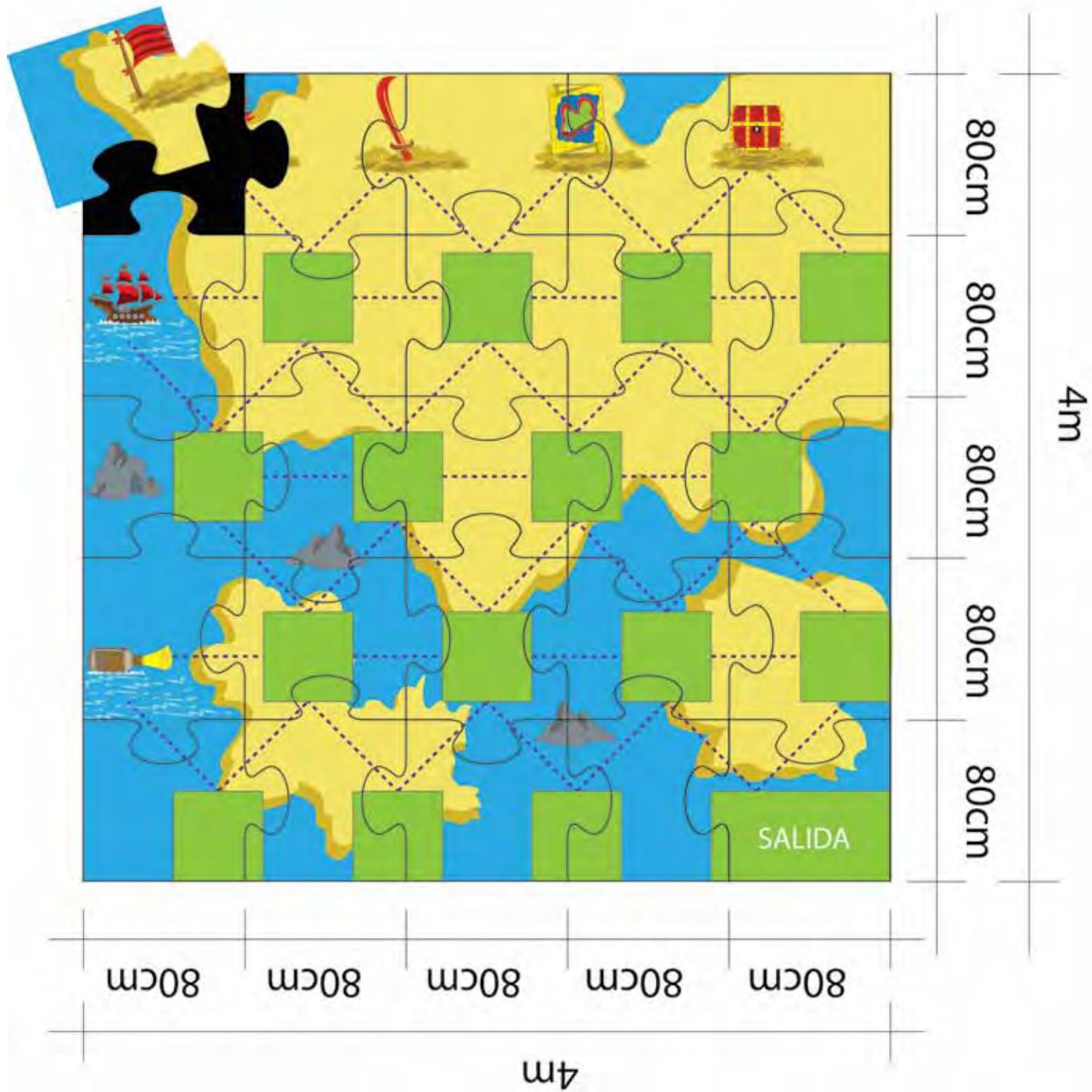
Bocetos de las tarjetas antiguas y del dado



Bocetos tarjetas (medidas)



Bocetos digitalizados



Bocetos digitalizados



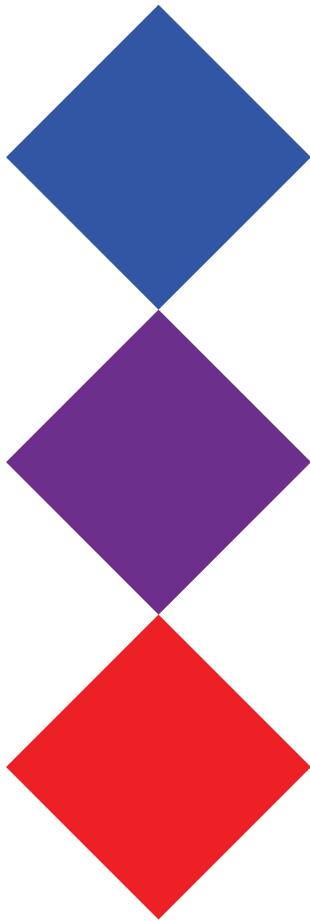
Bocetos digitalizados



TARJETAS DE RETOS

Las tarjetas poseen colores que identifican cada aspecto a ejercitar, esto por cuanto en el camino que hay que recorrer en el juego el dado es quien decide el aspecto a entrenar, además cuenta con una forma de baúl de madera ya que la misma se identifica con la temática del juego y al ser una representación gráfica de un material como lo es la madera crea una simpatía entre los usuarios y el juego ya que da un toque adulto o de seriedad al mismo.

Cada tarjeta contiene retos que se encuentran basados en la metodología del brain gym que cumplen con el objetivo de desarrollar los aspectos antes mencionados a cabalidad.



CROMÁTICA DE RETOS

Con el objetivo de buscar la familiarización del producto con el usuario se utilizaron cromáticas que causen simpatía con el juego y de cierta manera represente cada aspecto de la manera más acertada posible. Es importante para ello recordar que los ámbitos a ejercitar que tiene como meta el producto son la memoria, atención y motricidad. Para ello se utilizaron los siguientes colores para que represente a cada aspecto:

- ♦ Púrpura: el color púrpura fue seleccionado para representar los retos de memoria ya que el mismo es representativo de antigüedad, de tiempos muy lejanos como cuando era utilizado por los soldados romanos. Además el mismo da simboliza sabiduría y serenidad factores muy importantes para ejercitar la memoria.
- ♦ Rojo: el color rojo fue otorgado a retos de motricidad ya que el mismo despierta el interés, la energía y un temperamento vital que despierta el impulso en los seres humanos.
- ♦ Azul: el tono azul se le asignó a las tarjetas de retos de atención, esto por cuanto el mismo genera en los seres humanos un interés visual pero que tranquiliza la mente, da confianza necesaria para concentrarse en determinadas actividades.

Antonio Valero Muñoz. (2013). Principios de color y holopintura. España: Editorial Club Universitario.

Bocetos digitalizados

En el año 1716 el pirata del imperio real se encontraba en el altamar cuando sus enemigos lo atacaron. Aprovechando de su superioridad numérica, los hombres robaron el tesoro tan valioso que sus ancestros le habían dejado. Hoy su furia ha despertado y está dispuesto a recuperar su tesoro, para ello te ha seleccionado y tú eres el escogido para luchar y recuperar el tesoro.



Llegó el loro mensajero y ha comentado que existe un tesoro muy valioso, este se encuentra perdido en una isla cercana, sin embargo existen ya varias personas en búsqueda del mismo, lo que no saben es que existe un mapa que tiene la ubicación exacta del tesoro. Procede a encontrar el mapa, recuerda que tienes que hacerlo antes que tus enemigos lo hagan para apoderarte de tan preciado tesoro.



Nuestros enemigos han planificado un ataque y no permitiremos que nos sorprendan desarmados, tenemos un amigo que posee todos los instrumentos de lucha como lo son las espadas, procedamos a visitarlo lo más pronto posible antes de que nuestros enemigos nos sorprendan.



TARJETAS DE HISTORIAS

Las tarjetas de historias contienen breves relatos de hechos que van de acuerdo al icono que contiene, esto por cuanto se trata de dar una diversidad de lógicas de juego en donde se tiene que llegar al objeto representativo de dicha historia. Las tarjetas contienen dos lados conformado el uno por el icono para que los adultos mayores se familiaricen con el mismo y la búsqueda sea más ágil, mientras que en el lado contrario contiene la historia que tiene que ser relatada por el guía al grupo de usuarios.



Bocetos digitalizados

En altamar se encuentra un barco abandonado, el mismo esconde muchas historias de temor ya que según cuenta un veterano pirata de la zona, muchas personas dicen que se encuentra en dicho barco artículos muy valiosos y han tratado de apoderarse de los mismo, sin embargo ha sido imposible hasta el día de hoy ya que todos han fallado en el intento.
Hoy puede ser el día que tú te puedes apoderar de dichos artículos valiosos si llegas a tiempo ya que al parecer los fantasmas se han ido a volver.



En la última lucha que tuvimos con nuestros enemigos se han llevado nuestra bandera, la misma es nuestra identidad, nuestra representación y no podemos permitir que nuestros enemigos la posean y la usen como ellos quieran degradando nuestra imagen e identidad, procedamos a recuperar la misma ahora misma, somos los encargados de recuperar la identidad de nuestra tripulación ahora.



Tú largo recorrido por los mares ha provocado una fatiga, para ello deberás descansar, sin embargo se ha detectado una alteración de la corriente marina, la misma se encuentra muy enérgica imposibilitando tu descanso merecido, vas a tener que recoger la ancla ya que la misma será la única que te permitirá detener el barco y despreocuparte de la contracorriente, para poder llegar a ella vas a tener que pasar por retos que se te irán presentando, esperamos puedas pasarlos y llegar a recoger el mensaje.



Bocetos digitalizados

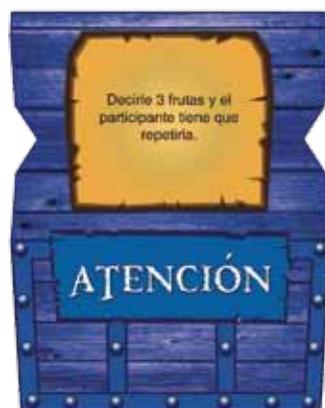


ALFOMBRA

La alfombra contiene ilustraciones de elementos usados por los piratas y un entorno de islas y mares con la finalidad de que el ambiente del juego simule a una historia de piratas lo más cercana posible. Cada uno de estos elementos se encuentran dispersos en la alfombra y la tarjeta de historias determinara el elemento de búsqueda para lo cual cada jugador tiene que lanzar el dado y superar retos que le permitan moverse en la alfombra por los caminos que el mismo seleccione.

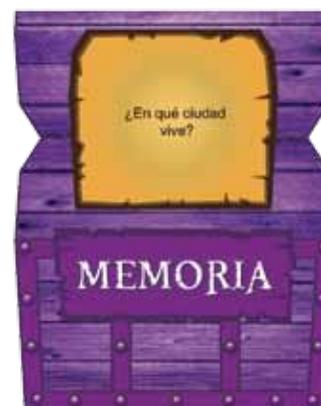
Propuesta Final

TARJETAS DE RETOS / TEXTO



Propuesta Final

TARJETAS DE RETOS / TEXTO



Propuesta Final

TARJETAS DE RETOS / TEXTO



Propuesta Final

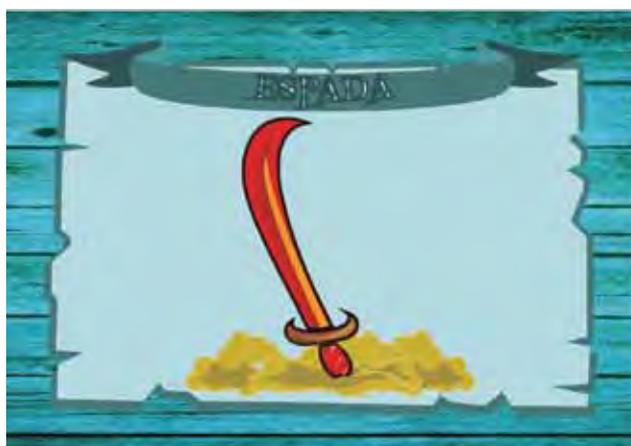
TARJETAS DE HISTORIAS / TEXTO



En el año 1716 el pirata del imperio real se encontraba en el altamar cuando sus enemigos lo atacaron, aprovechando de su superioridad numérica de hombres robaron el tesoro tan valioso que sus ancestros le habían dejado. Hoy su furia ha despertado y está dispuesto a recuperar su tesoro, para ello te ha seleccionado y tú eres el escogido para luchar y recuperar el tesoro.



Llegó el loro mensajero y ha comentado que existe un tesoro muy valioso, este se encuentra perdido en una isla cercana, sin embargo existen ya varias personas en búsqueda del mismo, lo que no saben es que existe un mapa que tiene la ubicación exacta del tesoro. Proceda a encontrar el mapa, recuerda que tienes que hacerlo antes que tus enemigos lo hagan para apoderarte de tan preciado tesoro.



Nuestros enemigos han planificado un ataque y no permitiremos que nos sorprendan desarmados, tenemos un amigo que posee todos los instrumentos de lucha como lo son las espadas, procedamos a visitarlo lo más pronto posible antes de que nuestros enemigos nos sorprendan.

Propuesta Final

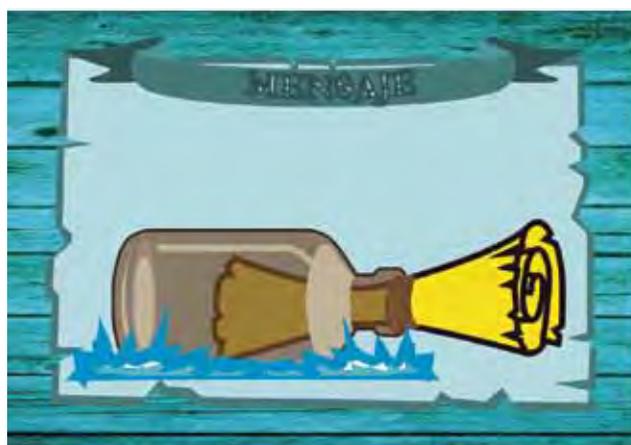
TARJETAS DE HISTORIAS / TEXTO



En altamar se encuentra un barco abandonado, el mismo esconde muchas historias de temor ya que según cuenta un veterano pirata de la zona, muchas personas dicen que se encuentra en dicho barco artículos muy valiosos y han tratado de apoderarse de los mismo, sin embargo ha sido imposible hasta el día de hoy ya que todos han fallado en el intento.
Hoy puede ser el día que tú te puedes apoderar de dichos artículos valiosos si llegas a tiempo ya que al parecer los fantasmas se han ido a volver.



En la última lucha que tuvimos con nuestros enemigos se han llevado nuestra bandera, la misma es nuestra identidad, nuestra representación y no podemos permitir que nuestros enemigos la posean y la usen como ellos quieran degradando nuestra imagen e identidad, procedamos a recuperar la misma ahora misma, somos los encargados de recuperar la identidad de nuestra tripulación ahora.



Tú largo recorrido por los mares ha provocado una fatiga, para ello deberás descansar, sin embargo se ha detectado una alteración de la corriente marina, la misma se encuentra muy enérgica imposibilitando tu descanso merecido, vas a tener que recoger la ancla ya que la misma será la única que te permitirá detener el barco y despreocuparte de la contracorriente, para poder llegar a ella vas a tener que pasar por retos que se te irán presentando, esperamos puedas pasarlos y llegar a recoger el mensaje.

3.1.6. Producto de diseño.

ALCANCE

JUEGO

- ◆ 25 piezas de la alfombra
- ◆ Instrucciones
- ◆ 10 tarjetas del reto memoria
- ◆ 10 tarjetas del reto motricidad
- ◆ 10 tarjetas del reto atención
- ◆ 6 tarjetas de historias
- ◆ dado

METODOLOGÍA

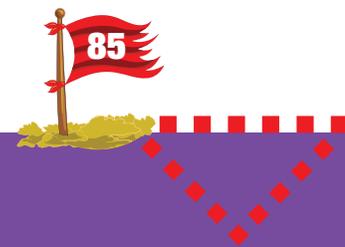
Para ello se ha fijado una metodología de juego la cual hace interactuar a los adultos mayores en ámbitos mentales como lo son: la memoria, motricidad y concentración. Esto gracias a que se va a implementar retos que tienen influencia en el desarrollo mental de los seres humanos a través de lógicas lúdicas que desarrollan los ámbitos mentales.

LÓGICA

La lógica del juego consiste en realizar las respectivas búsquedas de los elementos de piratas, para ello se ha considerado 6 historias diferentes, una por cada elemento, esto para hacer involucrar a los participantes en el juego en sí.

INFOGRAFÍA

1. Elegir una tarjeta de historia.
2. Lanza el dado.
3. Escoge un casillero y dirígete a él.
4. Elegir una tarjeta de retos.
5. Llegar al objetivo planteado en la historia elegida al principio.



INFOGRAFÍA

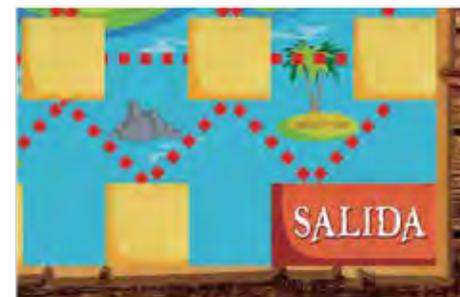
- 1 Elegir una tarjeta de historia.



- 2 Lanza el dado.



- 3 Escoge un casillero y dirígete a él.



- 4 Elegir una tarjeta de retos.



- 5 Llegar al objetivo planteado en la historia elegida al principio.



Validación



Validación



Validación





Foto 21: Adultos Mayores. Fuente: http://plenilunia.com/wp-content/uploads/2012/08/Depositphotos_4252493_M

3.2. Conclusiones del diseño y validación

Como conclusión se puede decir que el producto elaborado cumple con las expectativas del mismo ya que acato con los objetivos establecidos desde un inicio que fue el desarrollo de los adultos mayores en ámbitos de memoria atención y motricidad a través de una metodología lúdica que consisten en retos diseñados para el desarrollo de dichos ámbitos

causando así también la integración de dichas personas y momentos de alegría brindando así satisfacción no solo con las personas encargadas del cuidado de los adultos mayores los cuales velan por la salud de los mismo sino también por parte de los usuarios que en este caso se sintieron contentos e interesados por los aspectos que cumple el producto como la ilustración, cromática y retos interesantes para cada uno de ellos.

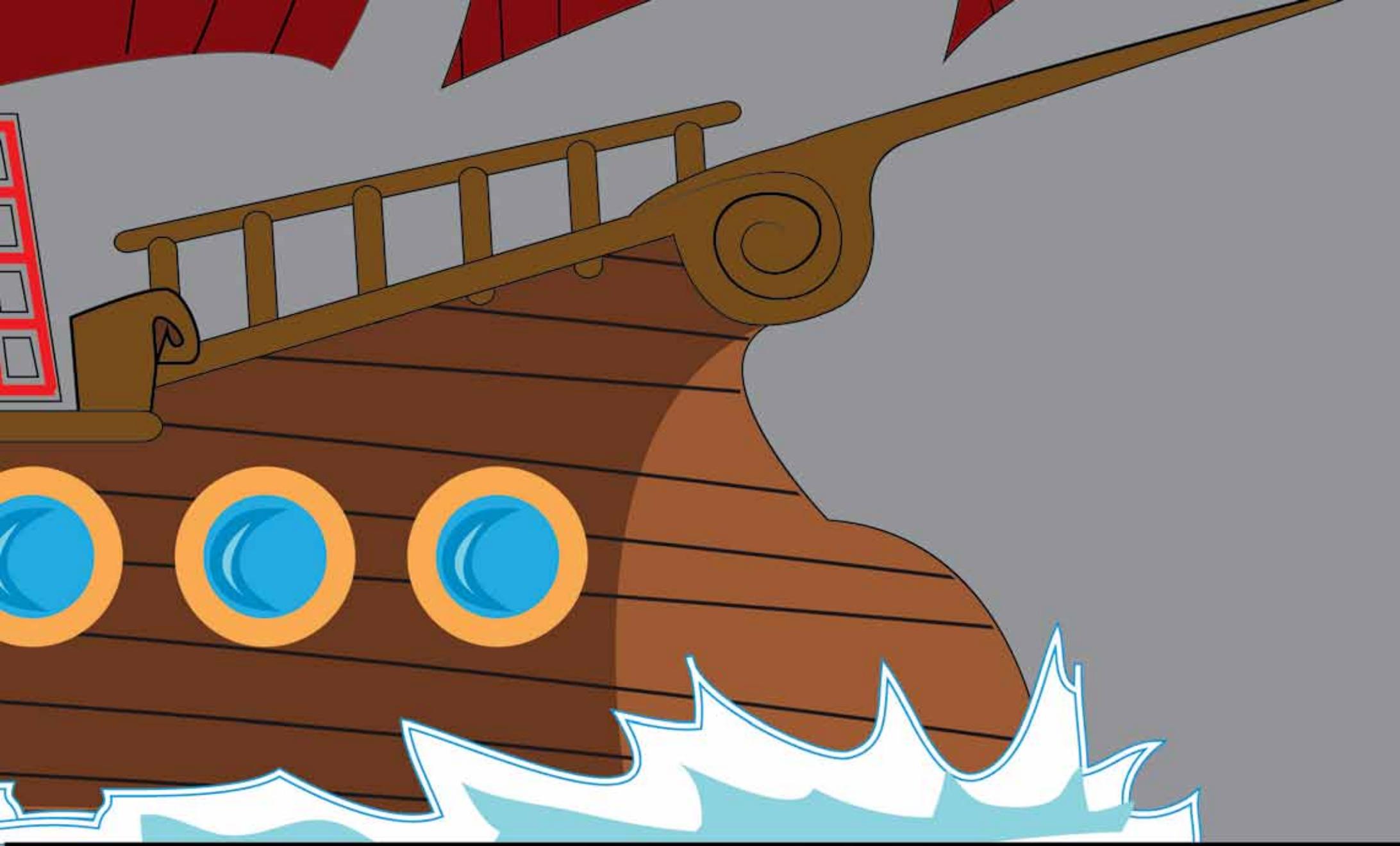




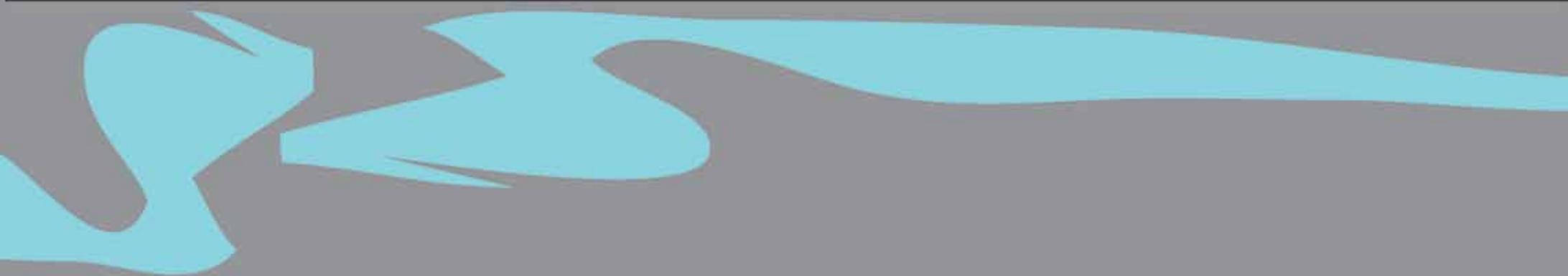
Foto 22: Adultos Mayores. Fuente: <http://www.wallpaperup.com/uploads/wallpapers/2015/02/28/6308342c3bbe-213fd798b926331e147acc431f>

3.3. Recomendaciones

Recomiendo brindar el apoyo necesario a las ideas de multidisciplinarias que tiene carácter social e integran los diferentes ámbitos del diseño gráfico con la finalidad de poder materializar la misma, permitiendo así el desarrollo de ámbitos mentales que aseguren una mejor calidad de vida en los adultos mayores a través de actividades lúdicas que no sean tediosas sino más bien de simpatía de cada uno de los usuarios gracias a los elementos gráficos y diferenciación en temática que contiene.



BIBLIOGRAFÍA





BIBLIOGRAFÍA

- ♦ Portellano, José Antonio. (2005). Introducción a la neuropsicología. España: McGraw-Hill España.
- ♦ Carlos Alberto Jiménez V.. (2013). ¿Qué es Lúdica?, de outdoor training certification Sitio web: <http://www.ludica.org>
- ♦ Schaefer, Charles E.. (2012). Fundamentos de terapia de juego. México: Editorial El Manual Moderno.
- ♦ Trémoli, Adrián. (2008). Diseño del libro: construcción de la página. Buenos Aires: Editorial Nobuko.
- ♦ Alizo, María Gisela Zavarce, Elsy. (2012). Diseño de pósteres académicos como estrategia de comunicación institucional de la Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela: Red Universidad del Zulia.
- ♦ Néstor Braidot. (2012). Sacale Partido a tu Cerebro. Buenos Aires: Granica.
- ♦ López Álvarez, José Antonio López Álvarez, Lesbia López Rodríguez, Joel. (2009). Apuntes sobre elementos de la teoría del color. Argentina: El Cid Editor | apuntes.
- ♦ Thornquist, Jorrit. (2005). Color y luz: teoría y práctica. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- ♦ Acevedo Alemán, Jesús Trujillo Pérez, María de los Angeles López Saucedo, María de la Luz. (2012). Envejeciendo “dignamente”: una mirada hacia las condiciones de vida del adulto mayor. México: Plaza y Valdés, S.A. de C.V..
- ♦ Fernández Teruel, Alberto. (2010). Psicofarmacología, terapias psicológicas y tratamientos combinados (II): eficacia comparada en los trastornos mentales. Barcelona, España: Editorial UOC.
- ♦ Schaefer, Charles E.. (2005). Terapia de juego con adultos. México: Editorial El Manual Moderno.



El diseño gráfico de juegos interactivos para la ejercitación de la mente en los adultos mayores, busca desarrollar mediante juegos lúdicos que promueven en el desarrollo del cerebro siendo este uno de los órganos mas importantes de cuidarlo y entrenarlo del ser humano, proporciona una mejor calidad de vida en los adultos mayores en términos de motricidad, memoria y atención.

Por eso se a creado un juego basado en que exista un cierto nivel de diversidad de ejercicios, interactividad, lógica y universalidad. Esto por cuanto considero que al existir estos factores estaremos entrenando de una manera correcta al cerebro y de una manera lúdica que hará que los adultos mayores realicen las actividades sin traba alguna.

A sabiendas de que el cerebro es uno de los órganos más importantes del ser humano, el cual necesita de cuidado y constante ejercicio principalmente en los adultos mayores se propuso mediante el uso del diseño gráfico de juegos interactivos el desarrollo de un juego lúdico que entrene aspectos de motricidad, memoria y atención.

Dichos aspectos podrán mejorar la calidad de vida de los adultos mayores además de mantenerlos activos en interactividad, lógica y universalidad que son aspectos q demanda el juego por la diversidad de ejercicios que conlleva.

Además el tablero lleva un diseño ajustado a los adultos mayores en cuanto a ilustración y cromática que generan mayor simpatía con ellos.

