

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
Facultad de Medicina – Carrera en áreas de la Salud

ESPECIALIDAD TERAPIA DE LENGUAJE

Proyecto de tesis para optar al título de Licenciada en Terapia de Lenguaje

“TEMA:

LA EJERCITACIÓN CEREBRAL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
MEJORAR LA COMUNICACIÓN EN LOS ADULTOS MAYORES QUE ASISTEN AL
CENTRO GERONTOLÓGICO GUILLERMINA LOOR DE MORENO DE LA CIUDAD
DE PORTOVIEJO EN LOS MESES DE MAYO A OCTUBRE DEL 2014”

AUTORA:

HIDALGO PALMA ANA LUISA

TUTOR:

DR. DARÍO ZAMBRANO VERA

Manta-Manabí-Ecuador

2014

LA EJERCITACIÓN CEREBRAL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
MEJORAR LA COMUNICACIÓN EN LOS ADULTOS MAYORES QUE ASISTEN AL
CENTRO GERONTOLÓGICO GUILLERMINA LOOR DE MORENO DE LA CIUDAD
DE PORTOVIEJO EN LOS MESES DE MAYO A OCTUBRE DEL 2014.

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Director de la tesis **“La Ejercitación Cerebral a través de Actividades Lúdicas para mejorar la comunicación en los Adultos Mayores que asisten al Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno de la Ciudad de Portoviejo en los meses de Mayo a Octubre del 2014”**; realizado por la egresada Hidalgo Palma Ana Luisa.

CERTIFICO: Haber dirigido el trabajo de investigación, durante su desarrollo conforme a los lineamientos de la metodología de investigación científica y a lo establecido por la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.

La investigación realizada, conceptos, resultados, conclusiones, recomendaciones y propuesta aquí detallados son de responsabilidad de la autora y del suscrito como responsable de acuerdo al reglamento de tesis, considero que dichos informes reúnen los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la evaluación del jurado examinador que la autoridad designe.

Dr. Darío Zambrano Vera

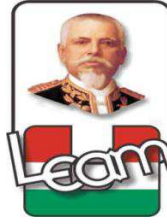
TUTOR

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

El presente trabajo investigativo acerca de la **“La Ejercitación Cerebral a través de Actividades Lúdicas para mejorar la comunicación en los Adultos Mayores que asisten al Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno de la Ciudad de Portoviejo** durante el periodo de Mayo a Octubre del 2014, los conceptos y casos que se encuentran aquí expuestos son exclusivamente de mi responsabilidad y autoría, ya que he podido observar y analizar minuciosamente cada uno de ellos.

Autora

Hidalgo Palma Ana Luisa



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO DE MANABÍ"

FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS

CARRERA: TERAPIA DE LENGUAJE

ESIS DE GRADO

TEMA:

“La Ejercitación Cerebral a través de Actividades Lúdicas para mejorar la comunicación en los adultos mayores que asisten al Centro Gerontológico Guillermina Llor de Moreno de la ciudad de Portoviejo en los Meses de mayo a Octubre del 2014.

AUTORA:

Hidalgo Palma Ana Luisa

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

Sometida a consideración de los miembros del tribunal de sustentación, como requisito previo a la obtención del Título de LICENCIADA EN TERAPIA DE LENGUAJE.

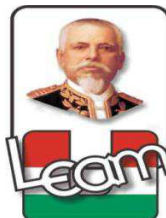
Firma.

Calificación.

TRIBUNAL DE TESIS

TRIBUNAL DE TESIS

APROBACIÓN DE TESIS



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Áreas de salud

TESIS DE GRADO A CONSIDERACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR COMO REQUISITO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN TERAPIA DE LENGUAJE

TEMA:

LA EJERCITACIÓN CEREBRAL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMUNICACIÓN EN LOS ADULTOS MAYORES QUE ASISTEN AL CENTRO GERONTOLÓGICO GUILLERMINA LOOR DE MORENO DE LA CIUDAD DE PORTOVIEJO EN LOS MESES DE MAYO A OCTUBRE DEL 2014.

DEDICATORIA

Al creador de todas las cosas, al que me ha dado fortaleza para continuar cuando he estado a punto de caer, es por esta razón que, con toda la humildad que mi corazón pueda emanar, dedico en primer plano a Dios.

De igual forma, dedico este gran trabajo a mis padres Ramón Hidalgo y Candelaria Palma que me han sabido fortalecer con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a seguir en los momentos más difíciles de mi vida.

A mis hermanos Jimmy, Verónica y Teddy que siempre han estado junto a mí brindándome su apoyo y cariño.

A mi querido esposo Luis Chinga, por estar a mi lado y ser mi apoyo, mi alegría y esperanza, mi dulce compañía en cada momento de mi vida.

De igual manera y no menos especial a mis suegros Antonio Chinga y Rosita Chinga por impulsarme cada día a seguir adelante y cumplir mis metas.

AGRADECIMIENTO

Al concluir este trabajo investigativo quiero dejar mi más grande agradecimiento a Dios, por bendecirme cada día y permitirme vivir con la satisfacción de estar rodeada de mis seres queridos entre amigos y familiares que me han ayudado perennemente a crecer como persona y como profesional.

A la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, por abrirme sus puertas y darme la oportunidad de estudiar y llegar a ser profesional.

A mi Tutor de Tesis Dr. Darío Zambrano Vera, ya que con sus conocimientos, experiencia y motivación, me orientó apoyándome y corrigiéndome en todo el proceso de mi trabajo investigativo.

A todo el personal del Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno de la ciudad de Portoviejo, por abrirme las puertas de la Institución para yo poder realizar mi trabajo investigativo y darme la mano cuando lo necesité en mi tiempo allí.

Son muchas las personas que han pasado por mi vida estudiantil brindándome su apoyo y confianza para poder culminar esta etapa en mi vida, algunas están junto a mí y otras que quedan solamente en recuerdos en mi corazón, sin importar en donde se encuentren quiero darles las gracias por formar parte de mi vida.

Muchas gracias de todo corazón

ÍNDICE GENERAL

Portada	I
Tema	II
Certificación del Tutor	III
Declaración de Autoría	IV
Calificación	V
Aprobación de Tesis	VI
Dedicatoria	VII
Agradecimiento	VIII
Resumen	1
Abstract	2
Introducción	3
Justificación	4
CAPITULO 1	
MARCO TEÓRICO	
1.1 Cerebro	10
1.1.1 Hemisferio Derecho	11
1.1.2 Hemisferio Izquierdo	11
1.2.3 Lóbulo Frontal	12
1.2.4 Lóbulo Parietal	12
1.2.5 Lóbulo Temporal	12
1.2.6 Lóbulo Occipital	12

2.1 Ejercitación Cerebral	13
2.2 Para qué sirve la Ejercitación Cerebral	13
2.3 Importancia de la Ejercitación Cerebral	14
2.4 Beneficios	15
2.5 En quienes puede ser utilizada la Ejercitación Cerebral	16
2.6 Cuándo hacemos Ejercitación Cerebral	17
2.7 Con qué tipo de Actividades Ejercitamos nuestro cerebro	18
2.8 Ejercitación Cerebral en el Adulto Mayor	19
3.1 Actividades Lúdicas	21
3.2 Importancia de las Actividades Lúdicas	22
3.2.1 En el nivel Intelectual – Cognitivo	22
3.2.2 En el Nivel Conductual	23
3.2.3 En el Nivel Afectivo	23
3.3 Áreas del cerebro que se estimulan con las Actividades Lúdicas	23
3.4 Actividades Lúdicas en el Adulto Mayor	25
3.4.1 Tiempo de Recreación espontánea	28
3.4.2 Tiempo de Recreación planificada	28
3.5 Beneficios de las Actividades Lúdicas en el Adulto Mayor	28
4.1 Comunicación	30
4.2 Tipos de Comunicación	32
4.2.1 La comunicación verbal	32
4.2.2 La comunicación averbal o no verbal	32
4.3 Diferencia entre Comunicación escrita y Comunicación oral	33
4.3.1 La comunicación escrita	33
4.3.1.1 Signos de puntuación	33
4.3.1.2 Signos de entonación	33
4.3.1.3 demás signos auxiliares entre estos	33

4.3.2 La comunicación oral	33
4.4 La comunicación en el adulto mayor	34
4.5 Constatación de la falta de comunicación	35

CAPITULO 2

DIAGNÓSTICO O ESTUDIO DE CAMPO

Metodología	36
Población	36
Muestra	36
Métodos	37
Técnicas de Investigación	38

CAPÍTULO 3

Diseño de la Propuesta

3.1 Datos Generales	39
3.2 Título de la Propuesta	39
3.3 Autora de la Propuesta	40
3.4 Institución Auspiciante	40
3.5 Apoyo Técnico	40
3.6 Objetivo General	40
3.7 Objetivos Específicos	40
3.8 Beneficiario Directo	41
3.9 Beneficiario Indirecto	41
3.10 Impacto de la Propuesta	41

3.11 Descripción de La Propuesta	42
3.12 Tiempo de duración de la Propuesta	42
3.13 Presupuesto	43

CAPÍTULO 4

4.1 Tabulación de datos obtenidos en fichas de evaluación y test dirigidas a pacientes.	44
4.2 Resultados del Test Token aplicado a los Adultos Mayores	47
4.3 Resultados de la ficha de evaluación para verificar el estado de la Comunicación	73
4.4 Evaluación de los resultados finales.	75
4.5 Comprobación de la Hipótesis	76
5. CONCLUSIONES	76
6. RECOMENDACIONES	77
7. BIBLIOGRAFÍA	78
8. WEBGRAFÍA	78
8. ANEXOS	79

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico #1.	11
Gráfico #2.	12
Gráfico #3.	21
Gráfico #4.	22
Gráfico #5.	24
Gráfico #6	27

INDICE DE GRÁFICOS ESTADÍSTICOS

Gráfico estadístico #1 en relación a la edad cronológica de los pacientes.	45
Gráfico estadístico #2 en relación a las patologías presentes en los adultos mayores	46
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #1 del literal “A” del Test Token	48
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #2 del literal “A” del Test Token	48
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #3 del literal “A” del Test Token	49
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #4 del literal “A” del Test Token	49
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #5 del literal “A” del Test Token	50
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #6 del literal “A” del Test Token	50
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #7 del literal “A” del Test Token	51
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #8 del literal “B” del Test Token	53
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #9 del literal “B” del Test Token	53
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #10 del literal “B” del Test Token	54
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #11 del literal “B” del Test Token	54
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #12 del literal “C” del Test Token	56
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #13 del literal “C” del Test Token	56
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #14 del literal “C” del Test Token	57
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #15 del literal “C” del Test Token	57
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #16 del literal “D” del Test Token	59
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #17 del literal “D” del Test Token	59
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #18 del literal “D” del Test Token	60
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #19 del literal “D” del Test Token	60
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #20 del literal “E” del Test Token	62

Gráfico estadístico en relación a la pregunta #21 del literal “E” del Test Token	62
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #22 del literal “E” del Test Token	63
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #23 del literal “E” del Test Token	63
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #24 del literal “F” del Test Token	65
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #25 del literal “F” del Test Token	65
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #26 del literal “F” del Test Token	66
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #27 del literal “F” del Test Token	66
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #28 del literal “F” del Test Token	67
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #29 del literal “F” del Test Token	67
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #30 del literal “F” del Test Token	68
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #31 del literal “F” del Test Token	68
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #32 del literal “F” del Test Token	69
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #33 del literal “F” del Test Token	69
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #34 del literal “F” del Test Token	70
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #35 del literal “F” del Test Token	70
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #36 del literal “F” del Test Token	71
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #37 del literal “F” del Test Token	71
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #38 del literal “F” del Test Token	72
Gráfico estadístico en relación a la pregunta #39 del literal “F” del Test Token	72
Gráfico estadístico en relación a los resultados de la evaluación de la comunicación	73
Gráfico estadístico en relación a los resultados finales de la evaluación de la Comunicación	75

INDICE DE TABLAS

Tabla #1 en relación a la tabulación de las datos generales de los pacientes	44
Tabla #2 en relación a la edad cronológica de los pacientes	45
Tabla #3 en relación a las patologías presentes en los pacientes	46
Tabla #4 en relación a los resultados del Test Token	47
Tabla de actividades #1 del Test Token	47
Tabla de actividades #2 del Test Token	52
Tabla de actividades #3 del Test Token	55
Tabla de actividades #4 del Test Token	58
Tabla de actividades #5 del Test Token	61
Tabla de actividades #6 del Test Token	64
Tabla #7 en relación al estado de comunicación	73
Tabla #8 en relación a los resultados finales del estado de comunicación	75

RESUMEN

En la actualidad se cree que a medida que envejecemos, nuestra mente comienza a deteriorarse, esto no es del todo cierto, más bien se debe a que no le estamos dando la importancia necesaria a la ejercitación de nuestra mente, mantener nuestro cerebro activo, ayudarlo a mantenerse alerta y fresco se puede lograr usando como herramienta la ejercitación cerebral, puesto que, está demostrado que entre más se utilice el cerebro, la posibilidad de que se presenten fallas en sus funciones disminuye lo que imposibilita al adulto mayor a tener un apropiado desenvolvimiento en la sociedad, además, se cree que las nuevas formas y estilos de vida conllevan comodidades que provocan que nuestro cerebro se esfuerce menos y que se deteriore producto de la inactividad cerebral más no de la edad.

Es por esta razón que es muy importante que por medio de la ejercitación cerebral a través de actividades lúdicas logremos mejorar la comunicación y si es posible mantener y optimizar nuestras funciones mentales superiores mediante ejercicios y actividades que faciliten la estimulación del cerebro.

No hace falta buscar grandes y complicados ejercicios para conseguir grandes resultados, la aplicación de los ejercicios cerebrales a través de las actividades lúdicas son una excelente forma de mantenerlo alerta.

ABSTRACT

At present it is believed that as we age , our mind begins to deteriorate , this is not entirely true , rather it is because we are not giving due importance to the exercise of our mind, keep our brain active help stay alert and fresh as can be achieved using brain exercise tool , since it is shown that the more the brain is used, the possibility that failures occur in their functions decreases making it impossible for the elderly to have a proper development in society , in addition , it is believed that new forms and lifestyles carry comforts that cause our brain strives less and product of brain inactivity but not to age deterioration.

It is for this reason that it is very important that through brain fitness through fun activities we manage to improve communication and if possible maintain and optimize our higher mental functions through exercises and activities that facilitate the stimulation of the brain.

No more looking large and complicated exercises for great results, application of brain exercises through play activities are a great way to keep alert.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo se pone de manifiesto la manera de cómo la EJERCITACIÓN CEREBRAL A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS para las personas mayores se hace necesaria y fundamental como parte de su salud física, mental, social, emotiva y cultural, por lo que el Dr. Paul Denninson demostró que a medida que ejercitamos nuestro cerebro sin importar la edad que tengamos, éste va a funcionar de mejor manera y principalmente la persona se a sentir mejor consigo mismo y con los demás.

Aspiro y espero que el presente texto escrito sea de mucha utilidad y beneficio para todas aquellas personas comprometidas con la vejez, ya sea ésta presente y/o futura como los Directores de los centros geriátricos, trabajadores sociales, terapeutas ocupacionales y de lenguaje no sólo del Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno de la Ciudad de Portoviejo donde fue aplicado sino también en las diferentes instituciones para beneficio de los ancianos.

Se dispone de un espacio donde los adultos mayores puedan disfrutar de una serie de actividades recreativas orientadas a contribuir en el bienestar integral, a través de la vinculación activa y participante en actividades de recreación y ejercitación cerebral, que puedan mantener, potenciar y mejorar las condiciones mentales, emocionales y sociales.

Lo que se desea lograr a través de este documento es mejorar cada vez más la labor y compromiso del personal de los centros gerontológicos que están en contacto y al cuidado de

estas personas en cuanto a actividades recreativas se refiere, generando distintos métodos y técnicas de trabajo que sean útiles para la vejez.

Yo **justifico** en esta Investigación, si le damos la importancia necesaria a la ejercitación de nuestro cerebro a través de las actividades lúdicas se lo puede mantener siempre alerta y fresco, puesto que está demostrado que entre más se utilice el cerebro, la posibilidad de que se presenten fallas en la comunicación disminuye. No hace falta buscar grandes y complicados ejercicios para conseguir grandes resultados.

La ejercitación cerebral ayuda a lograr la comunicación entre el cerebro y el cuerpo, eliminando el estrés y la tensión del organismo permitiendo que la energía fluya fácilmente, ayudando a concentrarse, equilibrarse, a pensar, recordar, ser creativo, escuchar o leer de mejor manera y sobre todo a utilizar la totalidad de nuestro cerebro y cuerpo.

El simple hecho de cambiar de mano para cepillar los dientes, contrariando su rutina y obligando la estimulación del cerebro, es una nueva técnica para mejorar la concentración, entrenando la creatividad y la inteligencia y así realiza un ejercicio cerebral.

El presente proyecto tiene como objetivo realizar un trabajo que demuestre la importancia de la ejercitación cerebral en los adultos mayores a través de actividades lúdicas que favorezcan la comunicación, el mantenimiento y mejoramiento de las funciones mentales superiores.

Se propone un espacio donde los adultos mayores puedan disfrutar de una serie de actividades recreativas orientadas a contribuir al bienestar integral, a través de la vinculación activa y participante en actividades de recreación y ejercitación mental, que puedan mejorar la comunicación, además de mantener, potenciar y elevar las condiciones mentales, emocionales y sociales.

Planteo como **Problema de Investigación** el Limitado nivel de Comunicación de los Adultos Mayores que asisten al Centro Gerontológico Guillermina Llor de Morenos de la Ciudad de Portoviejo.

Como **Objetivo General** se pretende Mejorar la comunicación de los adultos mayores que asisten al Centro Gerontológico Guillermina Llor de Moreno de la Ciudad de Portoviejo mediante la ejercitación cerebral.

Con los siguientes **Objetivos Específicos**:

- ✚ Caracterizar los comportamientos comunicativos verbales en los adultos mayores del Centro Gerontológico Guillermina Llor de Moreno.
- ✚ Identificar las relaciones existentes entre las interacciones comunicativas de los adultos mayores y su entorno social.

- ✚ Capacitar a los adultos mayores sobre la importancia de ejercitar la mente con adecuado incentivo para realizar actividades que mejoren su capacidad de comunicación.

- ✚ Aplicar ejercicios cerebrales y actividades lúdicas para mejorar los niveles de atención, memoria, razonamiento, abstracción y lenguaje en los adultos mayores.

- ✚ Crear clubes que mejoren la comunicación y socialización en los adultos mayores.

- ✚ Evaluar los resultados obtenidos durante el proceso.

Con la **Hipótesis** siguiente:

La Ejercitación Cerebral mediante actividades lúdicas incide en la comunicación y mejora el estilo de vida en los adultos mayores que asisten al Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno, que de acuerdo al pre-diagnóstico realizado existe carencia de comunicación y de actividades lúdicas, mismas que serán fortalecidas con la aplicación de técnicas metodológicas innovadas hacia un equilibrio en su convivir diario.

Dentro de las **Variables Dependiente e Independiente**

VARIABLE INDEPENDIENTE

- La ejercitación cerebral a través de actividades lúdicas aplicada a los adultos mayores.

VARIABLE DEPENDIENTE

- La comunicación en los adultos mayores.

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE INDEPENDIENTE: La ejercitación cerebral a través de actividades lúdicas

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	DIRIGIDO A:
<p>La ejercitación cerebral.- Son un conjunto de ejercicios coordinados y combinados que propician los procesos mentales, con lo que se obtiene resultados muy eficientes, los cuales son de gran impacto en quienes los practican. (Chang M. 2009).</p> <p>Actividades lúdicas.- son una serie de actividades que indican las ventajas de participar en juegos de mesa, realizar pasatiempos y dedicar un tiempo a la resolución de ejercicios concretos para estimular la cognición, es decir, las capacidades mentales. (Dra. Nina Gramunt Fombuena. 2010).</p>	Área Cognitiva	Habilidades Mentales	¿Conocen los adultos mayores del Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno la importancia de ejercitar la mente?	Coordinadores
	Áreas Socioemocional	Habilidades de Socialización y comunicación	¿Realizan con frecuencia actividades que mejoren la comunicación y socialización en los adultos mayores?	Cuidadores Terapistas

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE DEPENDIENTE: La Comunicación en los adultos mayores

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	ÍTEMS	DIRIGIDO A:
<p>La Comunicación.- Se trata de una relación entre dos individuos o de una interacción dentro de un grupo.</p>	<p>Área de Lenguaje</p>	<p>Formas de Comunicación</p>	<p>¿Pueden los Adultos Mayores crear nuevas formas de Comunicación?</p>	<p>Coordinadores Cuidadores Terapistas</p>

RECURSOS FINANCIEROS					
DESCRIPCIÓN	MATERIAL	TAMAÑO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Materiales Lúdicos / Didácticos Comprados	Bingo	Grande	1	5,90	5,90
	Dominó	Grande	1	22,90	22,90
	Naipes	Normales	5	0,60	3,00
	Rompecabezas de madera	Mediano	2	4,89	9,78
	Rompecabezas de cartón	Pequeño	2	1,50	3,00
Materiales para la realización de materiales Lúdicos	Cartón prensado	plancha	1	2,89	2,89
	Pankacoat	plancha	1	5,58	5,58
	Fomix con texturas	A4	6	0,30	1,80
	Pistola de silicón	pequeña	1	4,80	4,80
	Silicona líquida	Grande	1	2,17	2,17
	Silicona en barra	pequeña	3	0,12	0,36
	cartulina	A4	35	0,15	5,25
	Cinta de embalaje	Normal	3	1,80	5,40
	Papel brillante	A4	6	0,20	1,20
Materiales de escritorio	Hojas bond	A4	200	0,02	4,00
	Papel imprenta	pliego	20	0,18	3,60
	Marcadores	normales	4	0,85	3,40
	perforadora	pequeña	1	3,53	3,53
	Goma líquida	mediana	1	1,21	1,21
	Impresión	A4	368	0,10	36,80
	Copias	A4	140	0,03	4,20
	Anillados	A4	4	0,90	3,60
Transporte	Transporte Universidad	x	12 días por seis meses	2,20	26,40
	Transporte Internado	x	132 días por seis meses	1,00	132,00
				TOTAL	63,82
				TOTAL	292,77

CAPITULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1. CEREBRO

El cerebro es el órgano vector del sistema nervioso central, se encuentra situado dentro de una armadura que lo protege denominado cráneo, el cerebro controla todas las actividades del cuerpo humano ya sean estas automáticas como la respiración, la digestión, y los latidos del corazón, hasta las tareas voluntarias como el hecho de caminar y mover los brazos, lo que hace que los seres humanos tengamos capacidades que nos hacen únicos y diferentes de otras especies, permitiéndonos comprender y adaptarnos al mundo que nos rodea, favoreciendo la interacción con los demás individuos, en dicha interacción adquirimos conciencia de nosotros mismos, aprendemos el uso e importancia de las cosas, las cuales nos permiten pensar en formas cada vez más complejas.

“El cerebro humano pesa aproximadamente 1.245 y 1.350 gramos dependiendo de la edad, aumentando su tamaño hasta que alcanza la edad adulta, después se mantiene y cuando empieza la vejez disminuye su tamaño”. (Rodríguez, 2009). En la edad adulta el cerebro humano reduce su tamaño debido a múltiples cambios que pueden aparecer tales como la presencia enfermedades crónicas y degenerativas, estilo de vida inadecuada, la predisposición genética, condiciones socio-económicas precarias y ambientales nocivas, lo que conlleva al ser humano y pase de ser una persona autónoma a ser poco dependiente o totalmente dependiente de alguien más hasta para la ejecución de las tareas más sencillas.

“Se estima que el cerebro humano posee alrededor de unos cien mil millones de células nerviosas interconectadas en redes que funcionan mediante impulsos bioquímicos responsables del control de todas las funciones mentales”. (Rodríguez, 2009). A estas células nerviosas se las denominan neuronas, las cuales se conectan y hacen sinapsis a medida que el cerebro es estimulado o ejecuta alguna acción o al momento que realiza cierta actividad.

Su corteza está formada por dos Hemisferios Cerebrales simétricos, el Hemisferio Izquierdo y el Hemisferio Derecho con funciones cognitivas distintas y que cumplen diversos objetivos tales como:

1.1.1 Hemisferio Derecho: que es el centro de las facultades viso-espaciales no verbales como el sentido artístico, el musical, especializado en la imaginación, creatividad, reflejo, pensamiento, sentimientos, globalidad y es el que reconoce más rápidamente las emociones negativas, y el

1.1.2 Hemisferio Izquierdo: que es la parte motriz del cerebro, se encarga del razonamiento, el lenguaje hablado, el lenguaje escrito, el cálculo, la lógica, y es el que capta las emociones positivas.

Gráfico #1

FUENTE: Tomada del libro de Textos de Neurociencias Cognitivas, pag. 33
ELABORADO POR: Luisa Hidalgo P.

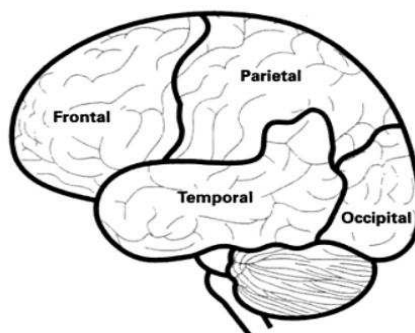
El cerebro comprende además cuatro áreas conocidas como lóbulos denominados: frontal, parietal, temporal y occipital.

1.2.3 Lóbulo Frontal: se encuentra ubicado en la frente y es el que se encarga específicamente del juicio, resolución de problemas, creatividad y de la planificación.

1.2.4 Lóbulo Parietal: se encuentra ubicado en la parte media y lateral de la cabeza, su función es recibir las sensaciones del tacto, calor, presión, frío, dolor y coordinar el equilibrio, incluye además la lingüística superior.

1.2.5 Lóbulo Temporal: ubicados al lado izquierdo y derecho de la cabeza, específicamente por encima de los oídos, encargados de la audición y el equilibrio.

1.2.6 Lóbulo Occipital: ubicado en la parte trasera de la cabeza cuya función es exclusivamente la visión.

Gráfico #2

FUENTE: Tomada del libro “Cerebro y Aprendizaje”, Pag. 24
ELABORADO POR: Luisa Hidalgo P.

2.1 EJERCITACIÓN CEREBRAL

Así como practicamos ejercicio físico para fortalecer y tonificar nuestro cuerpo desarrollando músculos y sentirnos bien por fuera, también podemos realizar ejercicios que fortalezcan nuestro cerebro permitiendo que éste funcione de mejor manera, se mantenga activo, nos permite ser más ágiles y realizar las actividades de una manera más rápida y sencilla, ya que la mente es como un músculo, si no lo ejercitamos puede perder su esfuerzo, su ritmo y hasta su función.

El Dr. Paul Denninson quien se interesó en descubrir diversas técnicas y ejercicios para lograr la conexión entre el cuerpo y la mente debido a que habían personas que acudían a él con diversos problemas entre ellos: de comportamiento, comunicación, aprendizaje etc., llegó a la conclusión que entre más ejercitemos a nuestro cerebro éste puede darnos la facilidad y agilidad de realizar las tareas y actividades de una manera mucho más práctica y sencilla además de mejorar el aprendizaje, la comunicación y el comportamiento de las personas, es decir, que con un poco de

esfuerzo, dedicación y constancia en la aplicación de ejercicios cerebrales permitir que éstas sean más tolerantes, más pacientes, menos irritables y fatigadas.

2.2 PARA QUE SIRVE LA EJERCITACIÓN CEREBRAL

Hay muchas personas que a menudo se sienten tensas, ansiosas, distraídas, desorganizadas o de cierto modo sin ánimos de realizar alguna actividad debido a que siempre están repitiendo las mismas cosas o atadas a los mismos reglamentos, la denominada “rutina” lo que hace que nuestros cerebros se desconecten o se apaguen.

Es en ese momento que la ejercitación cerebral se pone de manifiesto, evitando el desgaste y pérdida de nuestras destrezas, habilidades cognitivas y principalmente la capacidad de comunicarnos con otras personas y sentirnos bien con nosotros mismos, ya que la mayoría de los seres humanos solo utilizamos la décima parte del potencial de nuestro cerebro, lo que hace que las neuronas no se multipliquen y que con el tiempo vayamos perdiendo muchas de ellas y con ello hacemos que se acelere el desgaste de nuestra mente.

Al practicar ejercitación cerebral es posible realizar cambios en ciertas áreas de nuestro cerebro en donde nos sentimos incapaces de volver a practicar las actividades que antes realizábamos con mucha frecuencia y que ahora ya no podemos debido que nos llegamos a sentir incapaces y poco confiados.

Los cambios positivos que podemos llegar a tener si realizamos ejercicio para nuestro cerebro incluyen habilidades para mejorar y organizar nuestro tiempo y en general nuestra vida, restablecer el equilibrio emocional, superar nuestros miedos y volver a ser nosotros mismos.

2.3 IMPORTANCIA DE LA EJERCITACIÓN CEREBRAL

En la actualidad, cada día que pasa la Neurociencia ha demostrado la intensa conexión entre el cuerpo y la mente, de qué manera la tensión y la ansiedad propia de la vida moderna hace que nuestro cerebro se apague y se desconecte, debido a que la funcionalidad de nuestro cerebro se hace menos eficaz, de tal modo que ya no trabaja o simplemente se aleja cada vez más de sus niveles óptimos.

Al realizar la ejercitación cerebral obtenemos respuestas muy prácticas y sencillas las cuales nos van a ayudar a alcanzar una tranquilidad emocional, a pensar mejor, concentrarnos en cualquier lugar y en cualquier momento que sea necesario.

Es importante tener en cuenta que mientras menos ejercicio le demos a nuestro cerebro, será mayor el número de pérdida de células cerebrales y por ende obtenemos un menor número conexiones, lo que ocasiona disminución en la potencia mental, ya que el mayor número de conexiones que haya en el cerebro va a determinar el aumento o disminución de nuestra reserva cognitiva “Cuanto mayor sea el cerebro y más interconectado se encuentre en los primeros años de vida, menos conexiones podremos perder manteniendo intactas nuestras facultades mentales al producirse el envejecimiento”. (McCleary, 2007).

Es por esto que se recomienda que en los primeros cinco años de vida se estimule al niño lo más que se pueda para determinar el número de neuronas que estarán con él a futuro, sobre entendiéndonos además que la estimulación en exceso no es lo recomendable y podría causar daños posteriores.

2.4 BENEFICIOS

Son múltiples los beneficios que nos ofrece la ejercitación cerebral, reflejados en juegos y dinámicas adaptados según las necesidades de los adultos mayores entre los cuales podemos destacar:

- Mejora los niveles de comunicación.
- Evita el deterioro cognitivo.
- Mantiene el cerebro en un estado saludable.
- Evita el estrés.
- Mantenimiento y mejoramiento de las funciones mentales superiores.
- Rendimiento máximo en tareas.

La ejercitación cerebral está beneficiando significativamente a personas de todas las edades, desde niños, jóvenes, adultos y adultos mayores de todos los estilos de vida para mejorar y potenciar los niveles de comunicación.

2.5 EN QUIENES PUEDE SER UTILIZADA LA EJERCITACION CEREBRAL.

No sirve de nada si nos encontramos en una situación de riesgo respecto al bienestar de nuestro cerebro y no hacemos nada para repararlo o de lo contrario sólo nos preocupamos, encontrándonos ignorantes de lo mucho que podemos hacer para conservar, preservar, proteger e incluso mejorar las funciones mentales.

La ejercitación cerebral es ideal para todas las personas en edades tempranas y avanzadas, las cuales necesiten reactivar y utilizar plenamente la potencialidad de su cerebro entendiéndose que no se trata solamente de la parte intelectual sino también de otras capacidades y sobre todo para tener una mejor salud mental con total independencia de la edad que tengamos, ya sea un cerebro fresco, un cerebro envejecido o incluso lesionado a causa de un accidente cerebral.

2.6 CUÁNDO HACEMOS EJERCITACIÓN CEREBRAL.

Con frecuencia los seres humanos malgastamos o desperdiciamos mucho de nuestro tiempo y muy pocas veces lo aprovechamos en nutrir nuestro cerebro y concederle la debida atención que se merece para de esta manera poder usar nuestra energía mental en todo aquello que nos ofrece productividad, satisfacción, sosiego y sobre todo una vida mejor.

El simple hecho de cambiar de mano para peinarse, cepillarse los dientes o simplemente pintar un dibujo, cruzando la línea media del cuerpo ya estamos ejercitando a este músculo tan importante como lo es el cerebro, ya que ésta nueva técnica nos conlleva a elevar nuestro

autoestima sintiéndonos bien con nosotros mismos y llevar una vida mucho más plena, evitando el estrés y principalmente el desgaste de nuestro cerebro, teniendo en cuenta que podemos mejorar la calidad de vida mediante un involucramiento de ejercicios cerebrales los cuales resultan muy estimulantes, creativos y de mucho significado llevando una vida mucho más satisfactoria, relajada y divertida con un cerebro flexible que opere de una forma total, lo cual solo se puede lograr si practicamos estos simples ejercicios cerebrales.

2.7 CON QUE TIPO DE ACTIVIDADES EJERCITAMOS NUESTRO CEREBRO

Cuando nos referimos a actividades para ejercitar nuestro cerebro, mantener nuestra mente activa o estimular nuestras capacidades cognitivas no nos referimos precisamente a realizar tareas o estudios académicos, post grados, maestrías etc., sino a practicar actividades o juegos los cuales son muy sencillos de realizar y que a cambio nos van a generar muchos resultados positivos y satisfactorios tanto para la salud física, como la mental y afectiva en las personas que lo practiquen.

Las actividades o juegos para ejercitar nuestro cerebro no son difíciles de conseguir y mucho menos necesariamente tienen que ser de un material costoso, con tan sólo el hecho de jugar los conocidos Juegos de memoria, sudokus, rompe-cocos, crucigramas, juego de cartas, domino, ajedrez, monopolio, juegos de evocación, acertijos, sopa de letras, diferencias y semejanzas, etc... Son solo algunas de las actividades de las cuales podemos llegar a obtener excelentes y fructíferos resultados, sin embargo, a menudo estamos provistos única y exclusivamente a

cumplir nuestras tareas diarias como las tareas del hogar, el trabajo o de otro modo estar metido en las mismas cosas sin darnos cuenta que estamos matando poco a poco a nuestro cerebro.

Según María Fernanda (2013) considera a estas actividades como: “una de las mejores maneras de distendernos de las tareas diarias, y divertirnos de forma sencilla y poco costosa”, es decir se tendría al alcance de nuestras manos una diversidad de ejercicios accesibles que al igual que el GYM BRAIN ofrecen importantes beneficios a nuestro cerebro y generan en el individuo una sensación de bienestar, elevando su autoestima, disminuyendo los niveles de estrés y cansancio. Entendiéndonos que cualquier actividad, ejercicio e incluso aquellos juegos que nos divertían en la infancia son de gran utilidad para evitar el deterioro cognitivo además de potenciar las habilidades y destrezas que poseemos, así mismo cabe constatar que en nuestra sociedad estamos provistos de la evolución de los juegos, es decir los juegos que gustaron ayer y hoy y que agradecerán mañana, aparecen los de nueva tecnología que no hay que olvidar.

La ejercitación cerebral busca fomentar la armonía entre mente-cuerpo, lo que nos permite usar todas nuestras capacidades y talentos, incrementando las alternativas para responder adecuadamente según la situación lo amerite, logrando que el aprendizaje se convierta en una cuestión de libertad, de crecimiento y mas no de almacenaje de información.

2.8 EJERCITACIÓN CEREBRAL EN EL ADULTO MAYOR

El envejecimiento es un proceso universal, progresivo, asincrónico e individual de todo ser vivo. Llamado progresivo porque se da una forma inevitable a lo largo de todo el proceso de la vida, es

asincrónico porque así como el ser humano envejece también lo hacen sus órganos aunque varía su velocidad, y es individual porque es aquí donde entran en juego las condiciones genéticas, educacionales, ambientales y el estilo de vida de cada individuo, es aquí donde la familia ocupa un papel muy importante ya que son los encargados de velar por el bienestar de cada adulto mayor que esté a su cargo, ser observadores de los eventos de cada día e identificar los distintos factores que pudieran estar involucrados en el seguimiento y mejoramiento de cada uno de ellos, integrándolos en todas las actividades que se realicen dentro y fuera del hogar, salir a caminar con ellos, involucrándolos en las conversaciones, controlar que el adulto mayor haga sus ejercicios y verificar el buen uso de silla de ruedas, bastón, andador, etc.

“Teniendo en cuenta todos aquellos aspectos que caracterizan la vejez –sus déficits, sus pérdidas y sus ganancias fisiológicas, psicológicas y sociales-, consideramos que la intervención con las personas mayores será más completa siempre y cuando se trabaje desde todas las perspectivas, tanto motriz como cognitiva”, Pont P. & Carroggio M. (2009).

Uno de los temas que se ve con mayor preocupación en la actualidad es la disminución o pérdida progresiva de la memoria y con ella la pérdida de la comunicación, no solo en los ancianos sino también en las personas mayores.

La ejercitación cerebral mejora en los adultos mayores ciertos aspectos que han sido alterados a lo largo del proceso del envejecimiento, principalmente la comunicación, ya que al no realizar ningún tipo ejercicio o actividad cerebral, el ser humano tiende a aislarse, deprimirse, restringirse

de tal modo que si esta todo el tiempo a solas puede perder la capacidad de comunicarse y conllevar a la aparición de ciertas enfermedades cerebrales.

Un mayor número de adultos mayores tienen la ventaja de conservar la capacidad de comunicarse de una manera clara y concisa; pero este proceso comunicativo o de lenguaje tiene ciertas particulares asociadas a la edad. “Así pues, la mayor parte de las personas mayores no tienen problemas en la comunicación, como ocurre en general con el funcionamiento cognitivo; pero sí que existen cambios relacionados en el mismo, con el proceso de envejecimiento” (Buiza, 2001).

Es así que tanto la genética como el entorno en el que convivimos dependen directamente en la fortaleza o debilidad de nuestro cerebro en todos los momentos de nuestra vida.

3.1 ACTIVIDADES LÚDICAS

Gráfico #3



Fuente: Tomada del libro “Cuaderno de ejercicios de Estimulación Cognitiva”, Pag. 3
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

El término “Actividades Lúdicas” se refiere a la necesidad que tiene el ser humano de comunicarse, expresarse y sentir una serie de emociones orientadas principalmente hacia la

diversión, el entretenimiento, el esparcimiento, inclusive transmitir emociones como reír, llorar, gritar etc.

Las actividades lúdicas o también denominados juegos no son sinónimo de entretenimiento o cosas única y exclusivamente de niños, estas son actividades serias en las que al momento que la persona los ejecuta se movilizan y estimulan diversos aspectos profundos de la subjetividad.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

3.2 IMPORTANCIA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Gráfico #4



Fuente: Tomada del libro “Cuaderno de ejercicios de Estimulación Cognitiva”, Pag. 5
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

Se recomienda además que para llegar a tener los logros deseados en la aplicación de las actividades recreativas es necesario saber el estado de salud de las personas, las habilidades que poseen y las preferencias de cada uno de ellos, puesto que es necesario que los adultos no se sientan obligados a realizar tareas que no les gusten.

Son varios los niveles en los que las actividades lúdicas va a ser influyentes e importantes tales como se describen a continuación.

3.2.1 En el nivel Intelectual – Cognitivo

En el nivel Intelectual – Cognitivo las actividades lúdicas promueven en el plano atencional, observacional, imaginativo, de fantasía, investigación científica, contenidos lógicas, conocimientos, destrezas, creación, etc.

3.2.2 En el Nivel Conductual

A partir del nivel Conductual se va a desarrollar la iniciativa, el pensamiento crítico y auto crítico, la responsabilidad, las actitudes, el respeto, la cooperación, el compañerismo, la comunicación, la seguridad personal, la confianza, el estímulo fraternal, la puntualidad, la audacia etc.

3.2.3 En el Nivel Afectivo

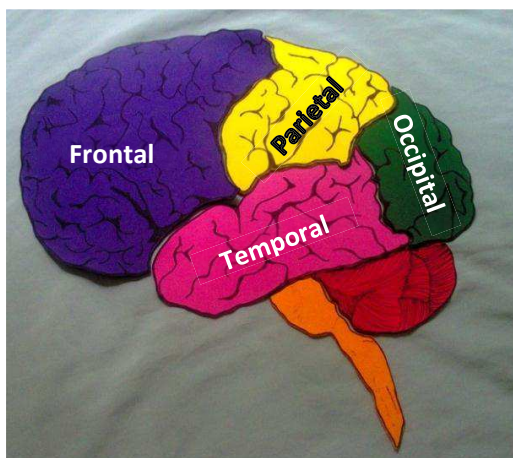
En este nivel el ser humano fomenta la solidaridad, el bienestar de dar y recibir ayuda, el interés por los demás y el gusto por la realización de actividades.

3.3 ÁREAS DEL CEREBRO QUE SE ESTIMULAN CON LA REALIZACION DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

La intervención terapéutica no farmacológica o aplicación de actividades lúdicas se acentúa en la capacidad plástica que tiene el cerebro o también denominada “Neuroplasticidad”, refiriéndose a la respuesta dada por el cerebro frente a la adaptación de nuevas situaciones o aprendizajes antes o después de una alteración, tomando en consideración la gran pérdida de masa neuronal y la capacidad que tienen ciertas neuronas lesionadas para regenerarse y así establecer nuevas conexiones.

Las actividades lúdicas a más de liberarnos de la denominada “pereza mental” nos ayudan a estimular ciertas áreas del cerebro que por la falta de realización de actividades estábamos dejando que ya no funcionen de la misma manera que antes lo hacían, los cuales se van a mencionar a continuación:

Gráfico #5



Fuente: tomada por la autora Luisa Hidalgo P.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

La aplicación de las actividades lúdicas logra en el **lóbulo frontal** (azul) la atención, la estimulación y la reactivación de las neuronas, activa el control de los impulsos mediante las percepciones táctiles al realizar dichas actividades.

Una de las principales funciones que cumple el **lóbulo temporal** (rosado) es la discriminación auditiva.

El Lóbulo parietal (amarillo) estimula en al adulto mayor la capacidad de procesar la información de una manera más ágil y eficiente de lo que antes lo hacía, además de establecer diferencias entre formas, tamaños y texturas distintas mediante la percepción táctil.

En el **lóbulo occipital** (verde), las actividades lúdicas generan en el anciano una mayor capacidad para ver e interpretar lo que capta con sus ojos.

En el **Hipocampo** situado en el interior del lóbulo temporal, genera en el paciente geriátrico una mayor activación en lo que representa a la memoria relacionada preferentemente con la enfermedad de Alzheimer y mejora notablemente el aprendizaje.

En el Sistema Límbico: mejora las respuestas emocionales por parte de las personas mayores hacia sus semejantes.

3.4 ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL ADULTO MAYOR

Resulta indudable que el envejecimiento de la población nos lleva a un interés generalizado por un gran número de aspectos relacionados con el adulto mayor. Entre ellos podemos mencionar la falta de ejercitación cerebral a través de actividades lúdicas, ya que al convertirse en adulto mayor no es sinónimo de perder habilidades mentales, sin embargo la mente es como un músculo que si no lo ejercitamos puede perder su esfuerzo y hasta su función.

El deseo de jugar nos acompaña a lo largo de nuestra vida, sea cual sea la edad que tenga la persona, ya que el hecho de ser uno niño, joven, adulto o viejo a todos nos gusta hacerlo sin perder el deseo de sentir y ser dinámico, recalcando y sin dejar atrás que en la edad adulta el juego cumple funciones mucho más específicas en los aspectos físicos, mentales, sociales, culturales y de auto superación, lo que permita que la persona sienta el placer de compartir parte de su tiempo y momentos en una actividad común, satisfacer sus ideales de expresión y de socialización influyendo tanto en la vida nuestra como en la de los demás, y así mismo divirtiéndolos, haciéndolos olvidar sus tristezas, sus preocupaciones, temores y angustias, desarrollando sus actitudes y aptitudes, potencializando su autoestima, y haciendo que este tipo de actividades recreativas sean para el adulto mayor un derecho y una necesidad.

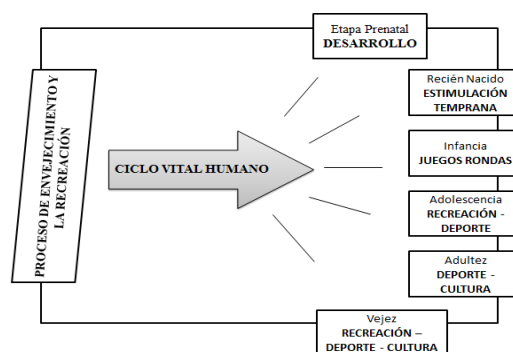
No se trata de que las actividades recreativas o juegos aplicados en los adultos mayores se vean como si fueran dirigidos para niños, o de lo contrario, tratar al anciano como si fuera uno de ellos creando en el adulto mayor ideas erróneas acerca de la lúdica. Esto va a hacer que nuestro objetivo lleve a cabo todo lo contrario a lo que queremos lograr, haciendo que los adultos mayores se sientan burlados, mientras que lo que se pretende es mejorar la comunicación

mediante las relaciones sociales, superar ciertas dificultades, miedos y aspectos negativos que pueda traer la vejez, así mismo lograr que los ancianos miren y asuman la vejez de una manera más dinámica con una denominada terapia no farmacológica, terapia blanda o aplicación de actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas son propicias para todos los adultos mayores de los centros gerontológicos, no es idóneo que solo se apliquen a los ancianos más autónomos y ser sólo ellos quienes disfruten y se beneficien de las actividades y por otro lado discriminar o dejar fuera del grupo a los adultos que presentan mayores problemas de salud, cuando en realidad son todos los adultos mayores quienes deben ser incluidos.

Tan sólo el hecho de aplicar toda una gama de actividades con personas de avanzada edad ya sea de forma grupal o individual posibilita que el adulto mayor mejore su calidad de vida, ampliarles nuevos horizontes, nuevas oportunidades para crecer como personas y liberarlos de las tensiones que aquejan a las personas añosas, además ayuda a prevenir enfermedades y disminuye el proceso del envejecimiento.

Gráfico #6



Fuente: Tomada del libro “Talleres Recreativos para Personas Mayores”, Pag. 19.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

Existen muchos y muy buenos ejercicios cerebrales a manera de juegos divertidos que nos ayudan a estimular la mente de los adultos mayores, los cuales pueden ser modificados de acuerdo a las necesidades y prioridades de las ancianos sin que la edad de las personas sea una excusa que lo límite.

Las actividades Lúdicas en el adulto mayor se realizan mediante el tiempo de recreación **espontánea y planificada.**

3.4.1 Tiempo de Recreación espontánea.

En el tipo de actividades de recreación libre o espontánea, el anciano las va a realizar en el tiempo libre que lo desee o cuando le dé la gana de hacerlo, no necesita que lo haya planeado con anticipación o anterioridad.

3.4.2 Tiempo de Recreación planificada.

En este tipo de actividades de recreación es la más eficaz y la más utilizada, ya que es aquí donde se va a involucrar al número de ancianos que van a interactuar, en el tiempo de recreación planificada u organizada es recomendable estar al tanto del estado de salud de los adultos mayores, sus medicamentos, sus gustos y sus ideales.

3.5 BENEFICIOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL ADULTO MAYOR

- Permite liberar al anciano de la rutina, el aislamiento y la inactividad.
- Acaba con el aislamiento y la soledad. permite que el adulto mayor exprese sus emociones, miedos e intereses.
- Previene y retarda el proceso del envejecimiento.
- Permite al anciano ver a vejez de una manera más dinámica, productiva y participante.
- Libera al adulto mayor de las tensiones, el estrés, la irritabilidad y la depresión.
- Promueve la solidaridad y reconciliación con quienes los rodean.
- Permite al anciano fomentar la imaginación, destrezas, habilidades y la creatividad.
- Permite crear nuevas experiencias y conocimientos.

Las actividades lúdicas son un sistema excelente de recreación geronto-geriátrica, constituyendo una manera diferente de aprender a ocupar el tiempo libre en la realización de nuevas actividades de un modo más útil, dinámico, productivo, socialmente participativo, mejorando la calidad de vida en los adultos mayores, caso contrario de aquellos que no lo hacen tienden a ser mucho más agresivos, dinámicos, egoístas, depresivos, sedentarios y con una actitud negativa y desafiante.

Con fines terapéuticos estas actividades recreativas se realizan de manera libre y voluntaria, ayudando a mejorar la comunicación y de otro modo a prevenir y tratar las diferentes patologías y enfermedades cerebrales que aquejan a las personas añosas como el conocido y temible

Alzheimer, ya que estas enfermedades en el adulto mayor producen el aceleramiento del envejecimiento.

Puesto que, el simple hecho de ser una persona niño, joven, adulto o anciano no quiere decir que uno deje de sentir o ser dinámico por lo que la edad para la realización de estas actividades es lo de menos.

Mediante este proceso de recreación se pretende acabar con la inactividad, cotidianidad, sedentarismo, la rutina, el aislamiento social y enriquecer al adulto mayor mediante la investigación, la creatividad, lograr divertirlos, olvidar lo que les aqueja, sus deficiencias, preocupaciones y desarrollar sus potencialidades, su interés motivacional interno y aptitudes en grupo sociales.

4.1 COMUNICACIÓN

La comunicación es un don innato del ser humano, desde su concepción, éste individuo se encuentra constantemente en comunicación directa con su madre e indirecta con padre, hermanos y demás personas que se encuentran en su entorno, durante los dos primeros años de vida, el ser humano comienza a pronunciar sus primeras palabras al mismo tiempo que empieza a dar sus primeros pasos, mientras que llegando casi a los cuatro o cinco años empieza a elaborar oraciones más complejas perfectamente estructuradas, y es allí donde emprende las relaciones sociales con sus semejantes.

Es así como vive siempre en grupos sociales y continuamente relacionados unos con otros, intercambiando intereses, opiniones, ideas, sentimientos y a menudo compartiendo experiencias vividas. Durkheim (1982) refiere que las personas que pasaban menos tiempo en sus grupos sociales presentaban mayores probabilidades de acabar con su vida intencionadamente que aquellos más integrados. Las personas que dedican más tiempo a comunicarse con sus familiares, amigos o conocidos tienen menos probabilidades de sentirse solos, aislados, tensos, deprimidos y su autoestima va a ser igual o mejor de una persona joven, lo cual le va a llevar a tener una mejor salud mental.

En las actividades de la vida diaria el ser humano vive en constante comunicación, siendo esta la clave del desarrollo social y efectivo, en la actualidad, nuestro mundo está marcado y manejado por la tecnología, lo que hace que tengamos una comunicación instantánea tanto así que a medida que pasa el tiempo vamos creando distancias y con ello perdiendo las relaciones familiares y sociales.

A menudo nos vemos obligados a comunicarnos y responder al deseo de comprendernos a nosotros mismos y a los demás, pero en vez de esto afrontamos esas relaciones de una manera superficial debido a que nos estamos ligando a la utilización de la nueva tecnología y a los denominados aparatos inteligentes, que superficialmente nos hacen creer que con su utilización vamos a tener una vida mucho más fácil y menos complicada, pero si lo miramos desde otro punto de vista, esto nos lleva a que nuestro cerebro y nuestro cuerpo trabaje menos lo que provoca que el ser humano se haga más independiente de la tecnología y menos independiente de sí mismo.

En lo que concierne a la comunicación en el plano estrictamente gerontológico la mayor parte de las personas mayores conservan su capacidad de utilizar el lenguaje y de comunicarse, aunque pueden tener ciertas características asociadas a la edad como suele pasar con el funcionamiento cognitivo debido al proceso del envejecimiento.

Las pérdidas sensoriales en el adulto mayor se producen en los diferentes sentidos, aunque el déficit auditivo es el más generalizado, lo que ocasiona que la persona tenga dificultades en la comprensión oral y por ende en el mantenimiento de una conversación, en la producción de oraciones complejas llegando estrictamente al plano comunicativo.

4.2 TIPOS DE COMUNICACIÓN

Según el lenguaje o sistema de signos necesarios para que haya comunicación existen 2 tipos de comunicación: verbal y averbal.

4.2.1 La comunicación verbal: es la que se realiza o ejecuta por medio de la utilización de la palabra escrita usando signos gráficos o grafemas percibidos por el sentido de la vista, y la palabra hablada o articulada mediante la producción de signos sonoros llamados fonemas que son captados y percibidos por el sentido de la audición.

4.2.2 La comunicación averbal o no verbal: ésta se emplea por medio de la utilización de otro sistema de signos manifestando algún tipo de gestos, miradas, movimientos, luces, silbidos, siempre y cuando tanto el emisor como el receptor estén al tanto de este sistema.

4.3 DIFERENCIA ENTRE COMUNICACIÓN ESCRITA Y COMUNICACIÓN ORAL

4.3.1 La comunicación escrita es aquella que a más de utilizar los grafemas como lo mencionamos anteriormente dispone de la utilización de diferentes signos de puntuación los cuales no se muestran en el lenguaje oral, pero sirven para indicar diferentes peculiaridades del texto, como son:

- **4.3.1.1 Signos de puntuación:** tales como punto y coma (;), punto (.), coma (,), puntos suspensivos (...), dos puntos (:).
- **4.3.1.2 Signos de entonación:** como son los signos de exclamación (!) Y los signos de pregunta (¿?).
- **4.3.1.3 demás signos auxiliares entre estos:** comillas altas ("), comillas bajas (« »), paréntesis (), barras (/ \), etc.

Lo más importante de la comunicación escrita es que ésta puede ser recibida por varios receptores sin que pierda el auténtico contenido de lo escrito.

4.3.2 La comunicación oral suele ser un poco más fácil que la comunicación escrita, ya que a más de utilizar los fonemas también cuenta que signos de expresividad entre los que podemos mencionar: los diferentes tonos o ritmos de la voz, además entran en juego la expresión corporal, la forma en que se mueve la cabeza, las manos, los ojos, y demás énfasis como los silencios, las pausas y la sonrisa.

La comunicación oral se caracteriza porque siempre es más espontánea que la comunicación escrita, ya que el emisor la mayor parte del tiempo es espontáneo en lo que dice, puede corregirse en lo que dice todas las veces que sean necesarias, se expresa mucho más rápido que en la escrita.

A pesar de sus marcadas diferencias, estas dos formas de comunicación verbal deben ser usadas adecuadamente, teniendo en cuenta el momento oportuno y la coherencia para llegar al correcto uso del lenguaje para lograr tener una comunicación efectiva y eficaz.

4.4 LA COMUNICACIÓN EN EL ADULTO MAYOR

El envejecimiento es un proceso universal y progresivo de la vida en la que la persona presenta una serie de angustias, temores, inquietudes, creencias y mitos, donde las habilidades de comunicación y escucha con el otro juegan uno de los papeles más fundamentales en las relaciones con los seres que lo rodean.

Un adulto mayor que se comunica a diario, expresa sus sentimientos, intereses e inquietudes es una persona segura de sí misma y su autoestima lo va a llevar a tener una vida más llevadera y saludable, por lo contrario, un adulto mayor que se comunica poco o en otros tiene dificultades para comunicarse, es un ser aislado, deprimido e inseguro de sí mismos.

A menudo en la mayoría de los casos esto ocurre debido a que en sus hogares a los ancianos no les prestan la debida atención que se merecen, son apartados, y hacen que sus conceptos u opiniones no cuenten.

4.5 CONSTATACIÓN DE LA FALTA DE COMUNICACIÓN

Podemos considerar de inaceptable la falta de comunicación entre padres, hijos, abuelos y familiares en general, amigos, conocidos etc., esto es debido a que cada uno tiene su vida, su mundo, sus propias ganas de satisfacer sus necesidades, sus diversiones y su tiempo de escucha y no nos damos el tiempo de preguntarnos si nuestra comunicación es la adecuada y la estamos utilizando de la mejor manera, siendo ésta un elemento valioso del individuo como ser social y su estrecha vinculación con la lengua, el pensamiento, su intervención directa en la transmisión y adquisición del conocimiento.

En la actualidad la falta de comunicación se da debido a que la mayoría de las personas tanto niños, jóvenes y adultos están ocupados en las nuevas tecnologías, haciendo que la comunicación directa entre las personas y en general entre los grupos sociales ya no sea inmediata y con ella se vaya perdiendo con el tiempo, dejando atrás su importancia y lo necesaria que ha sido y será para el ser humano.

CAPITULO 2

DIAGNÓSTICO O ESTUDIO DE CAMPO

METODOLOGÍA

Para la realización de este trabajo investigativo se partió de un diagnóstico situacional participativo para conocer cómo es la comunicación en los adultos mayores entre ellos y hacia los demás.

POBLACIÓN

La población que se tomó en cuenta en la investigación está compuesta por 42 adultos mayores, los cuales son atendidos en el Centro Gerontológico Guillermina Llor de Moreno de la Ciudad de Portoviejo, debido a que presentaban dificultades en la comunicación y por ende fallos en la memoria, atención y concentración.

MUESTRA

El tamaño de la muestra corresponde al 100% del total de la población, ya que es éste es el número de pacientes en los cuales los niveles de comunicación estaban disminuidos y sus fallos en las funciones mentales eran frecuentes.

Para lo cual se elaboró una ficha de evaluación para determinar sus niveles de comunicación en lo que se refiere a visión, audición y conversación, así mismo evaluando sus funciones mentales superiores en lo que concierne a la memoria, orientación, comprensión, juicio y comportamiento.

A más de la ficha de evaluación se hizo uso de la técnica del test, que consistió en la aplicación del **test token** específicamente y así evaluar la comprensión y percepción del lenguaje de los adultos mayores.

MÉTODOS

Los métodos de estudio aplicados fueron:

- **Cuasi-experimental:** es aquel que se basa en hechos reales y que está presente en el momento investigativo, el cual además analiza y deduce conclusiones.

- **Método Cuantitativo:** es utilizado para establecer comprobación, verificación de hipótesis formuladas y objetivos planteados por medio del análisis de los datos y las estadísticas.

- **Método Cualitativo.-** es democrático ya que permite generar teorías e hipótesis, utilizando las modificaciones que sean necesarias.

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Como **Técnicas de Investigación** se utilizaron:

- **Observación**, ya que esta técnica me permitió observar el fenómeno o hecho para tomar la información necesaria y posteriormente registrarla en el análisis.
- **Entrevista**, con la que pude obtener datos que consisten en un diálogo entre dos personas: El entrevistador "investigador" y el entrevistado, con el fin de obtener información por lo general de una persona entendida en la materia de la investigación.
- **Encuesta** ya que es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones personales interesan al investigador y posteriormente a la investigación.

Se realizó además Investigación bibliográfica en textos relacionados al tema de estudio y de observación directa o de campo.

CAPÍTULO 3

DISEÑO DE LA PROPUESTA

3.1 DATOS GENERALES

En lo que he podido observar en mi Investigación realizada en el Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno de la Ciudad de Portoviejo, es que esta una Institución al servicio público, la cual presta sus servicios de forma gratuita a las personas adultas mayores tanto “Internos” que son las que residen ahí como los del “Centro Día” que son los que van a pasar parte de su diario convivir y compartir con demás ancianos, en busca de su bienestar tanto físico, mental y social.

Se dio la necesidad de crear un centro Gerontológico debido a que existía más de una persona anciana las cuales no tienen familiar alguno, o de lo contrario no están aptos para el cuidado de ellos y por esta razón se las encuentra en las calles, sin techo, alimentos y cuidados, para mejorar su calidad de vida y sin dejar atrás que los adultos mayores del centro son de todos los rincones de la Provincia de Manabí.

3.2 TÍTULO DE LA PROPUESTA

IMPLEMENTAR UN ÁREA DE TERAPIA DE LENGUAJE EN EL CENTRO GERONTOLÓGICO DEL BUEN VIVIR GUILERMINA LOOR DE MORENO PARA LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS DE LOS ADULTOS MAYORES.

3.3 AUTORA DE LA PROPUESTA

Ana Luisa Hidalgo Palma, egresada de la Facultad de Medicina, Carrera Áreas de la Salud, Especialidad Terapia de Lenguaje.

3.4 INSTITUCIÓN AUSPICIANTE

Centro Gerontológico del Buen Vivir “Guillermina Llor de Moreno” de la Ciudad de Portoviejo.

3.5 APOYO TÉCNICO

Directivos y cuidadores del Centro Gerontológico Guillermina Llor de Moreno.

3.6 OBJETIVO GENERAL

Beneficiar a los adultos mayores mediante una gama de actividades lúdicas para mejorar sus facultades cognoscitivas y de comunicación.

3.7 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ⇒ Posibilitar un conocimiento amplio y práctico a los directivos y cuidadores sobre la recreación en los adultos mayores como una forma de aprender a ocupar su tiempo libre.

- ⇒ Presentar toda una gama de actividades lúdicas para que los adultos mayores puedan aprovechar su tiempo libre de una manera más dinámica, productiva y socialmente participativa.
- ⇒ Posibilitar mediante las actividades recreativas fines terapéuticos que ayuden al adulto mayor en la prevención y tratamiento funcional en las diversas patologías que aquejan a las personas mayores lo que hace que se acelere su proceso de envejecimiento.

3.8 BENEFICIARIO DIRECTO

Adultos mayores del Centro Gerontológico del Buen Vivir “Guillermina Loor de Moreno” de la Ciudad de Portoviejo.

3.9 BENEFICIARIO INDIRECTO

Centro Gerontológico del Buen Vivir “Guillermina Loor de Moreno” de la Ciudad de Portoviejo, Directivos y Cuidadores de dicha Institución y Familiares de los adultos mayores.

3.10 IMPACTO DE LA PROPUESTA

Mediante la propuesta se pretende lograr que los adultos mayores que asisten al Centro Gerontológico del Buen Vivir “Guillermina Loor de Moreno” sean beneficiados con un área en

donde puedan ejercitar sus mentes mediante la aplicación de actividades lúdicas, con ello mejorar la calidad de vida y la comunicación mediante una recreación socialmente participativa.

3.11 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

La propuesta se llevará a cabo mediante diversas actividades como:

- Compra de materiales para la realización de materiales lúdicos personalizados y adaptados a las necesidades de los adultos mayores.

- compra de materiales lúdicos como naipes, dominó, juegos de memoria, scrable (juego de palabras) etc.

3.12 TIEMPO DE DURACIÓN DEL PROYECTO

El tiempo estimado para la propuesta está comprendido en una duración de 6 meses.

3.13 PRESUPUESTO

PRESUPUESTO					
DESCRIPCIÓN	MATERIAL	TAMAÑO	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Materiales para la realización de materiales didácticos	Cartón prensado	Plancha	1	2,89	2,89
	Pankacoat	Plancha	1	5,58	5,58
	Fomix con texturas	A4	6	0,30	1,80
	Naipes	Normales	2	0,60	1,20
	Silicona líquida	Pequeña	1	1,15	1,15
	Cartulina	Pliego	20	1,10	22,00
	Cinta de embalaje	Normal	2	1,80	3,60
	Papel brillante	A4	6	0,20	1,20
material de escritorio	Hojas bond	A4	25	0,02	0,50
	Papel imprenta	Pliego	10	0,18	3,60
	Marcadores	Normales	4	0,85	3,40
	Goma líquida	Mediana	1	1,21	1,21
	Impresión	A4	25	0,10	1,80
			TOTAL	15,98	
				TOTAL	49,93

Todo el financiamiento con el que se llevara a cabo la propuesta será proporcionado por la autora.

CAPÍTULO 4

EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1 TABULACIÓN DE DATOS GENERALES DE LOS PACIENTES.

Cuadro general de datos de los adultos mayores que son atendidos en el Centro Gerontológico del Buen Vivir "Guillermina Loor de Moreno" en el periodo de Mayo a Octubre del 2014.

TABLA #1

ADULTOS MAYORES	NÚMERO	EDADES COMPRENDIDAS
Varones	19	Desde 66 años hasta 89
Mujeres	16	Desde 62 años hasta 92
TOTAL	35	

Fuente: Tomada de la tabla de tabulación de datos generales de los pacientes.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

TABLA #2

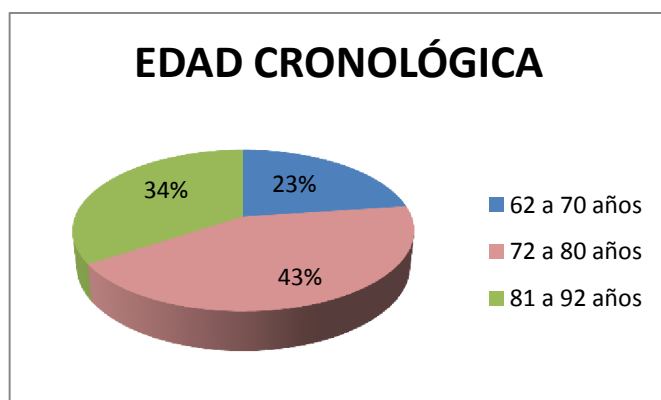
Tabla referente a la edad cronológica de los adultos mayores que son atendidos en el Centro Gerontológico del Buen Vivir "Guillermina Loor de Moreno" en el periodo de Mayo a Octubre del 2014.

EDADES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
62 a 70	8	23%
72 a 80	15	43%
81 a 92	12	34%
TOTAL	35	

Fuente: Tomada en referencia a la edad cronológica de los pacientes.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #1



Análisis e interpretación:

Según el cuadro estadístico #1, las edades que se pudieron constatar corresponden a unos 23% adultos mayores entre edades de 62 a 70 años, un 43 % a adultos de 72 a 80 años y el

restante corresponde a un 34 % de adultos entre 81 a 92 años de edad.

TABLA #3

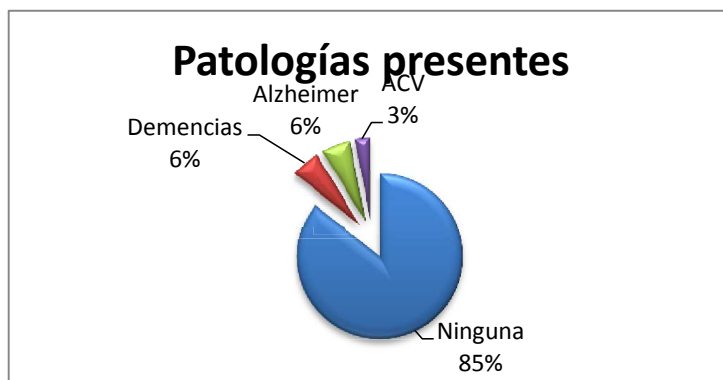
Cuadro relacionado a las patologías presentes en algunos de los adultos mayores que son atendidos en el Centro Gerontológico del Buen Vivir "Guillermina Loor de Moreno" en el periodo de Mayo a Octubre del 2014.

PATOLOGÍA	NÚMERO DE ADULTOS MAYORES	FRECUENCIA
Ninguna	30	85%
Demencias	2	6%
Alzheimer	2	6%
ACV	1	3%
TOTAL	35	

Fuente: Tomada en relación a las patologías presentes en los pacientes.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #2



Análisis e Interpretación:

En el gráfico #2 se puede observar que el mayor porcentaje corresponden a los adultos mayores que no presentan ninguna patología, un 6% pertenece a los pacientes que presentan ALZHEIMER, el otro 6% a pacientes que presentan algún tipo de DEMENCIA y por último un 3% que corresponden a los que presentan ACV.

un 6% pertenece a los pacientes que presentan ALZHEIMER, el otro 6% a pacientes que presentan algún tipo de DEMENCIA y por último un 3% que corresponden a los que presentan ACV.

4.2 RESULTADOS DEL TEST TOKEN APLICADO A LOS ADULTOS MAYORES QUE ASISTEN AL CENTRO GERONTOLÓGICO DEL BUEN VIVIR GUILLERMINA LOOR DE MORENO DE LA CIUDAD DE ORTOVIEJO EN LOS MESES DE MAYO A OCTUBRE DEL 2014.

TABLA DE ACTIVIDADES #1

A. PRESENTAR LAS FICHAS DE LA MANERA INDICADA PREVIAMENTE.

ÍTEMS	SI	NO
1. toque un círculo	32	3
2. toque un rectángulo	29	6
3. toque una figura amarilla	33	2
4. toque una figura roja	35	0
5. toque una figura verde	32	3
6. toque una figura verde	32	3
7. toque una figura blanca	35	0

Fuente: Tomada en relación tabla de actividades del literal “A” del Test Token.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

La figura #1 corresponde a la primera parte de seis órdenes verbales a ejecutar en el test Token y muestra cuantas personas acertaron y cuantas no lo hicieron al momento de la aplicación del test.

A continuación se van a mostrar en gráficos cada una de las órdenes a ejecutar de este primer literal.

GRÁFICO #1

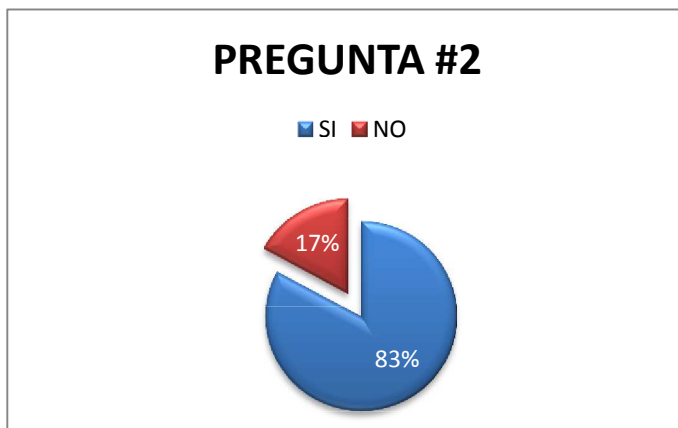
**Análisis e Interpretación:**

Que corresponde a la orden primera a ejecutar “toque un círculo”, muestra que 32 personas que corresponde al 91% de la población acertaron con la respuesta y el otro 9% no lo pudo hacer de manera correcta.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #2

**Análisis e Interpretación:**

El **gráfico #2** muestra que la segunda orden “toque un rectángulo” sólo la pudieron ejecutar 29 personas que corresponden al 83% y el otro 17% no lo pudieron lograr .

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #3



Análisis e Interpretación: El gráfico #3 que corresponde a la orden “toque una figura amarilla” muestra que 33 adultos mayores que corresponden al 92% acertaron al momento de la ejecución y el otro 8% que representa a 3 personas no lo pudieron hacer.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #4

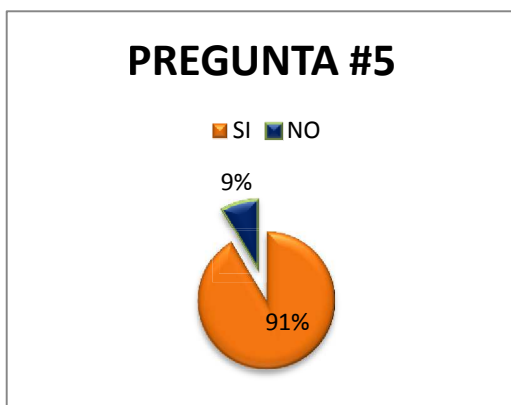


Análisis e Interpretación: el gráfico #4 que corresponde a la orden “toque una figura amarilla” muestra que las 35 personas que corresponden al 100% de la población pudieron acertar en la ejecución de la orden.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

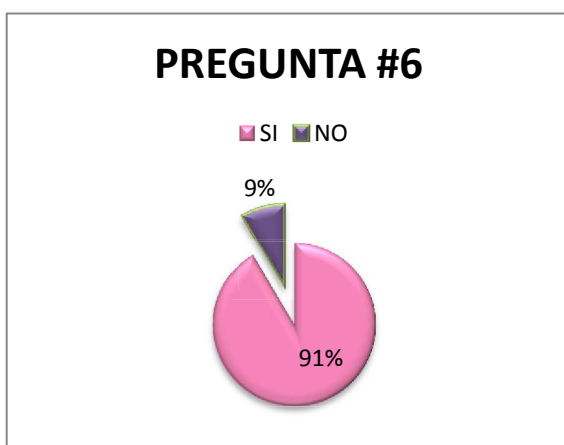
GRÁFICO #5



Análisis e Interpretación: el grafico #5 corresponde la orden “toque una figura azul” señala que 32 personas que corresponden al 91% de la población no tuvieron inconvenientes al ejecutar la orden, pero el restante 9% que pertenecen a 3 personas no lo lograron.

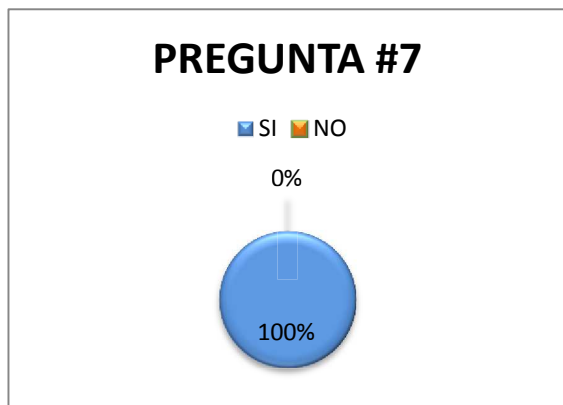
Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #6



Análisis e Interpretación: el grafico #5 corresponde la orden “toque una figura azul” señala que 32 personas adultas mayores que corresponden al 91% de la población no tuvieron inconvenientes al ejecutar la orden, pero el restante 9% que pertenecen a 3 personas no lo lograron.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #7

Análisis e Interpretación: el gráfico #7 que corresponde a la orden “toque una figura blanca” señala que las 35 personas que corresponden al 100% de la población pudieron acertar en la ejecución de la orden.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

TABLA DE ACTIVIDADES #2

B. PRESENTAR SOLAMENTE LAS FICHAS GRANDES. (La instrucción se puede repetir una vez).

ÍTEMS	SI	NO
8. toque el cuadrado amarillo	32	3
9. toque el circulo azul	29	6
10. toque el circulo verde	33	2
11. toque el cuadrado blanco	35	0

Fuente: Tomada en relación a la tabla de actividades del literal “B” del Test Token.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

La figura #2 corresponde a la segunda parte de seis órdenes verbales a ejecutar en el test Token y muestra cuantas personas acertaron y cuantas no lo hicieron al momento de la aplicación del test.

A continuación se van a mostrar en gráficos cada una de las órdenes a ejecutar de este segundo literal.

GRAFICO #8

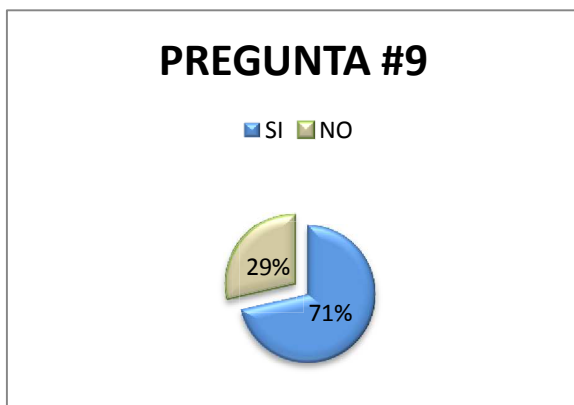


Análisis e interpretación: el gráfico #8 que concierne a la orden “toque el cuadrado amarillo” muestra que 32 ancianos que corresponde al 91% pudieron ejecutar la orden sin inconvenientes, pero los otros 3 que llegan al 9% no corrió con la misma suerte.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #9



Análisis e Interpretación: el Gráfico #9 que corresponde a la orden “toque el círculo azul” determina mediante sus resultados que el 71% de los adultos mayores pudo realizar la acción de manera correcta, pero el restante 29% no lo pudo lograr.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #10



Análisis e Interpretación: el gráfico #10 que corresponde a la orden “Toque el círculo verde” determina mediante los resultados obtenidos que 26 personas que conciernen al 74% lograron realizar la acción de forma debida, en cambio el restante 26% no lo pudo hacer igual.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #11



Análisis e Interpretación: el gráfico #11 que corresponde a la orden “Toque el cuadrado blanco” mediante los resultados obtenidos determina que 31 ancianos que corresponden al 74% de la población lograron ejecutar la acción sin inconveniente alguno, en cambio el otro 26% que concierne a 4 adultos mayores no lo lograron hacer.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

TABLA DE ACTIVIDADES #3

C. PRESENTAR LAS FICHAS DE LA MANERA INDICADA PREVIAMENTE. (No repetir la instrucción)

ÍTEMS	SI	NO
12. Toque el circulo blanco pequeño	30	5
13. Toque el cuadrado amarillo grande	26	9
14. Toque el cuadrado verde grande	22	13
15. Toque el cuadrado azul pequeño	20	15

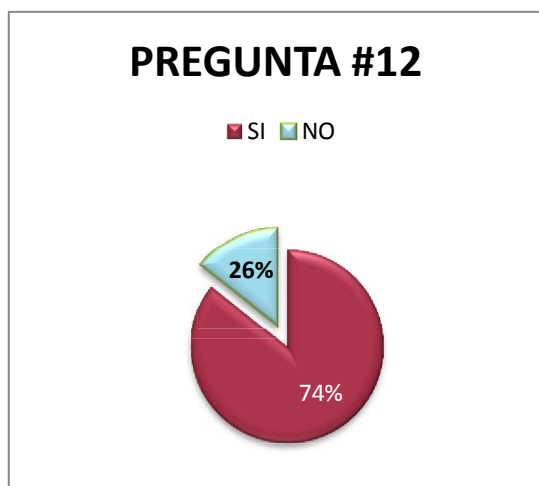
Fuente: Tomada en relación a la tabla de actividades del literal “C” del Test Token.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

La figura #3 corresponde a la tercera parte de cinco órdenes verbales a ejecutar en el test Token y muestra cuantas personas acertaron y cuantas no lo hicieron al momento de la aplicación del test.

A continuación se van a mostrar en gráficos cada una de las órdenes a ejecutar de este segundo literal.

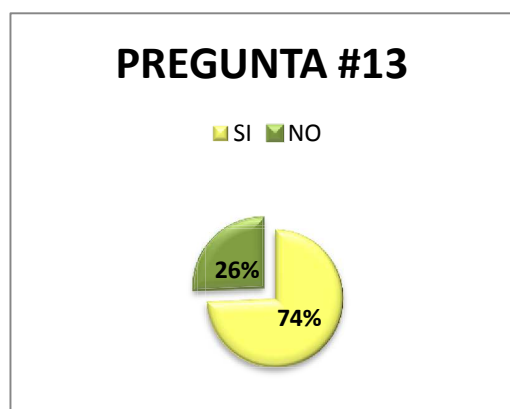
GRÁFICO #12



Análisis e interpretación: el gráfico #12 que concierne a la orden “Toque el círculo blanco pequeño”, mediante los resultados del gráfico determina que el 74% de los ancianos que corresponde a 30 personas llegaron a ejecutar la acción sin problemas y de manera correcta, en cambio los otros 5 ancianos que corresponden al 26% no lo lograron de igual manera.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #13



Análisis e Interpretación: El gráfico #13 que corresponde a la orden “Toque el cuadrado amarillo” determina según los resultados que el 74% de los ancianos que concierne a 26 adultos mayores pudieron realizar la acción de manera correcta, en cambio el 26% restante no lo logró hacer bien.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #14

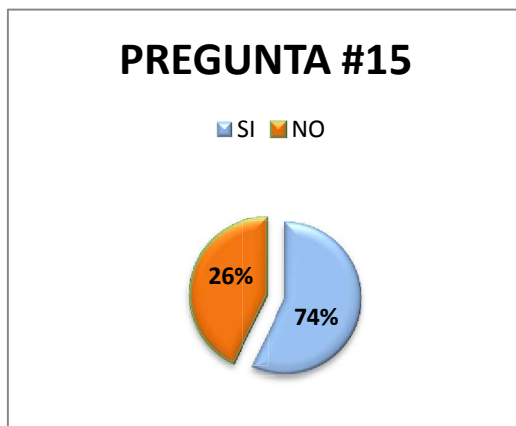


Análisis e Interpretación: El gráfico #14 que corresponde a la orden “Toque el cuadrado verde grande” determina mediante los resultados obtenidos que un 74% de adultos mayores lograron ejecutar la orden de una manera correcta, pero de lo contrario el otro 26% no corrió con la misma suerte.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #15



Análisis e Interpretación: el Gráfico #15 que corresponde a la orden “Toque el cuadrado azul pequeño” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 20 adultos mayores que concierne al 74% de la población logro realizar la acción de manera correcta, pero el restante 26% no lo pudo hacer bien.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

TABLA DE ACTIVIDADES #4

D. PRESENTAR SOLAMENTE LAS FIGURAS GRANDES. (No repetir la instrucción)

ÍTEMS	SI	NO	INTENTA
16. Toque el círculo rojo y el cuadrado verde	15	7	13
17. Toque el cuadrado amarillo y el cuadrado azul	15	10	10
18. Toque el cuadrado blanco y el círculo verde	22	3	10
19. Toque le círculo blanco y el círculo rojo	15	6	14

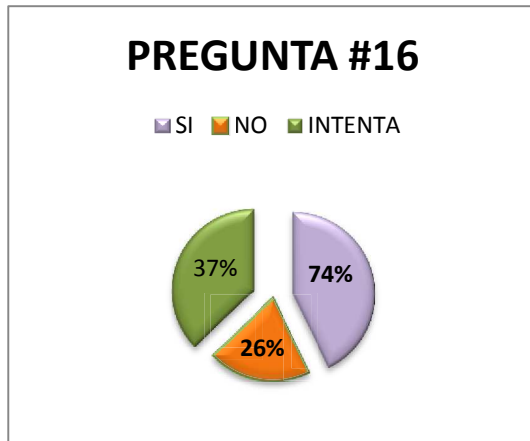
Fuente: Tomada en relación a la tabla de actividades del literal “C” del Test Token.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

La figura #4 corresponde a la cuarta parte de seis órdenes verbales a ejecutar en el test Token y muestra cuantas personas acertaron, cuantas no y aquellos que lo intentaron o solo ejecutaron la mitad la orden que se les pidió al momento de la aplicación del test.

A continuación se van a mostrar en gráficos cada una de las órdenes a ejecutar de este segundo literal.

GRÁFICO #16



Análisis e Interpretación: el Gráfico #16 que corresponde a la orden “Toque el círculo rojo y el cuadrado verde” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 15 adultos mayores que conciernen al 74% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 26% no lo lograron y el restante 37% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #17



Análisis e Interpretación: el Gráfico #17 que corresponde a la orden “Toque el cuadrado amarillo y el cuadrado azul” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 15 adultos mayores que conciernen al 43% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 28% no lo lograron y el restante 29% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

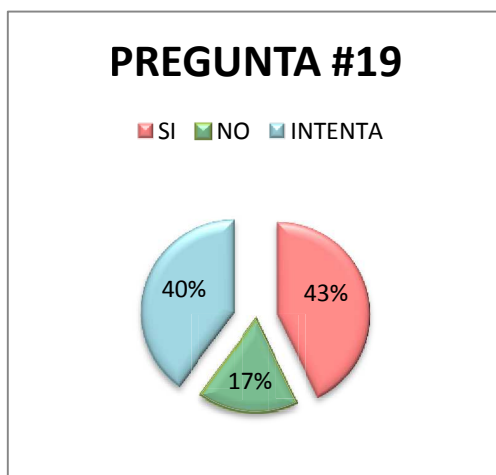
GRÁFICO #18



Análisis e Interpretación: el Gráfico #18 que corresponde a la orden “Toque el cuadrado blanco y el círculo verde” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 22 adultos mayores que conciernen al 63%de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 8% no lo lograron y el restante 29% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #19



Análisis e Interpretación: el Gráfico #19 que corresponde a la orden “Toque el círculo blanco y el círculo rojo” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 15 adultos mayores que conciernen al 43%de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 17% no lo lograron y el restante 40% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

TABLA DE ACTIVIDADES #5

E. PRESENTAR LAS FICHAS GRANDES. (No repetir la instrucción)

ÍTEMS	SI	NO	INTENTA
20. Toque el circulo blanco grande y el cuadrado verde pequeño	14	9	12
21. Toque el circulo azul pequeño y el cuadrado amarillo grande	8	14	13
22. Toque el cuadrado verde grande y el cuadrado rojo grande	14	9	12
23. Toque el cuadrado blanco grande y el circulo verde pequeño	15	4	16

Fuente: Tomada en relación tabla de actividades del literal “E” del Test Token.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

La figura #5 corresponde a la quinta parte de seis órdenes verbales a ejecutar en el test Token y muestra cuantas personas acertaron y cuantas no lo hicieron al momento de la aplicación del test.

A continuación se van a mostrar en gráficos cada una de las órdenes a ejecutar de este segundo literal.

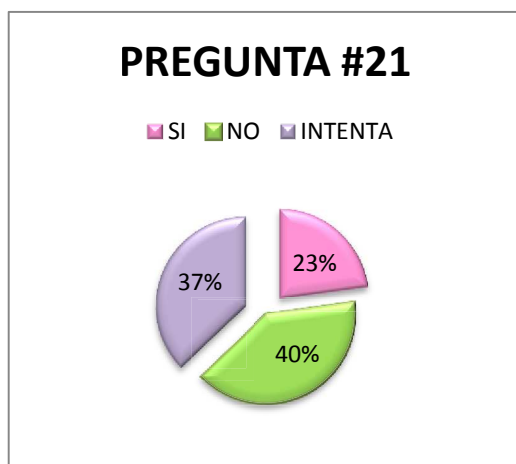
GRÁFICO #20



Análisis e Interpretación: el **Gráfico #20** que corresponde a la orden “Toque el círculo blanco grande y el cuadrado verde pequeño” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 14 adultos mayores que concierne al 40% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 26% no lo lograron y el restante 34% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

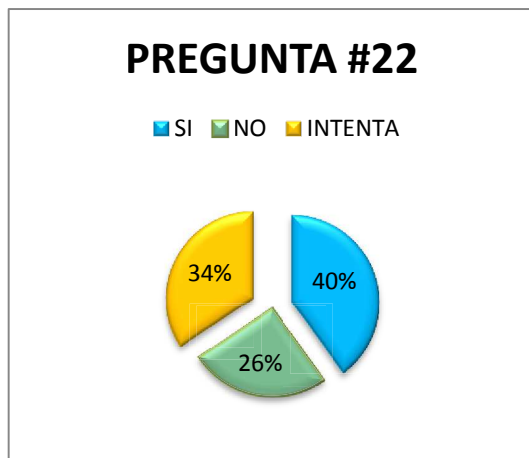
GRÁFICO #21



Análisis e Interpretación: el **Gráfico #21** que corresponde a la orden “toque el círculo azul pequeño y el cuadrado amarillo grande” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 8 adultos mayores que concierne al 23% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 40% no lo lograron y el restante 37% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #22

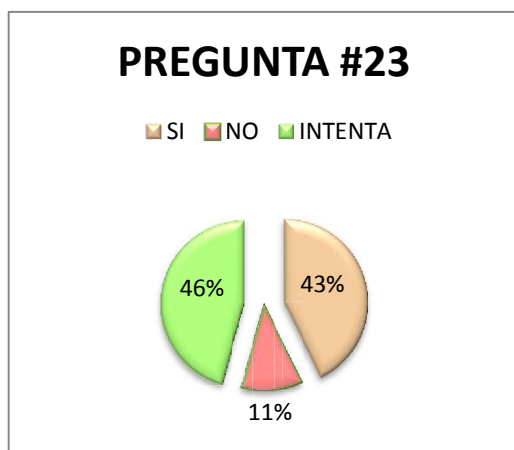


Análisis e Interpretación: el Gráfico #22 que corresponde a la orden “Toque el círculo verde grande y el cuadrado rojo grande” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 14 adultos mayores que conciernen al 40% de la población lograron realizar la acción de manera correcta, el 26% no lo lograron y el restante 34% intentó la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #23



Análisis e Interpretación: el Gráfico #23 que corresponde a la orden “Toque el cuadrado blanco grande y el círculo verde pequeño” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 15 adultos mayores que conciernen al 43% de la población lograron realizar la acción de manera correcta, el 11% no lo lograron y el restante 46% intentó la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

TABLA DE ACTIVIDADES #6

F. PRESENTAR SOLAMENTE LAS FICHAS GRANDES. (No repetir la instrucción)

ÍTEMS	SI	NO	INTENTA
24. Ponga el círculo rojo sobre el cuadrado verde	18	12	5
25. Ponga el cuadrado blanco detrás círculo amarillo	13	17	5
26. Toque el círculo azul con el cuadrado rojo	8	22	5
27. Toque el círculo azul y el cuadrado rojo	18	12	6
28. Levante el círculo azul o el cuadrado rojo	12	15	8
29. Ponga el cuadrado verde lejos cuadrado amarillo	15	17	3
30. Ponga el círculo blanco en frente del cuadrado azul	12	19	4
31. Si hay un círculo negro, levante el cuadrado rojo	18	17	0
32. Levante todos los cuadrados, excepto el amarillo	19	16	0
33. Ponga el cuadrado verde al lado del círculo rojo	11	16	8
34. Toque los cuadrado lentamente y los círculos rápido	11	13	11
35. Ponga el círculo rojo entre el cuadrado amarillo y el cuadrado verde	16	13	6
36. Toque todos los círculos, excepto el verde	19	16	0
37. Levante el círculo rojo, no el cuadrado blanco	22	11	2
38. En lugar del cuadrado blanco levante el círculo amarillo	22	12	1
39. Junto al círculo amarillo, levante el círculo azul	19	15	1

Fuente: Tomada en relación tabla de actividades del literal “F” del Test Token.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

La figura #6 corresponde a la sexta y última parte de seis órdenes verbales a ejecutar en el test Token y muestra cuantas personas acertaron y cuantas no lo hicieron al momento de la aplicación del test. A continuación se van a mostrar en gráficos cada una de las órdenes a ejecutar de este segundo literal.

GRÁFICO #24

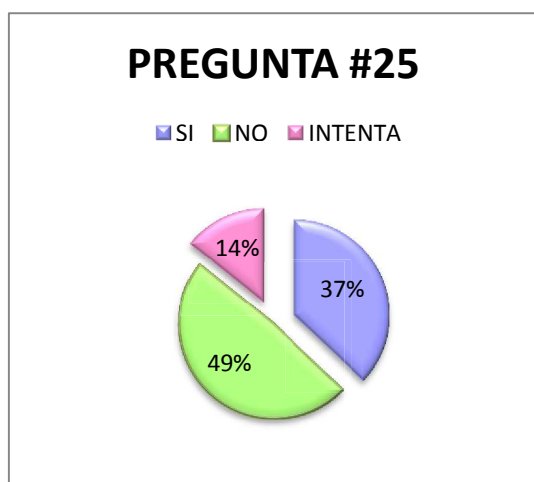


Análisis e Interpretación: el Gráfico #24 que corresponde a la orden “Ponga el círculo rojo sobre el cuadrado verde” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 18 adultos mayores que conciernen al 52% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 34% no lo lograron y el restante 14% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #25

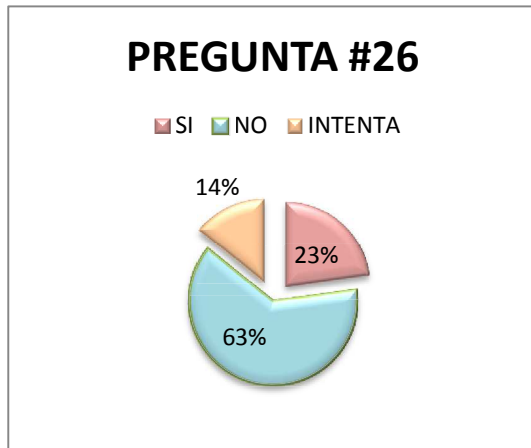


Análisis e Interpretación: el Gráfico #25 que corresponde a la orden “Ponga el cuadrado blanco detrás del círculo amarillo” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 13 adultos mayores que conciernen al 37% de la población lograron realizar la acción de manera correcta, el 49% no lo lograron y el restante 14% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

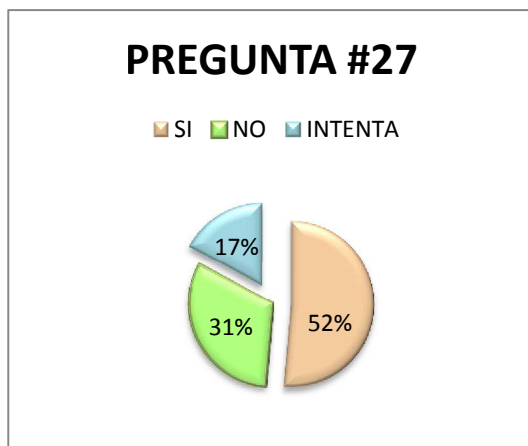
GRÁFICO #26



Análisis e Interpretación: el Gráfico #26 que corresponde a la orden “Toque el círculo azul con el cuadrado rojo” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 18 adultos mayores que concierne al 23% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 63% no lo lograron y el restante 14% intento la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

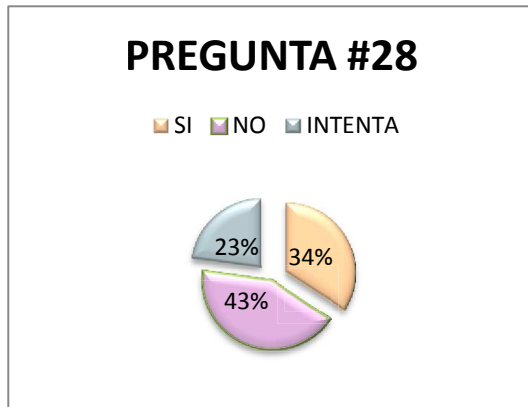
GRÁFICO #27



Análisis: el Gráfico #27 que corresponde a la orden “Toque el círculo azul y el cuadrado rojo” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 18 adultos mayores que concierne al 52% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 31% no lo lograron y el restante 17% intentaron la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #28

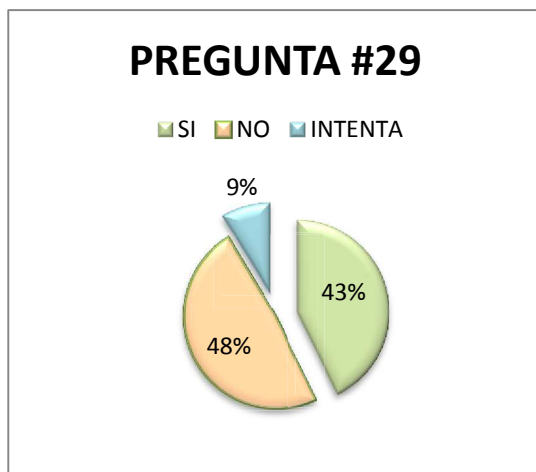


Análisis e Interpretación: el Gráfico #28 que corresponde a la orden “Levante el círculo azul o el cuadrado rojo” determina que 12 adultos mayores que conciernen al 34% logro realizar la acción de manera correcta, el 43% no lo lograron y el restante 23% intentaron ejecutar la orden.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #29

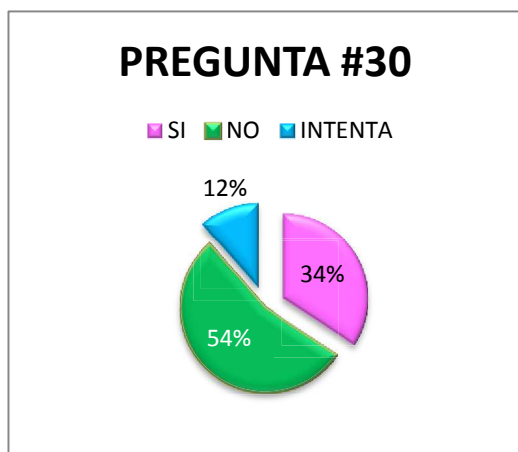


Análisis e Interpretación: el Gráfico #29 que corresponde a la orden “Ponga el cuadrado verde lejos del cuadrado amarillo” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 15 adultos mayores que conciernen al 43% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 48% no lo lograron y el restante 9% intentaron ejecutar la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

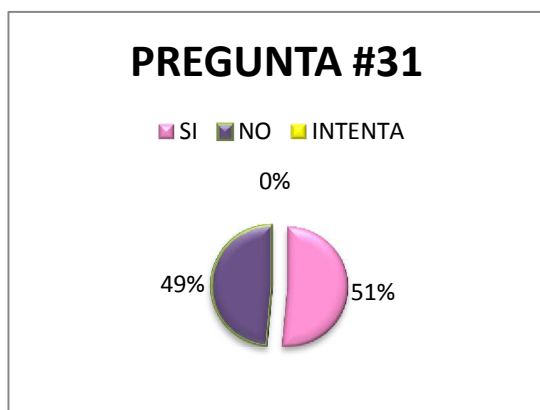
GRÁFICO #30



Análisis e Interpretación: el Gráfico #30 que corresponde a la orden “Ponga el círculo blanco en frente del cuadrado azul” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 12 adultos mayores que conciernen al 34% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 54% no lo lograron y el restante 12 % intentaron ejecutar la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

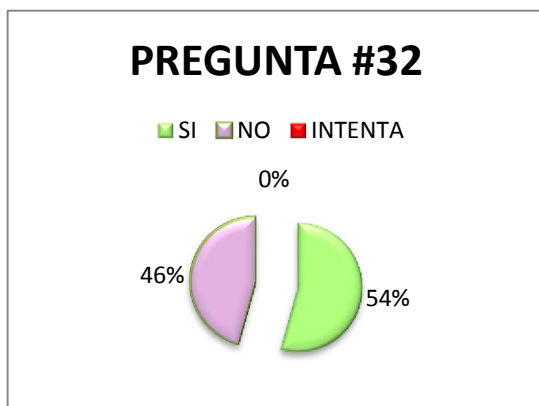
GRÁFICO #31



Análisis e Interpretación: el Gráfico #31 que corresponde a la orden “Si hay un círculo negro, levante el cuadrado rojo” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 18 adultos mayores que conciernen al 51% de la población logro realizar la acción correcta, el 49% no lo lograron de igual manera.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #32

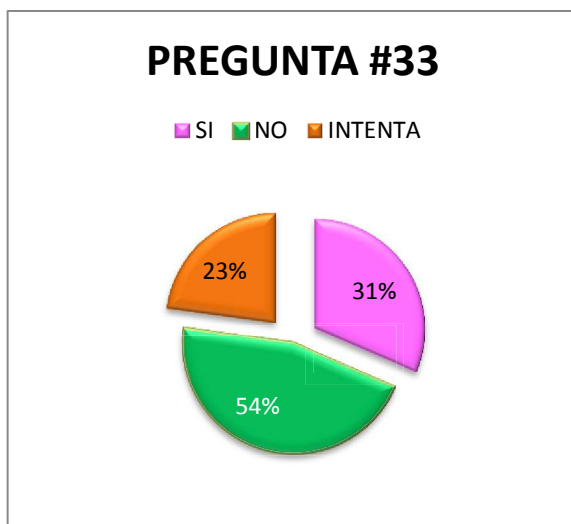


Análisis e Interpretación: el Gráfico #32 que corresponde a la orden “Levante todos los cuadrados, excepto el amarillo” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 19 adultos mayores que conciernen al 54% de la población logro realizar la acción correcta, el 46% no lo lograron de igual manera.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

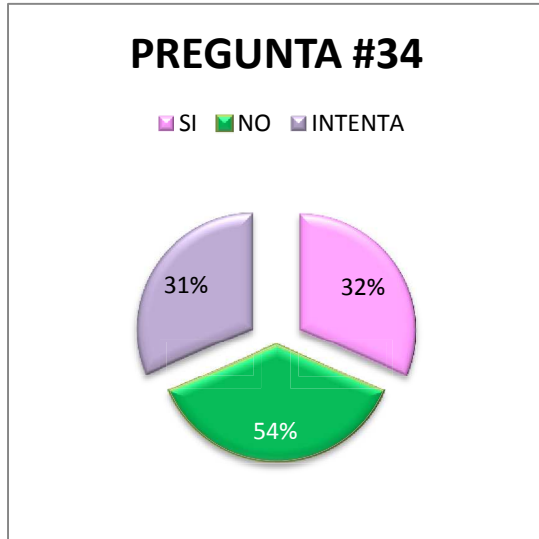
GRÁFICO #33



Análisis e Interpretación: el Gráfico #33 que corresponde a la orden “Ponga el cuadrado verde al lado del círculo rojo” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 11 adultos mayores que conciernen al 31% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 54% no lo lograron y el restante 23 % intentaron ejecutar la orden o solo lo hizo por la mitad.

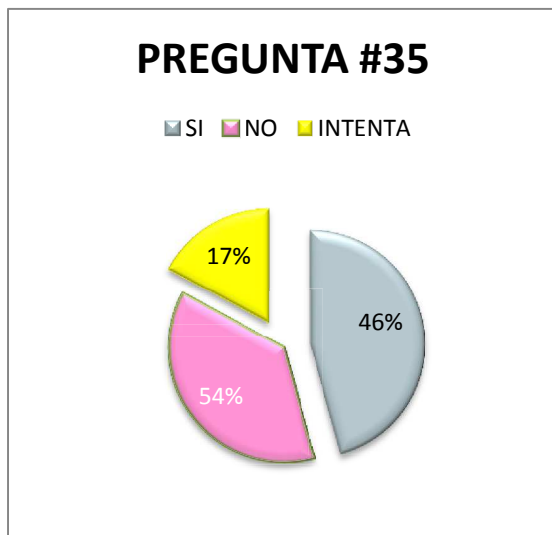
Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #34

Análisis e Interpretación: el Gráfico #34 que corresponde a la orden “Toque los cuadrados lentamente y los círculos rápido” determina mediante los resultados obtenido en la gráfica que 11 adultos mayores que conciernen al 32% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 54% no lo lograron y el restante 31 % intentaron ejecutar la orden o solo lo hizo por la mitad.

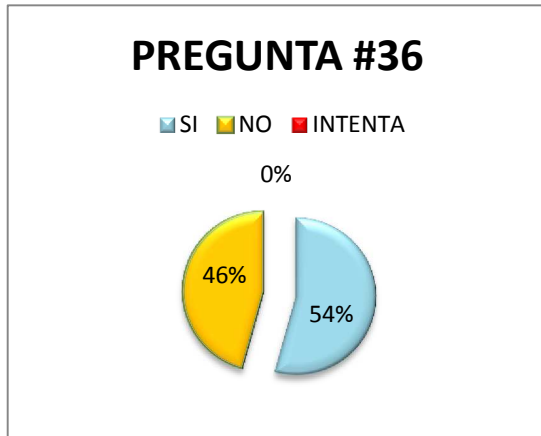
Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #35

Análisis e Interpretación: el Gráfico #35 que corresponde a la orden “Ponga el círculo rojo entre el cuadrado amarillo y el cuadrado verde” determina mediante los resultados obtenido que 16 adultos mayores que conciernen al 46% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 54% no lo lograron y el restante 17 % intentaron ejecutar la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #36



Análisis e Interpretación: el Gráfico #36 que corresponde a la orden “Toque todos los círculos excepto el verde” determina mediante los resultados obtenidos en la gráfica que 19 adultos mayores que conciernen al 54% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 46% no lo lograron de igual forma.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #37



Análisis e Interpretación: el Gráfico #37 que corresponde a la orden “Levante el círculo rojo, no el cuadrado blanco” determina mediante los resultados obtenido que 22 adultos mayores que conciernen al 63% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 54% no lo lograron y el restante 6 % intentaron ejecutar la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

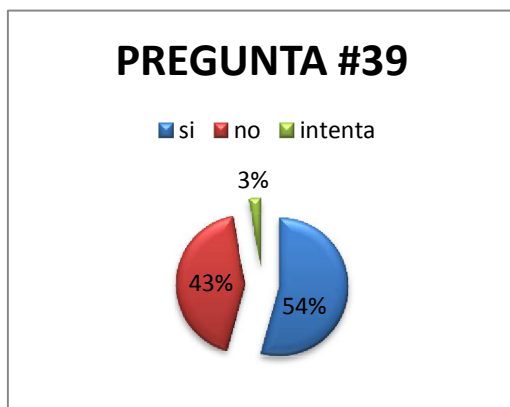
GRÁFICO #38



Análisis: el Gráfico #38 que corresponde a la orden “En lugar del cuadrado blanco, levante el círculo amarillo” determina mediante los resultados obtenido que 22 adultos mayores que conciernen al 63% de la población logro realizar la acción de manera correcta, el 54% no lo lograron y el restante 3 % intentaron ejecutar la orden o solo lo hizo por la mitad.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #39

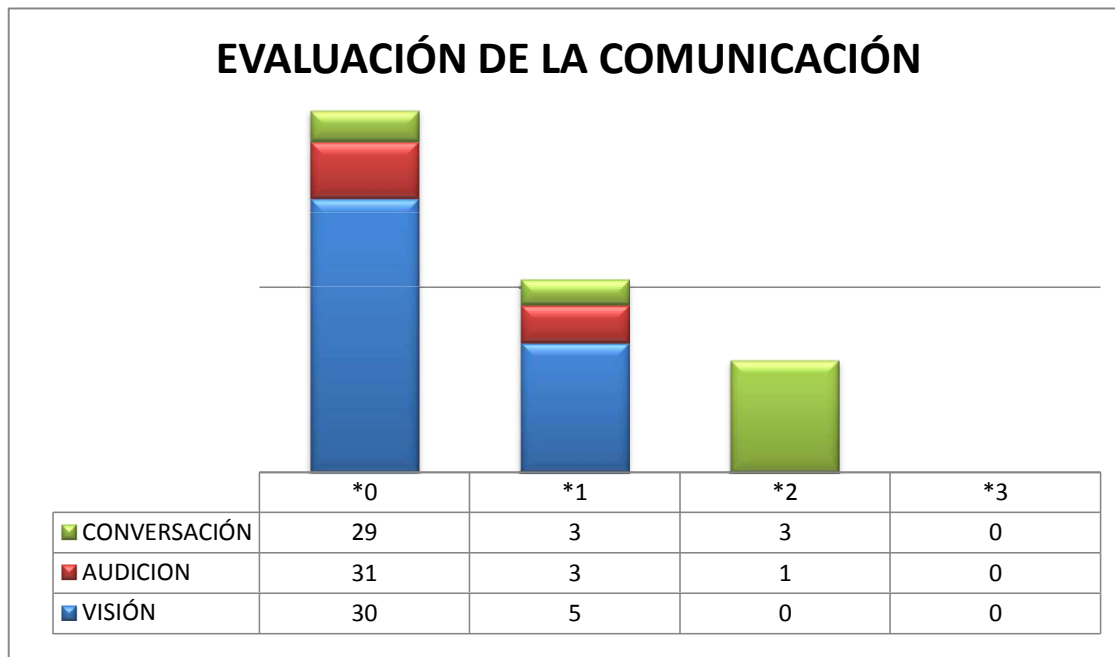


Análisis: el Gráfico #35 que corresponde a la orden “Junto al círculo amarillo, levante el círculo azul” determina que 16 adultos mayores que conciernen al 54% de la población logro realizar la acción, el 43% no lo lograron y el restante 3% intentó ejecutar la orden.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

4.3 RESULTADOS DE LA FICHA DE EVALUACIÓN PARA VERIFICAR EL ESTADO DE LA COMUNICACIÓN EN LOS ADULTOS MAYORES.

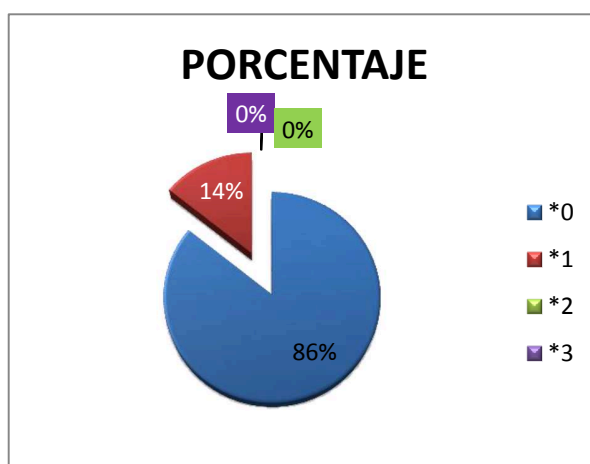
TABLA #7



Fuente: Tomada en relación a los resultados del estado de comunicación.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO # 40



Análisis e Interpretación: En los resultados obtenidos mediante la evaluación de la comunicación aplicada a los Adultos Mayores en cuanto se refiere a Visión, Audición y Conversación se determinó que son bajos los niveles de comunicación existentes a través de los parámetros que se describen a continuación.

Fuente: Tomada de la tabla anterior.

Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

***0 = Comunicación muy buena:** Entiende perfectamente las instrucciones, se comunica a través de un lenguaje común, fácilmente entendible.

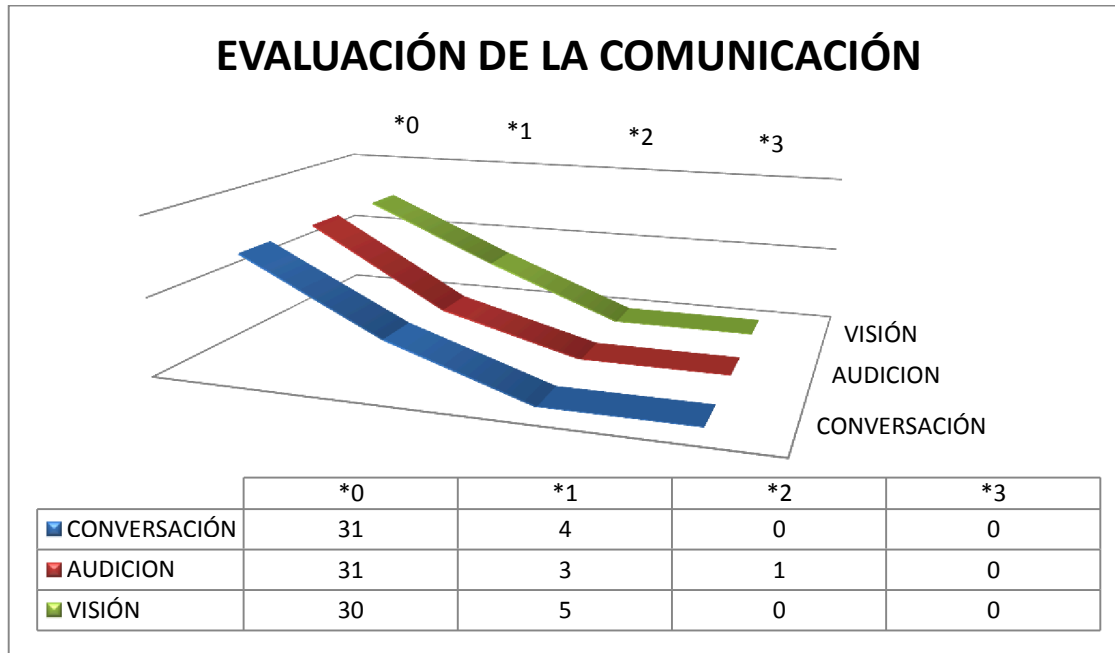
***1= Problemas de Comunicación leve:** presenta leves problemas de visión, audición y lenguaje, pero es capaz de expresarse por sí mismo.

***2= Problemas de Comunicación Moderada:** presenta muchas dificultades visuales, auditivas y de lenguaje pero puede comunicarse.

***3= Problemas de Comunicación leve:** persona que se muestra incapaz de comunicarse con su medio.

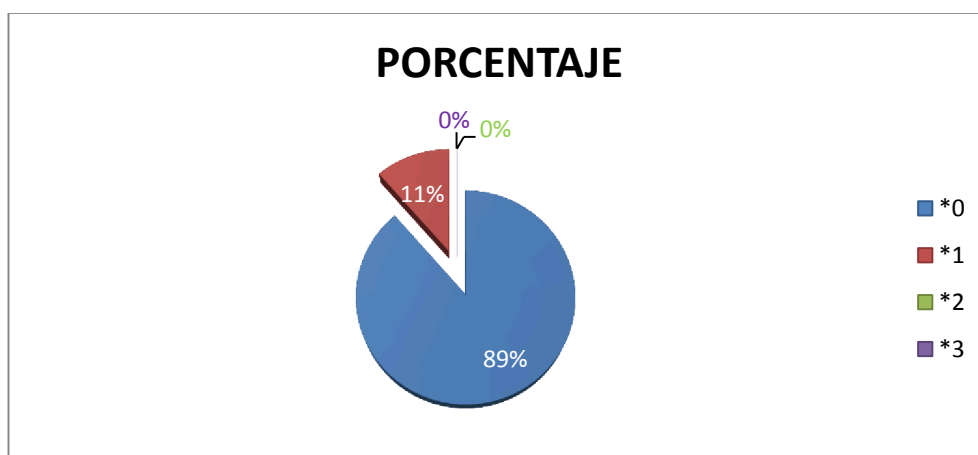
4.4 EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS FINALES.

TABLA #8



Fuente: Tomada en relación a los resultados finales de la evaluación de la comunicación.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P.

GRÁFICO #41



Fuente: Tomada de la tabla anterior.
Elaborado por: Luisa Hidalgo P

4.5 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tomando en consideración los análisis, cuadros y gráficos estadísticos antes mencionados puedo afirmar que la EJERCITACIÓN CEREBRAL mediante las ACTIVIDADES LÚDICAS incidió en la Comunicación y mejoró notablemente el estilo de vida en los adultos mayores que asisten al Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno, que de acuerdo al pre-diagnóstico realizado existía carencia de comunicación y de actividades lúdicas, mismas que fueron fortalecidas con la aplicación de técnicas metodológicas innovadas hacia un equilibrio en su convivir diario llegando a alcanzar los resultados deseados cumpliendo en su totalidad de manera positiva.

CONCLUSIONES

El haber finalizado con el trabajo de investigación se pudo concluir que los resultados que se obtuvieron fueron excelentes, al final se alcanzaron las metas trazadas, los objetivos propuestos y sobre manera se pudo lograr que los adultos mayores pudieran mejorar su comunicación y por ende mejoró la calidad de vida.

- Después de haber aplicado la ficha de evaluación para determinar el nivel de comunicación en los adultos mayores se llegó a la conclusión que la comunicación entre ellos y hacia los demás era escasa y pobre, por lo que había que hacer algo al respecto y la aplicación de las actividades lúdicas fue lo más conveniente.
- Además que era necesario dar a conocer a los directivos y cuidadores del Centro Gerontológico Guillermina Loor de Moreno la importancia de ejercitar las mentes en los adultos mayores.

RECOMENDACIONES

Mediante la presentación del trabajo investigativo se recomienda que:

- Debido a la falta de comunicación en los adultos mayores entre ellos y hacia los demás se recomienda viabilizar un conocimiento amplio, conciso y práctico sobre recreación geronto geriátrica.
- Así mismo, sensibilizar a las autoridades que era necesario la presencia de un área específica en donde los adultos mayores puedan ejercitar las mentes a través de las Actividades Lúdicas.
- Se recomienda además que las diferentes Universidades envíen estudiantes de Terapia de Lenguaje constantemente para que los adultos mayores puedan seguir con la aplicación de dichas actividades.
- Prescribir actividades recreativas que sean innovadoras para los pacientes siempre y cuando sean adaptadas a las necesidades de las personas arias.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ SAMBRANO J. (1997) CEREBRO: MANUAL DE USO. CARACAS VENEZUELA.
- ❖ JENSEN E. (2004) CEREBRO Y APRENDIZAJE. MADRID.
- ❖ RODRIGUEZ M. (2009) TODO SOBRE EL CEREBRO Y LA MENTE.
- ❖ VOS SAVANT M. Y FLEISCHER L. (1990) GIMNASIA CEREBRAL. MADRID.
- ❖ MCCLEARY L. (2007). LA SALUD DE TU CEREBRO.
- ❖ PONT P. & CARROGGIO M. (2009). EJERCICIOS DE MOTRICIDAD Y MEMORIA PARA PERSONAS MAYORES. ESPAÑA.
- ❖ MULLER M. (1989). TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN ORAL. COSTA RICA.
- ❖ BUIZA C. (2001). EVALUACIÓN Y TRATAMIENTO DE LOS TRASTORNOS DEL LENGUAJE.

WEBGRAFIA

- ❖ 1 cerebro. España.
[http://books.google.es/books?id=SVFD8sO3PgoC&printsec=frontcover&dq=todo+acerc
a+del+cerebro&hl=es&sa=X&ei=LDFIVNSKLCiqgwS2pYLADw&ved=0CCgQ6AEwA
Q#v=onepage&q=todo%20acerca%20del%20cerebro&f=false](http://books.google.es/books?id=SVFD8sO3PgoC&printsec=frontcover&dq=todo+acerc+a+del+cerebro&hl=es&sa=X&ei=LDFIVNSKLCiqgwS2pYLADw&ved=0CCgQ6AEwAQ#v=onepage&q=todo%20acerca%20del%20cerebro&f=false)

ANEXOS

TEST TOKEN

Nombre: _____ Fecha: _____ Edad: _____

A. Presentar las fichas de la manera indicada previamente. (la instrucción se repite una vez)	
1. Toque un círculo	
2. Toque un cuadrado	
3. Toque una figura amarilla	
4. Toque una figura roja	
5. Toque una figura azul	
6. Toque una figura verde	
7. Toque una figura blanca	
TOTAL A(7)	

B. Presentar solamente las figuras grandes. (la instrucción se repite una vez)	
8. Toque el <u>cuadrado amarillo</u>	
9. Toque el <u>círculo azul</u>	
10. Toque el <u>círculo verde</u>	
11. Toque el <u>cuadrado blanco</u>	
TOTAL B(8)	

C. Presentar las fichas de la manera indicada previamente. (No repetir la instrucción)	
12. Toque el <u>círculo blanco pequeño</u>	
13. Toque el <u>cuadrado amarillo grande</u>	
14. Toque el <u>cuadrado verde grande</u>	
15. Toque el <u>cuadrado azul pequeño</u>	
TOTAL C(12)	

D. Presentar solamente las fichas grandes. (No repetir la instrucción)	
16. Toque el <u>círculo rojo</u> y el <u>cuadrado verde</u>	
17. Toque el <u>cuadrado amarillo</u> y el <u>cuadrado azul</u>	
18. Toque el <u>cuadrado blanco</u> y el <u>círculo verde</u>	
19. Toque el <u>círculo blanco</u> y el <u>círculo rojo</u>	
TOTAL D(16)	

E. Presentar las fichas de la manera indicada previamente. (No repetir la instrucción)	
20. Toque el <u>círculo blanco grande</u> y el <u>cuadrado verde pequeño</u>	
21. Toque el <u>círculo azul pequeño</u> y el <u>cuadrado amarillo grande</u>	
22. Toque el <u>cuadrado verde grande</u> y el <u>cuadrado rojo grande</u>	
23. Toque el <u>cuadrado blanco grande</u> y el <u>círculo verde pequeño</u>	
TOTAL E(24)	

F. Presentar solamente las fichas grandes. (No repetir la instrucción)	
24. Ponga el <u>círculo rojo</u> sobre el <u>cuadrado verde</u>	
25. Ponga el <u>cuadrado blanco</u> detrás del <u>círculo amarillo</u>	
26. Toque el <u>círculo azul</u> con el <u>cuadrado rojo</u>	
27. Toque el <u>círculo azul</u> y el <u>cuadrado rojo</u>	
28. Levante el <u>círculo azul</u> o el <u>cuadrado rojo</u>	
29. Ponga el <u>cuadrado verde</u> lejos del <u>cuadrado amarillo</u>	
30. Ponga el <u>círculo blanco</u> en frente del <u>cuadrado azul</u>	
31. Si hay un <u>círculo negro</u> , levante el <u>cuadrado rojo</u>	
32. Levante todos los <u>cuadrados</u> , excepto el <u>amarillo</u>	
33. Ponga el <u>cuadrado verde</u> al lado del <u>círculo rojo</u>	
34. Toque los <u>cuadrados</u> lentamente y los <u>círculos</u> rápido	
35. Ponga el <u>círculo rojo</u> entre el <u>cuadrado amarillo</u> y el <u>cuadrado verde</u>	
36. Toque todos los <u>círculos</u> excepto el <u>verde</u>	
37. Levante el <u>círculo rojo</u> , no el <u>cuadrado blanco</u>	
38. En lugar del <u>cuadrado blanco</u> , levante el <u>círculo amarillo</u>	
39. Junto al <u>círculo amarillo</u> , levante el <u>círculo azul</u>	
TOTAL F(96)	
TOTAL A-F(163)	



FICHA DE EVALUACIÓN DE LA COMUNICACIÓN

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombres y Apellidos: _____

Lugar y Fecha de Nacimiento: _____

Diagnóstico médico: _____

Vive con: Solo Pareja Familia Otros

COMUNICACIÓN

1. Visión:

0	Ve adecuadamente con o sin lentes	
1	Con problemas visuales pero ve lo suficiente como para realizar actividades	
2	Solo ve contorno de los objetos y necesita supervisión en la realización de actividades	
3	Ciego, lentes correctivos o de aumento	

2. Audición

0	Escucha adecuadamente con o sin audífonos	
1	Solo escucha si le hablan en voz alta	
2	Solo escucha a gritos o ciertas palabras, lee labios, entiende gestos	
3	Sordera o incapacidad para entender lo que se le dice	

3. Conversación

0	Se comunica verbalmente con un lenguaje común y fácilmente entendible	
1	Tiene problemas para conversar, pero es capaz de expresarse por sí mismo	
2	Tiene problemas para conversar, pero es capaz de expresar sus necesidades	
3	Incapaz de comunicarse verbalmente	

APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Juego de memoria (busca pareja)



Juego de cartas



Juego Scrabble



Juego “stop”



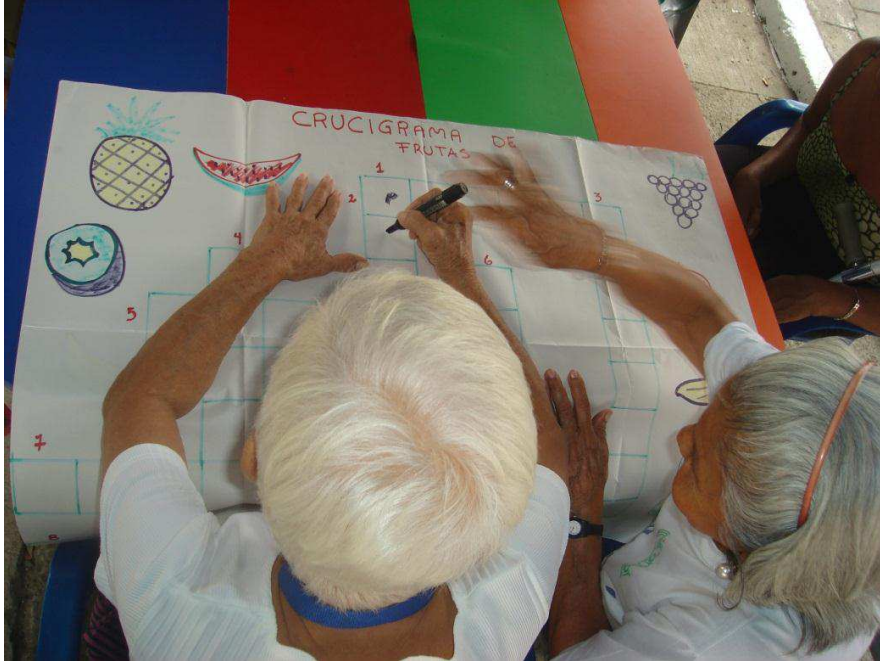
Unir con líneas



Encuentra las diferencias



Crucigramas



Entre otras actividades



**CRONOGRAMA DE
ACTIVIDADES.**

Meses y Semanas.	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBR E				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración del Anteproyecto	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
Presentación del Anteproyecto											■	■												
Elaboración de la tesis Capítulo 1 *Marco teórico											■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Elaboración Capítulo 2 *Diagnóstico o estudio de campo																			■	■				
Elaboración Capítulo 3 *Diseño de la propuesta																					■	■		
Elaboración Capítulo 4 *Evaluación de los Resultados																							■	■
Tutorías	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

HISTORIA

CENTRO GERONTOLÓGICO GUILLERMINA LOOR DE MORENO



El Centro Gerontológico “Guillermina Loor de Moreno” nace un 12 de marzo de 1972. Desde su inicio el Centro Gerontológico “Guillermina Loor de Moreno” fue administrada por las Damas Protectoras de la Ancianidad de Manabí, el 11 de abril del 1985 se firma un contrato de comodato y Convenio de Administración entre el Ministerio de Bienestar Social Hoy Ministerio de Inclusión Económica y Social, la Junta Provincial de la Cruz Roja Ecuatoriana y las Damas Protectoras de la Ancianidad de Manabí, es decir que el Inmueble donde viene funcionando el Centro Gerontológico es de propiedad de la Junta Provincial de la Cruz Roja.

El Centro Gerontológico con fecha 27 de diciembre de 2000, mediante Acuerdo Ministerial N0.1799, firmado por el Mae. Pablo Romero Quezada Subsecretario General del Bienestar Social Transfiere la Administración y funcionamiento del Asilo de Ancianos “Guillermina Loor de Moreno”, y mediante fecha 7 de abril del 2005 se firmó un Contrato de Comodato Celebrado Entre el Ministerio de Bienestar Social legalmente representado por el Doctor Bolívar González Arguello y por la Cruz Roja Provincial de Manabí el Abogado Alexander Zambrano Loor en calidad de Presidente de la Cruz Roja Provincial de Manabí.

Desde que inicio el centro Gerontológico “Guillermina Loor de Moreno” solo se le han reconocido dos partidas presupuestarias bajo la modalidad de contrato, que corresponden al administrador y ecónomo del Centro, pero desde el año 2008 la partida del administrador paso a la Dirección Provincial, misma que fue ocupada para el Departamento Jurídico.

El personal técnico operativo desde su creación no tenían ningún contrato o figura legal que legitime su estadía en dicho Centro; desde aquel tiempo venían surgiendo un sin número de inconvenientes con el personal que trabaja en calidad de “VOLUNTARIOS”, violándoles sus derechos consagrados en la Constitución de la República y ante el Instituto de Seguridad Social, teniendo siempre el riesgo de los que realizan las funciones de administrador o Director un problema legal, como ya ha sucedido en los años 2004 y 2005 que por disposición de los Juzgados de trabajo ordenaron que de las cuentas de la Dirección Provincial de esta Cartera de Estado en Manabí se debiten por sentencias que han dictado por despido de personas que han prestado sus servicios en el Centro.

Para el ordenamiento y control de su administración, el Director o Administrador que ha estado al frente del Centro, han tenido que reglamentar, y disponer al Personal sus pago se lo realizaba en la modalidad de prestación de servicio, recordando que la relación de dependencia comienza desde el momento que una persona se la contrata para realizar cualquier servicio esto se venía haciendo de manera verbal.

El personal técnico operativo desde el año 2012, el Ministerio de Inclusión Económica y Social, les ha extendido contrato de trabajo para las siguientes áreas: terapeuta ocupacional, terapeuta físico, enfermero, psicólogo clínico, trabajadora social, nutricionista, cuidadores gerontológicos, auxiliares de cocina y auxiliares de lavandería; y, existe también personal de nombramiento cumpliendo funciones en el centro los mismos que son los siguientes: ingeniero Agrónomo, dos Cuidadoras Gerontológico, Asistente Administrativo, Técnico Atención Especializada, Psicólogo Clínico y Administrador del Centro.



LA MISION.

El Centro Gerontológico “Guillermina Loor de Moreno”, brinda atención integral al Adulto mayor, con un equipo multidisciplinario que cumple con las funciones encomendadas con eficiencia, y eficacia, con infraestructura adecuadas, equipos e insumos necesarios , en coordinación **INTERINSTITUCIONAL** e integración familiar y comunitaria.

VISIÓN.

Que el Centro Gerontológico “Guillermina Loor de Moreno”, cuenta con el equipo multidisciplinario e insumos acorde a las necesidades de los Adultos Mayores para brindar atención integral con calidez y eficiencia, con integración familiar, comunitaria, con compromiso vitalicio Interinstitucional que aseguren la atención.

LOGO

