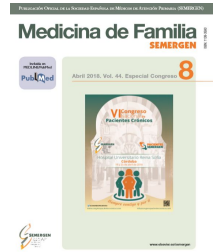




Medicina de Familia. SEMERGEN



<http://www.elsevier.es/semergen>

351/6 - AD-GAMING. DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA FORMATIVA PARA LA MEJORA DE LA CALIDAD DE VIDA DE LAS PERSONAS CON ALZHEIMER A TRAVÉS DE 'SERIOUS GAMES'

S. Corachan Smith¹; N. Martinez Enguix²; A. Morón Esteban³.

¹Coordinadora Proyecto Europeo. Asociación Alzheimer. Valencia. ²Directora. Asociación Alzheimer. Valencia.

³Gerente. Asociación Alzheimer. Valencia.

Resumen

Contenido

En todo el mundo, hay alrededor de 24 millones de personas que viven con demencia y 6 millones residen en Europa. La afección afecta al 10% de la población mayor de 65 años y casi el 50% de los mayores de 85 años, y puede afectar no sólo al individuo, sino también a su familia y cuidadores. Los síntomas cognitivos de la enfermedad de Alzheimer incluyen, dificultades con la memoria, comunicación, orientación y atención.

Las investigaciones han sugerido que las actividades cognitivamente estimulantes pueden ayudar a reducir la tasa de declive funcional y pueden apoyar la mejora de la calidad de vida, la inclusión social y el bienestar en las personas que viven con la enfermedad de Alzheimer. En consecuencia, se han utilizado tanto los juegos tradicionales como los "Serious Games" para esta intención.

Existen evidencias que la estimulación de las habilidades cognitivas ralentiza la pérdida de las funciones y capacidades, mejora las funciones cognitivas, y, que también está asociado a los beneficios de la calidad de vida y comunicación. Esta estimulación consiste en ejercitar las áreas que aún se preservan en el paciente con enfermedad de Alzheimer (1). 'Serious Games' son juegos que han sido diseñados para un propósito paralelo al puro entretenimiento.

Por lo tanto, el proyecto AD-GAMING se estableció para promover estos beneficios y para superar las barreras en su aceptación, entre las personas afectadas por la enfermedad de Alzheimer.

El objetivo principal: aumentar las competencias de las personas afectadas por la enfermedad de Alzheimer leve y moderada (el individuo, su familia y los cuidadores), así como desarrollar un programa de capacitación para facilitar el uso.

Los objetivos secundarios:

-Crear conciencia de la importancia y las posibilidades de los "Juegos Serios" como herramienta para mejorar la calidad de vida, la inclusión social y el bienestar de las personas con Alzheimer.

-Informar a los afectados por la enfermedad de Alzheimer acerca de los beneficios potenciales de "Serious Games" y difundir una selección de estos juegos entre las personas con la condición.

-Capacitar voluntarios, cuidadores, familias y profesionales sobre cómo involucrar a las personas con Alzheimer a través de Serious Games y desarrollar sus habilidades digitales y tecnológicas, para permitirles explotar adecuadamente las actividades basadas en las TIC.

-Involucrar a personas con enfermedad de Alzheimer, profesionales y cuidadores en el desarrollo de estos materiales y procesos de capacitación.

Los métodos utilizados:

-Reuniones de trabajo nacional y transnacional.

-Realización de diseño de sesiones y su validación con usuarios, profesionales y familiares/cuidadores e informes de las mismas.

-Selección y clasificación de "Serious Games".

-Desarrollo de una plataforma (IBV).

Los resultados esperados:

El desarrollo de una guía metodológica con el objetivo de determinar los contenidos clave, metodologías y las herramientas necesarias para la creación y mejora de las competencias de las personas con Alzheimer y aumentar su calidad de vida a través de los "Serius Games".

Materiales de formación y diseño de actividades de formación experimental dirigidas a personas con Alzheimer, familias y profesionales facilitando la explotación de los juegos.

Desarrollo de una plataforma de formación con todos estos materiales.

El proyecto está apoyado por el SEPIE (Servicio Español para la Internacionalización de la Educación) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, financiado con el apoyo de la Comisión Europea en el marco de la iniciativa ERASMUS +. Ha sido desarrollado por las siguientes entidades: la Bournemouth University (Uk), Slovensko Zdruzenje Za Pomoc Pri Demenci-Spomincica Alzheimer Slovenija (Slovenia), Societatea Romana De Sprijin A Varstnicilor Si A Suferinzilor Cu Afectiuni De Tip Alzheimer (Romania), y Elliniki Etairia Nosoy Alzheimer Kai Syggenon Diatarachon Somateio (Greece), el Instituto de Biomecánica de Valencia (IBV) y la Asociación de Familiares de Alzheimer de Valencia.

Bibliografía

:

(1)-Aguirre E, Woods RT, Spector A, Orell M. Cognitive stimulation for dementia: a systematic review of the evidence of effectiveness from randomized controlled trials. Ageing Res Rev. 2013;12(1):253-62.