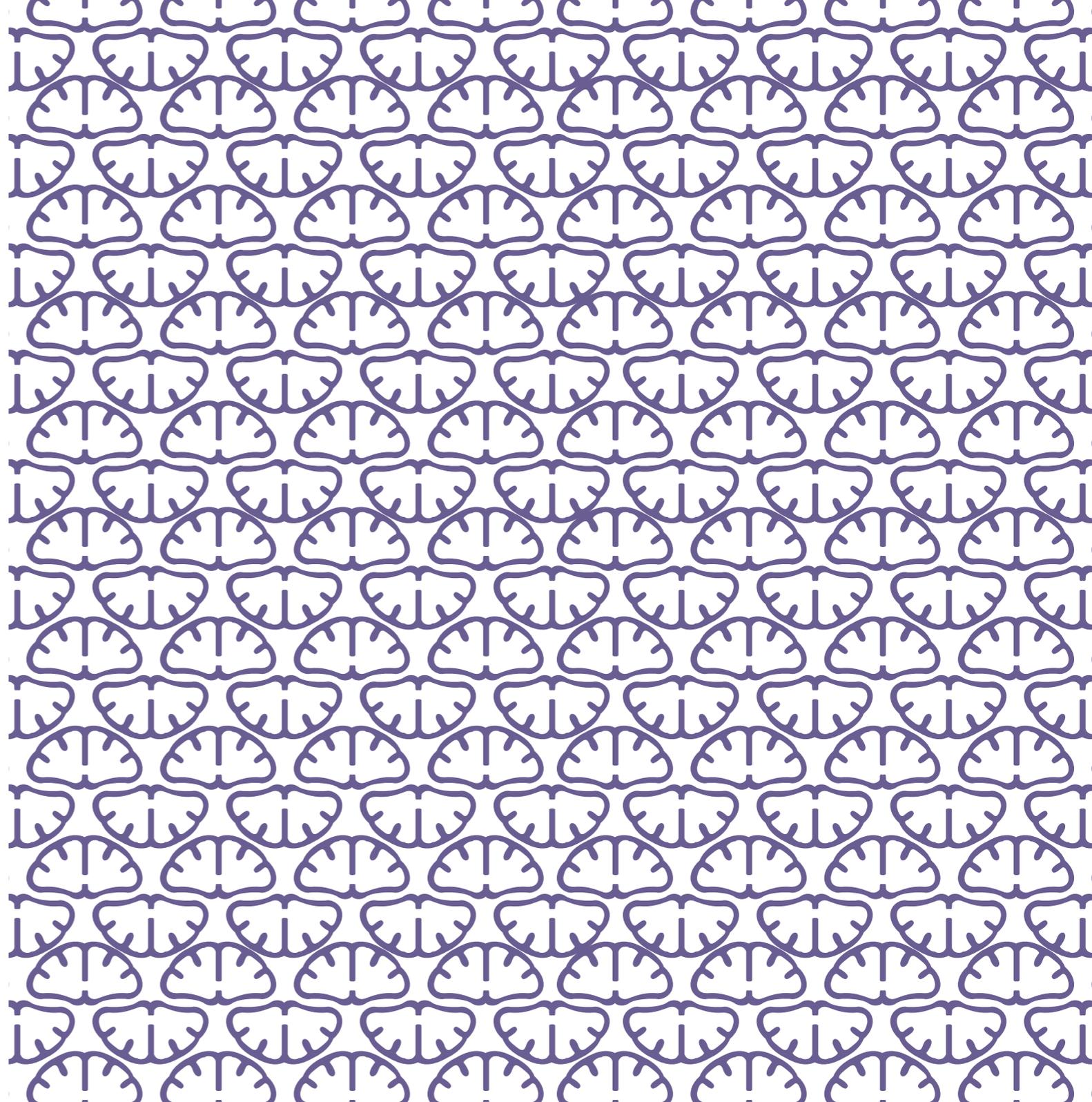
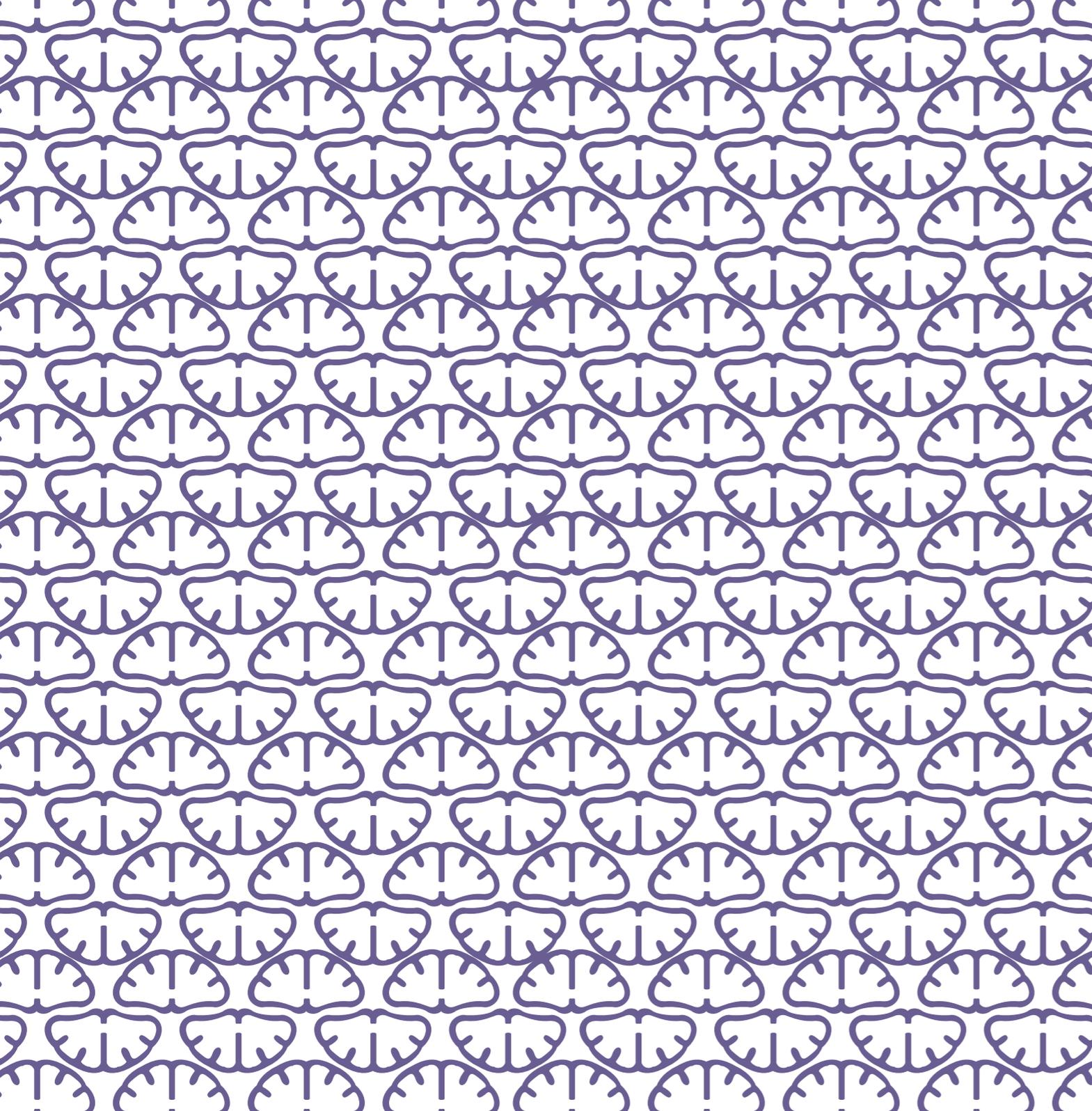




DISEÑO DEL SISTEMA-PRODUCTO DIDÁCTICO E INFORMATIVO SOBRE LA ENFERMEDAD DE ALZHEIMER

MARIA GLORIA VALLEJO DOUSDEBES - 2014



UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Entre Mentas:
Diseño del sistema producto didáctico e informativo
sobre la enfermedad de Alzheimer

Maria Gloria Vallejo Dousdebés

Daniela Barra, MA, Directora de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito para la obtención del título de
Licenciada en Diseño Comunicacional

Quito, diciembre de 2014

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas
HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

Entre Mentas:
Diseño del sistema producto didáctico e informativo
sobre la enfermedad de Alzheimer

Maria Gloria Vallejo Dousdebés

Daniela Barra, MA
Directora de Tesis

Iván Burbano, MA
Miembro del Comité de Tesis

Christine Klein, MA
Miembro del Comité de Tesis

Cristian Mogrovejo, MA
Miembro del Comité de Tesis

Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de Comunicación y
Artes Contemporáneas

Quito, diciembre de 2014

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Maria Gloria Vallejo Dousdebés
C.I. 1714816087
16 de Diciembre 2014

Dedicatoria:
A mi abuelo José Dousdebés, por ser la
inspiración para este proyecto

Agradecimientos:
Dr. Horacio Rodríguez - Geriatra
Lina Sojos - Preescolar Liceo Campoverde
Cristian Mogrovejo - USFQ

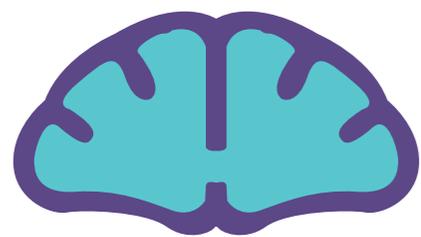
En memoria de Alicia Saona

Resumen:

El siguiente texto presenta una serie de opiniones acerca del tiempo y su relación con las etapas de la vida del ser humano. Incluye un ejercicio de escritura creativa sobre la conciencia que tengo sobre el tiempo y recopilaciones bibliográficas que han sido útiles para centrarme en el tema y lograr una generalización adecuada sobre cosmovisiones diferentes acerca del tiempo, y cómo son percibidas las etapas de la vida del ser humano en la actualidad. De esta manera, se pudo tener un contexto más claro sobre la comunicación entre generaciones que me permitió plantear objetivos para el desarrollo de un producto de diseño destinado a fomentar la comunicación entre los miembros de una familia.

Abstract:

The following text presents a series of opinions about time and its relation to the stages of human life. It includes a creative writing exercise about my conscience about time and bibliographical recopilations that have been useful for my focus on the subject and to provide proper generalization about the different worldviews there are about time, and how the stages of human life are perceived in the present day. This way, I could obtain a clearer context for communication between generations that allowed me to set goals for the development of a product design intended to foster communication between the members of a family.

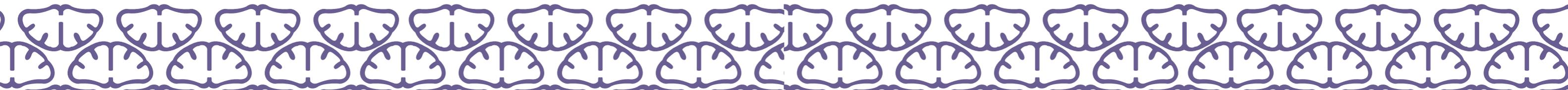


entre
MENTES

Entre Mentas
Autora: María Gloria Vallejo
Universidad San Francisco de Quito

Índice

1. Introducción	pg. 17
2. Reflexión personal sobre el tiempo	pg. 18
3. Revisión bibliográfica	pg. 19
3.1. <i>Tiempo</i>	
3.2. <i>Etapas de la vida del ser humano</i>	
3.3. <i>Niñez</i>	
3.4. <i>Ancianidad</i>	
4. Problemática	pg. 24
5. Investigación	pg. 26
5.1. <i>Entrevista acompañada de referencias bibliográficas</i>	
5.2. <i>Visitas</i>	
6. Objetivos	pg. 30
6.1. <i>Objetivos generales</i>	
6.2. <i>Objetivos específicos</i>	
6.3. <i>Objetivos académicos</i>	
6.4. <i>Objetivos personales</i>	
7. Estrategia y partidos de diseño	pg. 31
8. Estrategia de comunicación	pg. 39
8.1. <i>Servicios</i>	
8.2. <i>Promoción y difusión</i>	
9. Conclusiones	pg. 43
10. Referencias bibliográficas	pg. 44



Muchas veces, no nos percatamos de qué es el tiempo o la manera que pasa, a pesar de que todos sabemos que existe o tenemos una noción sobre él. Solamente cuando recordamos o presenciamos un cambio, se hace más presente cuando decimos cosas como: “Cómo ha pasado el tiempo.” Por esta razón, realicé un ejercicio personal de conciencia sobre el tiempo, sobre qué significa y qué hago yo con el mío. Al realizar esto y ponerlo en palabras, el tiempo no resultó ser tan ubicuo y pude establecer un pasaje para el posterior estudio de los diferentes enfoques sobre el tema y la definición de las etapas a ser analizadas.

Con los antecedentes de revisión bibliográfica y definición de conceptos acerca del tiempo, y su relación con el ser humano, logré definir una problemática social en la que se centra esta investigación. La problemática que fue analizada fue el fenómeno de la enfermedad de Alzheimer, la cual es una epidemia reciente que afecta mucho la vida de las personas ancianas y todo su entorno social. La problemática definida me permitió realizar una investigación

bibliográfica, investigación cuantitativa e investigación cualitativa, la cual contó con dos partes, para entender la problemática más a fondo y desarrollar un producto de diseño en base a la información recolectada.

Contando con toda la información que la investigación pudo proporcionar, pude encontrar la solución y partido de diseño en el desarrollo de un juego que ayude a la comunicación entre generaciones de una familia, y a la vez que ayude a ejercitar la mente y si no se puede detener, que desacelere el proceso de desarrollo de la enfermedad de Alzheimer en las personas ancianas. Este juego resultará entretenido tanto para los niños en edad pre escolar como para los ancianos que quieran jugar con ellos.

Las actividades están basadas en las cuatro partes de la cognitividad cerebral que se pierden con la enfermedad, las cuales son: la comunicación, la atención visual, la memoria y las conexiones entre neuronas. Por esto, los juegos se dividen en estas cuatro partes que ayudan a ejercitar cada capacidad cerebral.

2. Reflexión personal sobre el tiempo

Son las 17:09 en mi reloj y es un domingo, lo que significa que en unas dos horas voy a comer algo y después de eso voy a leer un poco más y probablemente ver qué están pasando en la televisión. Mañana va a ser lunes, el peor día de la semana para algunos porque hay que regresar a la temida rutina. Me voy a levantar de la cama a las 8:30 de la mañana con mi despertador (en mi reloj, que está cinco minutos adelantado para ganar unos minutos psicológicos) y voy a aplastar el botón de "posponer" una o dos veces. A las 9:45 voy a salir a la Universidad, para estar en mi clase a tiempo y poder entregar mis trabajos.

Probablemente, no voy a notar el paso del resto del día, porque es solo la Universidad, y las cosas interesantes pasan esporádicamente (si es que pasan) y no pueden ser predichas. Cuando regrese a mi casa, no voy a hacer nada porque nada es urgente y a pesar de que me digo a mí misma que debería organizar mejor mi tiempo, no voy a hacer nada, porque va a ser lunes en la tarde, y el sillón va a estar muy cómodo, y la programación va a estar interesante, y mi perra va a rogarme que juegue con ella, y va a haber algún

libro por empezar o por terminar de leer; los lunes en la tarde hay poco tiempo para estar ocupada.

Sé que el tiempo está pasando porque veo los números cambiar en el reloj (el reloj de mi teléfono celular, claro). Un aparato negro que supuestamente era una maravilla tecnológica y con el paso del tiempo ya no lo es, que tiene una aplicación instalada "de fábrica" equipada con alarmas y cronómetros y otras cosas que solo uso ocasionalmente para que no se me acabe la batería. Está configurado en el modo de 24 horas porque es la forma Europea de hacer las cosas, y porque decidí en la clase de Alemán que tengo que familiarizarme con un sistema más lógico. Escribo la hora y las fechas en esta forma porque (aparte de querer ser diferente) quiero ser lógica; es algo pequeño pero siento que dice mucho sobre cómo quiero percibir el tiempo.

El próximo fin de semana he de estar ocupada con muchas cosas pequeñas, encargos, y compras, y trabajo de la casa, y salidas, y todo lo que no hice durante la semana, con excepción de deberes (a menos que tenga un proyecto grande que

haya pospuesto, por el cual se cambia la rutina y que no he de empezar hasta el Domingo en la tarde). Luego me iré a dormir, para levantarme a las 8:30 de la mañana (menos cinco minutos) para volver a clases. Y el Lunes va a ser fatal (como todos los Lunes) y voy a regresar a mi casa, voy a hacer lo que siempre hago, y me voy a ir a dormir, para seguir estableciéndome en una rutina infinita de clases y aburrimiento y exámenes y estar ocupada y dejar todo para el último.

Sé que el tiempo está pasando porque veo la forma en la que cambia el clima dependiendo de la época del año. Y porque veo que mi perra no quiere salir cuando llueve y cómo se emociona cuando el sol es abundante. También porque me encuentro a mi misma repitiendo esas acciones: sin querer salir cuando llueve y llena de inquietud cuando el sol aparece de nuevo. Sé las temporadas de clases y sus varias fases como la histeria del back to school, la época de Navidad, el segundo semestre, y la desesperación porque el verano ya empiece. Y todo esto pasa mientras me rodeo de eventos grandes y pequeños que siempre, siempre ocupan mi tiempo.

Y muy rápido, septiembre se va a convertir en octubre, y octubre se va a convertir en noviembre mientras yo estoy ansiosa sobre

nada y preocupada por notas y deberes. Y antes de darme cuenta, ya va a ser diciembre mientras un tercio del año va a haber volado en medio de aprendizaje que puede ser más de lo que quiero o necesito.

Y luego llegará un nuevo año, y otro capítulo de mi vida se verá cerrado, y empezaré el año con una nueva arruga y los mismos problemas: clases y ensayos, y proyectos, y exámenes, y gente, y eventos. Y además la cuestión de la graduación y qué voy a hacer el resto de mi vida, y si tengo tiempo para hacer todo lo que quiero.

3. Revisión bibliográfica

3.1. Tiempo

Todo este gran tema del tiempo es algo muy amplio y complejo para explicar pero es lo que más presente está en nuestras vidas y lo único constante que hemos tenido. Es la herencia que nos vincula al pasado y a la vez la esperanza que tenemos para el futuro. A lo largo de la



historia, han habido diversas formas de explicar este concepto tan abstracto e intangible, desde concepciones culturales tan diferentes como la China, la Hindú o la Griega, la psicología y ciencia moderna, hasta la filosofía contemporánea. El tiempo no es algo que se trata de definir, pero al ser una parte tan importante de este universo, genera un tipo de angustia que ha perturbado a toda la humanidad, sin importar quién sea.

En el pensamiento occidental, estamos muy acostumbrados a leer el tiempo de una forma lineal, progresiva y homogénea. Cuando se habla de un *tiempo chino* se debe pensar también en la influencia taoísta. De la misma forma que el taoísmo manifiesta la pertenencia y la conexión de ciclos, el *tiempo chino* es un tiempo interior a los procesos y situaciones. (Indij, 2008:20). Esta convicción cíclica, da una idea de sincronía y a la vez, armonía con el universo. Todo pasa en el orden que tiene que pasar y de la manera que tiene que pasar, sin ninguna interferencia. De la misma forma, con cada ruptura de la forma lineal del tiempo, se anuda y reanuda con fragmentos adyacentes a otros eventos, y así, vuelven a ser parte del mismo ciclo. O de la forma que estas variaciones cósmicas son descritas por Lao-Tse en el *Tao-Teh-Ching*:

*Una puerta se cierra.
Porque otra se abre.
Este es el ciclo de toda evolución.
Un vaivén sin fin.
Una mutua interpretación.*

Por otro lado, otra concepción de tiempo oriental muy distinta a esta es la de la India. Basados en la ley del Karma y la influencia budista, la vida que cada uno vive es solamente una de las muchas vidas que se tiene que vivir antes de unirse al Ser Supremo. Al mismo tiempo, esta ley se muestra presente en la naturaleza y en la sociedad humana, siendo la segunda una manera de impulsar valores éticos. A su vez, igual que en la ideología China, para la Hindú las leyes divinas no pueden evadirse. Para los budistas, el tiempo se compone de un flujo permanente, y, por el hecho mismo de la fluidez del tiempo, toda forma que se manifiesta en el tiempo perecerá, y de acuerdo a los filósofos budistas, es ontológicamente irreal. Para el filósofo budista, escribe Indij, “la naturaleza es en todo instante su propia instantaneidad (hecha de un número considerable) de éxtasis y destrucciones” (Indij, 2008:28). Por lo tanto, en la cultura Hindú el enfoque está en un presente que pronto no forma parte del tiempo, ya que surge débilmente entre el pasado y el futuro.

Una interpretación del tiempo más cercana a la occidental que conocemos ciertamente es la Griega. A pesar de que figuras mitológicas como Cronos (el “padre tiempo”), Aión o Kairós, la noción del tiempo griego es la más cercana a la que nosotros estamos acostumbrados.

La ordenación del tiempo está estrechamente vinculada con el espacio y deben ser considerados conjuntamente. En el espacio se componen las fases del ciclo de la vida a la vez que en el tiempo. Los griegos simbolizaron este proceso en el transcurso del sol y su “viaje nocturno por el mar”. A la vez, Aristóteles explica el movimiento del tiempo y su continuidad equitativa al decir “El tiempo es, pues, el mismo, ya que el número es igual y simultáneo para la alteración y el desplazamiento. Y por esta razón, aunque los movimientos sean distintos y separados, el tiempo es en todas partes el mismo, porque el número de los movimientos iguales y simultáneos es en todas partes uno y el mismo – Aristóteles, Física” (Indij, 2008: 46). Al saber esto, se puede notar claramente la herencia griega que nos han transmitido al conocimiento occidental; y a la vez, se puede comparar con la visión oriental y lo diferentes que son entre sí.

El tiempo es algo que es parte de toda la vida en este planeta, y es el responsable de que ocurran cambios o transformaciones, ya sea si lo vemos de forma lineal o de forma cíclica. Para el ser humano, y con todos los paradigmas sociales que existen actualmente, el tiempo es algo temido y evitado porque es lo que ocasiona que envejezcamos.

3.2. Etapas de la vida del ser humano

Las etapas de la vida humana son generalmente divididas en 7 fases. Este concepto fue primero explicado por el filósofo griego Ptolomeo. Ptolomeo creía que la estructura del universo es dominada por esferas, y por lo tanto asociaba los planetas clásicos con cada etapa de la vida. La asociación de cada planeta se relaciona con la velocidad de su movimiento alrededor del zodiaco. La esfera más rápida está asociada con el nacimiento y la más lenta con los últimos años de vida. Las 7 fases descritas son infante, niñez, adolescencia, adultez joven, adultez, jubilación, ancianidad. Para esta investigación, me voy a enfocar más en describir los tratos encontrados en la niñez

y la ancianidad, ya que son dos etapas de la vida muy contrastantes pero que se relacionan estrechamente cuando existe el lazo abuelo-nieto. La niñez se manifiesta en los años desde los 4 hasta los 13. Durante este tiempo, una persona desarrolla su inteligencia personal y su carácter. Mientras tanto, la ancianidad empieza alrededor de los 65 años (según lo estipulado por la ley ecuatoriana como tercera edad y edad para jubilación). Esta etapa encuentra a las personas disminuyendo su ritmo de vida o sus deseos y necesidades de aventura. Esta etapa de la vida dura hasta que se alcance el fin de la existencia de cada individuo. La relación entre estas dos etapas de la vida, en muchos casos, resulta ser complicada debido a los saltos generacionales que se experimentan. Las generaciones nuevas, se encuentran en diferentes tiempos y su ritmo de vida puede que no sea comprendido por el adulto mayor, quien a pesar de ya haber experimentado todo en su juventud, no lo hizo de la misma forma que hará el infante o el niño que ha nacido mucho después. A parte, en la sociedad contemporánea, han habido saltos tecnológicos muy trascendentes que han logrado extender la brecha generacional entre los ancianos y los niños, causando que sea inclusive más difícil establecer una conexión entre ambos.

3.3. Niñez

La niñez es la segunda etapa de la vida del ser humano después de la infancia, y dura hasta el comienzo de la pubertad de las personas. Físicamente, durante la niñez se desarrolla la mayor parte del crecimiento físico y el desarrollo cognitivo a esta edad es el más importante.

Los niños en esta etapa de vida aprenden más rápidamente que en cualquier otra, especialmente desde los tres años, y el aprendizaje es mejor cuando existe la participación de adultos en la familia que ayudan con atención, afecto y estímulos mentales. Igualmente, los cambios físicos y psicológicos durante las edades de tres a seis años son los más notorios.

La educación preescolar es verdaderamente trascendente para los niños y el desarrollo motor grueso y el desarrollo motor fino y para el aprendizaje en base a la experiencia y la percepción del entorno a través de los sentidos. Por esto, las autoras Sue Bredekamp y Carol Copple describen esto como:

Todos los niños pequeños deben experimentar

un conjunto de objetos y actividades en sus vidas diarias a través de las cuales puedan explorar y aprender con los sentidos. A lo largo de los años preescolares, los niños se ven beneficiados por los materiales, las experiencias y las estrategias de enseñanza que les ayudan a aprender las características distintivas de los objetos, los símbolos gráficos y otros estímulos. (1986, p.213)

3.4. Ancianidad

La ancianidad es, según mi opinión, la etapa de la vida más complicada debido a que varias personas manifiestan muchos problemas tanto físicos como emocionales que se reducen a la pérdida de todas las capacidades para realizar las actividades a las que usualmente están acostumbrados. Existen diversos aportes científicos enfocados hacia el tema del envejecimiento:

Durante mucho tiempo cada profesional, el médico, el sociólogo, el psicólogo, tenían una cierta tendencia a analizar el problema del envejecimiento casi exclusivamente desde su óptica profesional, minimizando otros aspectos. Parece que esta tendencia se ha ido suavizando con el tiempo y que, notándose lógicamente la procedencia del estudio, hay un esfuerzo notable por captar

la vejez como un todo, considerando a la vez todos los aspectos que se interrelacionan. (Jovellanos, 1992: 18)

Esta visión tan negativa, sin embargo, cambia dependiendo del lugar y la cultura donde se esté. Como es explicado anteriormente, las visiones orientales sobre diversos temas es muy diferente. Por ejemplo, mientras que en el mundo occidental se considera descortés preguntar la edad que tiene una persona, en países como Japón, donde los ancianos tienen un status más alto, es común que a los viajeros que llegan a los hoteles se les pregunte la edad porque de eso depende la atención que reciban. En la cultura occidental contemporánea, la ancianidad es siempre proyectada como algo negativo, y cuenta con contradicciones muy fuertes como que todos quieren vivir mucho tiempo, pero nadie quiere envejecer, justamente por el miedo a la pérdida de independencia o autosuficiencia que se experimenta. “Difícilmente alguien deseará ser anciano o mayor, palabras que connotan fragilidad física, estrechez mental, incompetencia y pérdida del atractivo.” (Papalia, Sterns, Feldman, Camp, 2008:16). Por esta misma razón, la tercera edad también advierte discriminación, no solamente por edad si no también en el sentido de género.

Desde que los adultos llegan a la edad media, experimentan ansiedades debido a que sus facultades se ven debilitadas. Especialmente en el caso femenino, uno de los cumplidos más apreciados es que se le diga que se ve más joven con respecto a su edad. A parte, en los hombres, tener canas y arrugas son indicadores de experiencia y sabiduría; en las mujeres son signos de falta de atractivo y deterioro. (D. Papalia, et al, 2008:17).

Discriminaciones como las que son experimentadas por la gente mayor a la vez que estereotipos marcados por los medios de comunicación son generalmente los responsables de que la gente sienta aprensión hacia la idea de envejecer. A pesar de que existen nombres para disimular esta realidad como “época de plenitud” o “años dorados”, es indiscutible que se sigue notando una diferencia y una malinterpretación sobre la idea del envejecimiento. Los estereotipos clásicos que uno asocia con envejecer pueden ser por ejemplo: que las personas mayores siempre están cansadas, que pasan en cama, que no pueden acordarse de nada, que no pueden aprender, que no usan su tiempo de manera productiva, etc. Todas estas concepciones erróneas, al ser tan negativas, causan mucho daño, y por lo tanto, un alejamiento por parte de los más

jóvenes a los mayores, y adicionalmente, de su mismo ser futuro. Que los estereotipos negativos causen prejuicios para los más jóvenes, a su vez, ocasiona que haya una falta de interés por parte de los jóvenes por escuchar opiniones y que no consideren a los ancianos para aportar en nada ventajoso. Y contrariamente a lo dicho positivamente sobre la vejez para disimular y mostrar a la vejez como la “edad dorada” y de relajación, cuando “se cosechan los frutos de las obras de toda una vida”, no resultan realmente útiles ni ciertos.

4. Problemática

Entre todos los diversos miedos que se pueden nombrar acerca de la vejez, uno de los más comunes es la falta de memoria. Existe la confusión, el olvido de ciertas cosas y a veces cambios en personalidad son asociados a la vejez de una forma muy común. Sin embargo, hay alteraciones mentales que aparecen con la edad avanzada que frecuentemente se denomina “demencia senil” y se le atribuye principalmente a la enfermedad

del Alzheimer, la cual es un trastorno cerebral degenerativo sin cura conocida y una de las enfermedades más temidas asociadas con el envejecimiento. (D. Papalia, et al, 2008:131). Esta enfermedad arrebatada gradualmente la inteligencia, la habilidad para poner atención y en etapas más avanzadas, la habilidad de controlar las funciones corporales. Los síntomas clásicos asociados con la enfermedad aparte del deterioro de la memoria, son el deterioro del lenguaje, y distorsión en el procesamiento visual y espacial. La gente cercana a los pacientes con una enfermedad como el Alzheimer son testigos de la degeneración gradual de la mente del paciente, y a la vez de un deterioro físico que no puede ser evitado. A pesar de ser testigos de todos estos cambios, muchas veces no se logra entender en su totalidad las etapas por las que pasa el cerebro del paciente con esta enfermedad.

A partir de la investigación realizada, pude detectar que los niños actualmente no cuentan con fuentes para aprender sobre enfermedades geriátricas. Entre la diversidad de enfermedades geriátricas que afectan a la población mayor, existen enfermedades mentales calificadas como demencia, la mayoría de veces manifestada con la enfermedad de Alzheimer. Yo he decidido enfocarme en esta

enfermedad en particular por dos motivos. El primero es enteramente personal ya que mi abuelo padece de esta enfermedad, y está en una etapa avanzada donde ha perdido la mayoría de sus capacidades mentales y físicas. Esto ha resultado devastador para mi familia y este proyecto es una manera de entender mejor por lo que está pasando, saber qué esperar en el futuro y rendir homenaje a su vida y méritos. El segundo motivo es porque la enfermedad de Alzheimer ha alcanzado una gravedad enorme en América Latina, incluso se afirma que en las próximas dos décadas el número de casos aumentará en más del doble en la región. El incremento en la enfermedad dentro de América Latina ha superado el promedio mundial y esto resulta alarmante para los especialistas. (Cáceres, 2014). A pesar de que no hay estadísticas específicas que muestren esta incidencia en el Ecuador, al ser parte de Latinoamérica es parte de la alarmante cifra de incremento en la epidemia de la enfermedad. Estos dos motivos le dan validez social a la investigación y al ser un evento tan cercano a mi, logra proveer un sentido de motivación personal.

Para mi proyecto me quiero enfocar en la relación que existe actualmente entre las personas ancianas o de la tercera edad con los niños pequeños en términos generales. Para esto, pienso observar la comunicación entre mi abuelo (un paciente con Alzheimer) y mi sobrino de 5 años (quien sería su bisnieto) a la vez que proporcionar al resto de la familia algo de información sobre la enfermedad de una manera sencilla y clara. Con esto, podré analizar los miedos y prejuicios que existen sobre la vejez y la enfermedad y de la misma manera, vincular con el tema del tiempo en analogía a los saltos generacionales y a la manera en que los mismos se relacionan entre ellos. De la misma manera, lograr que el público no confunda la demencia senil con el Alzheimer, ya que si bien es cierto que el Alzheimer es un tipo de demencia, no son la misma enfermedad. Para la realización de este proyecto, se realizó una entrevista a un médico geriatra, y de la misma manera, se hicieron sendas visitas, a una familia con una paciente de Alzheimer en su hogar, y a una institución educativa pre escolar para observar las dinámicas relacionales y de comportamiento.

5.1. Entrevista

Para esta investigación, conversé con médico geriatra Horacio Rodríguez Saona, quien me ayudó a entender la realidad de las enfermedades que afectan a las personas mayores y la razón por la que este segmento de la población resulta más vulnerable. La primera pregunta que le expuse fue acerca de cómo empieza el proceso de envejecimiento en el ser humano. Él me explicó que la vejez es como cualquier otra etapa de la vida, y por esta razón hay gente que llega a la vejez en perfectas condiciones físicas y mentales como gente que no lo está tanto. Lo único que sí incrementa en la vejez es la presencia de enfermedades, debido a que el mecanismo de defensa del cuerpo físicamente ya no está condiciones óptimas. Sin embargo, no hay que convertir a la vejez en un sinónimo de enfermedad.

El ser humano alcanza el tope de sus cualidades físicas, mentales y sociales entre los 18 y 22 años y de ahí empieza etapa de mantenimiento. Después viene una etapa de cierto deterioro que es distinto en cada persona y en cada órgano específico. El envejecimiento depende de dos factores: genético y medio ambiente. El proceso de deterioro

cada vez se va retrasando más y se ha logrado descubrir que a nivel mundial la gente está llegando en mejores condiciones a la vejez. (Rodríguez, entrevista, 2013)

Existe también una manera de diferenciar la vejez normal y la vejez patológica. En el caso del funcionamiento mental, las neuronas son células que no se pueden reproducir y por lo tanto, cada neurona que se muere no se puede recuperar. Pasados los 60-65 años, la capacidad de hacer conexiones interneuronales disminuye. Esto es parte de la vejez normal y causa que las acciones de las personas sean más lentas. Existen dos características normales frecuentes que empiezan a suceder con este fenómeno: la disminución de la memoria anterógrada (que almacena hechos recientes) y la dificultad para nombrar personas u objetos. Por otro lado, en la vejez patológica (en el caso de las demencias) se pierden las capacidades mentales superiores o capacidades cognitivas. El ser humano nace en posición fetal y con el reflejo de succión, todo lo demás se aprende durante el desarrollo de la vida. Cuando hay una enfermedad mental como la demencia, se pierde de manera acelerada y sin control todas las habilidades aprendidas. (Rodríguez, entrevista, 2013)

Las enfermedades más comunes dentro de nuestro entorno social se pueden categorizar, primero entre no degenerativas (enfermedades muy leves que no degeneran el cuerpo y pueden ser controladas) y degenerativas (que van degenerando al cuerpo paulatinamente), y entre las degenerativas, físicas y mentales. En general, las enfermedades que se encuentran con más regularidad en la ancianidad son las degenerativas. En el caso mental, la más popular es el Alzheimer. Y en el lado físico, las más comunes son Osteoporosis y Artrosis. Otras enfermedades comunes que no son degenerativas y en cierta manera más controlables son la hipertensión arterial, diabetes, dislipidemia, problemas pulmonares e infecciones. (Rodríguez, entrevista, 2013)

Existen alrededor de cincuenta causas diferentes que llevan a la demencia, y dentro de todo el rango de demencias un 50%-60% es Alzheimer. Es decir, el Alzheimer es catalogado como un tipo de demencia, y existen varios tipos de demencia. En el Ecuador no existen estadísticas establecidas hacia la determinación de la presencia de Alzheimer dentro del país. Sin embargo, es innegable que el Alzheimer es una

enfermedad dependiente de la edad. Más o menos a los sesenta años el 1% de la población tiene Alzheimer, mientras que a los noventa años, el 50% de la población tiene algún tipo de demencia. (Rodríguez, entrevista, 2013). Por otra parte, la asociación de Alzheimer en Estados Unidos realizó un estudio sobre la presencia de esta enfermedad en su población. Dentro de las estadísticas presentadas, se puede notar que la población hispana es la más afectada, existiendo alrededor de 200,000 latinos en Estados Unidos que manifiestan síntomas de la enfermedad. Esto se da debido a diferentes circunstancias que incluyen, entre otras:

-- Enfermedades cardiovasculares, el colesterol, la hipertensión y la diabetes son factores que pueden incrementar el riesgo de padecer de Alzheimer y tienen elevados índices entre los hispanos. (Evans, 1990: pg. 267)

-- La vida más larga es el mayor factor de riesgo del mal de Alzheimer, y los hispanos pronto tendrán la mayor expectativa de vida de todos los grupos étnicos en los Estados Unidos. La expectativa de vida de los hispanos aumentará a 87 años de edad en 2050. ("Latinos y el Alzheimer", 2013)

Como última parte de mi conversación con el Dr. Rodríguez, le pedí que me dé una serie de recomendaciones para la comunicación entre la familia si se presenta un caso de demencia o de Alzheimer, y de cómo sobrellevar una condición de esta dimensión. Él recomienda principalmente que las personas estén bien informadas acerca de la enfermedad. En lo posible, que el médico que haya diagnosticado explique a los miembros de la familia lo que es la enfermedad y hacia dónde va a llegar. En segundo lugar, él plantea que deberían existir asociaciones de familiares de cada enfermedad como para obtener información que también ayude para desahogarse en la comunidad con personas que estén pasando por lo mismo. Si no se cuenta con este tipo de fuentes, se puede consultar en internet (solamente de fuentes confiables o recomendadas) ya que la información está disponible y al alcance de la población. (Rodríguez, entrevista, 2013)

Mi familia se ha visto personalmente afectada por la manifestación de esta enfermedad en mi abuelo. Por esta razón, me cuestioné por qué resulta tan difícil para la familia llegar a aceptar una enfermedad mental degenerativa en un ser querido. La explicación que pude plantear fue que dentro de las

demencias, uno de los componentes de la enfermedad es que el paciente no tiene conciencia sobre la misma. Esto resulta bueno para el paciente porque no se dan cuenta de la magnitud que representa. Pero para los familiares significa que el paciente se va haciendo más dependiente de los que lo rodean. De acuerdo a mi experiencia personal, lo que he notado que ha sido más difícil de encontrar es un sistema de comunicación o de apoyo efectivo con gente que esté pasando por lo mismo para poder entender de mejor manera lo que está sucediendo y saber que no somos la única familia pasando por lo mismo. Para mi, es importante contar con gente que entienda por lo que se está pasando y se puedan intercambiar consejos sobre como sobrellevar esto en conjunto.

En el lado social y personal, los problemas se deben afrontar solamente teniendo mucha paciencia. En el caso de las demencias, el Dr. Rodríguez dice que la explicación que sabe dar a la familia de los pacientes es que no es que no quieren entender lo que se les dice o se les pide, es que ellos no pueden entender debido a la condición de su cerebro y la capacidad perdida de conexiones neuronales. Por esta razón, no se debe elevar el tono de confrontación. Según él, no se saca nada gritando ni subordinando al afectado.

Mas bien, si se le provee amor y cuidado, se le lleva al terreno de la tranquilidad. El Alzheimer es una enfermedad que fatiga y cansa a la familia. Debido a esto, es recomendable buscar cuidadores, que a parte de ser personas capacitadas en la enfermedad, no van a tener la carga emotiva o afectiva que es propia de la familia del paciente. (Rodríguez, entrevista, 2013)

Al no contar con mucho acceso a información sobre comunicación entre generaciones, encontré un estudio sobre la observación y experiencia con ancianos y niños dentro de una biblioteca pública en España. El propósito del desarrollo de este plan era acercar a los dos sectores de la población por medio de la lectura y los juegos. Al finalizar las actividades realizadas, el autor concluye que: "Efectivamente se consiguió que los niños, al escuchar primero a los mayores en la biblioteca y después entrevistar a los de su entorno, sintieran curiosidad por el pasado y apreciaran este tipo de comunicaciones, las conversaciones con los mayores." (Díaz, 2006: pg. 60) Esto proporciona validez a mi tema de estudio ya que es notorio que la comunicación entre generaciones es importante y puede resultar entretenido para ambos participantes.



La comunicación con los niños es muy diferente a la que se tiene con adolescentes o con adultos jóvenes. Debido a esto, el Dr. Rodríguez también recomienda que a los niños se les explique lo mismo pero con vocabulario que ellos puedan comprender. Según él, los niños son muy empáticos y razonables en el trato con las personas que sufren de demencia o de Alzheimer, y hasta resultan ser mejor compañía para los pacientes. No obstante, es propio de la enfermedad que la conducta y el raciocinio se vean claramente afectados y por esto, pueden haber ciertos abusos. A los niños se les debe explicar que hay que tratar al paciente con mucho cariño pero a la vez mantener el respeto debido por ser una persona mayor. (Rodríguez, entrevista, 2013)

5.2. Visitas

En conjunto con la revisión bibliográfica y la entrevista citados anteriormente, también experimenté personalmente el trato con ambas partes de los sujetos de estudio. En primer lugar, pasé dos días en el pre escolar del colegio Liceo Campoverde, el cual me recibió muy atenta y abiertamente para realizar mi

investigación. Aquí, pude observar la manera en la que los niños son tratados y la cómo tiene que ser la comunicación con ellos. Las profesoras me pudieron proveer información sobre vocabulario, cómo lograr mantener la atención de los niños y cómo mantener las actividades diarias entretenidas para ellos. Por otro lado, amigos cercanos a mi familia me recibieron en la casa de su madre (una paciente con Alzheimer) para poder entender el trato con una persona que padece esta enfermedad y cómo ha sido su proceso de deterioro. Con ellos pude comprender que mi familia no es la única pasando por el mismo proceso y lo difícil que es contar con un sistema de apoyo. De la misma manera, pudimos compartir experiencias y anécdotas que de cierta forma, logran aliviar un poco la situación y tomarla con más cariño y humor.

6. Objetivos

Con todos estos antecedentes, resulta claro para mí el establecimiento de objetivos para este proyecto.

6.1. Objetivos generales:

- Proveer una metodología de comunicación en base a actividades que puedan realizar los niños en conjunto con sus abuelos.
- Crear un juego que permita a la familia relacionarse y divertirse a la vez que ejercitar la mente para tratar de prevenir enfermedades mentales degenerativas.

6.2. Objetivos específicos:

- Mostrar a los niños que pueden divertirse con sus abuelos mientras realizan actividades que requieren habilidades comunicativas y de atención.
- Entregar a las familias una manera entretenida de fortalecer las relaciones interpersonales entre ellos y la comunicación.
- Dar a los niños una ayuda para saber cómo relacionarse con adultos mayores de una manera que sea agradable para ambos.

6.3. Objetivo académico:

- A través de la investigación realizada y escribiendo una monografía acerca de la problemática, desarrollar un producto de diseño que abarque la temática planteada tomando en cuenta edades, intereses y localidad.

6.4. Objetivo personal:

- Ayudar a que la familia entienda mejor la situación de la enfermedad de mi abuelo y lograr una colaboración de todos los miembros para que él pase su última temporada con la mejor calidad de vida posible y el mejor trato.

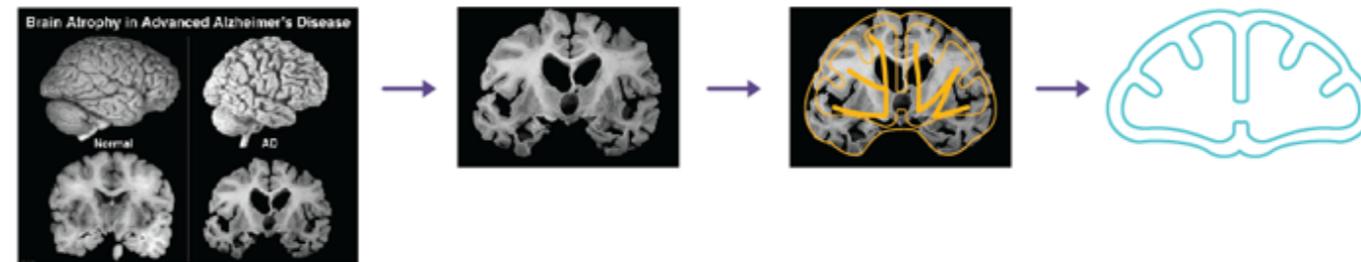
7. Estrategia y partidos de diseño

En base a toda la revisión bibliográfica, la investigación de campo realizada y los objetivos que me planteé, pude definir una estrategia y partidos de diseño para desarrollar el juego. En primer lugar,

me enfoqué en la idea de localidad para que los que lo comprenden o los que participan en los juegos y actividades se sientan identificados. De la misma manera, para que sea algo producido localmente y que brinde orgullo a la población. Para los partidos de diseño, quise poner mi atención en una fusión entre el sentimiento de nostalgia y el estilo vintage con lo actual y contemporáneo. Por esto, la imagen de marca y el estilo de ilustración son inspirados en formas que la población mayor reconozca y sienta propia pero a la vez, que los niños actuales sientan que también pueden ser parte de lo mismo. El set de actividades incluye cuatro tipos distintos de juegos basados en las capacidades cognitivas que se pierden a medida que la enfermedad de Alzheimer progresa: la comunicación, atención visual, conexiones interneuronales entre los hemisferios del cerebro y la memoria. Las actividades de comunicación en el juego "Dale a la Cháchara" cuentan con una serie de temas de conversación para ejercitar la elocuencia y la memoria selectiva de las personas y fueron realizadas tomando en cuenta que a los abuelos en general les gusta contar historias y a los niños les gusta escuchar historias y por lo tanto, esto fortalecerá el lazo entre ellos. Las actividades de atención visual en el juego "Párame Bola" son divididas entre temas básicos

que se aprende en pre escolar: formas, colores, números y patrones. De esta manera, se ejercita la atención a detalles y la memoria inmediata. Los ejercicios de conexiones interneuronales en el juego "¿Sí me cachas?" son interpretaciones de los ejercicios propuestos para agilizar la comunicación entre los hemisferios del cerebro como cambiar la lateralidad dominante o cambiar la rutina o manera usual de realizar actividades diarias. Por último, el ejercicio de memoria en el juego "Ponte pilas" es el clásico de recordar la posición de las fichas y encontrar pares. Todas las actividades cuentan con un sistema de acumulación de puntos que hace que el juego sea más entretenido y que se puedan intercambiar los puntos por favores entre los jugadores.

La estética definida para el juego es inspirada en dos partes: la imagen de marca y el estilo de ilustración. La imagen de marca que fue creada fue inspirada en el Art Deco que fue popular entre 1920 y 1940 aproximadamente. Este estilo fue influenciado por las vanguardias del siglo 20 como el cubismo y el futurismo y por eso, es estrechamente geométrico y simétrico. El isotipo creado fue basado en la manera en la que el cerebro de un paciente con Alzheimer avanzado cambia y se va atrofiando de manera progresiva. De la misma manera, tomando



en cuenta el estilo Art Deco geométrico y simétrico. El resultado fue un isotipo de un cerebro simplificado y geométrico tomando en cuenta las partes que cambian con una enfermedad mental degenerativa. En segundo lugar, la estética para las ilustraciones fue inspirada en mi ídolo personal: Mary Blair. Ella fue una animadora, guionista, ilustradora y diseñadora famosa en el periodo entre 1940 y 1978. Su trabajo es de mucha

influencia y tiene un estilo reconocible y distinto a otros debido a su uso de color y geometría. Por esto, las personas mayores que vean el producto van a poder reconocer la influencia de este estilo de ilustración y recordar con alegría. Las mismas ilustraciones, al ser vectorizadas y hechas digitalmente, también cuentan con una manera de identificación para los niños más pequeños.



Ilustración de Mary Blair.
<http://www.denkimirai.co.jp/wordpress/wp-content/uploads/2012/10/MaryBlairGirls-480x87.jpg>

El uso de personajes para clasificar cada juego es importante para los niños ya que ayuda a que se identifiquen con ellos y la estética de cada personaje muestra diversidad, creando un sentimiento de pertenencia, el cual motivará la compra del producto y permitirá una vinculación personal del público con el

proyecto. De la misma manera, las ilustraciones cuentan con ropa inspirada en fotos viejas de mi familia. Siento que esto le da más validez a mi proyecto debido a que esta parte es basada en personas reales que han vivido en Quito y por esto, logra captar la atención de los compradores.



El resultado final del juego “Entre Mentes” es una caja que contiene todas las actividades especificadas dentro, y reglas explicando cada una de ellas. Igualmente, la diferenciación entre cada actividad se encuentra en el uso del color y en los personajes creados para representar cada uno de los juegos. El aprovechamiento de la forma cuadrada ayuda a mantener unidad con la imagen de

marca y lograr que sea reconocible ante el ojo público. Igualmente, el uso de patrones y texturas ayuda con el sentimiento de nostalgia que hace que el juego sea amigable para el público mayor. Las tarjetas de cada actividad están diseñadas para ser manipuladas constantemente y son lo suficientemente grandes para ser usadas cómodamente tanto por niños como adultos.







8.1. Servicios

“Entre Mentes” contará con un sistema de servicios basado en redes sociales, en especial Facebook y Twitter (las cuales son las más frecuentadas por el público objetivo). Las redes sociales son una forma económica, sencilla y eficiente para llegar al público meta y para enviar información sobre la enfermedad de Alzheimer y difundir mensajes sobre eventos que se puedan realizar para crear conciencia sobre la enfermedad o para difundir

promociones o ediciones especiales del producto y cómo y dónde los consumidores podrán obtenerlo.

El beneficio de las redes sociales es que se puede crear una comunidad de personas interesadas en el producto y en la problemática que éste abarca, por lo tanto, se llega al público meta de una forma más directa y crea publicidad gratuita o “boca a boca” que resulta beneficioso para la marca y para todos los involucrados. Igualmente, el público



podrá ponerse en contacto con los administradores de las redes sociales de “Entre Mentés” por cualquier pregunta que tengan sobre el producto y/o la enfermedad, y esto crea un vínculo directo entre los consumidores y el producto ya que los mensajes se responderán con rapidez y precisión.

Por otro lado, la página web oficial de “Entre Mentés” contará con un foro abierto donde preguntas sobre la enfermedad podrán ser respuestas por expertos en el área y de esta manera, se incentivará la

comunicación entre personas que tienen un paciente con Alzheimer cerca, y se podrán compartir consejos o anécdotas y saber qué esperar con un paciente con esta enfermedad.

8.2. Promoción y difusión

Para promocionar el juego “Entre Mentés”, se llevará a cabo una fase de lanzamiento. En esta fase, se tratará de llegar al público

meta (el cual abarca adultos de 35 a 45 años, que tengan hijos de edad pre escolar y que sus padres aún posean capacidades cognitivas) de dos maneras diferentes: mediante diarios digitales y con una activación BTL que se podrá hacer en escuelas pre escolares.

El mensaje que será enviado para el público meta será de cómo la conexión entre generaciones puede ser beneficiosa para todas las partes involucradas, y cómo los abuelos pueden jugar con los nietos y fortalecer la relación de complicidad que se crea entre los dos.

Los diarios en línea son revisados regularmente por el público meta ya que es un segmento poblacional que se ha adaptado a los medios digitales rápidamente, y no compran el diario impreso tanto como la generación anterior. Por otro lado, la activación BTL en las escuelas permitirá que los niños experimenten el juego de primera mano y que puedan insistir a sus padres (el público meta) que compren el juego por ellos.

Las piezas a ser diseñadas son las piezas que se difundirán digitalmente por publicidad pagada dentro de las páginas web de diarios locales y publicidad pagada en Facebook, ya que las dos páginas son frecuentadas regularmente por el público meta.

En la activación BTL, personas asociadas con el producto y la empresa podrán visitar escuelas pre escolares y hacer que los niños jueguen “Entre Mentés”, insistiendo en que es un juego que podrán jugar con sus abuelos y que ayudará a que los dos se diviertan. De esta manera, si los niños experimentan el juego físicamente, podrán decirles a sus padres que lo compren para ellos. Si sus padres tienen curiosidad de cómo funciona, podrán leer al respecto en línea y conocer los beneficios que trae el juego y la problemática que inspiró a la creación del mismo.

Las piezas a ser diseñadas para esta parte son camisetas para que las personas que realicen la activación puedan ser relacionadas con la marca y folletos que los niños puedan llevar a sus casas para que sus padres lean sobre lo que hicieron en la escuela y sobre dónde conseguir información y dónde encontrar el juego para comprar.

Así, se logrará una motivación directa para que el público meta adquiera el producto y se involucre con la comunidad de “Entre Mentés” y ayude a difundir la conciencia sobre esta enfermedad que es tan difícil tanto para el paciente como para la gente que lo rodea.





Después de realizar este proyecto, he podido notar que existen maneras para que los niños y los adultos se puedan comunicar clara y óptimamente y que pueda resultar significativa para ambos. También, se puede lograr que esta comunicación ayude a entrenar el cerebro de una forma que trate de prevenir o retrasar las enfermedades mentales degenerativas. Un juego es una manera entretenida para que toda la familia se pueda comunicar y que se faciliten las relaciones entre todos los miembros y que los niños sepan cómo comportarse alrededor cerca de sus abuelos o adultos mayores.

sido testigos del avance de la enfermedad de él y hemos podido ayudarlo a que viva su último tiempo con la mejor calidad de vida posible y con paz, tranquilidad y mucho amor.

Mis objetivos fueron cumplidos ya que logré crear un sistema didáctico e informativo sobre la enfermedad de Alzheimer, lo cual me llevó a mí a entender el proceso de desarrollo de la enfermedad y a ser más consciente de lo que mi abuelo está experimentando. De la misma forma, creo que el entender la enfermedad en su totalidad me ha ayudado a transmitir el conocimiento a otras personas que muestran curiosidad por el Alzheimer.

Igualmente, me ayudó a transmitir el conocimiento a mi familia, para que sepan también por lo que está pasando mi abuelo y sean más empáticos y conscientes de la enfermedad de él y qué esperar en el futuro con su condición. Así, se ha creado un vínculo más fuerte entre todos nosotros que hemos



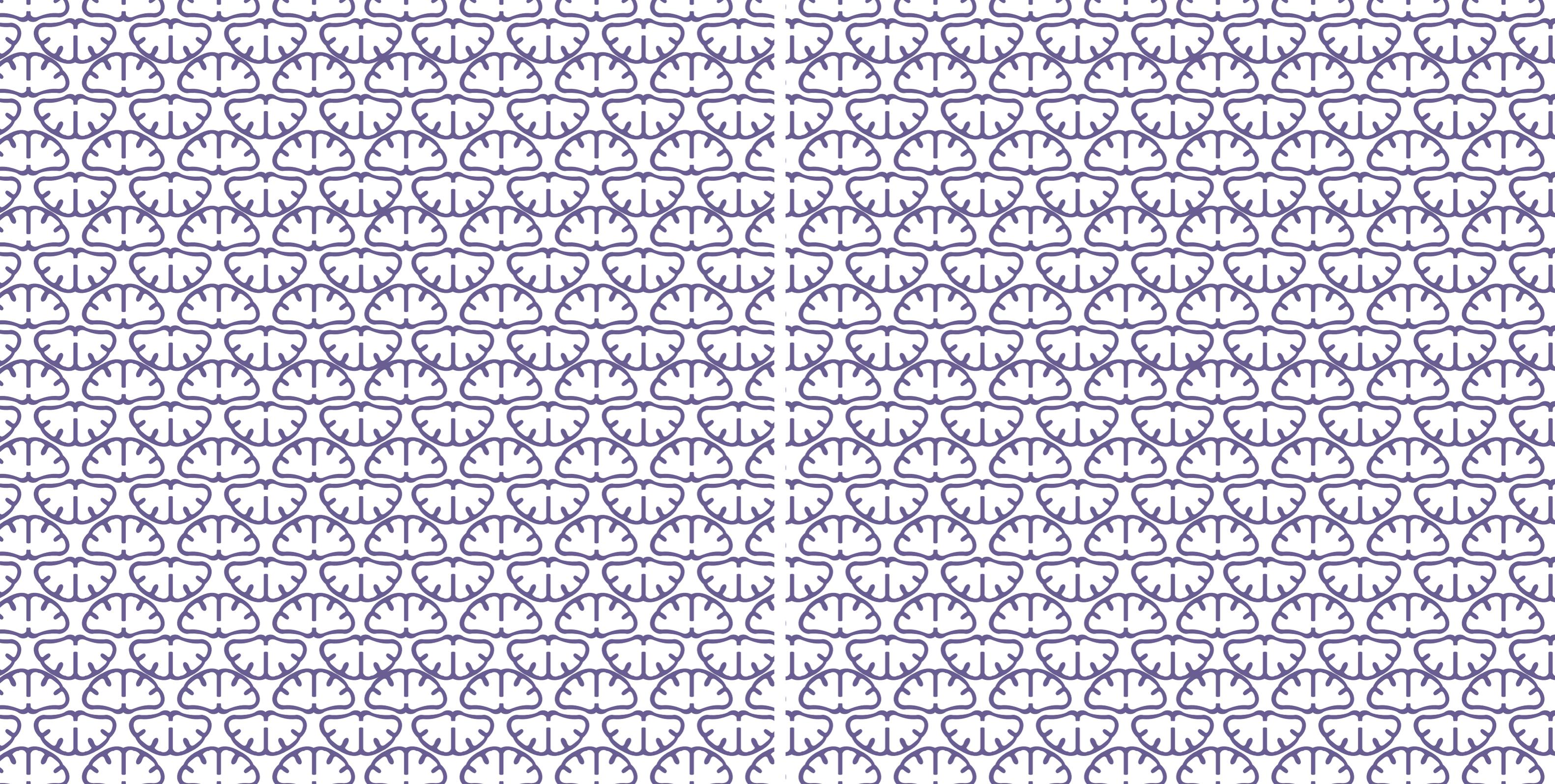
10. Referencias bibliográficas

- Bredenkamp, S, Copple, C (1986) Un bosquejo del desarrollo físico en niños de tres, cuatro y cinco años de edad, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*, Washington, D. C., National Association for the Education of Young Children, p.p. 211-220
- Cáceres, G (21 de abril 2014) Claves - Alzheimer: ¿La silente epidemia del siglo XXI?, *Claves – DW*, recuperado de <http://www.dw.de/claves-alzheimer-la-silente-epidemia-del-siglo-xxi-2014-04-21/e-17539094-9797> el 23 de septiembre de 2014.
- Cirlot, JE (1981) *Diccionario de símbolos*, Barcelona, España. Editorial Labor
- Díaz, A (2006) *Experiencias con ancianos y niños en una biblioteca pública: bueno, bonito y barato*, España, Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios
- Evans, DA, et al (1990) Estimated Prevalence of Alzheimer's Disease in the United States. *The Milbank Quarterly*, Consultado Noviembre 10, 2013, <http://www.jstor.org/stable/3350099>
- Indij, G (2008) *Sobre el tiempo*, Buenos Aires, Argentina. La Marca Editora.
- Latinos y el Alzheimer (2013) Consultado Noviembre 10, 2013, http://www.alz.org/espanol/about/latinos_y_el_alzheimer.asp
- LIVESTRONG (2011) 7 Stages Of The Human Life Cycle, *LIVESTRONG.COM - Lose Weight & Get Fit with Diet, Nutrition & Fitness Tools*, Consultado Septiembre 13, 2013, de <http://www.livestrong.com/article/123444-stages-human-life-cycle/>
- Mallo, N, Jovellanos, I, Walker, A, et al. (1992) *Sociología de la Vejez*, Madrid, España. Colección Caminar.
- Papalia, D, Sterns, H, Feldman, R, Camp, C (2008) *Desarrollo del adulto y la vejez*, Ciudad de México, México. McGraw Hill
- UNICEF (2014) *El desarrollo infantil y el aprendizaje temprano*, Consultado el 23 de noviembre de 2014 de <http://www.unicef.org/spanish/ffi/03/>

Dr: Horacio Rodríguez – Geriatra

Lina Sojos – Liceo Campoverde







entre
MENTES