



# BITÁCORA

Proyecto de Grado I  
Dispositivo para  
Alzheimer

# Entrevista

## Terapia Ocupacional para pacientes de Alzheimer

¿En qué consiste la terapia?

Busca mejorar y entrenar estos tres componentes:

Físico - Orgánico - Psicológico

La terapia se formula basándose en un prueba de intereses personales que se realiza al paciente antes de la terapia, el objetivo de este cuestionario previo es poder brindarle al paciente una terapia con sentido y significado

Beneficia y genera repercusiones positivas en la respuesta del paciente para la terapia.

¿Qué se trabaja en la terapia?

Componente: Psicológico, conductual y cognitivo.

**Promover la memoria a corto plazo.**

Conductual - Perceptual  
Persuadir al paciente  
Generar estímulos positivos:

Tipos de estímulos:

- Verbales
- Táctil
- Sensoria
- Conductual

Desempeño:

Duración - intensidad - ritmo - secuencia



# Entrevista

## Terapia para pacientes de Alzheimer

El terapeuta no es el mismo cuidador.

Consideraciones especiales:

- Una terapia por la eps dura alrededor de 20 a 25 minutos.
- La atención de pacientes con alzheimer es a partir de 55 años.
- El paciente no es consciente de su enfermedad.

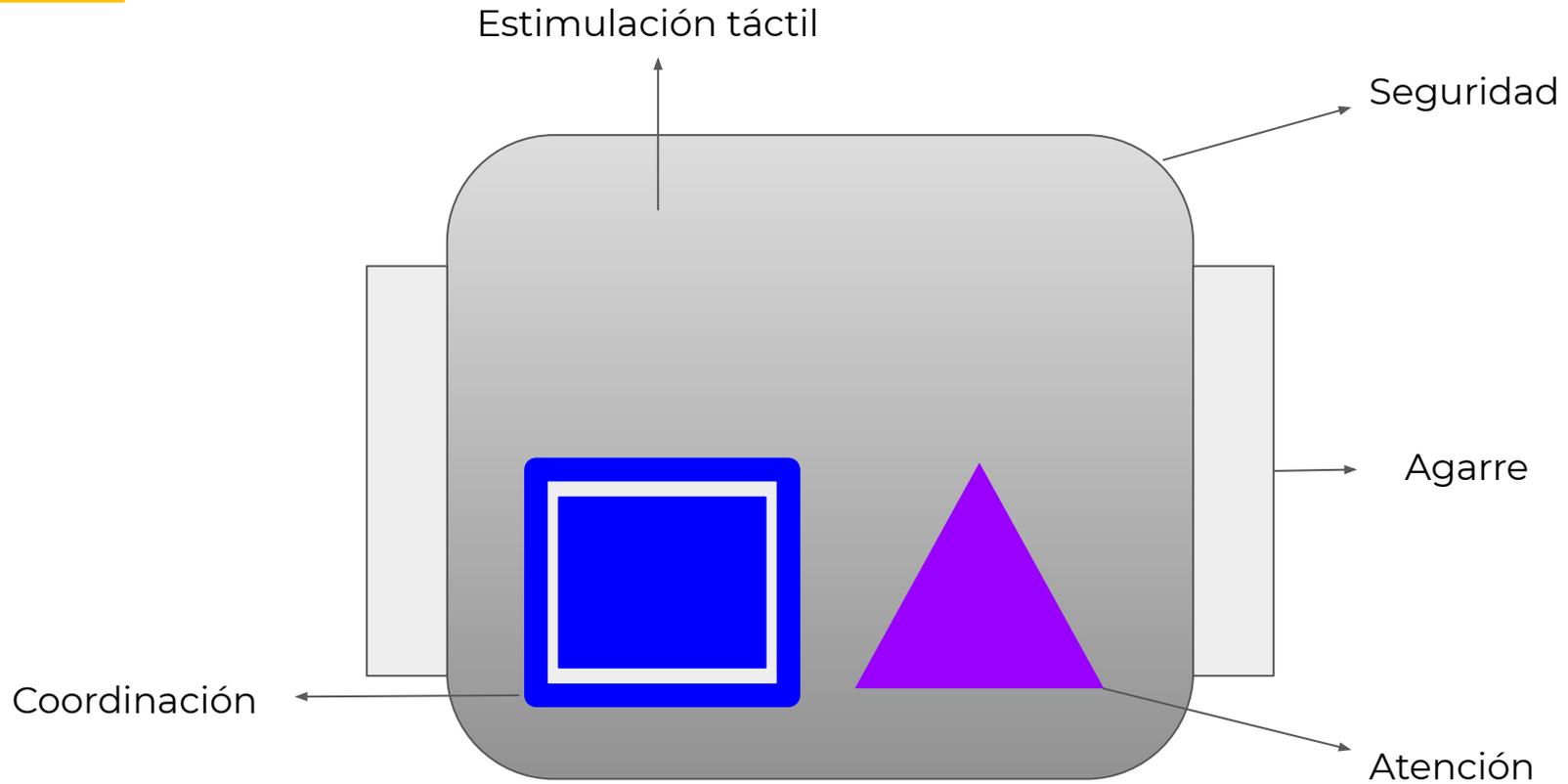
Lo más importante de terapia:

- Funcional: Revisar y evaluación en qué nivel de independecia se encuentra el paciente para realizar multitareas.
- Tono Muscular
- Memoria a corto plazo.

Aspectos para evaluar memoria:

- Mantener atención
- Visualización
- Psicología
- Fuerza
- Percepción de profundidad
- Coordinación





## Esquema básico 0.1



# SESIÓN # 4

**Semana 24 Agosto**



# MODELO DE MEMORIA DE TRABAJO BADDELEY



## Circuito Fonológico

Almacena información  
→ Habla  
→ Evocación palabras escritas



## Agenda Visoespacial

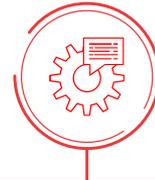
Proviene de una naturaleza perceptivo - visual.

### INFORMACIÓN VISUAL

- Apariencia cara
- Objetos
- Colores

### INFORMACIÓN ESPACIAL

- Localización
- Relativa
- Partes de la imagen
- Entra a través del ojo:
  - Tamaño
  - Forma
  - Color
- Distancia



## Memoria Intermedia Episódica

Hechos pasados de la vida.

- Evocar experiencias personales.
- Recuperación consciente de eventos.



## Sistema ejecutivo central

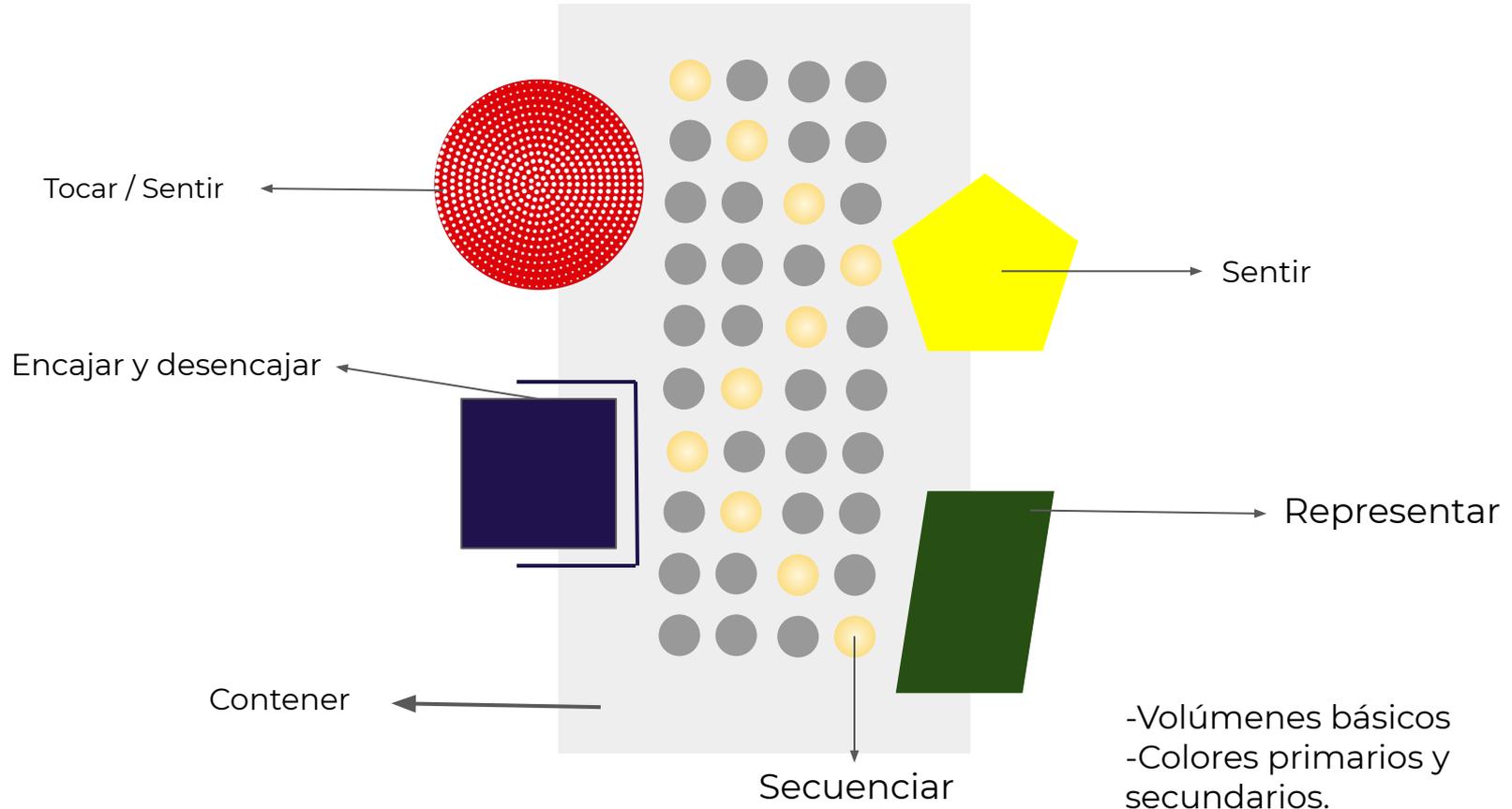
Controla  
Coordina  
Supervisa



Proceso de los otros componentes.



# Esquema básico 2.0



# SESIÓN # 5

**Semana 11 Septiembre**



# OBJETIVOS TERAPÉUTICOS PARA LA MEMORIA

- Procurar que en el momento de introducir los datos, intervengan todos los sentidos posibles: vista, oído, olfato. Generar circunstancias favorables y evitar las interferencias externas e internas.
- Aumentar nuestra capacidad de atención y concentración. Definir de antemano o durante el mismo proceso lo que pretendemos memorizar, relacionándolo con otros conocimientos.
- Intentar realizar un procesos asociativo multisensorial lo que queremos aprender o recordar. Por ejemplo: imágenes con sonidos o con sensaciones.
- Comprobar periódicamente nuestra capacidad de recordar. Recuperar la información fraccionada, de delante hacia atrás y viceversa.
- Es conveniente que estimulemos la MT mediante una serie de actividades como por ejemplo leer párrafos de cinco renglones, detenerse y recuperar los módulos de información más relevantes (entrenamiento de la agenda visuoespacial), o bien escuchar por unos segundos una cinta grabada, detenerse y recuperar los módulos de información más relevantes, (entrenamiento del bucle fonológico) o ver y escuchar un vídeo o DVD en donde se sucedan situaciones secuenciadas, detenerse y recuperar la secuencia empleada (entrenamiento del ejecutivo central).



# SESIÓN # 5

**Semana 14 Septiembre**



# Títulos tentativos producto

Dispositivo - [apparatio](#)  
Memoria - [Memoriae](#)  
Atención - [attentio](#)

Latín

amoria  
tiome  
riaeto  
Meat

Dispositivo - Device  
Rehabilitación - Rehabilitation  
Memory - memoria  
Atención- Attention

Inglés

**DisAI**  
**EA**  
**Disea**

Dispositivo Terapéutico para la  
rehabilitación cognitiva de paciente  
con Alzheimer



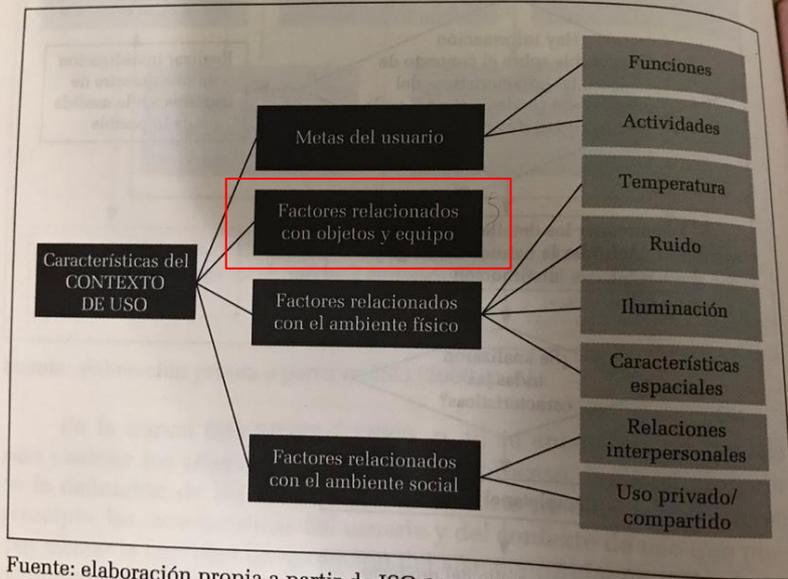
# SESIÓN # 7

Semana 12 Octubre



# Modelo de Variabilidad Ergonómica

Figura 2-7. Características del contexto de uso que pueden afectar la operación del sistema



Fuente: elaboración propia a partir de ISO 20282-1 (2006).

Las características del usuario están determinadas por aspectos demográficos, físicos-sensoriales (aspectos antropométricos, biomecánicos y sensoriales) y psicológicos-sociales.



# Modelo de Variabilidad Ergonómica

## Entrevista - Información Directa

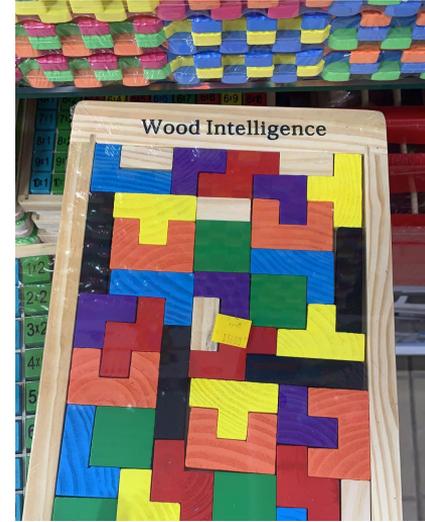
Natalia Amaya - Estudiante de Terapia Ocupacional (10 Semestre) Universidad del Rosario  
Experiencia: Área de Salud Mental - Clínica de nuestra señora de la Paz  
Ámbito Clínico - Hospital Universitario Mederi  
1 año de experiencia

## Entrevista - Información Directa

Marcela Alarcón Cepeda - Psicóloga Universidad Javeriana - Master Terapia de Tercera  
Generación - España - Maestría Neuropsicología Clínica  
Experiencia: Instituto Nacional de Demencia - Ceren - Centro de Evaluación diagnóstica y  
rehabilitación neurocognitiva



# Evidencia Modelo de Variabilidad Objetos Terapia Ocupacional



**38**

RECORTA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD DE LA PAGINA SIGUIENTE.

CONTIENE: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN CÍVIL, LENGUAJE, CIENCIAS, HISTORIA, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN AMBIENTAL, EDUCACIÓN PARA LA PAZ, EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, EDUCACIÓN PARA LA CIDADANÍA GLOBAL.

**39**

CONTINUA LAS SERIES. PUEDES DIBUJAR O UTILIZAR LAS FIGURAS QUE HAYAS VUE SE RECORTAN EN LA PAGINA ANTERIOR.

CONTIENE: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN CÍVIL, LENGUAJE, CIENCIAS, HISTORIA, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN AMBIENTAL, EDUCACIÓN PARA LA PAZ, EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, EDUCACIÓN PARA LA CIDADANÍA GLOBAL.

**40**

¿ES BIEN DE CINE? CINE LOS NIÑOS ESTÁN LISTOS PARA VER LA PELI. PUEDE DEBER RECORTAR LOS PERSONAJES MARCADOS CON LOS NOMBRES QUE DEBEN REALIZAR PARA LISTARLOS PASTA ELLOS.

CONTIENE: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN CÍVIL, LENGUAJE, CIENCIAS, HISTORIA, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN AMBIENTAL, EDUCACIÓN PARA LA PAZ, EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, EDUCACIÓN PARA LA CIDADANÍA GLOBAL.

**41**

COMPLETA CADA RECUADRO CORRIENDO EL M PROPIEDAD.

CONTIENE: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN CÍVIL, LENGUAJE, CIENCIAS, HISTORIA, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN AMBIENTAL, EDUCACIÓN PARA LA PAZ, EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, EDUCACIÓN PARA LA CIDADANÍA GLOBAL.

**42**

ENCUENTRA LOS DEPORTES DE LA LISTA EN LA SOPA DE LETRAS. MUESTRA SI ENCUENTRAS UNA PALABRA. MARCALA EN EL LISTADO.

CONTIENE: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN CÍVIL, LENGUAJE, CIENCIAS, HISTORIA, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN AMBIENTAL, EDUCACIÓN PARA LA PAZ, EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, EDUCACIÓN PARA LA CIDADANÍA GLOBAL.

**43**

RECORTA LOS LÁPICES PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD DE LA PAGINA SIGUIENTE.

CONTIENE: MATEMÁTICA, EDUCACIÓN CÍVIL, LENGUAJE, CIENCIAS, HISTORIA, EDUCACIÓN ARTÍSTICA, EDUCACIÓN MUSICAL, EDUCACIÓN FÍSICA, EDUCACIÓN TECNOLÓGICA, EDUCACIÓN AMBIENTAL, EDUCACIÓN PARA LA PAZ, EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, EDUCACIÓN PARA LA CIDADANÍA GLOBAL.

NOMBRE: \_\_\_\_\_

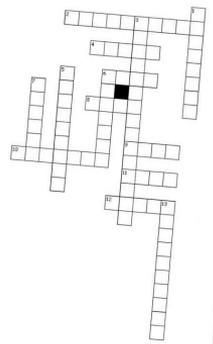
FECH: \_\_\_\_\_

HOY TRABAJE CON: \_\_\_\_\_

**MOTIVACIÓN**  
**EJ. 22**

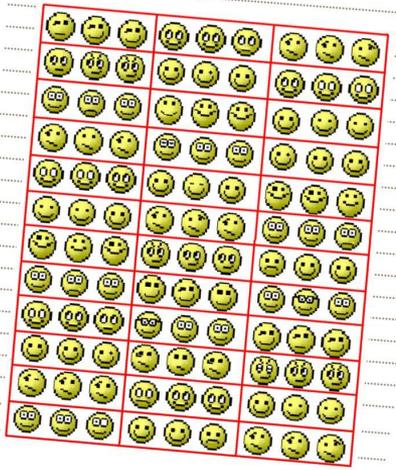
**INSTRUCCIONES**  
Completa el crucigrama en el menor tiempo posible.  
¿Podrás ser capaz de resolverlo sin usar las pistas?

- ☀️
- hojas
- calabazas
- naranja
- castañas
- rojo
- dia de los muertos
- manzana
- septiembre
- setas
- nuez
- lluvia
- bosque
- frio
- golondrina
- uvas
- ☀️



**ATENCIÓN**  
**EJ. 5**

**PRUEBA DE CONTROL ATENCIONAL**  
Fíjese en las tres caras que aparecen más abajo. Tache aquella que es distinta a las otras dos.





**MOTIVACIÓN**  
**EJ. 7**

Imagina que vas al mercado.  
Debes planear la ruta para  
ver los siguientes puntos  
(no necesariamente en este orden):

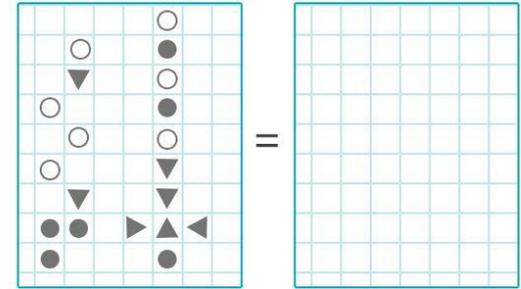
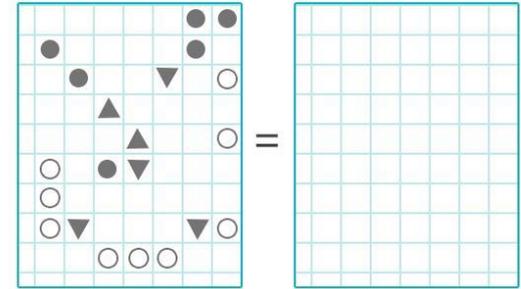
- \*Chucherías
- \*Carnicería
- \*Verdulería
- \*Frutería
- \*Zapatería

Debes tener en cuenta que hay que comenzar en la entrada y terminar en la cafetería. Puedes usar los caminos sombreados siempre que quieras, pero los que están sin sombrar sólo una vez.



Mi nombre: .....  
Fecha: ..... Hora: ..... **ecognitiva**

Dibujos iguales. Copie los dibujos en la cuadrícula de al lado:



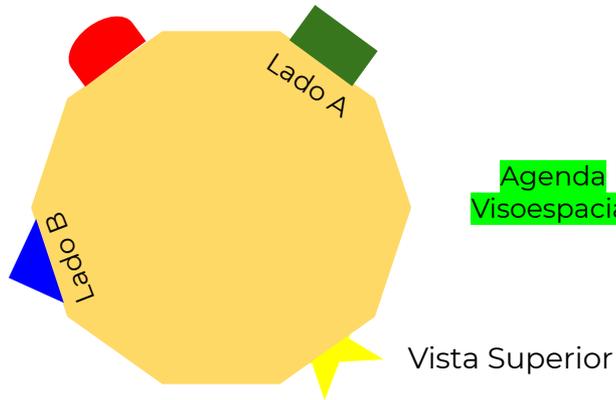
# Evidencia desarrollo modelo de Variabilidad

<https://drive.google.com/drive/folders/1KUPG158PPogv6Sd6Q9-9FCFH00NBu8-r?usp=sharing>

- Videos
- Avance de Modelo de Variabilidad
- Versión final Modelo de Variabilidad



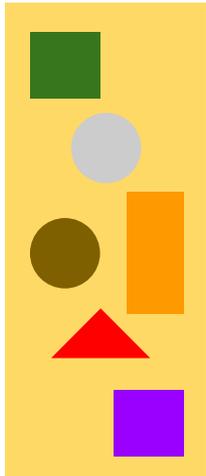
# Exploración Actividad memoria de Trabajo



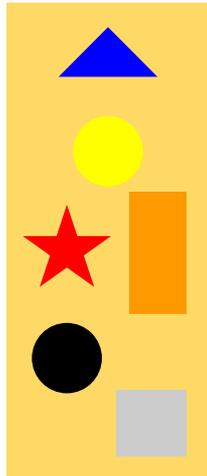
Agenda  
Visoespacial

Vista Superior

Lado A



Lado B



Cada lado tiene figuras geométricas variadas, en cada cara las figuras presentan un color y ubicación diferente.



Colores y formas a utilizar  
Según Casanova teniendo en cuenta la escala de Reisberg:

Grados de dificultad Colores:

DGS 3-4: Rojo, azul, verde, amarillo, naranja, lila, marrón, rosa, gris, negro.

Actividad:

1. El profesional de la salud le indica al paciente que ubique determinada figura con determinado color.
2. El profesional de la salud le indicará que desencaje este volumen del sistema.
3. Podrá indicarle que retire la cantidad de piezas de acuerdo a la dificultad de la actividad que desee plantear.
4. El profesional de la salud le indicará al paciente que en el mismo orden que retiró las piezas las organice de forma lineal y en voz alta indique la figura y el color de cada pieza.
5. El profesional de la salud le solicitará al paciente que del último al primer elemento que desencajó vuelva a insertar cada pieza.

Son 10 caras y una variedad de 7 volúmenes geométricos. Al tener esta variedad de elementos, el profesional de la salud podrá indicarle cuantos elementos retirar del sistema de acuerdo a la complejidad de la actividad.

**Comentarios Neuropsicóloga:**

**Al dar instrucción inicial, retener información para hacer actividad.**

**-Colocarles números - patrón de color - figura**

**Podemos proveer al paciente diferentes estímulos: Ejm puede recordar sonido pero no visual**



# Actividades de la vida diaria

Segunda idea: Que el Dispositivo contenga actividades de la vida diaria:

- Secuencia gráfica de los pasos gráficos
- Rutina
- Encajar (para motricidad)
- Actividades instrumentales de la vida diaria
- Tridimensional

