



**PROGRAMA DE DETECCIÓN TEMPRANA
DE DEMENCIAS Y DE ESTIMULACIÓN DE LOS PROCESOS
COGNITIVOS
EN LA POBLACIÓN DE MAYORES DE 65 AÑOS**

**MÓDULO “DESARROLLO COGNITIVO MEDIANTE LA
UTILIZACIÓN DE LA INFORMÁTICA Y A TRAVÉS DEL
VOLUNTARIADO”**

- 1.- INTRODUCCIÓN
- 2.- OBJETIVOS
- 3.- DESCRIPCIÓN. ETAPAS DEL MÓDULO
- 4.- COSTE DEL PROYECTO
- 5.- PERSPECTIVAS DE FUTURO

Córdoba, Febrero 2003

1.- INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se enmarca dentro del **Programa de Voluntariado y Formación de grupos de Autoayuda de Personas Mayores** y forma parte del **Programa de detección temprana de demencias y de estimulación de proyectos cognitivos en la población de mayores de 65 años.**

El principal objetivo del programa es abordar la problemática de las enfermedades patológicas asociadas al envejecimiento desde el punto de vista de la detección y atención temprana al mismo tiempo que se fomenta la autoayuda entre los propios mayores; para ello y como complemento se hacen necesarias una serie de actividades prácticas.

El **Módulo Desarrollo Cognitivo a través de la Informática** nace para complementar estas actividades con sesiones en las que se trabaje con nuevas tecnologías.

A través de la experiencia con otros colectivos que tienen necesidades cognitivas especiales (por ejemplo, con parálíticos cerebrales) ha quedado demostrada la importancia de la informática como una potente herramienta para estimular el uso de la inteligencia, la memoria, la atención, la percepción y el desarrollo del lenguaje.

Gracias a la imagen, el sonido y el movimiento en pantalla y practicando con actividades educativas que requieren la interactividad entre la persona y el ordenador (puzzles, paneles de memoria, relación de elementos, etc.) se trabaja el desarrollo cognitivo de una forma fácil y entretenida.

Por otro lado, es innegable que la informática en nuestros días ha invadido todos los ámbitos de la sociedad, si buscamos una plena integración de los mayores se hace necesaria una formación básica, pero de calidad, en estos temas.

Con la idea de combinar ambas líneas de trabajo: la formación en el ámbito informático y el desarrollo de las habilidades cognitivas a través de la informática, se ha elaborado este proyecto en el que cobra una importancia vital el voluntariado.

Por una parte, se hace necesario el apoyo del voluntariado en las sesiones con el ordenador, de forma que cada alumno disponga en todo momento de una atención personalizada y pueda seguir sin dificultad las indicaciones del monitor que dirija la sesión.

Además, a lo largo del desarrollo del proyecto los mayores atendidos se van formando como voluntarios de manera que en siguientes ediciones serán ellos los que sirvan de apoyo a los nuevos alumnos y así, se continúa trabajando en la línea de autoayuda que caracteriza a este programa.

2.- OBJETIVOS

- Fortalecer las habilidades cognitivas del colectivo de mayores de 65 años, haciendo un mayor hincapié en la memoria y trabajando otros aspectos como la atención y el lenguaje, a través de actividades utilizando el ordenador.

- - En estrecha colaboración con los profesionales del programa, detectar aquellos posibles casos de enfermedades asociadas al envejecimiento de forma que se les pueda atender convenientemente.
- - Fomentar la colaboración entre los propios mayores a través de actividades en equipo, de forma que se trabaje en la línea de autoayuda que caracteriza al programa.
- - Introducir a los alumnos en el ámbito de la informática ofertándoles una formación básica de calidad de forma que puedan utilizar el ordenador como herramienta de ocio o de trabajo en su vida diaria.
- - Favorecer la integración del mayor en la sociedad actual y por tanto su autoestima, al permitir su acceso a Internet y el dominio de materias antes desconocidas y que hoy son habituales en nuestras vidas.

3.- DESCRIPCIÓN. ETAPAS DEL MÓDULO

3.1.- Preparación

La fase de preparación se desarrolla durante un mes en el que se llevarán a cabo las siguientes actividades:

- Presentación del proyecto, publicidad del mismo y recogida de solicitudes.

A través de Senada se dará a conocer el proyecto a todos los socios y se comenzarán a recoger las solicitudes de los interesados y sus preferencias en cuanto al horario con la idea de comenzar a configurar los grupos.

En principio el proyecto puede acoger hasta sesenta alumnos que se pueden distribuir en grupos de diez para las sesiones.

- Selección de voluntariado.

Desde Senada y mediante una campaña divulgativa, se llevará a cabo la captación del voluntariado interesado en participar en el proyecto entre los socios, protectores y los conocidos o familiares de los mismos.

Otra herramienta a utilizar en esta búsqueda de voluntarios es el CIVA con su apoyo en materia de asesoramiento, información y divulgación mediante su Hoja de Información al Voluntariado.

Antes de comenzar las sesiones de talleres los voluntarios se entrevistarán con los profesionales encargados del proyecto que les informarán de los objetivos perseguidos y de las tareas a desarrollar.

- Diseño y desarrollo del material didáctico.

El siguiente paso consiste en el diseño y desarrollo del software educativo específico para el proyecto, en concreto el necesario para comenzar a trabajar en el primer mes de Talleres.

Utilizando la información resultante de otras actividades desarrolladas por Senada y en colaboración los profesionales encargados de las mismas, los técnicos, un especialista en Pedagogía Terapéutica y un licenciado en Informática, se encargan de diseñar el CDROM educativo para el primer mes.

Este CDROM consistirá principalmente en una serie de pantallas sucesivas con actividades que requieran la interactividad por parte del alumno, dotadas de imagen y sonido y que trabajen las habilidades cognitivas.

Además se preparará el material didáctico complementario: direcciones de páginas webs apropiadas, otros CDROMs de juegos educativos, etc.

- Adaptaciones.

Por último, en esta fase de preparación se adecuarán instalaciones y equipos informáticos para que en la fase de Talleres ningún alumno tenga problemas de accesibilidad y así, se configurarán los equipos para que aquellos alumnos con problemas de vista, motricidad fina, o dificultades con el teclado no encuentren ningún tipo de barrera en su acceso a la informática.

3.2.- Talleres

Lugar de celebración

Las sesiones de talleres tendrán lugar en las instalaciones de Infoidea Córdoba S.L.L situadas en la c/ Pintor el Greco 2, del barrio Parque Cruz Conde.

Junto a las instalaciones se encuentran las paradas de autobús urbano de las líneas 2, 5 y 15.

Infoidea dispone de un aula amplia y luminosa dotada de 20 equipos informáticos de última generación, con monitores de 17", conectados a Internet a través de línea ADSL de 2 Mb.

También se cuenta con un proyector de vídeo conectado al ordenador del profesor para que se puedan seguir cómodamente las clases.

Duración.

La fase de Talleres tiene una duración de tres meses, lo ideal es comenzar a mediados de Marzo y terminar a mitad de Junio.

Cada grupo de diez alumnos tiene dos sesiones a la semana de una hora cada una, en la primera sesión se trabajan los conocimientos informáticos y en la segunda el desarrollo cognitivo.

Contenido.

Como se ha comentado anteriormente, en el contenido didáctico de los talleres se trabajan dos áreas: Conocimientos informáticos y Desarrollo Cognitivo.

Este es el índice general de contenidos:

Conocimientos Informáticos:

- - Sistema operativo.
- - Editor de textos: Word.
- - Internet.
- - Editor de imagen: Photoshop.

En el área de Conocimientos Informáticos cada semana trataremos un tema diferente para adquirir una idea generalizada de los conocimientos más útiles y prácticos ya que son pocas sesiones y se parte desde un nivel muy básico.

Los alumnos no tienen conocimientos previos por lo que es deseable que la experiencia tenga continuidad y así, seguir profundizando en estos conocimientos.

Desarrollo cognitivo:

- - Memoria.

- - Atención.
- - Lenguaje.
- - Habilidades visoespaciales, visoperceptivas, visoconstructivas y otras.

Con respecto al Desarrollo Cognitivo cada semana se trabajan a través del CDROM educativo del mes, las actividades del área correspondiente. También podremos utilizar el material complementario como apoyo educativo.

Para impartir el contenido indicado seguiremos una **metodología** eminentemente práctica y participativa, partiendo siempre de un nivel muy básico y avanzando a medida que se desarrollen las sesiones. Se fomentará el ambiente positivo y se realizarán actividades individuales y en grupo.

En las sesiones de talleres contaremos con un monitor de informática y un especialista en educación especial y por otra parte con el apoyo del voluntariado para que los alumnos no tengan dificultad en seguir las actividades propuestas por el monitor.

Calendario y posibles horarios.

Teniendo en cuenta que los talleres se desarrollan durante tres meses (12 semanas) y que cada grupo recibe dos sesiones semanales de una hora, este es el calendario previsto:

- - Semana 17 – 23 Marzo
Sesión 1: Introducción al Sistema Operativo

Sesión 2: Potenciación de la Memoria

- - Semana 24 – 30 Marzo
Sesión 1: Editor de textos: Word
Sesión 2: Fortalecimiento de la Atención

- - Semana 31 Marzo – 6 Abril
Sesión 1: Internet
Sesión 2: Actividades sobre el desarrollo del lenguaje

- - Semana 7 – 13 Abril
Sesión 1: Iniciación a Photoshop
Sesión 2: Habilidades visoespaciales, visoperceptivas, visoconstructivas y otras.

- - Semana 14 – 20 Abril / Semana Santa

- - Semana 21 – 27 Abril
Sesión 1: Introducción al Sistema Operativo
Sesión 2: Potenciación de la Memoria

- - Semana 28 Abril – 4 Mayo
Sesión 1: Editor de textos: Word
Sesión 2: Fortalecimiento de la Atención

- - Semana 5 Mayo – 11 Mayo
Sesión 1: Internet
Sesión 2: Actividades sobre el desarrollo del lenguaje

- - Semana 12 Mayo – 18 Mayo
Sesión 1: Iniciación a Photoshop

Sesión 2: Habilidades visoespaciales, visoperceptivas, visoconstructivas y otras.

- - Semana 19 Mayo – 25 Mayo
Sesión 1: Introducción al Sistema Operativo
Sesión 2: Potenciación de la Memoria

- - Semana 26 Mayo – 1 Junio / Feria

- - Semana 2 Junio – 8 Junio
Sesión 1: Editor de textos: Word
Sesión 2: Fortalecimiento de la Atención

- - Semana 9 Junio – 15 Junio
Sesión 1: Internet
Sesión 2: Actividades sobre el desarrollo del lenguaje

- - Semana 16 Junio – 22 Junio
Sesión 1: Iniciación a Photoshop
Sesión 2: Habilidades visoespaciales, visoperceptivas, visoconstructivas y otras.

En cuanto al horario, se facilitan varias propuestas de forma que los interesados elijan según les convenga a la hora de inscribirse.

Lo ideal es que tengamos 10 alumnos en cada grupo, en el caso de no ocuparse las plazas en un grupo o de sobrecargarse alguno de ellos, estas personas se reajustarían en los grupos con plazas libres.

Grupo 1: Lunes y Miércoles, de 17:00 a 18:00 horas.

Grupo 2: Martes y Jueves, de 17:00 a 18:00 horas.

Grupo 3: Lunes y Miércoles, de 18:00 a 19:00 horas.

Grupo 4: Martes y Jueves, de 18:00 a 19:00 horas.

Grupo 5: Lunes y Miércoles, de 11:00 a 12:00 horas.

Grupo 6: Martes y Jueves, de 11:00 a 12:00 horas.

3.3.- Evaluación

La fase de Evaluación se va desarrollando simultáneamente a la de Talleres, así vamos analizando resultados cada mes y con ellos diseñamos y elaboramos el material didáctico para el siguiente.

De esta forma vamos adaptando el proyecto según las necesidades que surjan durante su desarrollo.

Este seguimiento continuo se llevará a cabo por parte de los monitores del taller a través de informes mensuales de cada alumno.

Además cada alumno rellenará un cuestionario al final de cada mes con su opinión personal acerca de la experiencia para que podamos implementar algunas de sus sugerencias.

Por último al finalizar los talleres se desarrolla con todo el equipo que ha participado en el módulo: voluntarios, educadores, programadores y monitores de informática, un informe general de la experiencia y sus conclusiones con la idea de mejorarla en futuras ediciones y poder extrapolarla al resto del colectivo.

4.- PRESUPUESTO DEL PROYECTO

A continuación se detalla el coste aproximado del proyecto:

-

- - Diseño y Desarrollo de Software Educativo

Diseño y desarrollo de un CDROM educativo por mes con una media de veinticuatro pantallas interactivas, unas seis por área (área Memoria, área Atención, área Lenguaje, área Habilidades visoespaciales y otras).

Importe = 1900 € * 3 CDs (1 al mes) = 5700 €

Nota: El importe de este material es independiente del número de beneficiarios del proyecto ya que se utilizaría el mismo para todos los grupos.

- - Otro material didáctico

Fotocopias, carpetas, bolígrafos, un CDROM final para guardar trabajos, etc.

Importe 10 alumnos = 12 € por alumno * 10 = 120 €

Importe 20 alumnos = 12 € por alumno * 20 = 240 €

Importe 30 alumnos = 12 € por alumno * 30 = 360 €

Importe 40 alumnos = 12 € por alumno * 40 = 480 €

Importe 50 alumnos = 12 € por alumno * 50 = 600 €

Importe 60 alumnos = 12 € por alumno * 60 = 720 €

- - Sesiones de talleres

Sesiones de dos horas semanales durante 12 semanas para cada grupo.

Cada sesión se desarrolla en el aula de Infoidea de forma que cada alumno dispone de un equipo informático, internet, escáner y posibilidad de seguir las clases a través de un cañón de vídeo conectado al ordenador del profesor.

Los ordenadores se encuentran configurados de forma personalizada con la idea de solventar pequeños problemas de visión o motricidad fina. Para las sesiones se dispone de dos tutores: uno especializado en informática y otro en educación especial.

Importe sesión de 1 hora con 10 alumnos = 60 €

Importe 10 alumnos = 60 * 24 sesiones = 1440 €

Importe 20 alumnos = 60 * 48 sesiones = 2880 €

Importe 30 alumnos = 60 * 72 sesiones = 4320 €

Importe 40 alumnos = 60 * 96 sesiones = 5760 €

Importe 50 alumnos = 60 * 120 sesiones = 7200 €

Importe 60 alumnos = 60 * 144 sesiones = 8640 €

- - Evaluación final

Informe con la evaluación final de la experiencia recogiendo información de la evaluación continua y los informes de monitores y educadores.

Importe: 50 €

Tabla de costes

- - 10 beneficiarios: 5700 + 120 + 1440 + 50 = TOTAL = 7310 €

- - 20 beneficiarios: $5700 + 240 + 2880 + 50 = \text{TOTAL} = 8870 \text{ €}$
- - 30 beneficiarios: $5700 + 360 + 4320 + 50 = \text{TOTAL} = 10430 \text{ €}$
- - 40 beneficiarios: $5700 + 480 + 5760 + 50 = \text{TOTAL} = 11990 \text{ €}$
- - 50 beneficiarios: $5700 + 600 + 7200 + 50 = \text{TOTAL} = 13550 \text{ €}$
- - 60 beneficiarios: $5700 + 720 + 8640 + 50 = \text{TOTAL} = 15110 \text{ €}$

COSTE TOTAL DEL PROYECTO : 15110 €

5.- PERSPECTIVAS DE FUTURO

El presente proyecto se trata de una experiencia completamente innovadora en nuestra provincia por lo que se abre ante nosotros un amplio campo en la investigación de la aplicación de la informática en la prevención y detección de enfermedades asociadas al envejecimiento.

Una vez evaluada la experiencia y a raíz de los resultados lo ideal es que exista una continuidad de la misma con futuras ediciones mejoradas utilizando como voluntarios a los propios mayores.

Desde Senada se apuesta con ilusión por el Módulo “Desarrollo Cognitivo a través de la Informática” con el objetivo último de conseguir una sociedad más justa y solidaria con los colectivos desfavorecidos a través de soluciones innovadoras y trabajadas desde el propio colectivo.