



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO COMO APOYO EN TERAPIAS PARA
ADULTOS MAYORES EN CASA AURORA, QUITO, 2022**

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en Diseño Gráfico

Autor(a)

Muzo Sanguña Juan Javier

Tutor(a)

Lic. Héctor Marcelo Zambrano Unda, MSc.

QUITO – ECUADOR
2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, Juan Javier Muzo Sanguña, declaro ser autor del Trabajo de Integración Curricular con el nombre “DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO COMO APOYO EN TERAPIAS PARA ADULTOS MAYORES EN CASA AURORA, QUITO, 2022”, como requisito para optar al grado de Licenciado en Diseño Gráfico y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 21 días del mes de Julio de 2022, firmo conforme:

Autor: Juan Javier Muzo Sanguña



Firma:

Número de Cédula: 1724308026

Dirección: Provincia, ciudad, Parroquia, Barrio.

Correo Electrónico: juan_muzosangua@yahoo.com

Teléfono: 0999801400

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO COMO APOYO EN TERAPIAS PARA ADULTOS MAYORES EN CASA AURORA, QUITO 2022” presentado por Juan Javier Muzo Sanguña, para optar por el Título Licenciado en Diseño Gráfico,

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Lectores que se designe.

Quito, 21 de Julio del 2022

.....

Lic. Héctor Marcelo Zambrano Unda, MSc.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Integración Curricular, como requerimiento previo para la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 21 de Julio 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Juan Javier Muzo Sanguña', is written over a horizontal dotted line.

Juan Javier Muzo Sanguña
1724308026

APROBACIÓN DE LECTORES

El Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO COMO APOYO EN TERAPIAS PARA ADULTOS MAYORES EN CASA AURORA, QUITO 2022, previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Integración Curricular.

Quito, 21 de Julio de 2022

.....

Ing. Andrés David Caicedo López, MSc.
LECTOR

.....

Ing. Daniel Patricio Ripalda Moya, MSc.
LECTOR

DEDICATORIA

Dedicado a mis abuelos Ana, Pedro, Rosa y Emilio

Juan J. Muzo

AGRADECIMIENTO

Un especial Agradecimiento al centro Casa Aurora por recibirme y permitirme elaborar mi proyecto de grado.

INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN PARA EL REPOSITORIO DIGITAL	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN DE LECTORES.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTOS.....	vii

CAPITULO I

Introducción.....	1
Antecedentes.....	2
Planeamiento del Problema	3
Justificación	4
Objetivos.....	5
General.....	5
Específicos	5

CAPITULO II

Marco Referencial	6
Adulto Mayor.....	6
Estimulación Cognitiva	7
Diseño Editorial en Material Editorial.....	8
Tipografía en Material Editorial	9
Percepción Cromática en Material Editorial.....	10
Mito y Leyenda.....	11

CAPITULO III

Metodología.....	12
Observación Participante	13
Definición del Problema	13
Elementos del Problema	14
Recopilación de Datos	14
Análisis de Datos	14
Creatividad.....	15
Experimentación	15
Modelos	15
Bocetos	16
Verificación	16
Solución	16
Desarrollo de la Propuesta.....	17
Definición del Problema	17
Elementos del Problema	17
Recopilación de Datos	18
Análisis de Datos	20
Creatividad.....	21
Marca Gráfica	22
Packaging	24
Formatos	25
Experimentación	25
Guía de Trabajo.....	26
Contenidos.....	26
Retícula	27
Márgenes	27
Cuaderno de Ejercicios	28
Retícula	28
Rayado.....	29
Tipografía.....	31
Cromática	34

Ilustraciones	34
Modelos	36
Bocetos	38
Verificación	46
Solución	46
CAPITULO IV	
Validación de la Propuesta	47
Conclusiones.....	49
Recomendaciones	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 (Planificación de contenidos por semana).....	1
Tabla No. 2 (Tabla de aspectos para validación).....	1

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 1 (Marca Gráfica)	22
Figura No. 2 (Construcción RUKU MAKI)	22
Figura No. 3 (Tipografía RUKU MAKI)	23
Figura No. 4 (Cromática RUKU MAKI)	23
Figura No. 5 (Empaque RUKU MAKI)	24
Figura No. 6 (Medidas Empaque)	24
Figura No. 7 (Formatos de Impresión)	25
Figura No. 8 (Columnas y Módulos)	27
Figura No. 9 (Margen Formato A4)	28
Figura No. 10 (Margen Formato A5)	29
Figura No. 11 (Rayados Versátiles)	29
Figura No. 12 (Rayados para Escritura)	30
Figura No. 13 (Rayado Horizontal para Escritura)	30
Figura No. 14 (Variantes Tipográficas)	31
Figura No. 15 (Tipografía San Serif)	31
Figura No. 16 (Familia Tipográfica LEMON MILK)	32
Figura No. 17 (Familia Tipográfica Lato)	32
Figura No. 18 (Fuente LEMON MILK)	33
Figura No. 19 (Fuente Lato)	33
Figura No. 20 (Cromática Leyendas)	34
Figura No. 21 (Elementos de Cantuña)	34
Figura No. 22 (Elementos del Padre Almeida)	35
Figura No. 23 (Elementos del Gallo de la Catedral)	35
Figura No. 24 (Elementos de Bella Aurora)	36
Figura No. 25 (Disposición Titular Portada)	37
Figura No. 26 (Secciones de Guía por semanas)	37
Figura No. 27 (Estructura Hojas Cuaderno de Ejercicios)	38
Figura No. 28 (Portada Guía de Trabajo)	38
Figura No. 29 (Portada Cuaderno de Ejercicios)	39
Figura No. 30 (Contraportada Guía de Trabajo)	39

Figura No. 31 (Contraportada Cuaderno de Ejercicios)	40
Figura No. 32 (Secciones Semanales por Leyenda)	40
Figura No. 33 (Páginas Internas)	41
Figura No. 34 (Página Lectura)	41
Figura No. 35 (Página Dictado)	42
Figura No. 36 (Página Cálculo)	42
Figura No. 37 (Página Formas)	43
Figura No. 38 (Página Granos)	43
Figura No. 39 (Página Letras)	44
Figura No. 40 (Página Dibujo)	44
Figura No. 41 (Página Pintura)	45
Figura No. 42 (Folio Secciones)	45
Figura No. 43 (Ficha para validación con Usuarios)	47
Figura No. 44 (Ficha para validación con Especialistas)	48

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**TEMA: DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO COMO APOYO EN TERAPIAS
PARA ADULTOS MAYORES EN CASA AURORA, QUITO 2022**

AUTOR(A): Juan Javier Muzo Sanguña

TUTOR (A): Lic. Héctor Marcelo Zambrano
Unda, MSc.

RESUMEN EJECUTIVO

Con la edad, las enfermedades y los malestares que traen consigo, consumen al cuerpo, imposibilitando una vida plena; ser un adulto mayor no quiere decir que tenga limitaciones ni ataduras, solo necesita mayor concentración en sus limitantes cotidianos, puede estar acompañado de familiares y profesionales, pero se entiende que él es quien llevará su vida. El presente proyecto propone un material editorial de carácter evaluativo, que acompañe tanto al paciente como al profesional en el transcurso de las terapias cognitivas, considerando las etapas de la metodología de Bruno Munari para estructurar el proceso de diseño en conjunto con la observación participante como método cualitativo base para indagar en los materiales ya existentes dentro del centro Casa Aurora y su método institucional, un pilar enfocado en el adulto mayor y la búsqueda por su bienestar emocional y social.

DESCRIPTORES: (ADULTO MAYOR, DISEÑO GRÁFICO, MATERIAL EDITORIAL, TERAPIAS COGNITIVAS)

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTES Y DISEÑO
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

TEMA: DESIGN OF GRAPHIC MATERIAL TO SUPPORT IN THERAPIES FOR ELDERLY AT "CASA AURORA", QUITO, 2022

AUTOR(A): Juan Javier Muzo Sanguña

TUTOR (A): Lic. Héctor Marcelo Zambrano
Unda, MSc.

ABSTRACT

With age, diseases and discomforts that bring with them, consume the body, making it impossible to live a full life; being an elderly does not mean that it has limitations or ties, it only needs greater concentration in its daily limitations, may be accompanied by family and professionals, but it is understood that he/she is the one who will lead his/her life. This project proposes an editorial material of evaluative nature, which accompanies both the patient and the professional in the course of cognitive therapies, considering the stages of Bruno Munari's methodology to structure the design process in conjunction with participant observation as a qualitative method to investigate the existing materials within the Casa Aurora center and its institutional method, a pillar focused on the elderly and the search for their emotional and social well-being.

KEYWORDS: (COGNITIVE THERAPIES, EDITORIAL MATERIAL, ELDERLY, GRAPHIC DESIGN)

INTRODUCCIÓN

El paso del tiempo trae consigo cargas demasiado pesadas que se manifiestan mientras más desgastado se ve el cuerpo. Con la edad, las enfermedades y los malestares que consumen a una persona no posibilitan que toda una vida de esfuerzo sea retribuida con un merecido descanso, y, aun así, las recompensas más evidentes son la dependencia, las dolencias, problemas comunes cuando se deja de ser joven.

Entrada una determinada edad, un amplio espectro de enfermedades afectan al cuerpo humano, con posibilidades de ser mortales y dañinas para varias personas, o bien, que afecten considerablemente a una persona al azar. La sociedad no está preparada para grandes riesgos netamente enfocados en la salud de un adulto mayor, después de todo, vivir tanto tiempo con una edad avanzada no es precisamente algo que la mayoría pueda atribuirse, factores como los malos hábitos, y la buena salud hacen de este periodo de vida tan extensa, prácticamente una fantasía que pocos alcanzarían.

El deterioro de un adulto mayor incrementa conforme a la inseguridad y estado emocional se encuentra, tras afrontar su inevitable futuro, se requiere de una mayor consideración y atención a los cambios que puedan surgir más adelante, y así mismo, no se debe permitir que la persona que padezca la enfermedad llegue a pensar que es menos valorado, puesto que, la depresión resultante hará que la lucha por frenar la enfermedad sea inútil.

Las personas con deterioro pueden ir adonde necesitan ir y hacer lo que necesitan hacer si cuentan con los entornos favorables adecuados (Organización Mundial de la Salud, 2015). Tanto establecimientos como entidades de salud, no están adaptadas a las necesidades de salud de la población con edades avanzadas, si bien, se preparan seguimientos, personal e instalaciones, no se consideran las verdaderas carencias, un seguimiento educativo que prepara la dependencia de la persona, agravara más la condición de salud que en serio ayudar a la persona como tal a recuperar su vida ante una enfermedad degenerativa.

Casa Aurora es uno de los centros especializados en el cuidado de personas de la tercera edad, ofreciendo servicios enfocados en el bienestar del paciente, pero, respetando en todo momento a la persona como ser independiente, además de sus limitaciones en el diario vivir, para ser tratadas de manera oportuna y temprana ejercitando ciertas áreas, puesto que, podrían volverse en su contra a futuro sin el esfuerzo correcto.

ANTECEDENTES

Previo al desarrollo del proyecto de investigación, se realizaron búsquedas de trabajos científicos, siendo de interés textos académicos similares o que al menos manejen parte de la temática que se requiere abordar, para entender las necesidades existentes y poder aportar soluciones viables desde el diseño gráfico. Argumentos con el suficiente conocimiento y la sustentación científica necesaria que aportaron una idea clara para el planteamiento del problema.

Con relación a la temática abordada, existen investigaciones que van desde lo más general hacia lo más específico en cuanto a enfocar el tema y las necesidades se refiere. Una de las investigaciones que se consideraron fue de la tesis de la Universidad Tecnológica Israel, titulado Guía para familiares y cuidadores de pacientes con enfermedad de Alzheimer en estado inicial (Peñañiel, 2017), este establecía la importancia del diseño como facilitador para transmitir la información sobre el proceso de la enfermedad a familiares y cuidadores que acompañan al paciente, de manera, que, puedan comprender la información con una jerga más entendible y menos técnica.

Así mismo, de parte del artículo académico de la Universidad de Guayaquil titulado El lenguaje gráfico como recurso didáctico para el aprendizaje del adulto mayor en el recinto San Gabriel, Cantón Daule de la provincia del Guayas (Matilde, 2015), se centraron en un sector más vulnerable a nivel educacional, y propusieron soluciones de lectoescritura en una guía educativa que demuestre la utilidad del diseño en el aprendizaje a través de estas herramientas didácticas.

Por su parte el artículo de la Universidad Santo Tomás titulado Modelo Didáctico para la Implementación de Herramientas TIC en la Promoción de Lectura, Escritura y Oralidad a Población Infantil y Adulto Mayor en el Proyecto de Equipaje de Historias (Centeno, Méndez y Polo, 2021), tomaron de la mano las actividades didácticas que abarcan lectura, escritura y oralidad, como medio para demostrar la importancia del diseñador gráfico en proyectos sociales a través del proceso creativo para la ejecución de estas herramientas que serán de uso tanto para niños como personas de la tercera edad.

De igual forma de la mano del artículo académico de la fundación Universitaria del área Andina titulado Diseño de material gráfico para proyecto de preservación de memoria histórica

en el adulto mayor de la cuenca media del Río Otún -vereda La Florida- Colombia (Manzur, Blandón y Grisales, 2018), enfocaba sus esfuerzos en un diseño social responsable, promoviendo productos rurales como una primera fase para potenciales proyectos centrados en el adulto mayor.

Ahora bien, el artículo académico de la Universidad Técnica de Ambato, titulado Diseño gráfico publicitario y su aporte en el aprendizaje de personas adultas con analfabetismo funcional (Álvarez, 2022), planteaba alternativas a nivel que los índices educacionales de lectura en adultos mayores, sean reducidos gracias a la implementación de elementos didácticos del diseño gráfico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Casa Aurora es un hogar para personas de la tercera edad, presta un servicio íntegro, sea a tiempo parcial o permanente, dentro de estos, se encuentran varias actividades recreativas con el foco de atención en la persona, para el bienestar y rehabilitación de la misma. A pesar de que pasen los años, siguen siendo personas, con derechos, con la capacidad de tomar decisiones y escoger que es lo correcto para su vida, que acciones tomar ante muchas situaciones, son seres independientes capaces de convivir en un entorno social.

A pesar de todo esto, el deterioro físico, las capacidades mentales, y los encuentros en nuevos entornos de discusión social, son un reto, inclusive una dificultad presente en las personas que llegan a cierta edad. Sin embargo, esto no quiere decir que tengan que ser aisladas, sometidas a decisiones de externos acerca de que es bueno para ellos. Solo es necesario poner más práctica, un esfuerzo más en tomar el control de su vida, y no solo depende de la persona, quienes lo acompañen necesitan comprender que son la ayuda que más necesita, quienes pueden y deben ayudar en las formas que existen para reforzar ciertos aspectos, pero ameritando que el adulto mayor comprenda lo que necesite hacer.

Ejercicios prácticos, concentración y estimulación de la memoria, son algunos de los apartados que existen para el refuerzo y concentración de la memoria del paciente, un refuerzo cognitivo en aspiraciones por mejorar sus facultades de atención, comunicación y percepción del entorno. Caminatas, deportes, rutinas de ejercicios, son la parte física, lo que el cuerpo necesita para mantenerse activo y en disposición para que la persona no sufra lesiones o problemas que empeoren aún más su salud y bienestar.

JUSTIFICACIÓN

La demencia afecta a más de 47 millones de personas en todo el mundo. Se estima que en 2030 más de 75 millones de personas tendrán demencia, y esa cifra llegará al triple en el año 2050 (Organización Mundial de la Salud, 2015). La pérdida de memoria o enfermedad de Alzheimer es una amenaza más frecuente para adultos mayores, imposibilitando una vida normal, tanto en afecciones del comportamiento, como del pensamiento.

Es primordial estimular y ejercitar el cerebro, después de todo las personas dependen de este, sea para comunicación, percepción, atención, inteligencia, concentración, pero sobre todo sentir algo. Los ejercicios constantes, la comunicación, el refuerzo físico, son actividades primordiales para el refuerzo de la persona de tercera edad, requieren ser evaluadas y trabajadas por profesionales, ya que el progreso, definirá si está haciendo efecto o es relativamente erróneo.

Existen ejercicios simples para el trabajo de la memoria en adultos mayores, puesto que, en su mayoría pueden implementarse también para menores, por lo cual, se pueden encontrar una infinidad, pero, existen problemas en ciertos aspectos, que generan preguntas en el paciente, que, por una parte, reconoce el elemento, pero no puede señalar el nombre debido a que su léxico es diferente al del trabajo propuesto.

Hay variedad de cuadernos especializados en el refuerzo cognitivo, un referente especializado es el cuaderno de Steve Ágora, sin embargo, tiene ciertas complicaciones al enfocarse en una región determinada, eso implica que el profesional que trabaje con el paciente replantee algunas de las actividades dentro de este cuaderno, reformulando en ocasiones las preguntas o dejando de lado estas, lo que entorpece la planificación y efectividad del trabajo, será que, si se toman en consideración cada factor, puede lograrse un trabajo que fortalezca la memoria y la autoestima del adulto mayor.

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar material gráfico como apoyo en terapias para adultos mayores en Casa Aurora.

Objetivos Específicos

- Identificar los tipos de materiales que se manejan dentro del centro para el tratamiento de los pacientes y conocer los requerimientos de las terapias cognitivas.
- Proponer un contenido útil con una diagramación editorial en un material comprensible a la necesidad del paciente para mejorar la estimulación mental.
- Evaluar la propuesta editorial con los profesionales del área de psicología para conocer los posibles escenarios del material y su función para con el paciente.

MARCO REFERENCIAL

Como parte de la investigación se abordaron los problemas en que la enfermedad hace hincapié, desde la importancia emocional y método de vida del paciente (Casa Aurora, 2021), hasta las consecuencias que enfrentaran los familiares (Peñafield, 2017; Fernández, Montorio y Díaz, 1997), pero, más importante, el valor como persona que tiene el paciente dentro de la sociedad de hoy en día (OMS, 2015).

Se atendieron también, las premisas con referente a estudios que se desarrollaron de acuerdo a un mismo grupo objetivo, los adultos mayores, pero con resultados en materiales interactivos diversos, con enfoques cualitativos, tales como el análisis-sintético para la realización de una marca gráfica (Valencia, 2012), la importancia de la fotografía (Peñafield, 2017), así como, los ejes fundamentales del diseño editorial para la creación de revistas o guías (Acuña, 2020; Toala, 2020; Valladares, 2016), además, de la debacle por el uso de dispositivos digitales en adultos mayores (Idrovo, 2021) y como estos terminan excluidos por su falta de comprensión y la oportunidad de adaptabilidad en su forma de vida (Lee y Maher, 2021).

Adulto Mayor

El derecho a la no discriminación abarca el derecho de no ser discriminado por motivos de edad (Organización Mundial de la Salud, 2015). Llegar a una determinada edad no significa que la persona es una carga para alguien más, ni mucho menos que se deba denigrar su bienestar ni sus decisiones. Cada persona es consciente de sus actos, de su calidad de vida, de la autonomía que llevan, su propio bienestar emocional y cotidiano debe ser respetado y apreciado, en muchos casos debe ser vigilado con un cierto límite sin perjudicar intereses, ni valores de cada persona.

Los síntomas más comunes de la enfermedad son alteraciones del estado de ánimo y de conducta, pérdida de memoria, problemas de lenguaje y alteraciones cognitivas (Romano, Nissen, Del Huerto, Parquet, 2007). El principal riesgo para los pacientes y sus familiares a cargo son ellos mismos, sin una planificación ni un diagnóstico oportuno, la toma de decisiones estará afectada por el desconocimiento del tratamiento adecuado, de sobrepasar los 3 niveles de la enfermedad, el paciente afrontará más que la pérdida de la memoria a corto plazo, las consecuencias alcanzaran inclusive a su movilidad y motricidad.

Peñañiel (2017, pág.15) sostiene que los familiares que conviven con el paciente son principalmente quienes detectan la enfermedad, a su vez, son los que enfrentan el diagnóstico y quienes acompañaran al paciente a lo largo de la enfermedad. En otras palabras, los familiares deben tomar las decisiones y adaptarse a la nueva forma de vida como nuevos responsables del adulto mayor, aun si eso significa limitar sus relaciones y limitarse a cuidar de su familiar, acoplando las terapias y el trabajo por mantener activa la memoria del paciente.

Ahora bien, según Casa Aurora (2021) la paciencia y la flexibilidad, junto con el autocuidado y el apoyo de amigos y familia pueden ayudarte a enfrentar los desafíos. El transcurso de la enfermedad no supone un reto que atente contra la forma de vidas de todos los involucrados, un trabajo constante con la implementación adecuada debería permitir que se fortalezcan los lazos interpersonales, más no perjudicar las emociones de cada persona ni la necesidad de afectar su salud por las decisiones más equivocadas.

Ambas partes pueden generar descontento y transmitir decepción y culpa, emociones fuertes que afecten y angustien a cada lado, debido principalmente a los ideales y cuestiones de cada uno. El afecto, la consideración, la paciencia y la constante comunicación son el factor cable que siempre se tomara en cuenta para consideración del paciente en el esfuerzo por generar un material adecuado a las necesidades que no son evidentes a simple vista.

Estimulación Cognitiva

La estimulación cognitiva es un conjunto de ejercicios y de actividades destinadas a mejorar y/o mantener capacidades mentales de una persona a lo largo del tiempo (Ansón, Bayés, Gavara, Giné, Nuez y Torrea, 2015). Los ejercicios cognitivos buscan principalmente la conservación de acontecimientos y experiencias vividas del paciente, actividades que fortalezcan la permanencia de recuerdos, y permitan una vida social activa.

Los cuadernos de ejercicios están concebidos para que los pacientes diagnosticados de deterioro cognitivo leve realicen estimulación cognitiva en su propio domicilio. La finalidad de las actividades es centrar los esfuerzos por ralentizar el avance de la enfermedad, generando una oportunidad para poder convivir con el paciente, antes de un probable declive degenerativo.

Los familiares deben siempre supervisar la realización de los ejercicios y animar al paciente con amabilidad y comprensión. La estimulación cognitiva requiere de varias personas para su funcionamiento, por ello, es esencial que se familiarice a uno que ayude al paciente con

las actividades, sean en el propio domicilio o en una residencia, el constante trabajo permite racionalizar que tanto daño está causándole la enfermedad al paciente y que esfuerzos se pueden seguir realizando para que no afecte emocionalmente al paciente.

A pesar de las facultades y posibilidades con medios interactivos impresos, revistas, guías, material didáctico enfocado en el bienestar y refuerzo cognitivo, existen dificultades que quedan fuera de la mesa dentro del diseño gráfico dirigido a adultos mayores, aun así, existen consideraciones con el uso del Diseño Centrado en el Usuario, para la alfabetización digital del paciente, la inclusión en estos entornos tecnológicos.

Diseño Editorial en Material Editorial

El propósito del diseño editorial es transmitir una idea, mediante palabras y contenido visual estructurado en un correcto uso de las formas, el espacio de texto, el equilibrio y el estilo del contenido, independientemente para la rama a la que se destine el producto, se rige bajo principios que, aclaran la dirección correcta del proceso para responder a la necesidad y punto de vista del lector.

Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones (Caldwell y Zappaterra, 2014). El diseño editorial favorece a varios medios, impreso o digital, está ligado a la necesidad básica del segmento al que se aborda, para el caso del adulto mayor, sus necesidades abarcan elementos físicos. Contenido editorial impreso con una cercanía a captar la atención del paciente, a diferencia de las dificultades que podrían abarcar con un dispositivo tecnológico menos atrayente.

No obstante Lee y Maher (2021) sostienen que es probable que los adultos mayores adopten la tecnología interactiva para mantener su independencia y comodidad al final de vida. En contraste a los medios impresos, esperan que, con tecnologías convenientes, el adulto mayor no dependa de los cuidadores para vivir su vida, sino que, exista una facilidad y sustento propio mediante la tecnología.

La producción editorial es un proceso compuesto de diversos pasos, los cuales van desde la creación de un producto editorial por parte del autor, hasta el consumo del mismo por parte del lector (Iñigo y Makhoulf, 2014). La diagramación y contenido de cualquier producto editorial requiere de un amplio proceso de diseño para su ejecución no solo es necesario el

contenido neto, el posicionamiento, la cromática, el tipo de tipografía y más aún, los tamaños de formatos son primordiales para el tipo de publicación deseada por el autor y esperada por el lector.

Loza (2010, pág. 16) menciona la importancia que el diseñador editorial debe tener al organizar un espacio de trabajo, lo que permita organizar de la mejor manera cada elemento gráfico en la página. El cuerpo de texto es el alma del producto, refleja sus conocimientos a mediante una jerarquía debidamente armada para que información disponga de un correcto uso y orden de comprensión para el lector.

Tipografía en Material Editorial

En primer lugar, el tipo de texto tiene que ser legible, ya que, si es demasiado estridente o decorativo, llama más la atención sobre sí mismo que sobre las palabras del escritor (Tselentis, 2012). La tipografía es esencial para el diseño gráfico, para la comunicación en general, conformada por una serie de normas y reglas, principios que dictan su forma, composición y estilo acorde al tipo de temática y mensaje que se desee transmitir.

Las letras pueden tener propiedades denotativas o connotativas, muchas de las cuales están relacionadas con la forma y el estilo de la fuente (Tselentis, 2012). La información no se limita al contenido legible para varias personas, se pueden evocar sentimientos, emociones, estilos que reflejen una cultura o costumbre dentro de un contexto. Características que transforman un simple mensaje en algo más, representar una composición estructurada, pero con connotaciones en áreas sociales.

Según Viviana y Narváez (2022), los rasgos gráficos de una familiar tipográfica San Serif impiden que sus letras y números sean confundidos. La forma y el estilo de una letra es importante para la construcción de información, letra por letra se conforman párrafos, se redactan ideas y se comprenden oraciones. Acorde a la salud del paciente las fuentes San Serif son el tipo de categoría más adecuada para la realización de proyectos enfocados a adultos mayores.

Así mismo según un autor mencionado en Acuña (2020), Las fuentes San Serif transmiten modernidad, seguridad, alegría, minimalismo, ligereza, neutralidad. Este tipo de categoría tipográfica es imparcial, sin mucho peso visual, no es un referente para información científica, y generalmente usado para la comunicación, como los medios publicitarios, redes

sociales, entre otros. La categoría debe adecuarse principalmente a la visión y atracción de estilo hacia el usuario destinado.

Percepción Cromática en Material Editorial

El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión en la cual percibimos el color (Heller, 2008). La percepción cromática es ampliamente utilizada en diferentes áreas, muchas veces para representar algo con la finalidad de influir en el consumidor de manera inconsciente, pero logrando el interés con el correcto uso de la psicología del color, independientemente de sensaciones, emociones y sus significados, se requiere para identificar la personalidad de un producto, la identidad de una marca o un establecimiento.

A medida que envejecemos, nuestra visión disminuye y afecta la lectura que hacemos del color (Shea, s.f.). Conforme los años pasan, la vista pierde gradualmente la capacidad de la percepción a como cuando se es joven. Los cambios son más paulatinos con la edad, no son notorios a primera instancia, pero, progresivamente la vista deja de enfocar los elementos más cercanos, inclusive dejando de notar los colores del entorno, sean tonos claros, oscuros o siquiera ciertas variantes cromáticas que dejan de ser únicas a la vista deteriorada por la edad.

Schneck (citado en Dottinga, 2014) mencionaba que los problemas con la visión cromática en el espectro azul y amarillo afectaban al 45 por ciento de las personas que tenían alrededor de los 75 años, y esa proporción aumento a dos tercios para cuando las personas tenían unos 95 años.

A pesar del deterioro y falta de percepción adecuada en los adultos mayores, no les supone un riesgo, más allá de conflictos visuales que se asociarían con el uso de lentes con tono amarillos, no les representa problemas en su vida cotidiana, es decir, la iluminación, la saturación, la composición que define un color, en especial tonos desde el azul al amarillo, son más difíciles de diferenciar para el adulto mayor, demostrando errores que no serían de conocimiento sin hacerse los testeos correctos.

Mito y Leyenda

La necesidad de una expresión existencial del hombre ha dado paso a través del mito y la leyenda, a constituirse como una explicación del mundo, del cosmos, de la vida (Villa, 2005). Acontecimientos del pasado, relatos de antes que el hombre gobierne la tierra o del desarrollo de civilizaciones antiguas son narraciones que se transmiten a las siguientes generaciones. Se cuentan historias fantásticas, hechos sobrenaturales con personajes simbólicos para la historia o creados para actuar o interceder dentro de la narrativa, estos sucesos no suelen ser relevante para la realidad, sin embargo, forman parte de toda cultura y religión de cada país, en cambio, es necesario reconocer las diferencias de todos.

La finalidad del mito es dar respuesta a cuestiones como el origen del mundo o de los elementos (Coelho, 2011). La necesidad de responder a preguntas que expliquen el porqué de las cosas es la conexión y base principal de los mitos, estos conforman las creencias de las diferentes culturas, con especial atención en la religión. El mito es un relato contado a la siguiente generación de forma oral, ocasionando que el suceso siga vigente a lo largo de los años.

La leyenda por otro lado es también un relato, con individuos fantásticos. Para Tavares (2017), la leyenda está basada en acontecimientos históricos, pero que con el tiempo se le es añadido varios elementos de fantasía. Los personajes dentro de una leyenda si han existido, o al menos parte de la historia gira alrededor de este, son el caso de las leyendas tradicionales, el manejo en el contexto de la comunidad, un entorno enriquecido para contar los sucesos y complicaciones que el actor principal debe enfrentar o que al menos eso se sabe más en la leyenda que en el registro histórico verdadero.

METODOLOGÍA

El diseño surge para comunicar, brindar un servicio que dé respuestas a necesidades, problemas que pueden interferir con la identidad de una empresa, un negocio. Un diseñador maneja una serie de disciplinas, ramas que interactúan con el fin de transmitir el mensaje, la idea o el artículo con la finalidad de que responda a lo que el cliente necesita, bajo la estructura e investigación complementaria que llevó a ese resultado, y, aun así, existen falencias con varios diseñadores o personas externas que, al enfocarse en el producto, servicio de cualquier proyecto, no plantean una investigación previa y coherente que explicaría el procedimiento para sus resultados, cosa que, se sustentaría con el método de Christopher Jones del diseñador como caja negra, al no requerir de una explicación racional a la hora de elaborar el proyecto.

Bruno Munari (citado en Escuela de Arte de Jerez, 2013) define el método proyectual como una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. El proceso de diseño satisface ciertas necesidades, idea un sistema óptimo y lógico que permitió establecer el problema dentro del centro, la investigación necesaria hasta la producción del diseño, para lograr el producto final de acuerdo a cada objetivo planteado de forma que esté sustentado técnicamente para su posible interpretación y consideración en futuros proyectos relacionados.

La metodología de Bruno Munari no es un estándar para la elaboración de proyectos, consideraba que las órdenes de las etapas pueden alterarse conforme se requiera para un determinado proyecto, inclusive plantear un nuevo orden bajo objetivos claros pero necesarios. Como parte del proceso de diseño y en parte de las primeras cuatro etapas de la metodología se hizo uso del método cualitativo de la observación participante, tomando en cuenta el enfoque del centro Casa Aurora como punto para el trabajo de campo como escenario de estudio para el proyecto final.

Observación participante

Método cualitativo que maneja la recopilación de la información más relevante como fenómeno de investigación para llegar a un resultado, para abordar una idea con toda la información generada y anotada en un cuaderno de campo. Registro de datos en instituciones, centros, comunidades o grupos seleccionados donde se realice el estudio, analizando la situación y comportamiento de cada individuo dentro de la comunidad junto al investigador, dependiendo de su función en la comunidad, sea como participante activo en las actividades, o simplemente como observador de cada acción y actividad de la comunidad.

Para Angrosino (2007), el observador debe integrarse y relacionarse con la comunidad, así como, saber que no podrá controlar todos los elementos ni la situación. Hubo la necesidad de dejarse llevar por la situación, no controlar la situación dentro del entorno para favorecer a un solo resultado, lo cual no es lo ideal, es mejor esperar que las cosas se den junto a una buena convivencia, una relación más afectiva con la persona de estudio y tener en cuenta los posibles problemas y dudas que surgieron con cada visita para enfocarlas en un solo contexto y posible solución.

Definición del problema

El problema contiene por si solo los elementos necesarios para su solución, ya que, es importante conocer cada componente o base técnica para posteriormente emplearse en el desarrollo del proceso del diseño. El diseño se desarrolló según la necesidad del cliente, cumpliendo con estándares y métodos que lleguen a los objetivos planteados en el producto a ofrecer.

Las posibles soluciones que se pueden plantear son las siguientes: provisional (que pueden ser una idea base para llegar a una solución), definitiva (poder llegar a la solución mediante una metodología fija), comercial (hacer llegar al público el producto llegando a la resolución del principal problema del cliente que desea adquirir el mismo), imaginativa (donde se puede aplicar el producto y el impacto que puede tener en el público) o aproximativa (en el que se puede enseñar en que se basa la solución mediante demostraciones y aplicaciones del contenido del producto).

Elementos del problema

La descomposición del diseño realizado en elementos, ayudo a visualizar de forma más clara el contenido y la metodología aplicada, esto facilita la proyección, puesto que, tiende a descubrir los pequeños problemas que posteriormente se recompondrán a partir de características funcionales.

A partir de la proyección de los elementos existe el surgimiento de sub-problemas, que se van descubriendo a partir del análisis de la descomposición realizada y pueden ser resueltos de manera óptima, puede hacerse con una construcción de posibles soluciones a cada uno de los elementos separados y de esta manera llegar a una solución más concreta para el problema general. Una vez vista la solución por cada uno de los elementos se puede llegar a recomponer nuevamente el diseño siguiendo las características principales que debe tener el producto final.

Recopilación de datos

Proceso de recopilación de información que capture evidencias sobre el problema y la necesidad del cliente, para que en el transcurso sea interpretado y analizado para obtener resultados precisos sobre soluciones al problema. Se puede personalizar la recolección de datos según el tipo de necesidad lo requiera. Existen métodos o enfoques que generen la información necesaria, que analicen al público objetivo para un definir un panorama más amplio donde trabajar el proyecto.

Análisis de datos

Proporcionar una guía acerca de lo que no hay que hacer durante el proceso del diseño, sirve para brindar orientación y recomendaciones para disminuir errores en el diseño. Es la etapa donde se examinaron los datos, paso en el que la información recolectada es evaluada y sometida a consideraciones y restricciones con la intención de llegar a conclusiones con las cuales poder tomar las decisiones sobre el tipo de diseño que se estableció para el desarrollo del producto final. La recopilación de los datos está relacionada de manera precisa en como son analizados y considerados para la etapa de creatividad del proyecto.

Creatividad

Vinculada a la forma artística, la etapa de creatividad ocupa el lugar de las ideas, concentrándose en los límites del problema, las operaciones que surjan del análisis de datos para plantear varias soluciones dentro del problema, áreas que puedan solventar las necesidades del centro, y poder optar por la más óptima solución.

Se hace uso de las habilidades del diseñador para crear, mejorar o innovar en soluciones generadas a partir del análisis de datos. Se mantuvieron las limitaciones con respecto a los recursos o posibilidades del centro con respecto a varias ideas, pero que se solventaron de manera creativa en las etapas de la metodología.

Experimentación

Etapa donde el diseñador, evalúa los resultados del análisis de datos para experimentar con materiales y tecnologías mediante pruebas para el desarrollo del producto. Descubrir las formas y usos de los materiales para darles nuevos usos generando nueva información que aporte mejoras para el proyecto.

Se consideraron medios impresos o digitales, material editorial, contenido de lectura, diagramación y estructura literaria, léxico cultural, el tipo de elementos trabajados, tipos de problemas en el centro, salud del paciente, toda la información que es manejable dentro del diseño para la realización el producto final y poder partir a una visualización más real, un modelado con el cual la idea fue tomando forma.

Modelos

Etapa posterior a la de experimentación, donde se generan muestras, información visual importante, que puedan solventar los sub-problemas uno a uno para llegar a un área más general mediante modelos visuales complementando todo lo anterior investigado. Hasta ahora no se ha trazado ninguno elemento, diseño o estructura para el producto final, pero con toda la información se harán bocetos con posibles modelos y así tener probablemente la solución central al problema planteado.

Estructurar la información para trabajar en material didáctico, informativo o lúdico, que se solvente y aporte en la realización de las terapias cognitivas tanto para el paciente como para el cuidador que acompañe a la realización de las actividades diarias, sea el resultado final de alguna de las ramas dentro del diseño.

Bocetos

Etapa para presentar guías visuales, es decir, los dibujos y trazos que llevaron todo el proceso de diseño como tal. Transmitir toda la información útil para la construcción del prototipo. Los aspectos cromáticos, la tipografía, la diagramación, consideración de espacios y machotes editoriales, la disposición de las páginas, el tamaño final del formato, la planificación de cada aspecto que conforma el proyecto.

Verificación

Posterior a la elaboración de los bocetos, sean uno o varios, estos deben ser sometidos a prueba, para verificar que parte de las necesidades están siendo respondidas al momento que un usuario las ponga a prueba, si el usuario comparte una opinión de inconformidad acorde a lo esperado, se valorara objetivamente cada juicio para replantear ciertos aspectos del modelo, o modificar por completo retomando el análisis de datos para la construcción de los modelos.

Por otro lado, si se obtuvo una valoración exitosa, se maneja un prototipo estable el cual responda a las necesidades del establecimiento o el cliente para la finalización clave del proyecto.

Solución

Etapa final, se puede evidenciar el proyecto de diseño terminado con resultados favorables si las fases anteriores fueron realizadas a conciencia y ejecutadas de la mejor manera.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Etapa 1 Definición del Problema

La toma de contacto con el centro Casa Aurora fue de gran ayuda, aquí se estableció el entorno de trabajo con la intención de conocer las actividades, tratamientos y personal que suelen conformar a los centros o residencias geriátricas, las cuales se encargan de recibir al paciente para su estadía permanente o parcial, dependiendo de la necesidad y consideración de los familiares a cargo del adulto mayor en cuanto a lo que requiere el paciente.

Casa Aurora es un centro enfocado en lograr la independencia del paciente, diferente a otras residencias con métodos educativos imparciales, este centro maneja 3 pilares, un pilar denominado “Modelo Aurora” que tiene el objetivo de cambiar el tipo de atención brindada hacia los pacientes por otro tipo de residencias, concentrándose en devolverle la autonomía al paciente como actor principal de su propia vida.

Según Casa Aurora (2012) las metas u objetivos que desean lograr es la de conocer a la persona. La independencia del adulto mayor es la meta final, tanto que, es importante velar por sus valores, sus emociones y el trato afectivo que se le brinde. Las actividades dentro del centro permiten encaminar al bienestar de las personas, brindando un servicio de calidad, puesto que son 3 tipos de terapias, encaminadas a ámbitos diferentes, pero igualmente importantes que se explicaron en los elementos del problema.

Etapa 2 Elementos del problema

Desde el punto de vista de Casa Aurora, los pilares consideran la Atención Centrada en el Paciente, el Modelo Housing y la Diversión Inteligente. El último punto del pilar es del cual partió la investigación, siendo la importancia emocional y la disposición del paciente los puntos para que el proyecto se haya realizado de manera activa, la alegría y buena comunicación con los pacientes, permitieron conocer cada actividad y terapia del centro.

Las actividades son realizadas de manera personalizada, se adaptan a cada persona, permitiéndoles ser participantes de cada una, más no que sean excluidos de estas. Parte de cada actividad se encuentra dentro de cada terapia; terapias cognitivas, terapias físicas y terapias sociales son los servicios que brinda el centro como parte de su planificación en el trabajo junto al paciente.

Las terapias cognitivas se centraban más en la motricidad fina y el refuerzo de la memoria. Algunas de estas actividades eran la orientación a la realidad, las sesiones de estimulación, terapia musical, entrenamiento y reeducación de las actividades de la vida diaria, jardinería, cocina, entre otros. Cada actividad dependió estrechamente de la planificación del especialista en turno, para evaluar al paciente, pero a su vez, conocer sus capacidades, los límites que tienen y hasta que cierto punto puede seguir trabajando el adulto mayor.

Las terapias físicas son manejadas por los fisioterapeutas, quienes evalúan el gasto de energía del paciente, la interacción y respuesta coordinada de sus funciones, pero especialmente tomando consideraciones en reforzar áreas del cuerpo que con el tiempo deja el paciente de hacer uso. Los ejercicios del día vienen acompañados de una caminata dentro del circuito del centro, es decir, la estructura con la que el centro maneja la disponibilidad de que el paciente no requiera de interactuar con agentes externos o entornos más dispersos que le generen confusión y malestar emocional.

Las terapias sociales, era el recurso más inesperado, ya que, a pesar de la necesidad de tener un entorno controlado para la convivencia plena del paciente, se requirió también que, como parte de su rehabilitación para reincorporarse a la sociedad, es importante manejar ciertos aspectos, como las escapadas a la ciudad, buscar lugares de interés para el paciente, actividades del sector donde se ubica la residencia. Pero también estas actividades son del centro, la comunicación y festejos de días célebres, como los cumpleaños que se pueden compartir con familiares y amigos no solo limitando a los compañeros de vivienda del centro.

Etapa 3 Recopilación de Datos

Método de investigación que se desarrolló para la obtención de datos a posibles problemas dentro del centro Casa Aurora, trabajado en conjunto con especialistas y en cercanía de los pacientes para la observación en sesiones recurrentes con un material específico para la terapia. Enfoque primordial del estudio para el manejo de la propuesta, la investigación en el área del diseño gráfico aplicado a las terapias cognitivas.

La finalidad de la observación participante fue conocer el establecimiento, sus funciones y modalidad de trabajo con el paciente, de igual forma, el comprender los tratamientos y las formas en que estos ayudan al paciente a enfrentar ciertas enfermedades junto a los especialistas, ocasionaron opciones que se interpretaron gracias a cada comportamiento del grupo dentro del centro para ser interpretados finalmente en el análisis de datos.

La toma de contacto fue el primer paso para conocer las instalaciones, al grupo de estudio, el personal de interés en las áreas de cuidado y realización de actividades, así como, el método institucional que el director del centro maneja, además de la discusión de la finalidad del proyecto y su utilidad. El proceso que se planteó iba acorde al horario del centro para las terapias, especialmente acoplándose a un horario donde el paciente pueda trabajar y mantenerse activo por la mañana, mientras que en la tarde descansa, lo que no es factible para el proyecto.

La ejecución de las terapias que se desarrollaron y fueron observadas se dividieron acorde al horario de lunes, miércoles y viernes a partir de las 10:00 am, con un tiempo estimado de 2 horas de duración, tiempo variable según la necesidad del paciente, sin la consideración adecuada a las posibilidades del paciente, el trabajo y la ejecución de cada actividad se vuelve pesada, por no decir inalcanzable.

Las jornadas correspondieron a los días en que se pudieron asistir al centro para cada interacción y redacción de información que el centro ofreció, de acuerdo a esto, se efectuaron siete visitas en jornadas diferentes, tanto por los cambios en los horarios que generó el centro en el transcurso del proyecto, como la disponibilidad que se tuvo para lograr asistir a estos encuentros en el centro Casa Aurora.

Día 1. Presentación y discusión de carácter informal con el Director del centro Edwin Velasco, Se plantearon horarios, posibilidades de visitas de acuerdo al centro, como a la disponibilidad del diseñador (Ver Apéndice 1).

Día 2. Segundo encuentro, se dieron las presentaciones con la especialista a cargo de las terapias cognitivas, la comunicación y presentación debida con los pacientes y cuidadores, así como observar el trabajo con 2 pacientes junto a material con actividades de refuerzo de memoria, para después fomentar actividades colectivas con juegos como el llamado Parame la Mano que fomentaron el vocabulario y la participación de los adultos mayores, la mayoría en cuyo caso (Ver Apéndice 2).

Día 3. Tercer encuentro, se conocieron más actividades cognitivas, centrados en la matemática y la memoria, el paciente hizo uso del ábaco de forma recreativa para entretenerse, se incorporó de igual forma un elemento con la función de envase junto a dos tipos de granos para el trabajo de memoria y visión con el paciente (Ver Apéndice 3).

Día 4. Cuarto encuentro, se observaron las fisioterapias, tomando especial atención en las áreas del cuerpo donde más repeticiones y trabajo físico se realizaban, además de tomar en

cuenta la música como parte de la integración del paciente a la rehabilitación y manejando de manera positiva la comunicación y fomento de que el paciente trabaje siendo proactivo (Ver Apéndice 4).

Día 5. Quinto encuentro, donde se tomó especial atención a los ejes de estudio en los cuadernos de ejercicios, los problemas del léxico, la función del cuaderno, el estimado de tiempo en que puede realizarse una evaluación periódica con base al trabajo diario y la disponibilidad a ser llenado en su totalidad por el paciente (Ver Apéndice 5).

Día 6. Sexto encuentro, se entabló una conversación con el director del centro para dar a conocer lo aprendido y las posibles soluciones que se pueden tener, se conversó, además, de varias actividades para terapias, las posibilidades de incorporar cuentos, leyendas, juegos didácticos variados, talleres de recuerdos y escritura de emociones, lectura tradicional, entre otros (Ver Apéndice 6).

Día 7. Séptimo día, encuentro donde se consideraron las observaciones sobre el tipo de lecturas, el cuidado a personajes y la importancia del léxico, de igual forma, se tomaron apuntes acerca del campo de visión del paciente, de los problemas a la hora de escribir en un tipo de rayado específico, además del cambio de horario establecido para las terapias realizadas (Ver Apéndice 7).

Etapa 4 Análisis de Datos

Los datos cualitativos recabados dentro del centro Casa Aurora por medio de la Observación Participante llevaron a considerar algunos materiales y actividades que se realizaban en las terapias cognitivas, el principal uso del cuaderno de ejercicios Steve, el trabajo de memoria y visión con el envase plástico y los granos, así como, la pizarra de recortes e ilustraciones que llevaban el nombre de cada paciente para poder evidenciar el trabajo que habían realizado. Por último, se observó el material de lectura, desde revistas de moda y cultura ya desgastadas, una biblia infantil con ilustraciones, además del ábaco para cálculos, pero que en este caso era más un adorno interactivo para distracción del adulto mayor.

Tal es el caso del cuaderno de actividades de estimulación cognitiva Steve, un referente para las actividades, cuenta con 3 niveles, es decir, un cuaderno para cada etapa de la demencia, siendo el caso del centro, donde se utilizó el cuaderno enfocado a un diagnóstico leve. Ahora bien, el cuaderno es llevado como un cronograma diario para realizar actividades, centradas en 4 ejes importantes, la lectura, escritura, cálculo y dibujo, es organizado para consideración del

paciente, pero los problemas que enfrenta, se relacionan al propio contenido presentado, el cual estaba limitado a una región, un país con un léxico diferente que al de otros países, por tanto, a nivel cultural y para comprensión del paciente, no es viable en su totalidad para el desarrollo de las actividades.

Un sub-problema del cuaderno de actividades analizado, es cada aspecto de sus ejes de estudio, la lectura y escritura se fomentaba con noticias cercanas, según el parámetro del cuaderno, que, en el mejor de los casos, se reemplazó con el material disponible a la mano, revistas viejas o los libros infantiles para el desarrollo de estos ejes. De parte del cálculo se mantenían en ecuaciones básicas, que con la ayuda del cuidador eran respondidas en su totalidad. En cuanto al área artística, se implementaban iconografías e ilustraciones variadas que se replicaban casi en su totalidad.

El recipiente de trabajo de memoria consistía en la extremidad de una botella, el cual se trabajaba a través del proceso exhaustivo del paciente para reconocer cada grano que fue almacenado dentro del recipiente, y una vez llenado en su totalidad, era cerrado y evaluado por el cuidador, que, si consideraba que los granos estaban mal almacenados el paciente debía repetir el proceso hasta conseguir que cada elemento este dentro de su propio grupo.

La pizarra de actividades consistía en llevar un orden, un listado de cada paciente donde se colocaban los recortes que traía la psicóloga a cargo para méritos y análisis motriz, conforme se recortaba el elemento, era coloreado y pegado en orden descendente. Además, se unían a las filas ilustraciones realizadas por los pacientes.

Se tomó especial atención al desarrollo y planificación de los cuadernos de ejercicios cognitivos, pero enfocándose en un contexto más coloquial con especial atención en el contenido de lectura y organización para resolver las actividades diarias, sea un cuaderno con actividades y apartados en el mismo contenido, o bien manejarse una guía de trabajo junto a un cuaderno donde resolver dichas actividades.

Etapas 5 Creatividad

Por medio del análisis de datos, se tomó en cuenta cada material práctico y sus intenciones, de acuerdo a estos parámetros y problemas analizados en la etapa anterior, se tomó una especial consideración a la importancia del refuerzo de la memoria en disciplinas básicas, la lectura, escritura, cálculo y el dibujo fueron los puntos más relevantes para el siguiente proceso. Por ello se propuso un proyecto editorial de una guía práctica para la realización de

estas disciplinas acordes a un léxico coloquial, además de una planificación diaria en las cuales el paciente pueda trabajar los ejercicios de manera activa.

Marca Gráfica

De acuerdo a la etapa creativa, se implementó una marca gráfica que acompañe al proyecto tanto para la guía como para el cuaderno de trabajo, funcionando tanto como identificador y diferenciador de otros cuadernos de actividades.

Figura 1

Marca Gráfica

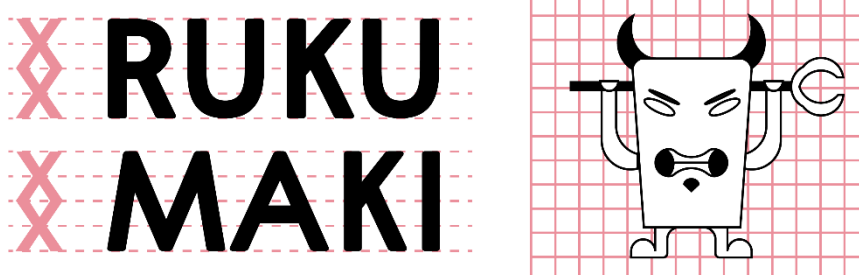


Nota: Realizado por el investigador

“RUKU MAKI” surgió como el identificador a partir de las palabras tomadas del idioma original quechua que significarían “anciano y mano” respectivamente, palabras estrechamente relacionadas con el objetivo del proyecto, así como para su destinatario.

Figura 2

Construcción RUKU MAKI



Nota: Realizado por el investigador

Los elementos están trabajados de forma vertical, con una separación entre los caracteres para ser acompañados por una ilustración que refleje el contenido, en este caso se implementaron partes de las ilustraciones de dos leyendas que conforman la planificación y permitirán al usuario tener una idea de la intención del producto editorial.

Figura 3

Tipografía RUKU MAKI

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A Pompadour

Nota: Realizado por el investigador

La familia tipografía A Pompadour con su fuente regular, fue la elección principal para la construcción de la marca RUKU MAKI acompañadas de las ilustraciones representativas de las leyendas que se trabajaron dentro de la propuesta.

Figura 4

Cromática RUKU MAKI

PANTONE 709 C	PANTONE 9224 U	PANTONE 732 C
R: 242 G: 97 B: 120	R: 251 G: 234 B: 218	R: 99 G: 53 B: 16

Nota: Realizado por el investigador

A partir de la construcción tipográfica de la marca se añadió una paleta cromática que funcione tanto para el fondo como para los caracteres que componen RUKU MAKI, siendo el tono rojizo el único implementado como un contraste, parte principal de las ilustraciones que conforman la portada para ambos elementos editoriales.

Packaging

Como parte de la creación de la identidad se estableció un empaque como una forma de llevar ambos productos para comodidad del paciente, a su vez que considero que cada producto es único y de uso personal para cada usuario, por tal motivo es indispensable un accesorio tanto para almacenaje como para transporte del proyecto.

Figura 5

Empaque RUKU MAKI

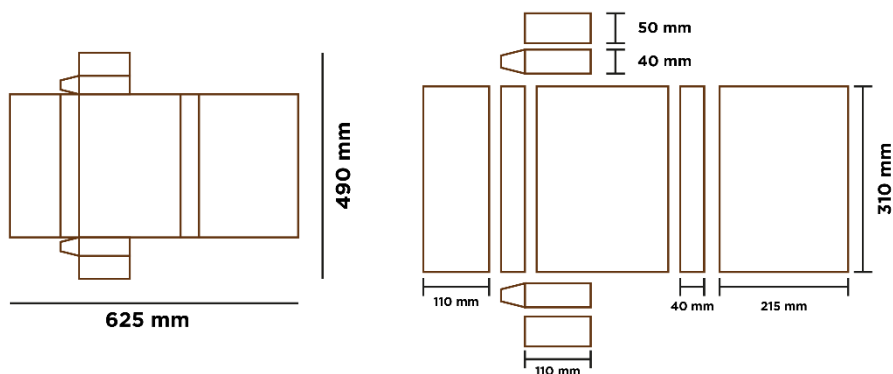


Nota: Realizado por el investigador

Empaque estilo carpeta, para almacenamiento tanto de la guía como del cuaderno de trabajo en una sola medida estándar tipo tamaño de un A4.

Figura 6

Medidas Empaque



Nota: Realizado por el investigador

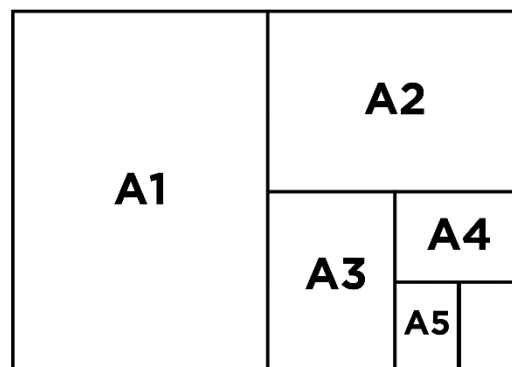
Medidas generadas a partir del formato estándar A4 para la creación del empaque tipo carpeta, con un total de 625 x 490 mm como medida total para su construcción, con excesos necesarios para contener tanto la guía como el cuaderno en su totalidad.

Formatos

Se expusieron los tipos de formatos para el medio impreso del proyecto, tanto para la guía de trabajo como para el cuaderno de ejercicios, acordes a la optimización de la información para beneficio del adulto mayor.

Figura 7

Formatos de impresión



Nota: Realizado por el investigador

Este elemento consideró las dimensiones de los productos finales que se presentara al centro. La serie A estandarizada y considerada para el producto vario, tanto que la guía de trabajo sea manejada con un formato A4 por el tipo de contenido a una página, el cuaderno de ejercicios, dispone de un formato A5 para la resolución de las actividades junto al cuidador del paciente.

Etapa 6 Experimentación

Se trabajaron las etapas correspondientes a la diagramación del contenido editorial, a partir del formato seleccionado y los temas planteados en cuanto a lectura, escritura, cálculo y dibujo. Uso de técnicas, medidas y elementos para la maquetación tanto de la guía de trabajo como el cuaderno de ejercicios.

Guía de trabajo

Contenidos

Para la información del producto se consideraron que los apartados de lectura deberían enfocarse en el léxico del país, orientados a la tradición del Ecuador, con elementos fantásticos, pero que a su vez aporten de manera emocional una retroalimentación y atractivo para lectura al paciente por ello se escogieron 4 tipos de leyendas, con especial énfasis en el título de la obra literaria para presentación al paciente.

A través de series de dígitos alternativos, se obtuvo la información necesaria para generar las ecuaciones matemáticas correspondientes a ser desarrolladas en dentro de la guía de trabajo y el cuaderno de ejercicios.

Para la disciplina artística de dibujo se elaboraron bocetos de varios elementos y personajes de las leyendas establecidas, se implementaron tanto para ser copiados, como coloreados dependiendo de la planificación que se hizo.

Tabla No 1.

Planificación de los contenidos por semana

Planificación Guía de Trabajo					
Tema	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Lectura	Interpretación	Dictado	Interpretación	Dictado	
Escritura	Comprensión	Transcripción	Comprensión	Transcripción	Redacción
Cálculo	Números	Formas	Números	Letras	Formas
Dibujo	Colorear	Ilustraciones	Colorear	Ilustraciones	Ilustraciones
Hora Estimada	1 Hora	1 Hora	1 Hora	1 Hora	1 Hora

Temas	Categorías		
Lectura	Interpretación Lectora	Dictado	
Escritura	Comprensión de Lectura	Transcripción	Redacción Emocional
Cálculo	Números (Ecuaciones)	Formas	Letras Mayúsculas
Dibujo	Ilustraciones		Colorear

Nota: Realizado por el investigador

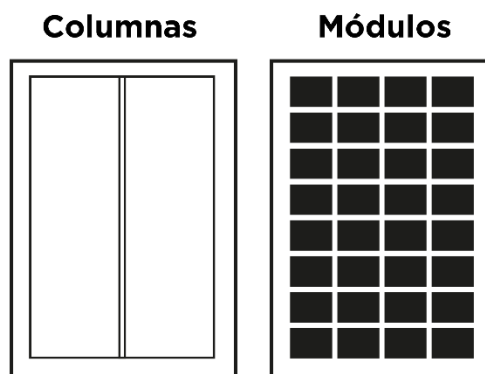
Organización de las disciplinas para un estimado semanal por un periodo total de un mes, para su evaluación correspondiente con el especialista del centro. Esta planificación toma las disciplinas divididas en subtemas de trabajo, que se acoplaron a la construcción de ambos productos editoriales.

Retícula

El tipo de retícula empleado para la guía de trabajo, siguiendo cada parte para la construcción final del producto. Empezando por los márgenes delimitadores del proyecto, la maquetación de los módulos, acorde al tipo de medianil que se utilizó con su respectiva medida.

Figura 8

Columnas y Módulos



Nota: Realizado por el investigador

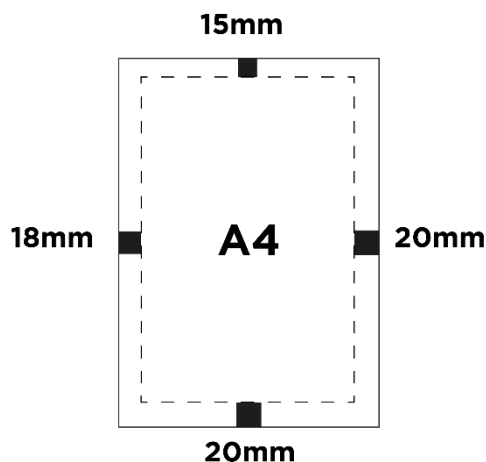
De acuerdo a la diagramación de columnas se trabajaron en una disposición de dos columnas con un medianil de 5 mm para el trabajo de secciones y portadas, la disposición de los módulos, en cambio, se manejó acorde a una estructura de 4 columnas por 8 filas para la construcción de todo el contenido dentro de cada hoja.

Márgenes

Se pensó en las dimensiones de los productos finales que se presentara al centro. La serie A estandarizada y considerada para el producto vario, tanto que la guía de trabajo sea manejada con un formato A4 por el tipo de contenido a una página.

Figura 9

Margen Formato A4



Nota: Realizado por el investigador

Se trabajó un margen delimitador acorde al estándar para trabajos editoriales, sin embargo, se consideraron cambios en las medidas del margen interior, sobrepasando el límite de 15 mm debido a los recuadros delimitadores que contienen a algunos de los contenidos y podrían verse afectados por el armado final del producto. Las medidas establecidas para el margen del formato A4 implementado fue:

Margen Superior: 15 mm

Margen Inferior: 20 mm

Margen Exterior: 20 mm

Margen Inferior: 18 mm

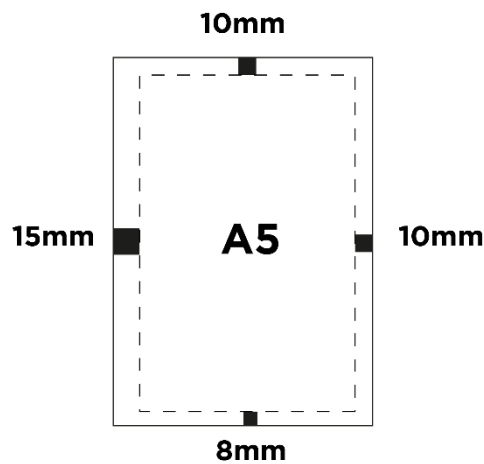
Cuaderno de Ejercicios

Retícula

El cuaderno de ejercicios, dispone de un formato A5, una distribución más compacta y de menor tamaño de impresión para la resolución de las actividades junto al cuidador y el paciente acorde a las indicaciones establecidas en la guía.

Figura 10

Margen Formato A5



Nota: Realizado por el investigador

En cuanto al margen del cuaderno de ejercicios, se analizaron las medidas estándares, en especial la de los cuadernos educativos, por ello se consideró el cambio en el margen exterior, debido a problemas en que las áreas que delimitan el contenido podrían verse afectadas al estar muy cerca del formato y al imprimirse se verían afectadas, dificultando el diseño. Las medidas establecidas para el margen del formato A5 usado fueron:

Margen Superior: 10 mm

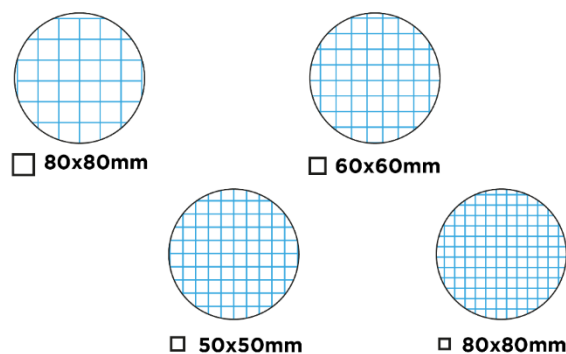
Margen Inferior: 16 mm

Margen Exterior: 10 mm

Margen Inferior: 18 mm

Figura 11

Rayados versátiles

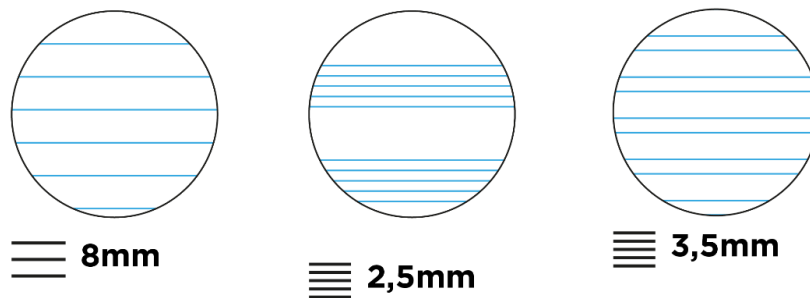


Nota: Realizado por el investigador

Se analizaron los tipos de rayado para impresión con las posibilidades de acoplarse a las necesidades del paciente. Los rayados versátiles o cuadrículas milimetradas, pudieron ser la opción más aceptable, pero como tal generan preguntas y que requieren contestarse, lo que, por defecto, dificulta las acciones proactivas del paciente con el contenido.

Figura 12

Rayados para Escritura

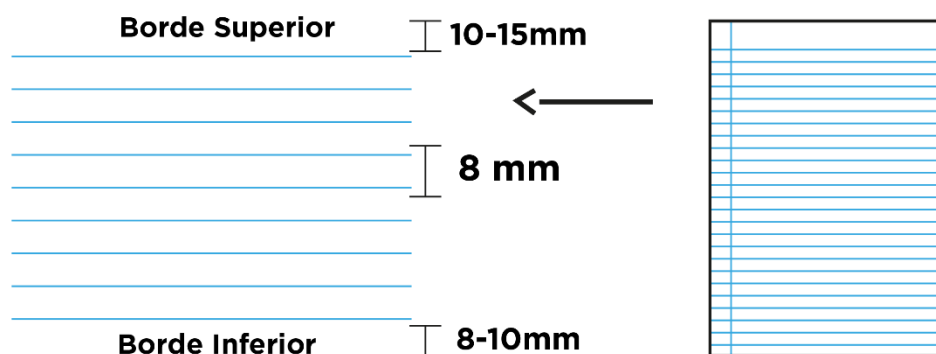


Nota: Realizado por el investigador

Los tipos de rayados para escritura en el cuaderno de trabajo fueron los seleccionados para la construcción de los espacios donde el paciente debería plasmar las respuestas a cada actividad. Las Pautas son generalmente establecidas para escritura caligráfica en niños, acorde a las dificultades de la interpretación de espacios y márgenes, el rayado horizontal para escritura fue la mejor opción para ser implementado en el cuaderno de ejercicios.

Figura 13

Rayado Horizontal para Escritura

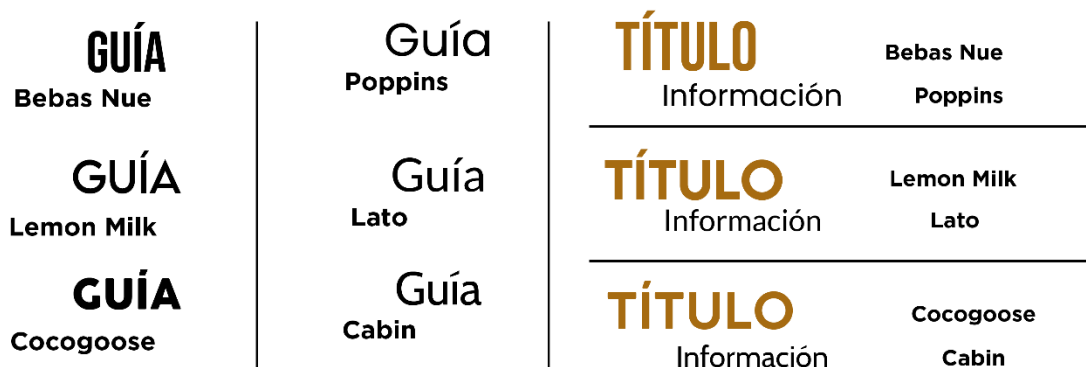


Nota: Realizado por el investigador

El tipo de rayado horizontal está estandarizado a una distancia de 8 mm entre cada línea paralela de forma consecutiva, se limita en el formato a partir de una construcción de 10 mm a 15 mm de espacio en el margen superior y de 8 mm a 10 mm en el límite del margen inferior, construcción estandarizada por el INEN.

Figura 14

Variantes Tipográficas



Nota: Realizado por el investigador

Se consideraron algunas familias tipográficas tanto para los titulares como para la información de lectura y dictado en la guía de trabajo, la igual que en el cuaderno de ejercicios. Fue el caso de la tercera prueba de tipografías, la cual se escogió para todo el contenido informativo editorial.

Figura 15

Tipografía San Serif

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchange



Nota: Realizado por el investigador

Categoría tipográfica escogida para la construcción de la información en la guía de trabajo y el cuaderno de ejercicios. Las fuentes LEMON MILK y Lato forman parte de esta categoría a falta de las terminaciones necesarias para formar parte de otra categoría más formal.

Figura 16

Familia Tipográfica LEMON MILK

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
LEMON MILK

Nota: Realizado por el investigador

La fuente tipográfica LEMON MILK se empleó para la construcción de titulares, tanto para la portada, secciones y títulos preliminares que indiquen el tipo de disciplina que se determinó ser realizada acorde a la planificación semanal.

Figura 17

Familia Tipográfica Lato

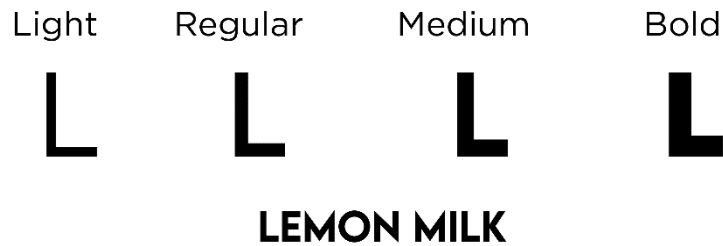
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
Lato

Nota: Realizado por el investigador

La fuente Lato fue la principal fuente para la construcción total del contenido informativo, de cada eje, orden e información de lectura, esta fuente formo parte de las construcciones de la guía de trabajo y el cuaderno de ejercicios para el planteamiento y ejecución de cada actividad.

Figura 18

Fuente *LEMON MILK*



Nota: Realizado por el investigador

Dentro de los titulares y secciones, se manejó dos tipos de fuentes de la familia tipográfica LEMON MILK, la médium y bold. Las cuales son fueron manejadas acorde a la jerarquización de la información de títulos y subtítulos dentro del proyecto como tal.

Figura 19

Fuente *Lato*



Nota: Realizado por el investigador

En cuanto a la familia tipográfica Lato, se utilizaron las fuentes regular y bold para el contenido informativo, siendo la fuente regular usada en los párrafos de lectura, mientras que la fuente bold se usó en las órdenes, las reglas que determinan que hacer con el tipo de información presentada, es decir, las preguntas y disposiciones de cada actividad a completarse.

Cromática

Acorde a la comprensión de que ciertos colores presentarían problemas para el paciente [mencionado en la página...]. El desarrollo de la paleta cromática para la guía de trabajo considero ampliamente el descarte de estos colores, a la vez que se buscó la forma de diferenciar el trabajo semanal acorde al tipo de leyenda.

Figura 20

Cromática Leyendas

PANTONE 7662 C	PANTONE 4645 C	PANTONE 382 C	PANTONE 701 C
R: 124 G: 65 B: 130	R: 175 G: 124 B: 88	R: 150 G: 193 B: 33	R: 235 G: 143 B: 155

Nota: Realizado por el investigador

Dentro de la narración, la especificación de cada obra, el tiempo actores y circunstancias, se seleccionar cuatro tipos de colores ajenos a los espectros de azul y amarillo, por tanto, esta paleta cromática es la planteada para la división del trabajo por secciones semanales.

Figura 21

Elementos de Cantuña

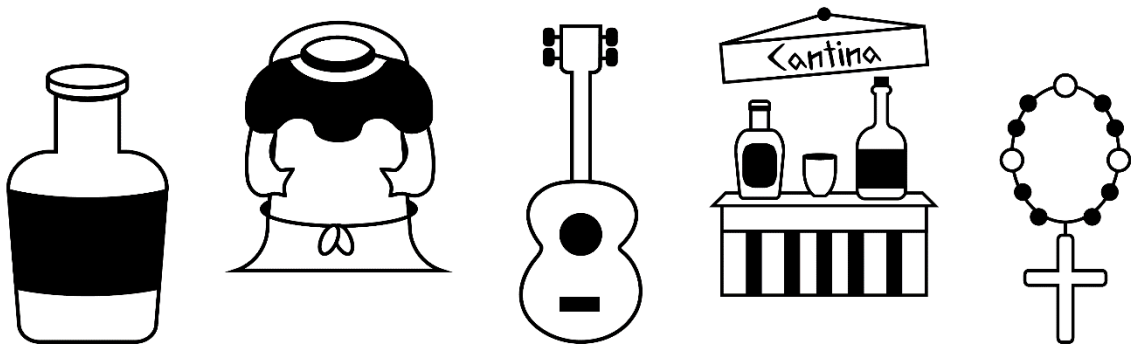


Nota: Realizado por el investigador

Como parte de la leyenda, se definieron elementos de la historia para la construcción de las ilustraciones, desde el lugar, el villano, parte de la vestimenta del protagonista, así como, la recompensa que se esperaba ganar, a cambio de su alma.

Figura 22

Elementos del Padre Almeida

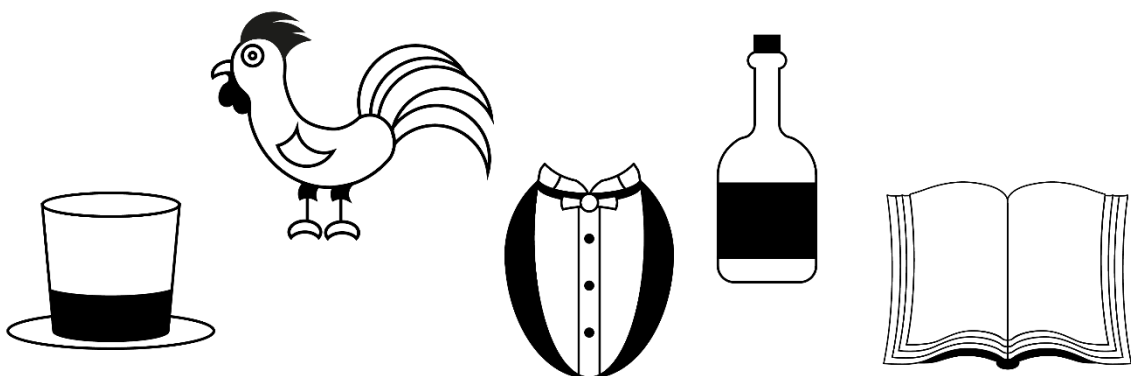


Nota: Realizado por el investigador

Elementos de la leyenda del Padre Almeida, considerando, la vestimenta de los sacerdotes de la época, los sitios que este protagonista frecuenta dentro de la narrativa, y los gustos, además de la bebida, que el Padre Almeida comparte, la música.

Figura 23

Elementos del Gallo de la Catedral

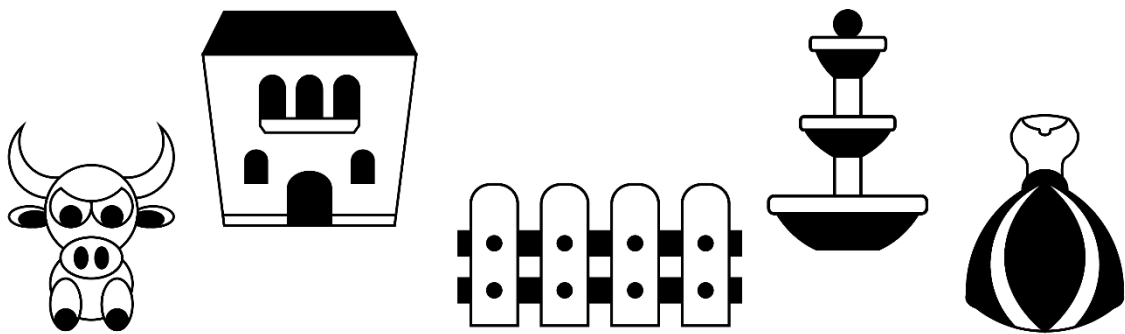


Nota: Realizado por el investigador

Elementos que rescataban principalmente a la criatura de la leyenda, la vestimenta del protagonista y una parte de los elementos que conformaban su rutina diaria, como parte de estos elementos para ser la identidad de esta leyenda dentro del área establecida.

Figura 24

Elementos de Bella Aurora



Nota: Realizado por el investigador

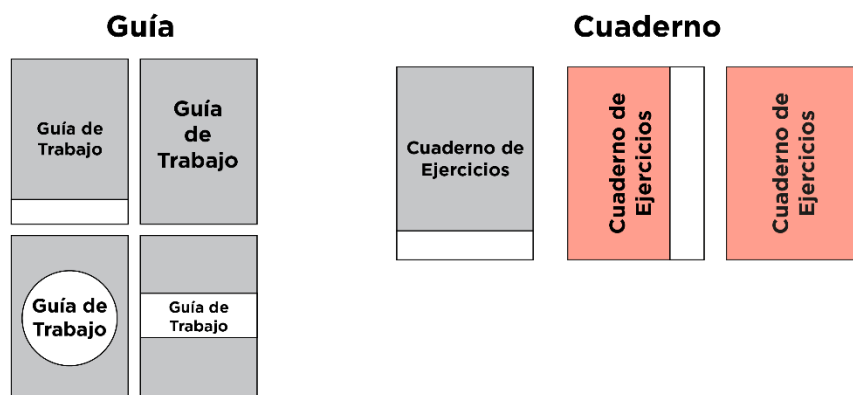
A pesar del amplio entorno conocido donde sucedieron los personajes, se resaltan a la protagonista Aurora y su villano más perturbador, dejando de lado la ubicación, puesto que desde la época hace mucho tiempo la mayoría de viviendas eran similares, por tanto, el diseño no requiere de mayor complejidad para recrear estos entornos de ser necesarios.

Etapas 7 Modelos

Construcción de modelos a partir de los elementos trabajados en la etapa de experimentación para la elaboración de un prototipo que sea evaluado en el centro.

Figura 25

Disposición Titular Portada

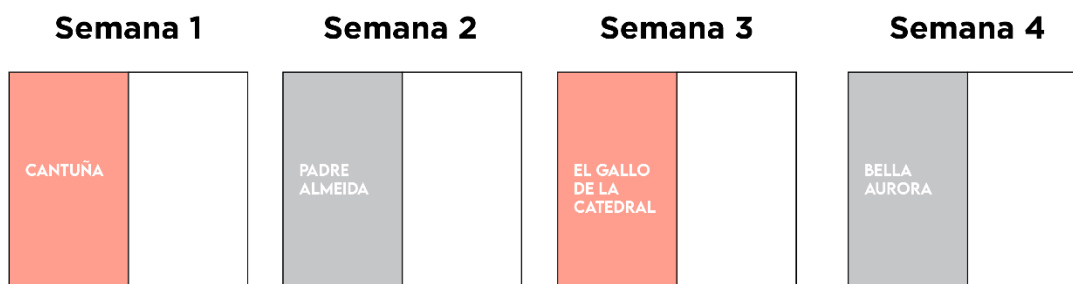


Nota: Realizado por el investigador

Construcción de un orden para la estructura del título de la portada, para ambos formatos, con la incorporación de elementos de contraste o, por otro lado, jugando con el tamaño de letra.

Figura 26

Secciones de Guía por semanas

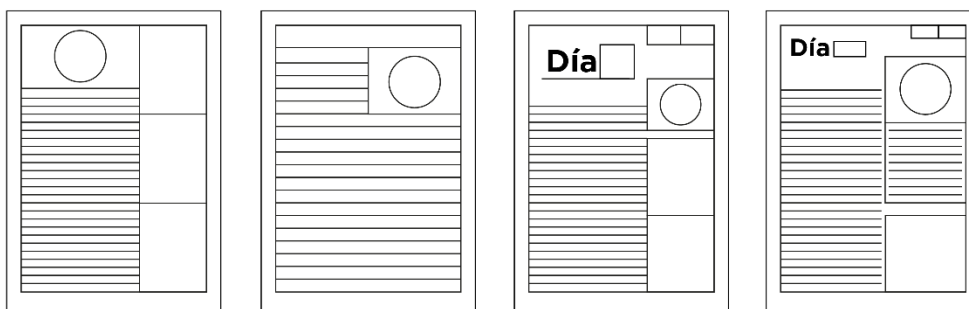


Nota: Realizado por el investigador

A partir de la planificación semanal establecida, se construyó la división de la información a cuatro semanas, cumpliendo con una leyenda por cada una. Con la separación del trabajo por semanas fue más fácil desarrollar las actividades diarias a acorde a días para completar la semana.

Figura 27

Estructura Hojas Cuaderno de Ejercicios



Nota: Realizado por el investigador

Acorde a la guía de trabajo, el cuaderno de ejercicios requirió de una estructura organizada para completar la información, especificar de alguna forma donde debería ir cada resultado al estar completando cada ejercicio, verificando que la estructura sirva acorde a la guía.

Etapa 8 Bocetos

Figura 28

Portada Guía de Trabajo



Nota: Realizado por el investigador

De acuerdo a la etapa de bocetos, se comenzaron a desarrollar propuestas más realistas, es el caso de la portada para la guía de trabajo que se definieron propuestas con variantes en el uso de la cromática principal de la marca gráfica.

Los titulares son manejados con la familia tipográfica LEMON MILK, en su fuente médium, a una disposición de 80 pt en vertical, dentro de un formato A4.

Figura 29

Portada Cuaderno de Ejercicios

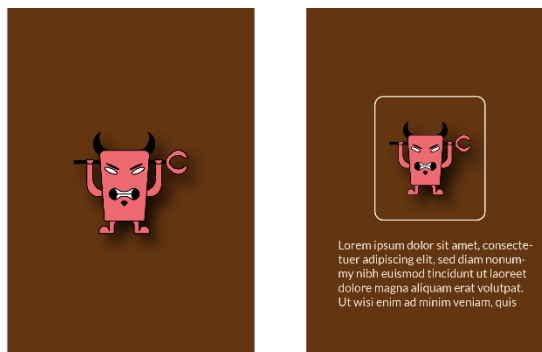


Nota: Realizado por el investigador

De la misma forma que en la guía de trabajo, el cuaderno de trabajo plantea el mismo uso cromática, pero con una ilustración diferente como parte de su estructura para diferenciarse del primer producto.

Figura 30

Contraportada Guía de Trabajo



Nota: Realizado por el investigador

Acorde a las propuestas de portada para la guía de trabajo, las contraportadas, en parte, solo complementan la primera parte ya establecida, no lleva nada en algunas ocasiones, es el caso de estas cubiertas que no haya algún dato relevante del contenido, dando las opciones a presentar nuevamente la ilustración sola o con un texto de acompañamiento.

Figura 31

Contraportada Cuaderno de Ejercicios



Nota: Realizado por el investigador

Propuestas de contraportada con la cromática complementaria a la portada, con las opciones similares a la propuesta de la guía de trabajo.

Figura 32

Secciones Semanales por Leyenda



Nota: Realizado por el investigador

De acuerdo a los márgenes y la retícula establecida, se trabajaron propuestas que contenían la familia LEMON MILK para el titular de la sección a 60 puntos de tamaño, con una disposición vertical, acompañada de una ilustración representativa de los elementos de la leyenda previamente mencionados, al final se le añade un párrafo de texto con la familia tipográfica Lato a 18 puntos que menciona el inicio de la leyenda para dar paso a las actividades que deben realizarse.

Guía de Trabajo

Figura 33

Páginas Internas



LECTURA	DICTADO	CÁLCULO	DIBUJO				
<p>Lee atentamente el párrafo a continuación, una vez finalizado escribe en su cuaderno el mismo párrafo.</p> <p>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>Los padres franciscanos le encargan la gran tarea construir un atrio para una iglesia en Quito conocida como iglesia de San Francisco, la paga era considerable, pero tenía que cumplir en plazo de seis meses, caso contrario no le pagarían nada.</p>  	<p>Escuche y escriba en su cuaderno de actividades el párrafo que le leerán a continuación.</p> <p>El padre Almeida es un personaje de las leyendas ecuatorianas del cual se dice que le gustaba salir por las noches sin ser visto para poder tomar un trago de aguardiente en el Centro Histórico de Quito. La manera en la que abandonaba la Iglesia, era un tanto extraña, ya que subía hasta lo alto de una torre y luego se descolgaba hacia la calle. Lo que no todos sabían es que, para amblar a ese lugar, tenía que pararse encima de la imagen de Jesucristo de tamaño natural.</p>  	<p>Resuelva los siguientes ejercicios matemáticos.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;"> $\begin{array}{r} 80278 \\ + \quad 31261 \\ \hline \end{array}$ </td> <td style="text-align: center;">R: 111539</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> $\begin{array}{r} 12103 \\ - \quad 07462 \\ \hline \end{array}$ </td> <td style="text-align: center;">R: 4641</td> </tr> </table> 	$\begin{array}{r} 80278 \\ + \quad 31261 \\ \hline \end{array}$	R: 111539	$\begin{array}{r} 12103 \\ - \quad 07462 \\ \hline \end{array}$	R: 4641	<p>Tomese su tiempo para observar el dibujo. Después copie la figura en su cuaderno de trabajo.</p>  
$\begin{array}{r} 80278 \\ + \quad 31261 \\ \hline \end{array}$	R: 111539						
$\begin{array}{r} 12103 \\ - \quad 07462 \\ \hline \end{array}$	R: 4641						

Nota: Realizado por el investigador

Maquetación de acuerdo a la retícula y los módulos establecidos, trabajando los títulos a un tamaño de 42 puntos, las indicaciones con un tamaño de 20 puntos, mientras que los contenidos son estructurados bajo la temática de cada uno.

Figura 34

Página Lectura

LECTURA
<p>Lee atentamente el párrafo a continuación, una vez finalizado escribe en su cuaderno el mismo párrafo.</p> <p>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>Los padres franciscanos le encargan la gran tarea construir un atrio para una iglesia en Quito conocida como iglesia de San Francisco, la paga era considerable, pero tenía que cumplir en plazo de seis meses, caso contrario no le pagarían nada.</p>  

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

28 pts

Nota: Realizado por el investigador

De acuerdo al sentido de lectura para el paciente, se mantuvo un trabajo acorde a un solo párrafo para estas páginas, el contenido de lectura es trabajo a un tamaño de 28 puntos.

Figura 35

Página Dictado

DICTADO

Escuche y escriba en su cuaderno de actividades el párrafo que le leerán a continuación.

El padre Almoida es un personaje de las leyendas ecuatorianas del cual se dice que le gustaba salir por las noches sin ser visto para poder tomar un trago de aguardiente en el Centro Histórico de Quito. La manera en la que abandonaba la Iglesia, era un tanto extraña, ya que subía hasta lo alto de una torre y luego se deslizaba hacia la calle. Lo que no todos sabían es que para arribar a dicho lugar, tenía que pararse encima de la imagen de Jesucristo de tamaño natural.

—

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat.

22 pts

Nota: Realizado por el investigador

Acorde a la página de lectura, la página de dictado comparte las mismas características de estructura, con la diferencia del contenido de lectura que se elaboró con un menor tamaño de letra, para poder ampliar más el contenido y que el paciente trabaje la transcripción acorde a lo que se le dicte.

Figura 36

Página Cálculo

CÁLCULO

Resuelva los siguientes ejercicios matemáticos.

$\begin{array}{r} + \\ 80278 \\ 31261 \\ \hline \end{array}$	R: 111539
$\begin{array}{r} - \\ 12103 \\ 07462 \\ \hline \end{array}$	R: 4641

—

$\begin{array}{r} + \\ 80278 \\ 31261 \\ \hline \end{array}$	R: 111539
--	-----------

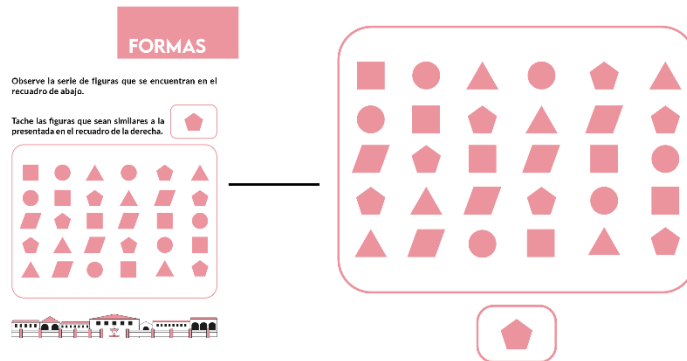
50 pts **30 pts**

Nota: Realizado por el investigador

Por otro lado, la diagramación del contenido de ejercicios matemáticos fue trabajada con una disposición horizontal en la que los números dentro de las ecuaciones sean trabajados a unos 50 puntos, mientras que el resultado para la verificación del ejercicio se mantuvo a unos 30 puntos en vertical.

Figura 37

Página Formas

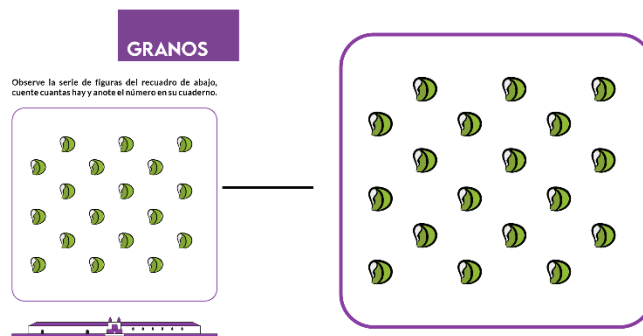


Nota: Realizado por el investigador

La estructura de los elementos geométricos se definió con una distancia de 5 mm entre cada elemento acorde a una disposición de 6 columnas por 5 filas y conforme pasan los días los elementos son reordenados, de tal forma, que en las siguientes páginas tenga un orden diferente para trabajar.

Figura 38

Página Granos

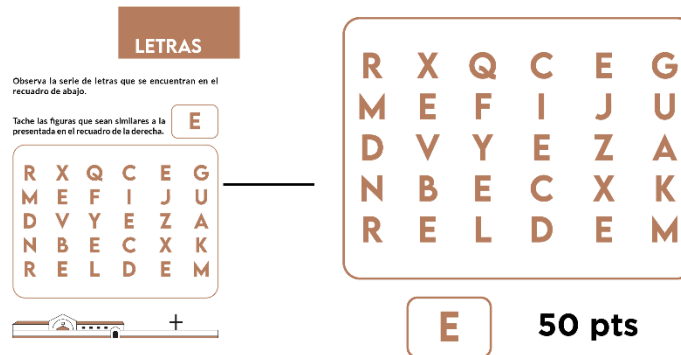


Nota: Realizado por el investigador

Al igual que las formas geométricas, los granos se manejaron con una distancia de 5 mm entre cada elemento, con la diferencia de su estructura, se manejan 5 columnas por 6 filas, pero, la maquetación es elaborada de forma que las filas y columnas solo contengan de 2 a 3 elementos.

Figura 39

Página Letras

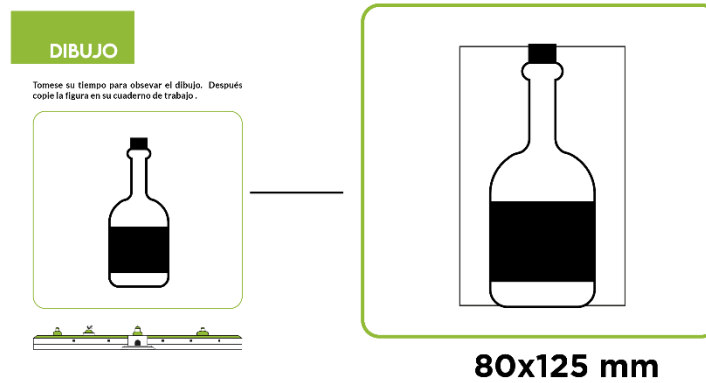


Nota: Realizado por el investigador

Maquetación a 6 columnas por 5 filas con una distancia de 5 mm. Se empleó la familia tipográfica LEMON MILK con tamaño de 50 puntos en cada letra.

Figura 40

Página Dibujo

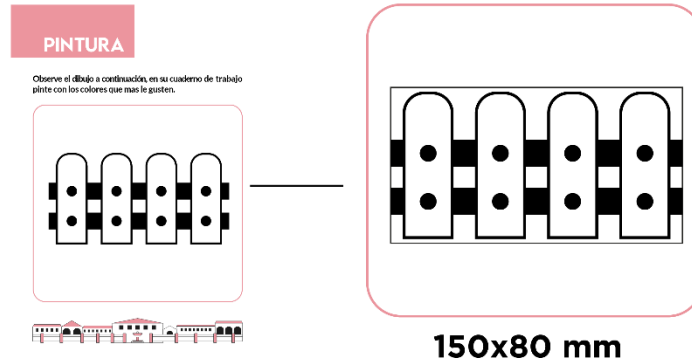


Nota: Realizado por el investigador

Diagramación de los elementos bajo un recuadro de 150 mm x 80 mm para elementos horizontales, y 80 mm x 125 mm para elementos verticales, independiente de la ilustración manejada.

Figura 41

Página Pintura

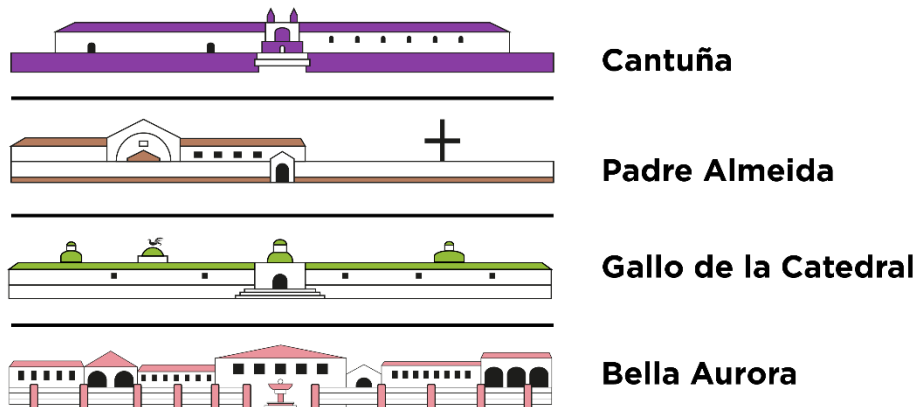


Nota: Realizado por el investigador

Se manejó una estructura similar a la página de ilustraciones.

Figura 42

Folio Secciones



Nota: Realizado por el investigador

Como parte de la numeración de página, se consideró desarrollar el entorno de cada leyenda, cada ubicación donde el protagonista ejerce sus acciones y adversidades, fueron construidas como parte del folio en cada sección de la página interna. Se intentó representar la Iglesia de San Francisco, El convento de San Diego, La Catedral Metropolitana y la Plaza Grande, sitios característicos del país.

Etapa 9 Verificación

De acuerdo a las primeras revisiones el producto requiere de un cambio en aspectos estéticos y de la estructura, como tal, la guía de trabajo es funcional y efectiva en campos de visión, no presenta errores ni problemas de distinción cromática, sin embargo, requirió de cambios en los estilos gráficos de las ilustraciones, debido a que, la totalidad de ilustraciones no presentaban un solo estilo de trazo ni forma, un problema que necesitaba ser corregido.

Por parte del cuaderno de trabajo, se necesitaban mayores cambios en su estructura y forma en cómo se presentaban los elementos, por tanto, se planificará una nueva estructura para ser analizada y contemplada, así mismo, se encontraron errores en las ilustraciones que llevaban color como referencia, el paciente no se guiaba por una decisión propia, sino que sus decisiones se encontraban predefinidas por el elemento de ejemplo, por lo tanto, se volvió necesario un cambio en esta actividad.

Etapa 10 Solución

A pesar de fallos en el diseño que se iban corrigiendo, los productos como tal son funcionales, permiten a los cuidadores y especialistas generar una valoración al material evaluativo, así mismo se mencionó por parte de los mismos el valor que se tiene al poder trabajar con contenido nacional, sobre todo por las leyendas y cuentos que se pueden implementar en este tipo de proyectos. Los formatos, la tipografía y la cromática seleccionada resultaron ser los elementos mejor trabajados hasta el momento, sin complicaciones más allá del estilo o comprensión por parte del paciente.

Con todo el proceso de diseño, las consideraciones, recomendaciones, cambios de estilo y evaluaciones con usuarios, se permitió corregir lo necesario del proyecto, sin alterar el objetivo principal, pero si mejorando el contenido hacia quien fue dirigido. El proyecto no es más que una estructura, un material editorial con una serie de actividades dentro del contenido enfocados a los adultos mayores de Casa Aurora, que con la misma ayuda del centro, permitió que cualquier cambio no afectara de manera significativa al proyecto.

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Según Nielsen (2018), lo más recomendable es limitar los tipos de usuarios objetivo a 2-3, o el método perderá su naturaleza. Se necesita que el evaluador conozca a su público objetivo, determine el tipo de usuario para quien va dirigido su producto o servicio, y que sea analizado y ejecutado de la mejor manera. Parte de la investigación y desarrollo de la propuesta a su vez necesitaba de una evaluación para saber si el proyecto era útil o no dentro del centro Casa Aurora.

El material editorial, sus usuarios, afiches técnicos y recopilación de datos se manejó dentro del centro, con ayuda del método de observación participante, se sometió a prueba el material acorde a la ficha diaria que debe ser llenado por el paciente en el horario establecido para realizar estas actividades.

El proceso para la validación con usuarios en compañía del especialista, se realizó dentro del mismo centro, acorde al horario propio establecido para la ejecución de los ejercicios cognitivos, se tomó el debido tiempo con cada paciente para que conociera las actividades y las completara en la medida de lo posible.

Figura 43

Ficha para validación con Usuarios

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

Ficha para Validación con Usuarios
Evaluar la interacción del usuario con el material editorial

Datos

Observador: _____
Tipo de Terapia: _____

Aspectos a Validar en el Trabajo

Aspectos	Valido	No Valido
1. Diseño El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Formato El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Composición La composición facilita la comprensión de los ejercicios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Tipografía El contenido de lectura puede ser leído de forma clara y sencilla.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Cromática Los tonos de color son los adecuados para diferenciar los elementos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Ilustraciones Las ilustraciones manejan el mismo estilo y no son difíciles de replicar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Material El material de impresión es el adecuado para la realización de las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Funcionalidad El usuario puede resolver al menos el 80% de los ejercicios propuestos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Nota: Realizado por el investigador

La ficha para validación con usuarios se enfocó en la estructura del diseño tanto de la guía como del cuaderno para comprender que le usuario podía interactuar con la misma sin dificultades, de lectura, comprensión o realización de las propias actividades (Ver Apéndice 8).

Figura 44

Ficha para validación con Especialistas

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

Rubrica de Evaluación para Material Editorial

Autor: _____ Fecha: _____
 Material Editorial: _____ Evaluador: _____

Aspectos	Atributos a Cumplirse	SI	NO	NA
Objetivo	1. El objetivo de cada actividad es evidente a simple vista.			
	2. El lenguaje es el apropiado para el nivel de estudio.			
	3. La atribución del contenido es el adecuado para el tema.			
	4. El contenido es relevante para la población del curso del curso.			
	5. El material puede ser implementado por otros especialistas.			
Contenido	6. El contenido llama la atención del alumno mayor.			
	7. Las instrucciones son claras y fáciles de seguir.			
	8. El contenido de actividades con los recursos que se les ofrece.			
	9. Se puede implementar la evaluación por parte del especialista con ayuda del contenido.			
	10. El formato es el adecuado para el estudio mayor.			
Estructura y Diseño	11. La página comienza en la adecuada forma de inicio.			
	12. La composición facilita la comprensión del contenido.			
	13. El estilo de las imágenes es el adecuado para el tema.			

Instrucciones	Resultados
<ul style="list-style-type: none"> • Hacer SI, cuando se cumple el material. • Hacer NO, cuando no cumple el material. • Hacer NA, cuando la evaluación no corresponde al material. 	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los respuestas SI (APROBADO) • Mayor de Respuestas SI (NO APROBADO) • Mayor de respuestas SI Y NO (HACER CAMBIOS)

Nota: Realizado por el investigador

Ficha establecida en conjunto con el especialista para determinar los aspectos necesarios a ser evaluados con el tipo de material, enfocándose desde el aspecto visual en el estilo, la funcionalidad de los productos, las instrucciones de los ejercicios, la cantidad determinada, entre otros (Ver Apéndice 9).

Tabla No 2.

Tabla de aspectos para Validación

Aspectos	Atributos a Cumplirse	SI	NO	NA
Objetivo	1. El objetivo de cada actividad es evidente a simple vista.			
	2. El lenguaje es el apropiado para quien va dirigido.			
	3. La planificación del contenido es el adecuado para la terapia.			
	4. Las actividades requieren de la participación activa del adulto mayor.			
	5. El material puede ser implementado por otros especialistas.			
Contenido	6. El contenido llama la atención del adulto mayor.			
	7. Las instrucciones orientan con claridad para responder cada actividad.			
	8. La cantidad de actividades son las adecuadas para que realice el adulto mayor.			
	9. Se puede implementar la evaluación por parte del especialista con ayuda del contenido.			
Estructura y Diseño	10. El formato es el adecuado para el adulto mayor.			
	11. La paleta cromática es la adecuada hacia quien va dirigido.			
	12. La composición facilita la comprensión del contenido.			
	13. El estilo de las ilustraciones es el adecuado para quien se dirige.			

Nota: Realizado por el investigador

Por medio de la observación participante y en conjunto con las fichas para la validación y el aporte de los usuarios se llegó a comprender mejor los errores dentro del cuaderno de trabajo, tanto en la distribución como en el contenido. Por una parte, las indicaciones fueron claras, precisas, pero sobre todo en que cada actividad no tomaba de mucho tiempo para ser ejecutada, sin embargo, cabe mencionar que el paciente se limitaba a las decisiones y parámetros preestablecidos dentro de las actividades artísticas, se necesitaba replantear la actividad de colorear.

En cuanto a cromática, tipografía y orden, no se presentaron mayores inconvenientes, los pacientes evaluados acertaban la lectura con el tamaño de carácter, al igual que, no hubo mayores problemas con el reconocimiento de letras o los ejercicios de cálculo, el número de dígitos establecidos era el adecuado, por demás solo se requiere de mejoras en la estructura del cuaderno de trabajo además de una hoja de instrucciones en la que personas externas pueden trabajar de la misma forma con el paciente.

Conclusiones

Dentro del centro Casa Aurora se evidencio varios tipos de materiales con los cuales trabajar, mismo que pueden y deberían ser mejorados, para una mejor experiencia por parte del paciente. El material editorial se encontraba dentro de las posibilidades, con mejores oportunidades las cuales se implementaron desde el área del diseño, las cuales se desarrollaron desde los tamaños tipográficos, la diagramación de ambos cuadernos, una selección cromática que no interfiera con la percepción visual del adulto mayor, e inclusive el trabajo con leyendas tradicionales que aporten al léxico nacional para una mejor comprensión.

Existen materiales, actividades y propuestas con las cuales se pueden realizar las actividades cognitivas, para la construcción editorial de la propuesta fue clave la consideración del campo visual del paciente, para el desarrollo de la composición, los tamaños de los elementos, y la propia cromática para cada sección de trabajo, excluyendo los espectros de color azul y amarillo, cada elemento presentado es indispensable para que el paciente comprenda la actividad y la resolución que debe presentar, con un solo estilo de trabajo dentro de las ilustraciones.

Las formas de presentar una información al paciente son importantes, por ello es indispensable evaluar el producto, tanto para el paciente a quien va dirigido, comprobando que los cuadernos fueron diseñados de manera efectiva y con menores fallas para ser corregidas a tiempo, al igual que para el especialista, del cual tomara los resultados del material evaluado. La propuesta planificaba una realización diaria de las actividades por semana, un conjunto que debe ser llenado por un mes para su posterior consideración dentro del diagnóstico del especialista.

Recomendaciones

Una recomendación para la Universidad Tecnológica Indoamérica es la de seguir formando profesionales en la carrera con las bases de investigación necesaria, existe mucha competencia en el mundo laboral, que en su mayoría no cuentan con la instrucción académica necesaria, y aun así representan un adversario para muchos profesionales. Las bases teóricas aprendidas en clases son necesarias, las investigaciones y fundamentos de un proyecto son importantes, si no qué sentido tiene el realizar proyectos sin conocer antes las ideas ya ejecutadas alrededor del mundo con mejores resultados del que se está realizando en el momento.

Otra recomendación para la Universidad es seguir indagando en este tipo de problemas, no solo porque habría más proyectos por realizarse, sino, porque es necesario entender que dentro de las afecciones en algunos grupos se condiciona mucho el factor emocional, sin el trato justo o las debidas consideraciones, se sumara un factor clave, pero a su vez grave para cada paciente, la depresión, afección que bien podría acelerar la enfermedad del paciente, no se debe descuidar estos tipos de problemas y no solo dependen de una carrera, podrían hacerse trabajos colaborativos entre algunas carreras para un proyecto que responda a más problemas.

Como recomendación al centro Casa Aurora, es la de implementar el material proporcionado, que los pacientes tengan la oportunidad de seguir trabajando junto a los cuidadores con productos enfocados al refuerzo de la memoria, a ejercicios debidamente desarrollados para su bienestar y práctica diaria con la intención de mejorar su calidad de vida.

Referencias Bibliográficas

Acuña, A. (octubre del 2020). *El diseño Editorial como apoyo a terapias no farmacológicas en el Alzheimer fase leve aplicado al Centro Sagrado Corazón de Jesús de la Ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Caldwell, C., Zappaterra, Y. (2014). *Diseño Editorial. Periódicos y revistas/Medios Impresos y digitales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Cátedra de Producción Gráfica. (2012). *Fundamentos del Diseño*. España: Universidad Nacional de Córdoba.

Centeno, D., Méndez, L., Polo, L. (2021). *Modelo Didáctico para la Implementación de Herramientas TIC en la Promoción de Lectura, Escritura y Oralidad a Población Infantil y Adulto Mayor en el Proyecto Equipaje de Historia*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.

Esteve. (2019). Cuadernos de Ejercicios de Estimulación Cognitiva. Steve Advancing health together. Recuperado de <https://www.esteveagora.com/medico/cuadernos-de-ejercicios-de-estimulacion-cognitiva>

González, C., Fanjul, C. (2018). *Aplicaciones móviles para personas mayores: un estudio sobre su estrategia actual*. España: Universidad de Oviedo.

Guerrero, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

INEN (2015). *Norma Técnica Ecuatoriana. Papel y Cartón. Cuadernos. Requisitos de Rayado*. Servicio Ecuatoriano de Normalización. Quito.

Iñigo, L., Makhlouf, A. (2014). *Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Lee, L., Maher, M. (2021). *Factors Affecting the Initial Engagement of Older Adults in the Use of Interactive Technology*. International Journal of Environment Research and Public Health.

Manzur Aristizabal, J., Blandón Olarte, J., & Grisales Gallego, L. (2018). *Diseño de material gráfico para proyecto de preservación de memoria histórica en el adulto mayor de la cuenca media del Rio Otún -vereda La Florida- Colombia. Cuaderno De Investigaciones:*

Semilleros Andina, (8). Recuperado de <https://revia.areandina.edu.co/index.php/vbn/article/view/808>

Marini, G. (2015). *Prototipo de Sistema Tipo Tutorial para el Diseño con un enfoque Sustentable*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Numerable, M. (2015). *El Lenguaje Gráfico como recurso Didáctico para el aprendizaje del adulto mayor en el recinto San Gabriel, Cantón Daule provincia del Guayas año 2014*. Guayas: Universidad de Guayaquil.

Organización Mundial de la Salud. (2015). *Informe Mundial sobre el Envejecimiento y la Salud*. República Islámica de Irán.

Peñañiel, G. (2017). *Guía para familiares y cuidadores de pacientes con enfermedad de Alzheimer en estado inicial*. Quito: Universidad Tecnológica Israel.

Romano, M., Nissen, M., Del Huerto, N., Parquet, C. (2007). *Enfermedad de Alzheimer*. Vía Cátedra de Medicina

Romero, E. (2019). *¿Qué es la retícula en diseño gráfico y para qué sirve?* INESEM Business School. Recuperado de <https://www.inesem.es/revistadigital/disenoyartesgraficas/que-es-la-reticula-en-diseno-grafico/>

Shea, K. (s.f.). *Percepción de los colores y envejecimiento del ojo*. Sherwin Williams. Recuperado de <https://www.swlatino.com/disenadores/percepcion-de-los-colores-y-envejecimiento-del-ojo/>

Tárraga, L., Boada, M., Morera, A., Domenech, S., Llorente, A. (2012). *Volver a empezar. Ejercicios prácticos de estimulación cognitiva para enfermos de Alzheimer*. Novartis Farmacéutica, S. A.

TorresBurriel Estudio (2018). El método PURE de Norman Nielsen para testear la facilidad de uso. TorresBurriel Estudio. Recuperado de <https://www.torresburriel.com/weblog/2018/03/02/metodo-pure-testear-la-facilidad-uso/>

Tselentis, J. (2012). *Typo, Forma y función. Manual ilustrado de los principios fundamentales de la tipografía*. Barcelona: Editorial Promopress.

Villa, E. (2005). *Mitos y Leyendas: La importancia de recuperar la literatura oral de los pueblos y la metodología para estudiarla*. Panamá: Editorial Portobelo.

Viviana, Y. Narváez, Á. (2022). Diseño gráfico publicitario y su aporte en el aprendizaje de personas adultas con analfabetismo funcional. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Apéndice

Apéndice 1

CASA AURORA
LUGAR DE VIDA

26 DE ABRIL DEL 2022

"TOMA DE CONTACTO" DIRECTOR DR. VELASCO

CASA AURORA
LUGAR DE VIDA

27 ABRIL DEL 2022

1ER DÍA

"REUNIÓN" 16:00 A.M. CASA AURORA 3RA FUNDACIÓN

DIRECTOR: DR. EDWIN VELASCO

¿POR QUÉ SOMOS DIFERENTES? AURORA NO SOLO ES UN PROYECTO HOUSING DE ALOJAMIENTO RESIDENCIAL PARA PERSONAS MAYORES.

ES UN PROYECTO DE ATENCIÓN INTEGRAL DONDE LE OFRECEMOS EN UN MISMO ESPACIO TODOS LOS SERVICIOS.

SERVICIOS:

- ATENCIÓN 24 HORAS
- PSICOLOGÍA
- FISIOTERAPIA
- TERAPIA OCUPACIONAL
- LIMPIEZA Y LAVANDERÍA
- ANIMACIÓN Y OÍCIO
- HOSTELERÍA
- TRABAJO SOCIAL

DIRECCIÓN:
CALLE/ZONA RENDÓN DE MOSQUERA
E7-37 CDLA. KENNEDY.

UNIDAD DE MEMORIA {ATENCIÓN DE LA MEMORIA MEMORY CARE}

OBJETIVO: OFRECER UN TRATAMIENTO PRECOZ A SU DOLENCIA Y RALENTIZAR EL PROCESO EVOLUTIVO DE SU ENFERMEDAD CON ACTIVIDADES Y TALLERES GUIADOS, A LA VEZ QUE SER UN RECURSO DE RESPALDO FAMILIARES DURANTE LA SEMANA.

MEMORY CARE: SE DESARROLLA DE LUNES A VIERNES CON DIFERENTES MODELOS DE PRESTACIÓN DEL SERVICIO EN FUNCIÓN DE LA TIPOLOGÍA DEL GRUPO Y LA DISPONIBILIDAD DE LAS FAMILIAS.

TERAPIAS

- COGNITIVAS
 - JUEGOS DIGITALES, TERAPIA DE REMINISCENCIA Y ORIENTACIÓN A LA REALIDAD.
 - SESIONES DE ESTIMULACIÓN SENSORIAL, TERAPIA MUSICAL.
 - ENTRENAMIENTO Y REEDUCACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA BÁSICAS.
 - JARDINERÍA, HORTICULTURA URBANA, CUIDADO DE ANIMALES, COCINA, TALLERES ESPECÍFICOS.
 - JUEGOS DIDÁCTICOS, DE MESA, CINE FÓRUM, TALLERES MANUALES.
- ESTIMULACIÓN COGNITIVA
- ESTIMULACIÓN SENSORIAL
- HABILIDADES SOCIALES Y RELACIONACIÓN
- TERAPIA FUNCIONAL
- TERAPIA FUNCIONAL INSTRUMENTAL
- OÍCIO Y TIEMPO LIBRE
- EXPRESIÓN PLÁSTICA Y ARTE TERAPIA

- PASEOS EN EL EXTERIOR
- ACTIVACIÓN MOTRIZ
- GERONTOGIMNASIA
- ZUMBA
- GERONTOSPINNING
- BAILES DE SALÓN
- PSICOMOTRICIDAD

2. FÍSICOS

- ACTIVIDAD DIRIGIDA Y CONTROLADA POR LOS FISIOTERAPEUTAS PARA FOMENTAR EL CONSUMO CARDIOVASCULAR, EL GUSTO ENERGÉTICO, LA SEGURIDAD, INTERACCIÓN, LA CONFIANZA EN EL ESTÍMULO DE LOS RESIDENTES.
- INTRODUCIR EN EL DÍA A DE LOS USUARIOS UNA RUTINA EJERCICIO FÍSICO "SUAVE" EN FUNCIÓN DE LAS CAPACIDADES Y LIMITACIONES INDIVIDUALES.

- SOCIALES

- ESCAPADAS POR LA CIUDAD Y COMARCA A LUGARES DE INTERÉS DE LOS RESIDENTES.
- SON MUCHAS LAS ACTIVIDADES QUE SE EXTERNALIZAN POR COMERCIOS Y LUGARES DE INTERÉS DE LA ZONA O BARRIO EN EL QUE SE ENCUENTRAN EN CENTRO DE DÍA.
- FESTEJO DE CUMPLEAÑOS DEL MES CORRESPONDIENTE CON CHOCOLATADO O USUARIOS DEPENDIENDO DE LA ÉPOCA DEL AÑO.
- CAMPUS INTERGENERACIONAL EN EL QUE NIÑOS Y NIÑAS COMPARTEN ACTIVIDADES CREATIVAS Y MUY VARIADAS CON LOS USUARIOS.

- EXCURSIONES Y SALIDAS
- ACTIVIDADES EN EL BARRIO
- CUMPLEAÑOS
- CAMPUS INTERGENERACIONAL
- ACTIVIDADES CON FAMILIA AMIGOS Y COMPAÑEROS

Apéndice 2



Apéndice 3



Apéndice 4

CASA AURORA
LUGAR DE VIDA

20 MAYO DEL 2022

FISIOTERAPEUTA SRA. JOSELYN

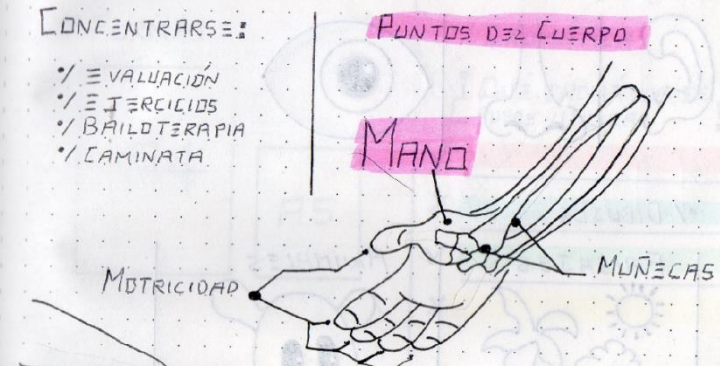
FISIOTERAPIA

CONCENTRARSE:

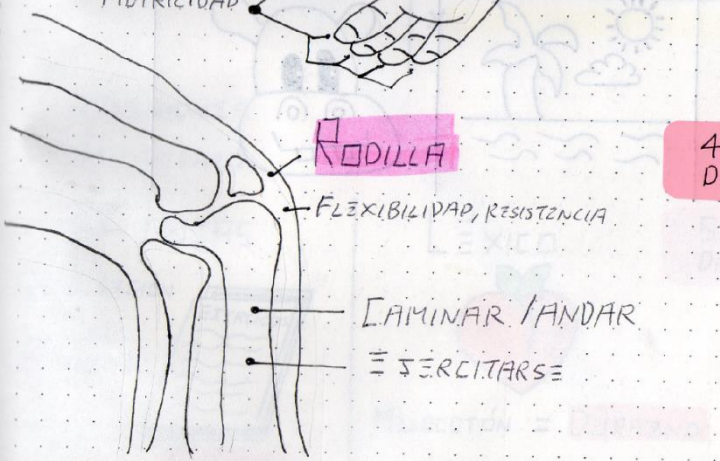
- EVALUACIÓN
- EJERCICIOS
- BALDTERAPIA
- CAMINATA

PUNTOS DEL CUERPO

MANO



RODILLA





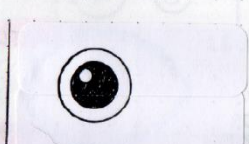
4 TO DÍA

CAMINAR / ANDAR

EJERCITARSE


MATERIALES A CONSIDERAR

- / ABACOS
- / REVISTAS
- / CUENTOS
- / BIBLIA ILUSTRADA
- / RECORTES [FIGURAS / HELADOS]
- / ROSTRO

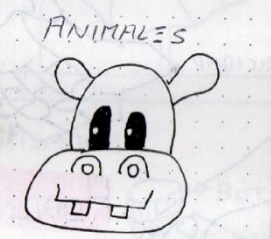




• / DIBUJOS

PAISAJES



ANIMALES



Apéndice 5

5- Observe con atención esta fotografía:



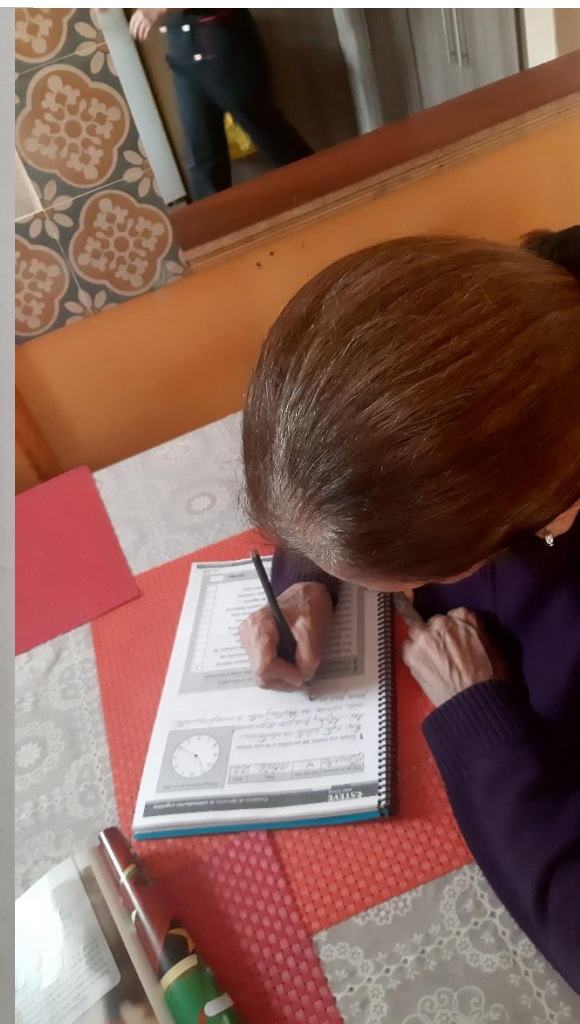
6- Tape la fotografía y responda a las preguntas:

¿Qué rueda es más grande? la de atrás

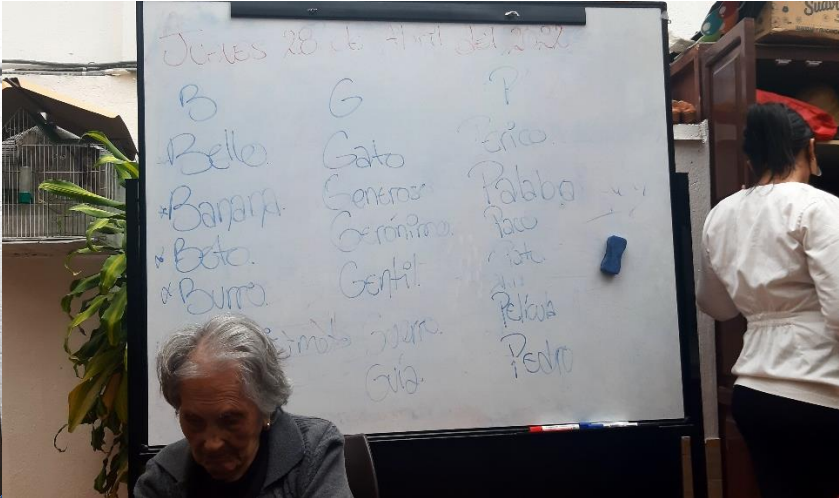
¿Cómo se llama este monumento de Madrid? Los leones

¿Qué mano tiene levantada la estatua? izquierda

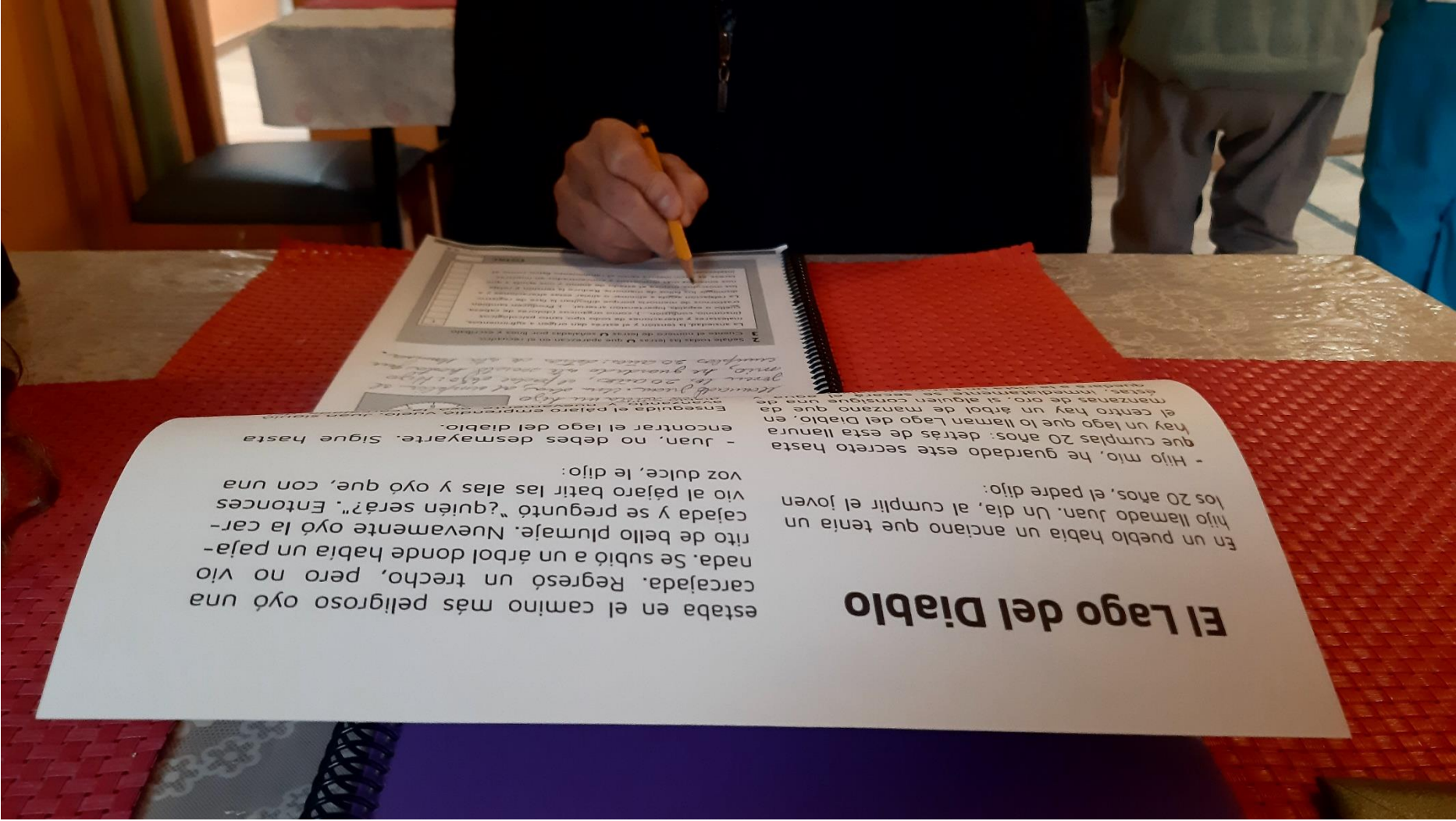
¿Hacia dónde miran los leones? uno atrás y otro adelante



Apéndice 6



Apéndice 7




Apéndice 8


Ficha para Validación con Usuarios
Evaluar la interacción del usuario con el material editorial

Datos
Observador: _____
Tipo de Terapia: _____

Aspectos a Validar en el Trabajo


Aspectos	Valido	No Valido
1. Diseño	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Formato	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Composición	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La composición facilita la comprensión de los ejercicios.	Revisar estructura del cuaderno de trabajo	
4. Tipografía	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El contenido de lectura puede ser leído de forma clara y sencilla.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Cromática	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los tonos de color son los adecuados para diferenciar los elementos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Ilustraciones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las ilustraciones manejan el mismo estilo y no son difíciles de replicar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El material de impresión es el adecuado para la realización de las actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Funcionalidad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El usuario puede resolver al menos el 80% de los ejercicios propuestos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Ficha para Validación con Usuarios
Evaluar la interacción del usuario con el material editorial

Datos
Observador: _____
Tipo de Terapia: _____

Aspectos a Validar en el Trabajo


Aspectos	Valido	No Valido
1. Diseño	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Formato	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Composición	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La composición facilita la comprensión de los ejercicios.	Revisar estructura del cuaderno de trabajo	
4. Tipografía	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El contenido de lectura puede ser leído de forma clara y sencilla.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Cromática	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los tonos de color son los adecuados para diferenciar los elementos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Ilustraciones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las ilustraciones manejan el mismo estilo y no son difíciles de replicar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El material de impresión es el adecuado para la realización de las actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Funcionalidad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El usuario puede resolver al menos el 80% de los ejercicios propuestos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Ficha para Validación con Usuarios
Evaluar la interacción del usuario con el material editorial

Datos
Observador: _____
Tipo de Terapia: _____

Aspectos a Validar en el Trabajo

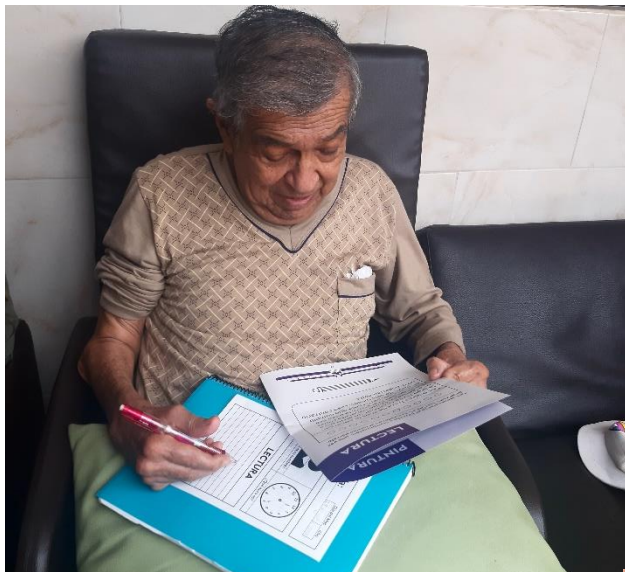
Aspectos	Valido	No Valido
1. Diseño	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Formato	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Composición	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La composición facilita la comprensión de los ejercicios.	Revisar estructura del cuaderno de trabajo	
4. Tipografía	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El contenido de lectura puede ser leído de forma clara y sencilla.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Cromática	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los tonos de color son los adecuados para diferenciar los elementos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Ilustraciones	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las ilustraciones manejan el mismo estilo y no son difíciles de replicar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El material de impresión es el adecuado para la realización de las actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Funcionalidad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El usuario puede resolver al menos el 80% de los ejercicios propuestos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Ficha para Validación con Usuarios
Evaluar la interacción del usuario con el material editorial

Datos
Observador: _____
Tipo de Terapia: _____

Aspectos a Validar en el Trabajo

Aspectos	Valido	No Valido
1. Diseño	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Formato	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El formato de impresión es el adecuado para quien va dirigido	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Composición	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La composición facilita la comprensión de los ejercicios.	Revisar estructura del cuaderno de trabajo	
4. Tipografía	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El contenido de lectura puede ser leído de forma clara y sencilla.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Cromática	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los tonos de color son los adecuados para diferenciar los elementos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Ilustraciones	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Las ilustraciones manejan el mismo estilo y no son difíciles de replicar.	Revisar ilustraciones con detalles	
7. Material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El material de impresión es el adecuado para la realización de las actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Funcionalidad	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El usuario puede resolver al menos el 80% de los ejercicios propuestos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Apéndice 9



Rubrica de Evaluación para Material Editorial

Autor: Juan Muzo	Fecha: 28 de Julio del 2022
Material Editorial: RUKUMAKI	Evaluador: Ana Lucía Cadena

Aspectos	Atributos a Cumplirse	SI	NO	NA
Objetivo	1. El objetivo de cada actividad es evidente a simple vista.	✓		
	2. El lenguaje es el apropiado para quien va dirigido.	✓		
	3. La planificación del contenido es el adecuado para la terapia.	✓		
	4. Las actividades requieren de la participación activa del adulto mayor.	✓		
	5. El material puede ser implementado por otros especialistas.	✓		
Contenido	6. El contenido llama la atención del adulto mayor.	✓		
	7. Las instrucciones orientan con claridad para responder cada actividad.			✓
	8. La cantidad de actividades son las adecuadas para que realice el adulto mayor.	✓		
	9. Se puede implementar la evaluación por parte del especialista con ayuda del contenido.	✓		
Estructura y Diseño	10. El formato es el adecuado para el adulto mayor.	✓		
	11. La paleta cromática es la adecuada hacia quien va dirigido.	✓		•
	12. La composición facilita la comprensión del contenido.	✓		
	13. El estilo de las ilustraciones es el adecuado para quien se dirige.	✓		

Instrucciones	Resultados
<ul style="list-style-type: none"> Elegir SI, cuando se cumple la cualidad. Elegir NO, cuando no se cumple la cualidad. Elegir NA, cuando la cualidad no corresponde al material. 	<ul style="list-style-type: none"> Todas las respuestas SI. (APROBADO) Minoría de Respuestas SI. (NO APROBADO) Media de respuestas SI Y NO. (HACER CAMBIOS)