



Investigación tecnológica sobre el Alzheimer

Autores: Julio José Abril, Juan Aledo y Juan Antonio Cortado

Coordinador: Alfonso Anierte

I.E.S. SAN ISIDORO (Cartagena)



Resumen

El trabajo se ha realizado en el campo de la tecnología. Se han realizado encuestas y entrevistas a cuidadores de personas con Alzheimer. A partir de los resultados obtenidos, se han realizado unos minijuegos para ralentizar los efectos de la enfermedad. Cada una de estas aplicaciones abarca distintas capacidades cognitivas del paciente.

Objetivos

Objetivo general: El objetivo de este proyecto es el de desarrollar una aplicación que ralentice los efectos de las enfermedades cognitivas como puede ser el Alzheimer. Con esta aplicación se busca ayudar a todos los afectados, esta ayudaría en distintos ámbitos de su día a día (compra, comunicación con sus familiares o cuidadores, distintos recordatorios, etc...)

Objetivo secundarios: Aprender a programar apps usando APP Inventor.

Analizar otras aplicaciones con la misma intención y adaptarlas para mejorar la nuestra.

Metodología

Tarea 1: Selección de los mini juegos a desarrollar.

A partir de los requerimientos que se recopilaron de las entrevistas, se eligieron los más adecuados para la aplicación.

Tarea 2: Desarrollo de mini juegos basados en los resultados de las entrevistas.

Mediante los resultados se realizaron 6 tipos de minijuegos diferentes que atienden diferentes capacidades cognitivas

Tarea 3: Desarrollo de la interfaz de las aplicaciones.

Tras terminar las aplicaciones se realizaron los cambios estéticos de éstas, Inicio, Menú etc...

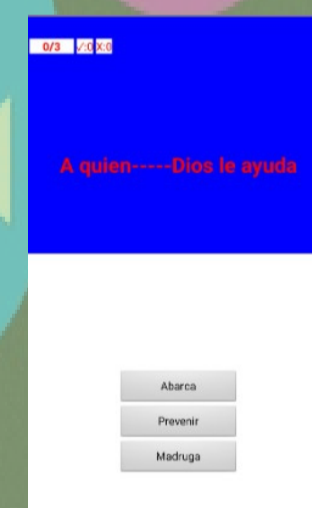
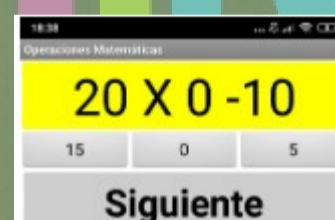
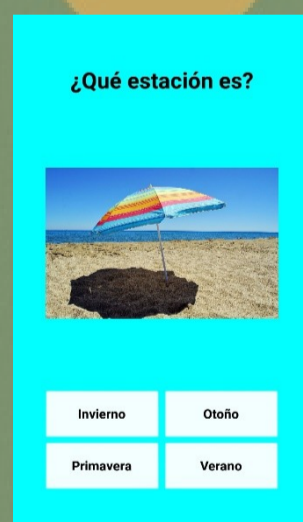
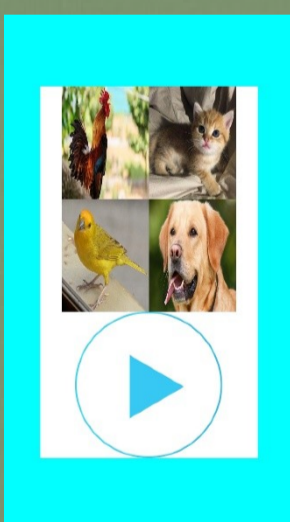
Tarea 4: Realización de un seguimiento para comprobar si la aplicación funciona correctamente.

Se utilizó la aplicación en personas a las que está enfocada y se realizaron las correcciones de los errores que se identificaron

Material



Resultados



Conclusiones

La parte de los minijuegos no ha sido positiva totalmente, ya que no se han podido probar por el COVID-19, y sacar conclusiones con los resultados obtenidos.

Hemos cumplido uno de los objetivos secundarios que era programar en App Inventor, la cual nos da la posibilidad de continuar trabajando en este campo y mejorar los minijuegos creados y añadir otros nuevos.

Referencias

<https://famiados.com/blog/20-actividades-practicas-para-personas-con-alzheimer/>

<https://www.nia.nih.gov/health/adaptar-actividades-persona-alzheimer>

<https://www.isesinstituto.com/noticia/5-tecnicas-de-estimulacion-para-enfermos-de-alzheimer>