

GUIA DE IMPLANTACIÓN DE WII-TERAPIA

1. OBJETO DE LA GUIA

Publicar instrucciones de cómo montar terapias no farmacológicas en Centros de Atención a Pacientes con Alzheimer y otras demencias.

Dar a conocer que son y cómo se realizan las terapias.

2. ESTRUCTURA DE LA GUÍA:

Definición de la terapia:

Las terapias no farmacológicas están basadas en modelos psicosociales cuyo objetivo primordial no es curar, sino rehabilitar las funciones alteradas, tratando de minimizar los déficit y de potenciar al máximo su autoestima y capacidades residuales.

Este tipo de tratamiento es tan importante como el farmacológico, y es una parte fundamental del trabajo con estos enfermos en Centros de Estancias diurnas y Residencias.

En este contexto podemos situar la “Wii-terapia”. El objetivo de este taller es diseñar, evaluar e implementar una nueva forma de terapia que produzca una mejora y un mantenimiento funcional en las áreas cognitiva y social del enfermo, potenciando las capacidades residuales de la persona con demencia, utilizando para ello la videoconsola Wii y el juego BIG BRAIN ACADEMY Wii DEGREE.

Objetivos que se buscan con la terapia:

- **Promoción**, mediante el juego, **de un estado de bienestar** reduciendo las respuestas de ansiedad y depresión, mejorando la calidad de vida.
- **Apoyo social**. El formato de grupo promueve la interacción de los participantes, actuando éste como grupo de soporte y autoayuda.

- **Estimulación** de las funciones cognitivas superiores como la atención, percepción, memoria, orientación, cálculo y razonamiento.

Elementos necesarios para la realización de la terapia

Espacios físicos

El espacio debe ser amplio permitiendo guardar una distancia adecuada entre el mobiliario y la pantalla de televisión.

La luminosidad preferiblemente natural y la temperatura agradable de manera que se pueda trabajar en condiciones óptimas. El espacio debe permitir trabajar sin distracciones, por tanto, con decoración sencilla y que permita evitar interrupciones durante el desarrollo de las terapias.

Materiales necesarios

Equipamiento mínimo

- Videoconsola Wii:

Wii es el nombre que la casa Nintendo le ha dado a su consola de séptima generación. Lleva un procesador IBM PowerPC y una memoria de 4 MB. Sonido estéreo, salida de video para formato panorámico 16:9 y tecnología Wifi compatible con USB 2.0. Tiene conexión a Internet y lleva 512 Mb de memoria flash interna. Se pueden conectar (inalámbricamente) hasta 4 mandos y cada uno tiene un alcance de hasta 10 m.

- Mando de la videoconsola:

El mando es inalámbrico, se conecta por infrarrojos/bluetooth y detecta la distancia, la altura, la dirección, ángulos de inclinación, el movimiento y rotación de éste en un espacio de tres dimensiones.

- Juego “Big Brain Academy”:

Es un juego cuya principal misión es la de reactivar nuestras capacidades cognitivas, proponiéndonos desafíos intelectuales a modo de mini-juegos con los que estimular distintas facetas cognitivas. Los juegos apenas duran unos

diez segundos cada uno, y dependiendo del modo en el que se esté jugando, se tiene que superar un determinado número de pruebas de distintos niveles de dificultad para acabar la ronda. Una vez finalizada esta, dependiendo del número de aciertos, de errores, y el tiempo empleado, se nos dará una nota en forma de gramos. Cuanto mejor lo hagamos, más gramos obtendremos, por lo tanto, el objetivo del juego es conseguir, con la práctica y la constancia, ir aumentando “el peso de nuestra masa encefálica”.

- Televisor

Equipamiento adecuado

- Equipamiento mínimo
- Otros juegos: como por ejemplo “Wii-play” que permite el aprendizaje de los mandos

Equipamiento óptimo

- Equipamiento adecuado
- Pantalla de Televisión de 42 pulgadas
- Pizarra, rotuladores y diversos materiales que permitan practicar las pruebas del juego

Recursos humanos

- Formación y competencias del personal: titulados en Psicología, Pedagogía, Psicopedagogía, Terapia ocupacional, etc. Con experiencia en el campo de estimulación cognitiva.
- Recursos humanos óptimos: persona responsable de la terapia con el perfil fijado antes y apoyo de un cuidador (auxiliar de enfermería, auxiliar de geriatría, etc.) que asista y colabore en las terapias.

Tipos de usuarios a los que va dirigido

Sujetos con deterioro cognitivo leve/moderado sin alteraciones de conducta y sin discapacidad física o sensorial que impida el aprendizaje y uso de la videoconsola.

Temporalización

El tiempo aconsejado por sesión es entre 30 y 45 minutos con tres/cuatro participantes. No obstante, el ritmo de trabajo lo marcan los usuarios.

Diseño de una sesión

Son sesiones de cuarenta y cinco minutos con tres - cuatro participantes. Cada paciente por turnos va realizando las pruebas del juego fijadas para la sesión. (Se procura alternar las pruebas en función de la capacidad que trabajen). El resto de participantes observa cómo realiza la prueba y le ayudan en caso necesario, lo que sirve tanto de apoyo social como para que todos los participantes mantengan la atención durante toda la sesión.

Todos los pacientes realizan las mismas pruebas, pero en función de las capacidades, se adapta el nivel de la misma. Hay tres niveles: fácil, normal y difícil.

Las sesiones se estructuran de la siguiente forma:

- Saludo: aprovechando el saludo que ofrece el juego. Breve orientación temporal (fecha y hora).
- Realización de las pruebas y anotación de los resultados.
- Cierre: los participantes dan su opinión sobre la sesión.

Evaluación

El objetivo de la evaluación es realizar una recogida sistemática de los datos de la intervención en la que se señalará el rendimiento de cada paciente en la sesión así como las observaciones e incidencias que se crean relevantes.

Ficha de seguimiento

Un ejemplo de ficha de seguimiento puede ser la siguiente:

HOJA DE SEGUIMIENTO			
Nombre		Edad	
Diagnóstico		Nivel de deterioro	
<u>Observaciones:</u>			
FECHA	DESCRIPCIÓN SESIÓN		
	<u>Objetivos sesión:</u>		
	Capacidad Cognitiva	Pruebas	Puntuación
	<u>Observaciones:</u>		

Recomendaciones

- Los grupos deben ser homogéneos en cuanto a deterioro cognitivo como a nivel cultural.

- Los grupos no deben ser muy numerosos para evitar que las sesiones se alarguen y se hagan muy repetitivas.
- Es aconsejable intercalar las pruebas en función de la capacidad cognitiva que pretendan trabajar.
- Plantar los juegos como cooperativos y no como competitivos para evitar frustraciones en los usuarios.
- Mantener los juegos en un nivel adecuado para el usuario. Si el nivel empieza a ser demasiado difícil para el usuario es preferible trabajar en un nivel inferior.