



Sistema ejercitador de habilidades cognitivas y motoras para la prevención de enfermedades neurodegenerativas en el adulto mayor autovalente, perteneciente al sector público de salud en Chile.

Al mejorar los estándares de vida de nuestro país afecto directamente al número de pobladores, ya que al tener una mejor situación las personas tienen una vida más prolongada, este cambio hizo crecer sobre todo al rango de los adultos mayores, pero consigo trajo un aumento de enfermedades que no tienen cura, pero si se pueden retardar o hacerlas más llevaderas, estas enfermedades son las denominadas neurodegenerativas ya que afectan directamente a la muerte o pérdida de actividad neuronal y las instituciones de cuidado y atención al adulto mayor, residencias de ancianos, no cuentan con una implementación correcta para la tercera edad y así apoyar las actividades recomendadas por especialistas para la prevención de estas enfermedades.

El principal enfoque es realizar una interfase que propicie un desarrollo tanto cognitivo como motriz ya que existe una escasez de estas, además debe ser accesible para el usuario debido a que la mayoría de este grupo etario se encuentra dentro del sector más vulnerable y de bajos recursos.

Se escogió la madera al ser un material amigable para el usuario además de poseer variadas cualidades tales como la plasticidad y foliosidad lo que permite fabricar un laminado óptimo para las formas que se requerían y resistente. La madera que utilizamos es pino radiata con porcentaje de humedad del 12%

TECU es un juego que ayuda a los adultos mayores a ejercitar sus habilidades cognitivas mediante el uso de estrategias para poder ganar la partida, además de ejercitar la habilidad motriz ya que se requiere que el adulto mayor proceda a controlar con precisión el lanzador dado que se necesita de una fuerza controlada para llegar a los objetivos.

Esta interface se inspira en el juego de la rayuela, ya que además de ser un juego típico de nuestro país también es popular dentro de este sector etario. Es una adaptación que consta de un tablero plano en sus extremos y con curvas en el centro para agregar dificultad y deslizar los tejos, se puede jugar de 2 personas, esto genera una competencia y hace que el usuario pueda interactuar de manera social con otros adultos mayores. El juego consta de 6 piezas, 4 tejos (dos para cada jugador), 1 pila y el tablero, para comenzar se debe colocar un tejo en el lanzador, estirar el elástico lanzador (ubicado en un extremo del tablero) junto al tejo para así impulsar este último al otro extremo, donde se ubica la zona del tablero que les hará sumar puntos de diversas maneras:

- El tejo más cercano a la línea sumara un punto y si el siguiente más cercano es del mismo jugador este sumara los 2 puntos de sus dos tejos

- Otra forma de sumar puntos es realizar una “quemada” que es cuando un tejo queda sobre la línea esta jugada sumara dos puntos al participante que la realice.
- La última forma de sumar puntos será sacar a la “pila” (ubicada tras la línea central) de su lugar esto te asegurara 2 puntos ya que a diferencia de los otros puntos estos no se quitan con sacar el tejo del adversario de la posición.

Además, se pueden realizar jugadas como botar la pila y que a su vez el tejo con el rebote caiga sobre la línea asegurando 4 puntos y dando muchas posibilidades a ese jugador que gane la partida. Cada una de estas partidas dura hasta que uno de los dos adultos mayores llegue a los 11 puntos.