

ISSN: 1989-6247

Enviado: 20-6-2020 Aceptado: 20-6-20

EXPERIENCIA EDUCATIVA DE ESCAPE ROOM CON PERSONAS MAYORES CON ALZHEIMER

EDUCATIONAL EXPERIENCE OF ESCAPE ROOM WITH OLDER PEOPLE WITH ALZHEIMER

El trabajo está dedicado a mi abuela, Ascensión Lorente Gallego.

Autores:

García, M. J.⁽¹⁾; Hellín-Martínez, M.⁽²⁾; Alfonso-Asencio, M.⁽³⁾

Institución:

⁽¹⁾ ⁽²⁾ Universidad de Murcia. Marta.hellin@um.es

⁽³⁾ Conselleria de Educación de la Comunidad Valenciana.

Resumen:

El Alzheimer es una enfermedad que afecta sobre todo al colectivo de las personas mayores. El incremento de la prevalencia de esta enfermedad ha adquirido una importante trascendencia en los últimos años, por sus múltiples alteraciones cognitivas que afectan a la memoria, y por el gran impacto que surge en la familia. En este trabajo se presenta una experiencia de un proyecto de gamificación por medio de un escape room llevada a cabo en un Servicio de Estancias Diurnas (SED) teniendo como objetivo el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de 12 personas mayores con Alzheimer, así como conocer los beneficios que este tipo de actividades puede tener en el colectivo. La metodología empleada se caracterizó por ser

545

ISSN: 1989-6247

participativa, activa y dinámica; empleando además, instrumentos de evaluación inicial, continua y final. Las conclusiones que subyacen de esta experiencia destacan la función del Educador Social y las metodologías innovadoras como recursos para la promoción de actividades motivantes para los ancianos y personas con Alzheimer, la promoción del envejecimiento activo y saludable y la ralentización de la enfermedad con un juego que ayuda a la hora de resolver problemas o retos y trabajar la memoria a corto plazo, entre otras cosas.

Palabras Clave:

Experiencia educativa, gamificación, escape room, personas mayores, Educación Social.

Abstract:

Alzheimer's is a disease that mainly affects the elderly population. The increase in the prevalence of this disease has acquired an important significance in recent years, due to its multiple cognitive alterations that affect memory, and due to the great impact that arises in the family. Below is an experience of a gamification project through an escape room carried out in a Day Stay Service (SED) with the objective of developing social skills in a group of 12 elderly people with Alzheimer's, as well as know the benefits that this type of activities can have in the group. The methodology used was characterized by being participatory, active and dynamic; using also initial, continuous and final evaluation instruments. The conclusions underlying this experience highlight the role of the Social Educator and innovative methodologies as resources for the promotion of motivating activities for the elderly and people with Alzheimer's, the promotion of active and healthy aging and the slowdown of the disease with a game that It helps in solving problems or challenges and working on short-term memory, among other things..

Key Words:

Educational experience, gamification, escape room, older people, Social Education.

546

1. INTRODUCCIÓN

Siguiendo los datos aportados por la organización Alzheimer's Disease International (2015) en su informe mundial sobre el Alzheimer, se estimó que en el año 2015 vivían con demencia 46.8 millones de personas en el mundo. Según los estudios, ese número se duplica cada 20 años, pronosticando que aproximadamente 74.7 millones de personas sufrirán esta enfermedad en el año 2030 y unos 131.5 millones en 2050. Estos datos muestran un aumento del 13% con respecto al anterior informe mundial sobre Alzheimer elaborado en el año 2009, donde se realiza una estimación de entre 10 y 15 millones menos de personas afectada para los años 2030 y 2050 (Delgado, 2016).

Contextualizando acerca de esta enfermedad, son muchas las definiciones aportadas en la literatura científica. En este sentido, la demencia es descrita como el deterioro en las capacidades cognitivas que dificulta el desarrollo de las actividades cotidianas de manera satisfactoria (Berciario, 2006). Dentro de los tipos de demencias existentes, el alzheimer se caracteriza por ser una enfermedad que presenta una pérdida o déficit progresivo de la memoria. Conforme avanza el deterioro de las capacidades cognitivas, se presentan problemas para la toma de decisiones, desarrollar las actividades del día, originando cambios en la personalidad y conductas problemáticas (Berciano, 2006; Fidel, Nissen, Del Huerto y Parquet, 2007).

Según Giménez y Habib (2015) el deterioro de la memoria se debe a procesos neurodegenerativos. La memoria inmediata es la primera afectada. Por tanto, podemos comprender la dificultad que existe a la hora de llevar a cabo una actividad que tiene como base la comprensión de cada una de sus partes y la necesidad de ir desarrollándolas poco a poco.

ISSN: 1989-6247

Por otro lado, otro punto importante que hay que tener en cuenta es el de la comunicación, algo esencial para trabajar con personas con Alzheimer. Según López y Ullán (2015), la pérdida de la capacidad de expresión verbal es común en personas con Alzheimer, llegando a no entender o comprender y a no realizar comentarios o argumentos lógicos, produciendo incoherencias en la repetición de sílabas, palabras o frases completas. Por tanto, es esencial el trabajo con estas personas a nivel de comunicación verbal, fomentar su participación en conversaciones, expresión de opiniones o ideas.

La prevalencia de patologías como los diversos tipos de demencias y concretamente la enfermedad del Alzheimer, va aumentando con los años, haciendo necesario el desarrollo de estudios e investigaciones desde un enfoque multidisciplinar (López y Ullán, 2015). En este sentido, los profesionales de la Educación Social tienen un papel importante en la estimulación de las capacidades cognitivas empleando diferentes metodologías y recursos (Giménez y Habib, 2015). Para ello, es necesario un diseño y planificación de las actuaciones a desarrollar teniendo como base los cambios a nivel cognitivo que fomenten la motivación de los pacientes, la autonomía personal, la integración social y la no dependencia familiar en su participación en la vida social (Amorós, Bartolomé, Sabariego y De Santos, 2006; Martín, 2008). En definitiva, se pretende alcanzar un envejecimiento activo, entendido como el desarrollo de una actitud nueva ante la vida, una filosofía vital o una forma diferente de vivir la etapa de la vejez, evitando los estereotipos o prejuicios sobre las personas mayores (Martín y Requejo, 2005).

Según el trabajo de Fidel, Nissen, Del Huerto y Parquet (2007) las fases en la evolución de la enfermedad son tres:

ISSN: 1989-6247

- Fase inicial, con una sintomatología ligera o leve. El paciente solo necesita supervisión para tareas complejas, pero mantiene su autonomía.
- Fase intermedia, con síntomas de gravedad moderada. Es necesaria la presencia de un cuidador para llevar a cabo las tareas de diarias.
- Fase terminal, estado avanzado y terminal de la enfermedad. Dependencia completa por parte del enfermo.

De igual modo, Jodar et al. (2005) y Giménez y Habib (2015), clasifican las pérdidas de memoria derivadas de la enfermedad en tres tipos: inmediata, reciente y remota. Estas se relacionan directamente con las tres fases expuestas anteriormente. En este sentido, en la fase inicial, se produce una pérdida de memoria de tipo inmediata, generando olvido de citas, nombres, objetos y algunas tareas. Seguidamente, en la fase intermedia se ve afectada la memoria reciente, pero son capaces de recordar sucesos de su juventud. Presentan desorientación, su lenguaje es pobre y poco expresivo, no son capaces de realizar actividades cotidianas como vestirse o asearse. Por último, en la fase terminal se pierde la memoria remota junto con las otras dos. Por tanto, muestran un trastorno de la atención severo y han perdido la información biográfica.

1.1 ESCAPE ROOM EN PERSONAS MAYORES CON ALZHEIMER

La educación de los niños y jóvenes es centro de interés de muchas investigación y trabajo experienciales. Sin embargo, García-Mínguez (2009), destaca la necesidad de profundizar en la educación de las personas mayores como una manera de ofrecer nuevos caminos, enfoques y conocimientos que ayuden a mejorar su calidad de vida. De manera similar, Martín (2008) subraya la importancia de la labor de los educadores

sociales desde la práctica investigativa del entorno o contexto donde trabajan. Es decir, se debe fomentar la investigación-acción, la práctica reflexiva como manera de mejorar su labor educativa.

A lo largo de los últimos años, el ámbito educativo se ha visto afectado por los avances sociales, las investigaciones sobre cómo aprenden los niños y jóvenes, así como los la aparición de nuevos recursos y herramientas han generado una revolución en la didáctica y pedagogía de la enseñanza. Estas nuevas metodologías innovadoras tienen su base en el desarrollo competencial del alumnado.

Las competencias a nivel educativo son entendidas como las habilidades que tenemos las personas para solucionar problemas en poniendo en práctica valores, actitudes y motivaciones de cada persona (Contreras Jordán y Cuevas Campos, 2011). Otros autores como Zabala y Arnau (2007), completan la definición anterior afirmando que, las competencias son entendidas como las destrezas que posee una persona para resolver eficazmente situaciones cotidianas o problemas de la vida real que ocurren en un contexto determinado.

Dentro de las metodologías innovadoras y competenciales aparece la gamificación. En este sentido, Fernández-Río y cols. (2019), recoge diversas definiciones sobre gamificación, entre las que destaca la de Llorens-Largo et al., (2016) que, describen la idea de gamificar como el proceso de creación y planificación de la enseñanza y aprendizaje en base al juego y sus dinámicas, haciendo a los alumnos protagonistas del juego y de sus propios aprendizajes, tomando decisiones, superando retos o asumiendo riesgos. Dentro de la gamificación, uno de los recursos más empleado el conocido con en el nombre de Escape room o sala de escape. Es entendido como un juego en el que un grupo de personas, deben colaborar para resolver diferentes retos o enigmas y así, conseguir salir de

ISSN: 1989-6247

una sala (Borrego et al., 2016; Eukel et al., 2017). Merchán (2017), la definen como un entorno de aprendizaje creativo, que se puede construir en cualquier entorno educativo, como escuelas primarias o secundarias, centros juveniles, universidades, etc. En la literatura científica aparecen numerosos estudios en los que se emplean *escape room* como recursos en entornos de educación formal desde la etapa de infantil hasta la universidad y en ciclos formativos. También se puede encontrar algún trabajo como el de Sainz (2018) donde se describe la utilización de este recurso para la selección de personal en las empresas. Sin embargo, no se han encontrado experiencias educativas ni artículos de investigación sobre esta metodología en personas mayores o de la tercera edad.

Esta orientación de educación competencial y gamificación está orientado a la educación de los más jóvenes, no encontrándose trabajos dirigidos a personas mayores. Sin embargo, este colectivo tiene que dejar de verse como personas que por su alta edad sean incapaces de realizar una tarea o participar en un juego. La investigación en el ámbito de la Educación Social, destaca de manera significativa la necesidad de desarrollar programas de intervención que permitan desarrollar las potencialidades de las personas mayores, así como evitar o ralentizar los retrocesos en la actividad vital (Martín, 2008; Bedamar y Montoro, 2003; Belando, 2000). Concretamente, las personas mayores con Alzheimer, en fase inicial o intermedia, necesitan actividades para disminuir o ralentizar los efectos y el deterioro de las capacidades cognitivas (Giménez y Habib, 2015).

El objetivo de este trabajo es presentar una experiencia educativa para la mejora de las habilidades sociales en personas mayores con Alzheimer por medio de un recurso innovador como es el *escape room*. A continuación se presenten la descripción de la experiencia realizada.

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

2.1 Introducción

Esta actividad de desarrollo de las habilidades sociales por medio de un escape room, se llevó a cabo en un centro de día de personas mayores con Alzheimer. El escape room se ubicó como actividad final o de cierre dentro de un proyecto de habilidades sociales con el título de “La habilidad de mejorarte”. El proyecto tenía como objetivo el desarrollo de las habilidades sociales en un grupo de personas mayores con Alzheimer con una duración de cuatro semanas. Los contenidos del proyectos se basaban en la cooperación, la comunicación, la gestión emocional y la empatía, actividades relacionadas con la gerontogimnasia y aspectos culturales motivantes para el grupo de participantes. En este documento se describe únicamente la actividad final del proyecto de escape room. Por medio de la misma se pretende mejorar las habilidades sociales relacionadas con la comunicación, la resolución de conflictos, la empatía, la cooperación, el autocontrol, siendo un juego en el que es necesario interactuar, comunicarse y colaborar para resolver los retos y poder salir de la sala.

La actividad de escape room tiene una duración de 60 minutos, más 20 de coloquio o reflexión final. Está guiada por un educador social que acompaña y guía a los participantes. El espacio para el desarrollo es una sala o aula. Los objetivos, los participantes y el contexto, el desarrollo de la actividad, junto con los recursos empleados y su evaluación se describen a continuación.

2.2 Objetivos de la actividad

Objetivo general

- Desarrollar habilidades sociales que les permitan mejorar su comportamiento tanto fuera como dentro del centro.

Objetivos específicos

1. Promover la comunicación, defender y expresar ideas y opiniones de manera respetuosa.
2. Colaborar con los compañeros para resolver un objetivo común.
3. Aprender a gestionar sus emociones, fomentar el autocontrol y la empatía.
4. Trabajar la reminiscencia para conseguir un mejor ambiente en el que pongan en común sus experiencias.
5. Identificar situaciones y problemas de conflicto para afrontarlos de forma positiva.

2.3 Participantes y contexto

Los destinatarios son un grupo de 12 personas mayores con un Alzheimer en fase inicial o leve. Para la realización de la actividad se hicieron dos grupos de 6 personas que participaron en dos turnos. El grupo de personas mayores pertenecían a un centro de día especializado en Alzheimer y otras demencias, ubicado en Alcantarilla (Murcia), tienen como objetivo el desarrollo y mejora de sus habilidades y destrezas para hacer que la enfermedad se relentice.

2.4 Desarrollo del proyecto

La actividad comienza con el envío de una carta explicando a los participantes una situación desconcertante que ha ocurrido en el centro y deben investigar. En la figura 1 se puede leer el contenido de la nota.

¿DÓNDE ESTÁ LA COCINERA?

Tenemos un serio problema y, es que, hoy no podemos comer hasta que no encontremos el paradero de la cocinera.

Ayer por la noche hubo una desaparición en esta misma sala. Tenemos que por medio de distintas pruebas averiguar quién ha sido el culpable. Ya hay varios sospechosos: la limpiadora o la psicóloga, el trabajador social, el chofer, las auxiliares, la terapeuta, dos usuarios con cara de sospechosos y un sospechoso alumno en prácticas (las fotos de cada personas sospechosa se imprimieron y se colocaron en una cartulina grande, donde pudieron ir tachando a cada persona que iban eliminando como "no sospechosa").

Figura 1. Carta inicial de la actividad. Fuente: elaboración propia.

Seguidamente se describen las pistas que tuvieron que seguir para resolver el misterio.

¿Quién será el culpable? ¿Quién sabrá su paradero?

- Pista 1. Tenemos un carnet encontrado al lado de la puerta, el carnet es antiguo y estaba roto, pero con el podemos ir descartando gente, puesto que hay un número: puede ser una fecha de nacimiento o quizás un número en clave (Este número lo utilizaremos luego para hacer alguna combinación de alguna caja).

ISSN: 1989-6247

Dejamos una calculadora y un carnet roto con una fecha. Esa fecha permitirá a los participantes descartar a varios de los sospechosos. Cuando empiecen a eliminar gente se irán tachando y detrás de los tachados habrá unas palabras que les dará paso a la segunda pista.

- Pista 2. Como se observa en la figura 2, se colocan diferentes papeles esparcidos por el suelo, en ellos hay letras con las que deberán formar una palabra para superar la prueba y pasar a la siguiente. La palabra es MALETA.

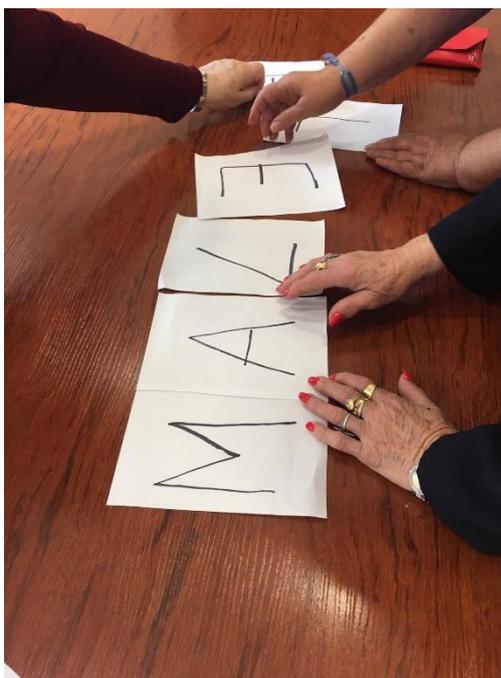


Figura 2. Reto 2 del escape room. Fuente: elaboración propia.

ISSN: 1989-6247

- Pista 3. En la figura 3 aparece la maleta con un papel que pone: “El total de los números es nada, siendo el resultado: 000”. Dentro de la maleta hay otra nota que pone. “ELLA sabe dónde estoy, he dejado una carta tras una puerta.” Los participantes deberán encontrar una puerta con la carta que les llevará a la siguiente prueba.

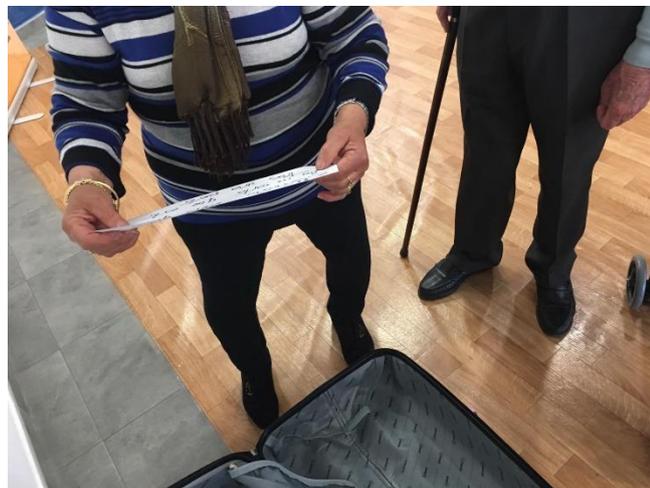


Figura 3. Reto 3 del escape room. Fuente: elaboración propia.

ISSN: 1989-6247

- Pista 4. Al encontrar la carta detrás de la puerta, los participantes pudieron leer en ella una nota cifrada. Para saber cómo encontrar el descifrado nos hace una adivinanza que aparece en la figura 3: *Habla y no tiene garganta, entona y no tiene voz; si quieres que cante, canta, si no la quiere, no (la radio).*



Figura 4. Pista 4 del escape room. Fuente: elaboración propia.

ISSN: 1989-6247

Por otro lado, en la figura 5 aparece la adivinanza para encontrar la llave en un descifrado: *Tiene agujas y no cose, no se mueve, pero anda, si le das cuerda funciona y el paso del tiempo señala (el reloj).*

GRVNV ZTFQZH B NL XLHV, KVIO ZNWZ, HR OV WZH
XFVIWZ UFNXRLNZ B VO KZHL WVO GRVÑKL HVMZOZ



Figura 5. Descifrar. Fuente: elaboración propia.

ISSN: 1989-6247

- Pista 5. La llave que está detrás del reloj tendrá el ultimo acertijo, como se puede ver en la figura 6. Adivinanza: *Tengo hojas sin ser árbol, te hablo sin tener voz si me abres no me quejo si me lees, me siento mejor.*

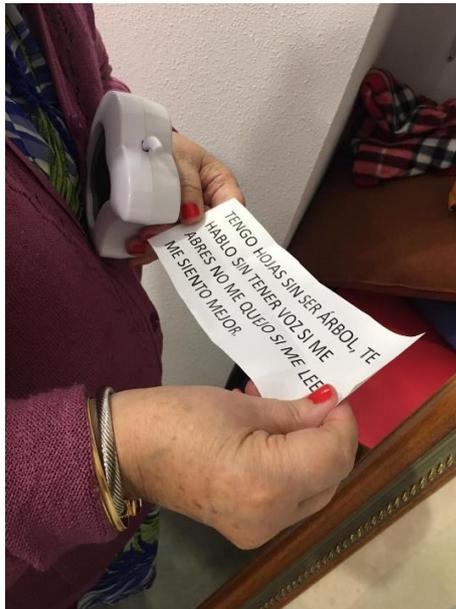


Figura 6. Adivinanza detrás del reloj. Fuente: elaboración propia.

ISSN: 1989-6247

El acertijo lleva a los participantes a buscar en la sala un libro. Por el espacio hay revistas y diversos libros. Dentro de uno de ellos aparecerá la foto de la persona sospechosa. En la figura 7 se puede observar cómo los participantes están buscando el libro.



Figura 7. Búsqueda de la caja. Fuente: elaboración propia.

ISSN: 1989-6247

En la figura 8, se observa que el libro es en realidad un caja con llave. Los participantes deberán usar la llave encontrada en las pruebas anteriores para abrir la caja y encontrar la foto del culpable.



Figura 8. Caja secreta. Fuente: elaboración propia.

ISSN: 1989-6247

Reflexión final o puesta en común.

Una vez que los participantes han conseguido resolver el misterio, se realiza un coloquio final. De manera libre, los jugadores van compartiendo cómo se han sentido durante el juego, qué les ha gustado más, dónde han encontrado más dificultades, cómo se han sentido al trabajar en equipo, entre otras cuestiones. El educador social va guiando la puesta en común, invitando a todos a participar y expresar sus opiniones de manera respetuosa, así como a relacionar la experiencia de juego desarrollada con otros momentos divertidos y lúdicos de su vida.

2.5 Recursos utilizados

Los recursos empleados para el desarrollo de la actividad fueron:

- Recursos espaciales: una sala amplia con ventanas, para que la gente este tranquila, tenga espacio suficiente y no sufra estrés por sitio cerrado o aislado.
- Recursos materiales: cartulina con fotos de sospechosos, carnet roto escaneado, adivinanzas con tamaño de letra grande para la gente que tiene problemas de visión, una radio, un reloj, una maleta con cifrado, lapices y papel, calculadora, caja fuerte en forma de libro y llaves, varias revistas, sillas y mesas.
- Recursos humanos: dos educadores sociales que lleven acabo la actividad. En este caso, al dividirse el grupo en dos, mientras un educador llevaba a cabo la actividad, el otro hacía otras actividades con la otra mitad del grupo. Por tanto, para la realización del escape room solo es necesario un educador, pero en esta experiencia fueron necesarios dos por la agrupación de los participantes.

2.6 Evaluación

2.6.1 Evaluación inicial y del proceso del Proyecto “La habilidad de mejorarte”

En este apartado se describe el proceso de evaluación inicial y del proceso llevada a cabo dentro del proyecto “La habilidad de mejorarte”. Estos dos procesos de evaluación fueron necesarios para elaborar la actividad final del escape room.

En primer lugar con la evaluación inicial se observaron las necesidades del grupo de participantes, así como qué habilidades sociales deben desarrollar en mayor medida. Por medio de la observación directa de los usuarios durante una semana cotidiana en el centro, se registró un diario anecdótico con sus conductas, nivel de comunicación y participación, empatía, trabajo en equipo, gestión emocional, entre otros elementos. De igual modo, se realizó una entrevista grupal con los demás profesionales del centro participantes en el proyecto para consensuar las necesidades del grupo y las actividades a más adecuadas. Por medio de este proceso inicial se marcaron los objetivos y se comenzó a planificar la actividad del escape room.

Por otro lado, la evaluación del proceso durante la puesta en práctica del proyecto se realizó al final las sesiones del mismo, describiendo cómo se había desarrollado las actividades, las dificultades y facilidades encontradas por los participantes, entre otros aspectos, con el fin de adaptar el proyecto y poder cumplir con los objetivos del mismo. Para ello, se empleó una lista control y unos indicadores de logro que medían la participación de las personas mayores y el nivel de desarrollo de las habilidades sociales trabajadas. Con toda esta información se fue elaborando las actividades que compondrían el escape room.

ISSN: 1989-6247

2.6.2 Evaluación del escape room

En este apartado se describe la evaluación de la actividad de escape room. La evaluación se realizó al final de la misma y tuvo en cuenta la participación de los usuarios, la labor del educador social y la adecuación de las actividades. Para ello, se empleó el mecanismo de observación y se registro en una tabla que se muestra a continuación.

ACTIVIDAD: Escape Room				
EVALUACIÓN	Observación general			
		ítem	Sí/No	Observación
	Participantes	Han participado activamente en la actividad.		
		Han trabajado en equipo.		
		Se han comunicado con sus compañeros para la resolución de la actividad.		
		Han empatizado con los compañeros.		
		Han sido capaces de gestionar sus emociones, mostrando una actitud adecuada y de autocontrol.		
		Han sido capaces de resolver los retos o problemas planteados aportando ideas y mostrando una actitud de colaboración.		
		Han participado en el coloquio final compartiendo ideas y relacionando la actividad con experiencias anteriores.		
	Profesional	Ha preparado la actividad dando respuesta a los objetivos planteados.		
		Ha podido manejar la actividad, teniendo el control de esta durante todo momento.		
		La explicación de la actividad, así como la comunicación con los participantes ha sido adecuada.		

Actividades	La evaluación ha sido apropiada.		
	Estaba preparado para adaptar las actividades ofreciendo variantes.		
	Ha sabido orientar a los participantes para la resolución de la actividad.		
	Ha gestionado de manera adecuada el tiempo y los recursos.		
	Las actividades cumplían los objetivos previstos.		
	El nivel de dificultad ha sido adecuado.		
	El tiempo ha sido suficiente.		
	Se ha realizado todo lo previsto.		
	Las instalaciones han sido adecuadas.		
	Ha habido cambios en el planteamiento de la actividad.		
	Los recursos han sido apropiados.		

Tabla 1. Herramienta para la evaluación de la actividad de escape room. Fuente: elaboración propia.

Tras la elaboración de esta tabla se expusieron unas conclusiones que servirán para la elaboración de futuras actividades.

3. Limitaciones prácticas

Debido a la falta de información del escape room en personas mayores, con o sin alzheimer, se planteó una dificultad a la hora de realizar dicha actividad. En primer lugar, para su diseño no fue posible leer o conocer experiencias con estas metodologías de otros profesionales de la Educación Social. Únicamente proyectos o actividades puntuales para el desarrollo de las habilidades sociales.

Por otro lado, cuando se planteó la idea del escape room a los profesionales del centro, también surgieron dudas sobre su posible idoneidad para personas con esta enfermedad. Por ello, fue necesario realizar una adecuada evaluación inicial y del proceso durante la realización del proyecto de “La habilidad de mejorarte”, y así planificar la actividad del escape room de acuerdo al nivel y necesidades de los participantes.

En la puesta en práctica, se observó que, debido a la hora de duración de la actividad, algunos de los participantes se olvidaban de por qué estaban resolviendo esos retos, haciendo preguntas que mostraban su desorientación. Para futuras actividades similares, se recomienda hacer la actividad más corta, 20-30 minutos o recordar frecuentemente el objetivo general de la actividad.

4. Conclusiones

Teniendo en cuenta los objetivos de la actividad, las conclusiones obtenidas muestran que el escape room ha cumplido con la finalidad de ayudar en el desarrollo de las habilidades sociales. La mayoría de los participantes se han comunicado, expresando sus ideas y opiniones, han colaborando en la resolución de los retos, mostrando autocontrol y empatía. En ocasiones, debido a la duración de la actividad, han perdido la atención y se les ha olvidado el objetivo final de la tarea. Durante el coloquio final,

ISSN: 1989-6247

algunos de los participantes han sido capaces de relacionar la actividad con otros momentos pasados de su vida, en los que tuvieron que resolver un acertijo o algunos juegos de su infancia.

El escape room es un recursos orientado a mejorar en los jugadores la capacidad para resolver problemas, colaborando con los compañeros del equipo. Estas características se adaptan a las necesidades que presentan las personas con Alzheimer, las cuales van perdiendo estas habilidades conforme avanza la enfermedad. Por tanto, esta actividad les puede ayudar, no solo como una forma de entretenimiento, sino como un recursos para relentizar estos desordenes que crea la enfermedad.

La enfermedad del Alzheimer afecta cada vez a más personas mayores en nuestro país, por lo que se hace necesario desarrollar proyectos o actividades que impliquen activamente a los participantes con el objetivo de intentar relentizar los efectos negativos de la enfermedad, haciendo que practiquen las habilidades sociales con actividades que fomenten la relacion con otras personas, la comunicación, la gestión emocional, la empatía, la resolucion de problemas, la imaginacion y la capacidad de atencion, entre otros elementos.

Tras la puesta en práctica de la actividad, se concluyó que es interesante innovar y promover nuevas metodologias para el trabajo con personas mayores con Alzheimer, siendo un colectivo que puede participar de manera adecuada mostrando ganas e ilusión por seguir avanzando.

Como educadores sociales hay que ser conscientes de las posibilidades y limitaciones de estas personas y que, por supuesto, no podemos conseguir que vuelva lo que ya se ha ido, se apaga la memoria pero no la esperanza y la motivación por continuar sintiendose útiles y activo.

5. Bibliografía

1. Amorós, P., Bartolomé, M., Sabariego, M. y Santos, J. (2006). Construyendo futuro. Las personas mayores. Una fuerza social emergente. *Revista del Ministerio de Trabajo e Inmigración*, 70, 192-193
2. Bedamar, M. y Montoro, I. (coord.). (2003) *La educación intergeneracional: un nuevo ámbito educativo*. Madrid: Dykinson.
3. Belando, M.R. (2000) *Educación y vejez social. Ámbitos y propuestas de intervención*. Barcelona: PPU.
4. Berciano, J. (2006). Enfermedades degenerativas del sistema nervioso. Demencias. Enfermedad de Alzheimer. En: Farreras P, Rozman C. *Medicina Interna*. 15ª edición. Madrid, España: Editorial Elseiver.
5. Borrego, C., Fernández, C., Robles, S., y Blanes, I. (2016). Room escape en las aulas: actividades de juegos de escape para facilitar la motivación y el aprendizaje de las ciencias de la computación. *Revista del Congrés Internacional de Docència Universitària i Innovació*, 3, 1-7.
6. Delgado, M. (2016). *Arte para estimular emociones y recuerdos contra el Alzheimer: el museo como espacio de inclusión social*. Tesis doctoral. Universidad de Murcia.
7. Eukel, H. N., Frenzel, J. E., & Cernusca, D. (2017). Educational Gaming for Pharmacy Students- Design and Evaluation of a Diabetes hemed Escape room. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 81(7), 62-65.
8. Fidel, M., Nissen, M.D., Del Huerto, N. M. y Parquet, C.A. (2007). Enfermedad del Alzheimer. *Revista de Posgrado de la Vía Cátedra de Medicina* (175), 9-12.

ISSN: 1989-6247

9. García-Mínguez, J. (2004): Abriendo nuevos campos educativos. Hacia la educación en personas mayores. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 12, 129-151.
10. Giménez, A.M. y Habib, M.C. (2015). Estimulación de la memoria en ancianos con Alzheimer: experiencia desde el prácticum de Educación Social. *RES, Revista de Educación Social*, 21, 257-275.
11. Jodar, M., Barroso, J., Brun, C., Dorado, M., García, A., Martín, P. y Nieto, A. (2005). *Trastornos del lenguaje y la memoria*. Barcelona: Editorial UOC.
12. López, L. y Ullán, A.M. (2015). Arte y comunicación para la socialización de personas con Alzheimer y otras demencias. *Revista de comunicación y ciudadanía digital* 4 (1), 99-123.
13. Martín, A. V., y Requejo, A. (2005). Fundamentos y propuestas de la educación no formal con personas mayores. *Revista de Educación*, 338, 45-66.
14. Martín, V.M. (2008). Posibilidades de desarrollo socioeducativo de personas mayores. *Revista de Educación Social, RES*, 8. Recuperado de: <http://www.eduso.net/res/res/?b=11&c=98&n=301>
15. Merchán, G. del R. (2017). *The Gate School Escape Room: An educational proposal* (Trabajo fin de máster). Valladolid. Recuperado de http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/25355/1/TFM_F_2017_63.pdf
16. Sainz, T. (2018). *Cómo reclutan las empresas a sus empleados: nuevas técnicas de selección de personal*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Cantabria: Cantabria. Recueprado de http://repositorio.unican.es:8080/xmlui/bitstream/handle/10902/14534/SA_INZDIEZTANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

570

ISSN: 1989-6247

17. World Alzheimer Report (2015). Alzheimer's Disease International.
Recuperado de:
<http://www.alz.co.uk/research/WorldAlzheimerReport2015.pdf>