

# CUADERNO DE EJERCICIOS DE ESTIMULACIÓN COGNITIVA PARA PERSONAS MAYORES SORDAS



**Asociación de Personas Mayores Sordas  
de Granada y Provincia - AMASOGRRA**



[amasogra@gmail.com](mailto:amasogra@gmail.com)



[@amasogra](https://twitter.com/amasogra)



[asogra.es/amasogra](http://asogra.es/amasogra)

Elena Jiménez Marín

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Fichas de trabajo individual</b>	<b>5</b>
Ficha I	6
Ficha II	8
Ficha III	10
Ficha IV	12
Ficha V	14
Ficha VI	16
Ficha VII	18
Ficha VIII	20
Ficha IX	22
Ficha X	24
<b>Dinámicas grupales de estimulación cognitiva</b>	<b>26</b>
Memory de letras	27
¡Alto el lápiz!	28
Un cuento entre todos	29
Me voy de viaje	30
Patata caliente: Palabras encadenadas	31
Cada letra, mil palabras	32
Puzzle de frases	33
¿Qué ha cambiado?	34
El mensajero	35
Tangram	36
<b>Pruebas objetivas de evaluación</b>	<b>41</b>
Índice de Barthel	42
Escala de Lawton y Brody	44
Test de Pfeiffer	46
Mini examen cognoscitivo (MEC) de Lobo	47
Test de Isaacs	49
Escala de depresión geriátrica de Yesavage	51
<b>Referencias</b>	<b>52</b>

# Introducción

Este material didáctico ha sido elaborado por la Asociación de Personas Mayores Sordas de Granada y Provincia (AMASOGRRA) dentro del proyecto “Estimulación Cognitiva para Personas Mayores Sordas”, financiado por el área de Bienestar Social de la Diputación de Granada a través de la convocatoria de subvenciones para entidades sin ánimo de lucro 2022.

El presente cuaderno es una herramienta de trabajo ideada para ser un complemento dentro de una sesión grupal en la que se combinen, tanto las fichas de trabajo (acompañadas siempre de explicaciones, aclaraciones y correcciones en Lengua de Signos Española acordes a las capacidades y necesidades de las personas participantes ), como las dinámicas grupales de estimulación cognitiva. Su objetivo principal es mejorar y/o mantener las capacidades mentales de las personas mayores a lo largo del tiempo y se basa en los principios de la plasticidad cerebral según los cuales la realización de ejercicios mentales modifica y crea nuevas conexiones en el cerebro.

Las actividades de este cuaderno están encaminadas a ofrecer gran variedad de estímulos con el fin de mantener las funciones cognitivas activas, mediante ejercicios diseñados para desarrollar la memoria, la orientación y atención, el lenguaje y el cálculo. La meta de estas actividades es mantener la autonomía e independencia en la persona mayor y favorecer la neuroplasticidad, con el fin de mejorar su calidad de vida.

Estas actividades están adaptadas a personas mayores pertenecientes a la comunidad sorda dado cuentan con unas características culturales propias (las cuales incluyen una lengua propia, normas y valores), que dan lugar a que su vivencia de la vejez, así como del deterioro cognitivo que puedan sufrir, sea diferente de aquellas personas que son oyentes o incluso aquellas cuya pérdida auditiva está relacionada con su edad, puesto que cuentan con diferentes recursos y factores de protección.

Por todo ello, AMASOGRRA ha creado este cuaderno de ejercicios, que se compone, por un lado de fichas de trabajo individual y dinámicas grupales de estimulación cognitiva, y por otro, de sencillas pruebas objetivas de evaluación que pueden ser utilizadas por profesionales, familiares y/o cuidadores de las personas mayores con las que se pretenda trabajar.

Por un lado, las fichas de estimulación cognitiva incluidas en este cuaderno se corresponden a las capacidades de las personas participantes en el proyecto, puesto que el material se ha creado especialmente para ellas. En esta ocasión ninguna de las personas participantes sufría deterioro cognitivo, por lo que los ejercicios son meramente preventivos y de dificultad media-avanzada.

Y por otra parte, las pruebas objetivas de evaluación presentes en el cuaderno son útiles a la hora de realizar una valoración integral de la persona mayor, planteando preguntas que nos ayudan a encuadrar el nivel de independencia en las actividades de la vida diaria, el funcionamiento intelectual o la situación anímica y afectiva.

Tanto las pruebas objetivas de evaluación, como las fichas de trabajo, pueden ser útiles para otras personas mayores externas a este proyecto, ya que este material se puede utilizar para realizar estimulación cognitiva en un medio formal (asociaciones, residencias, centros de día, talleres de memoria...), como en ámbitos informales (en el domicilio de la persona mayor supervisado por un cuidador/familiar).

Para la creación de las actividades se han consultado diferentes fuentes especializadas en estimulación cognitiva para personas mayores. Dichas fuentes están citadas en el epígrafe “Referencias”.

*Elena Jiménez Marín*  
*Educadora Social de AMASOGRA*

### **Entidad Organizadora**



### **Entidades colaboradoras**



---

# Fichas de trabajo individual

---

Ficha I

1. Señala todos los símbolos  $\Theta$  y escribe cuántos has señalado en el recuadro de la izquierda. Después suma todos los símbolos que has señalado donde dice "TOTAL".

$\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$	10
$\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$	
$\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Theta$ $\Theta$ $\Theta$ $\Theta$	
$\Theta$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$	
$\Omega$ $\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$	
$\Theta$	
$\Omega$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$	
$\Omega$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$ $\Theta$ $\Omega$ $\Theta$	
<b>TOTAL</b>	

2. Calcula:

$$\begin{array}{r} 5 \ 8 \ 2 \ 0 \ 4 \ 5 \\ + \ 3 \ 9 \ 5 \ 7 \ 5 \ 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \ 6 \ 8 \ 7 \ 3 \ 4 \\ - \ 4 \ 0 \ 7 \ 2 \ 3 \ 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \ 3 \ 4 \ 7 \ 5 \ 6 \\ + \ 2 \ 9 \ 8 \ 4 \ 6 \ 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \ 5 \ 6 \ 3 \ 6 \ 4 \\ - \ 6 \ 5 \ 5 \ 2 \ 1 \ 1 \\ \hline \end{array}$$

**3. Une con flechas cada fecha con su día festivo:**

31 de diciembre

Navidad

6 de enero

Todos los Santos

12 de octubre

Día de los Reyes

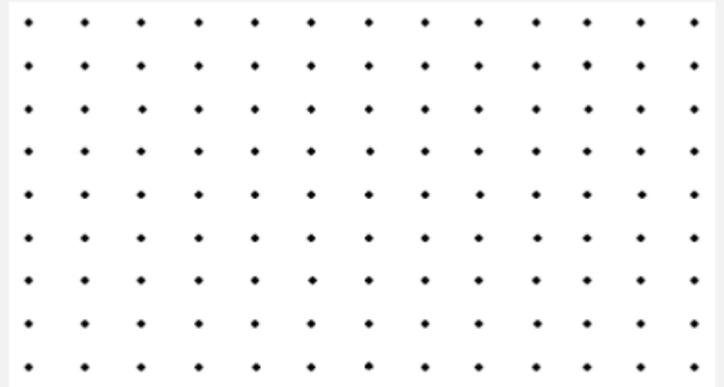
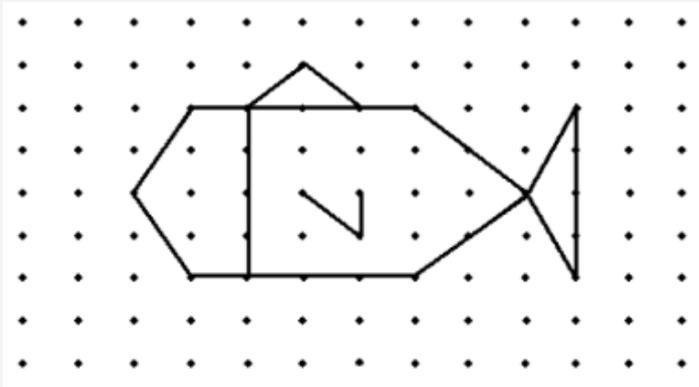
1 de noviembre

Día de la Hispanidad

25 de diciembre

Noche Vieja

**4. Copia el dibujo sobre los puntos de abajo:**



**5. Responde con palabras que empiecen por C:**

Dos ciudades	Dos objetos
_____	_____
_____	_____
Dos animales	Un plato de comida
_____	_____
_____	_____
Dos nombres de persona	Una persona famosa
_____	_____
_____	_____

## Ficha II

1. Fíjate en el primer grupo de letras de cada línea y roda con un círculo el que esté repetido en la misma línea.

NNLNN	NNLLN	NLNNN	NNLNN	LNNNN
BDBDD	BDBDB	DBDBB	BBDDB	BDBDD
TRTTR	TRTTR	TRRTT	TRTRT	TTRTR
AAEEA	AAEAE	EAAEA	AAEEA	EEAAE
LPLLP	LPLPL	LPLLP	LLPPL	PLLPL
SSSFS	SSSSF	SSFSS	SSSFS	SFSSS
OVVVO	OVVOV	OVVVV	VOOVO	OVVVO

2. Tacha el objeto que sobra en cada fila.

Tigre	Gato	Jirafa	Elefante	León
Lavadora	Microondas	Fregona	Frigorífico	Horno
Farmacia	Supermercado	Ayuntamiento	Árbol	Hospital

3. Calcula:

$$4 \times 20 = \qquad 583 - 21 =$$

$$82 + 15 = \qquad 30 : 2 =$$

$$25 \times 7 = \qquad 324 - 57 =$$

4. Escribe el nombre de cuatro frutas de color amarillo:

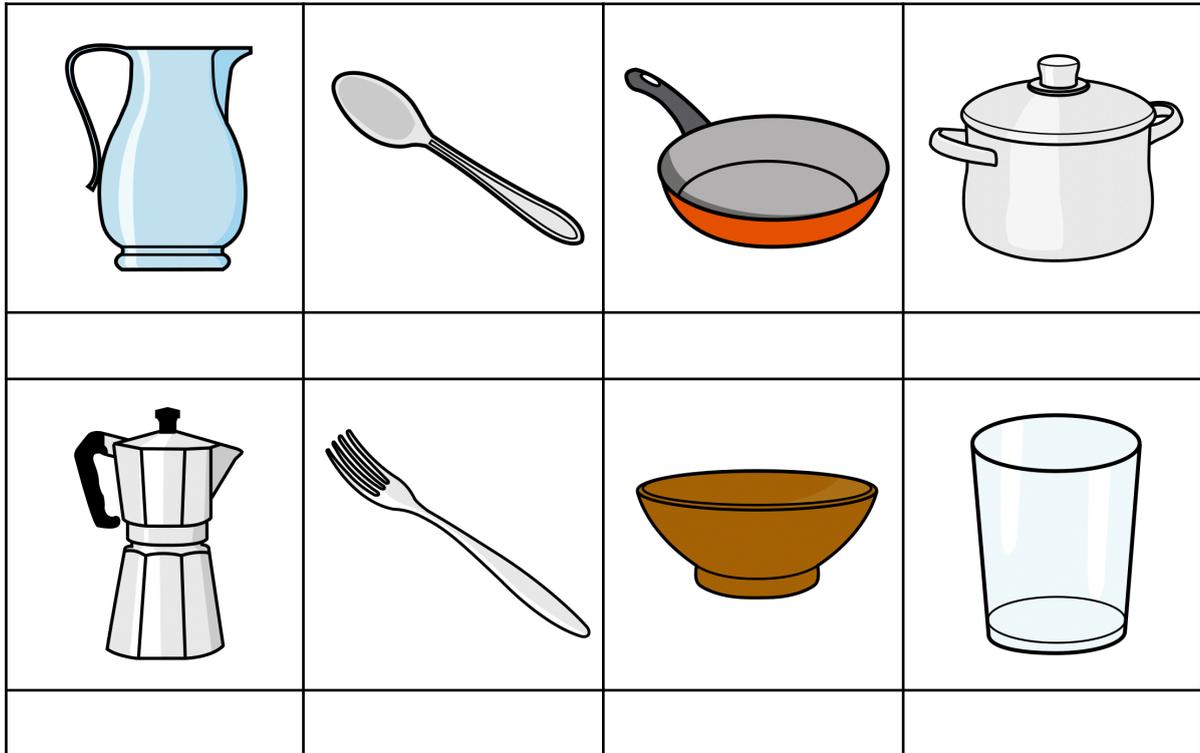
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. Escribe la palabra debajo del dibujo y luego encuéntrala en la sopa de letras:



¿Hay algún utensilio de cocina más? ¿Cuál?

---

### Ficha III

1. Resuelve la cuenta de estos tickets de compra.

<b>FRUTERÍA</b>	
Naranjas	1,20 euros
Limones	2,50 euros
Melón	6,50 euros
Sandía	5,65 euros
Pomelos	2,75 euros
Mandarinas	3,20 euros
<b>TOTAL</b>	.....

<b>REGALOS</b>	
Muñeca	22,65 euros
Cohecito	12,50 euros
Peonza	3,50 euros
Aro	7,35 euros
Balón	3,50 euros
Videojuego	30,55 euros
<b>TOTAL</b>	.....

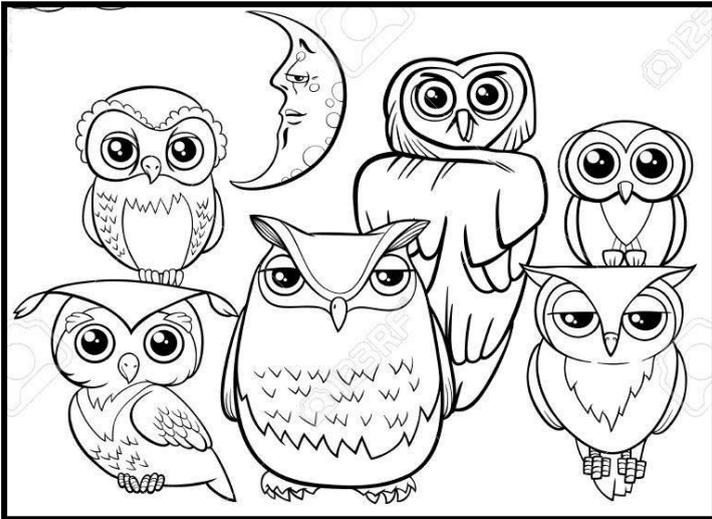
2. Pon debajo de cada símbolo el número que corresponda:

▽	▼	△	▲		
<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>7</b>		
▼ <b>5</b>	▽	△	▽	▲	△
▽	▼	▽	▼	△	▽
▼	▲	△	▽	▲	▲

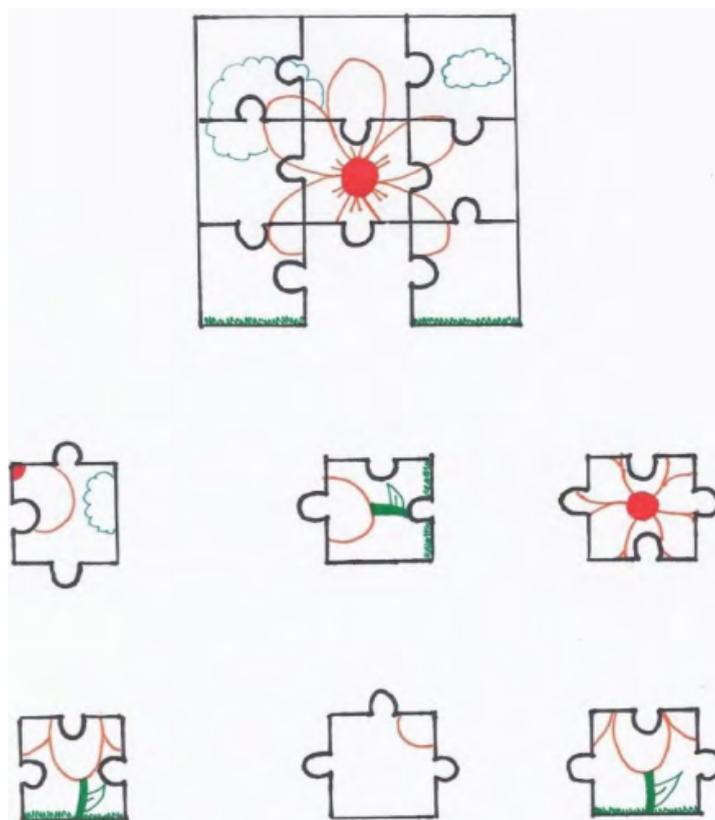
3. Escribe 9 cosas diferentes que puedes comprar en una farmacia:

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1. _____ | 2. _____ | 3. _____ |
| 4. _____ | 5. _____ | 6. _____ |
| 7. _____ | 8. _____ | 9. _____ |

4. Busca las 7 diferencias y rodéalas en la imagen de la derecha.

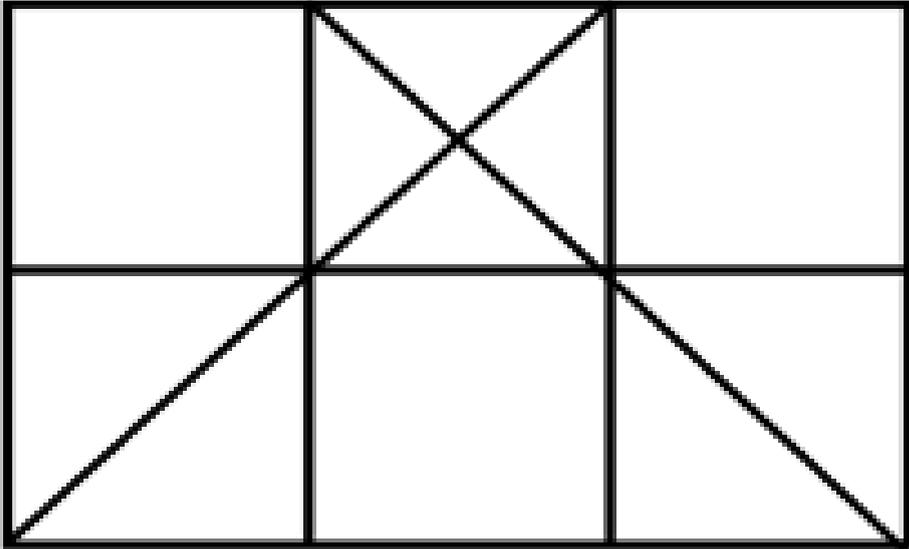


5. ¿Cuál es la pieza que falta para completar el puzle? Rodéala.



Ficha IV

1. ¿Cuántos triángulos puedes ver? Rodea la respuesta correcta.



- A) 8
- B) 10
- C) 11
- D) 13
- E) 17

2. Escribe 5 palabras que empiecen por CA, que no sean ni nombres de persona ni ciudades. *Ejemplo:* caminar

- 1. \_\_\_\_\_
- 2. \_\_\_\_\_
- 3. \_\_\_\_\_
- 4. \_\_\_\_\_
- 5. \_\_\_\_\_

**3. Ordene por orden alfabético las siguientes palabras:**

Animal	Escalera	Móvil	Televisor	Hijo
Ventilador	Oreja	Casa	Dios	Feliz
Ordenador	Ratón	Boca	Policía	Carbón

---



---



---

**4. Une con flechas los diferentes los monumentos y donde se encuentran:**

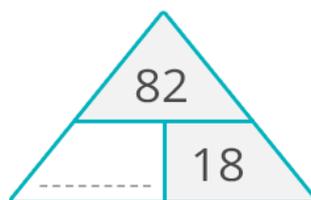
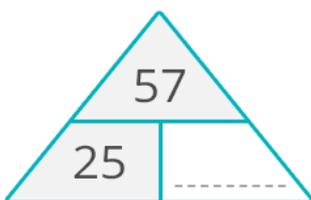
Monumentos:

- ALHAMBRA
- PUERTA DE ALCALÁ
- CATEDRAL DE SANTIAGO
- SAGRADA FAMILIA
- GUGGENHEIM

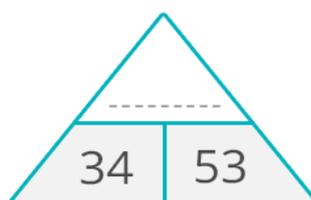
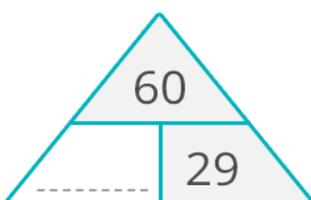
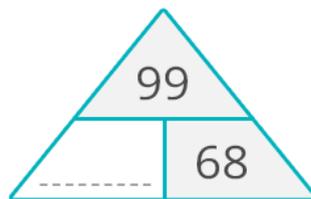
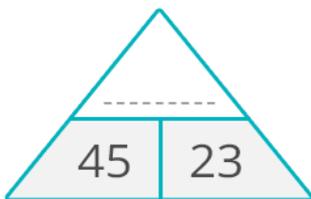
Comunidades:

- CATALUÑA
- GALICIA
- COMUNIDAD DE MADRID
- ANDALUCÍA
- PAÍS VASCO

**5. La suma de los números de la base dan como resultado el número de la “cima” de la pirámide. Calcula:**



www.ecognitiva.com



**Cuentas**

Ficha V

1. Ordena estos números de menor a mayor:

256 – 78 – 10.290 – 5.865 – 456 – 2.900 – 654.390 – 2 – 783 – 6.098 – 45  
– 4.578 – 34 – 74.897 – 32.459 – 632 – 98.340 – 321 – 54 – 9.000

---

---

---

2. ¿Cuántas veces aparecen estas sílabas?

- A) CONS \_\_\_\_\_ B) CION \_\_\_\_\_  
C) BLAS \_\_\_\_\_ D) DIES \_\_\_\_\_

CION PIEL DIES SION FIES CAOS FIEL CONS CION  
SION CION FIEL DIES PIEL FIES CONS DIES CAOS  
PIEL BLAS PIES CAOS CION SION PIES BLAS DIES  
PIES SION CONS DIES FIEL FIES CAOS CION PIEL  
FIEL DIES PIEL BLAS CAOS CION PIES PIEL CONS  
CONS CAOS CION DIES BLAS FIEL CONS DIES BLAS

3. Fijate en los números que corresponden a cada figura y calcula:

 = 10       = 5       = 2

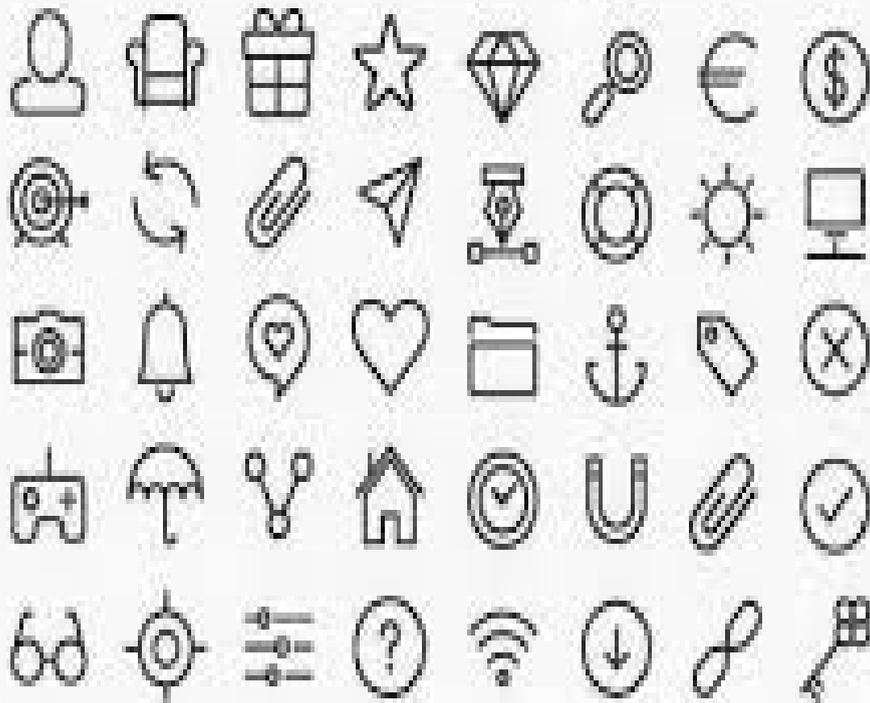
 +  =

 +  =

 -  =



4. Encuentra la imagen repetida:



5. Rodea el resultado correcto de cada multiplicación.

8 x 5		
45	50	40

7 x 9		
65	63	79

6 x 3		
18	24	16

9 x 8		
75	82	72

4 x 8		
32	36	34

5 x 5		
55	35	25

3 x 9		
33	27	29

6 x 7		
42	37	39

## Ficha VI

**1. Escribe de 3 en 3, los números entre el 60 y el 0:**

60 - 57 - 54 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

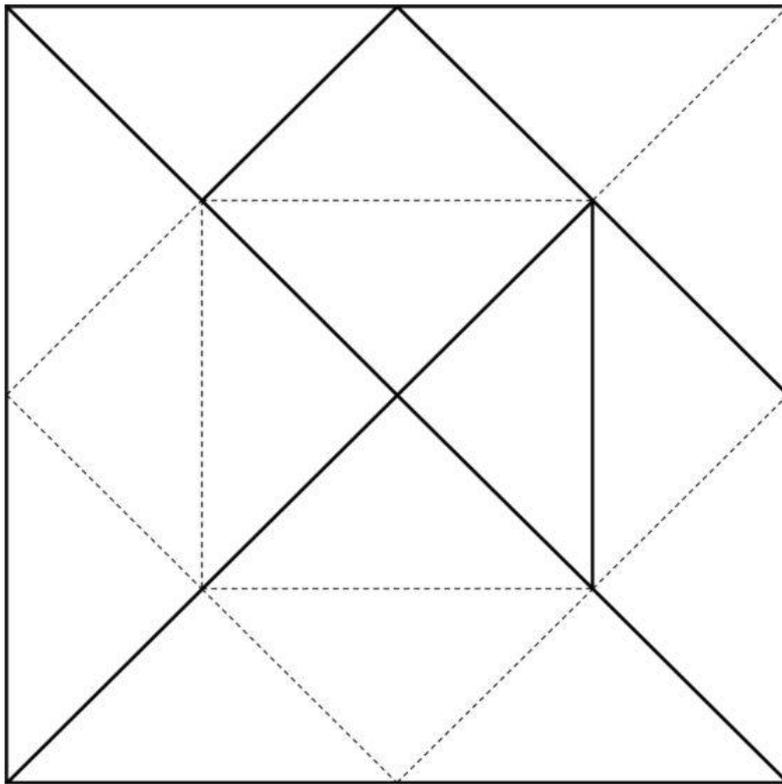
**2. Escribe 6 palabras que tengan relación con la cocina. Por ejemplo: COMIDA.**

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_

**3. Escriba 8 palabras que empiecen por la sílaba PA. Por ejemplo, PATATA.**

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_  
7. \_\_\_\_\_ 8. \_\_\_\_\_

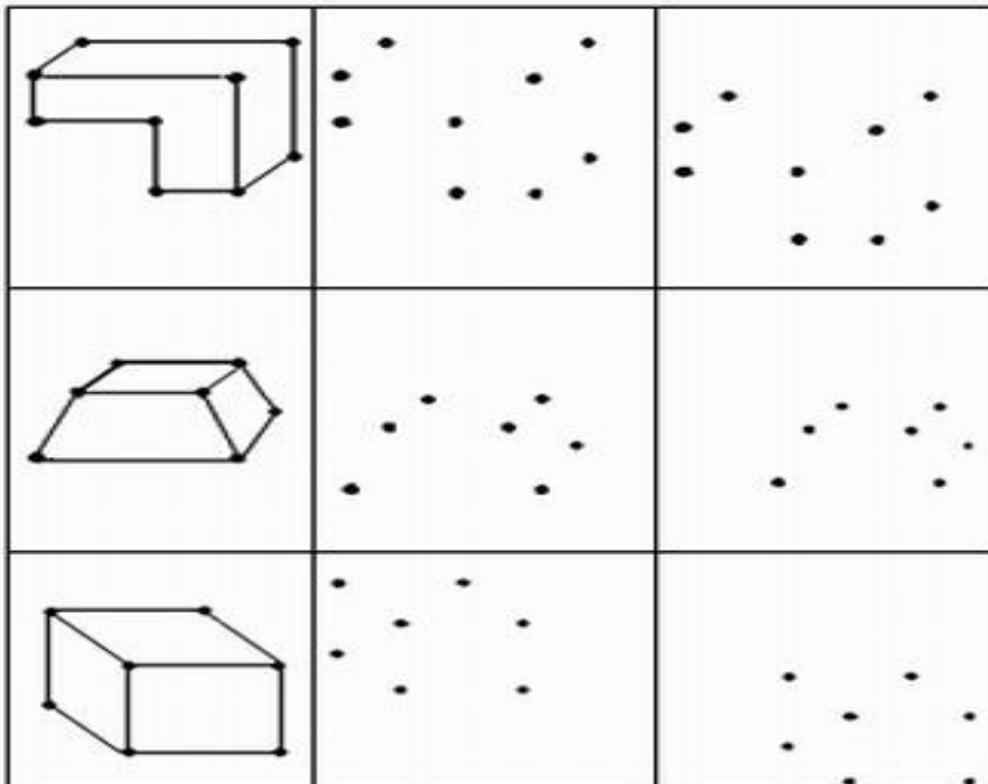
4. Mira la figura y contesta:



¿Cuántos triángulos hay en la esta figura? \_\_\_\_\_

¿Cuántos cuadrados hay en la esta figura? \_\_\_\_\_

5. Dibuja la figura siguiendo los puntos:



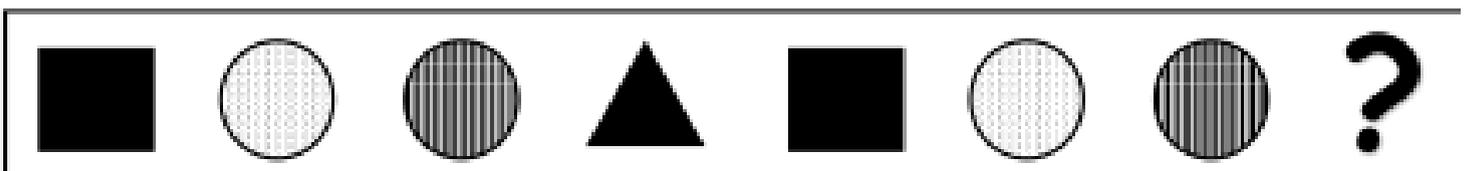
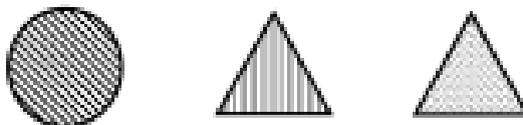
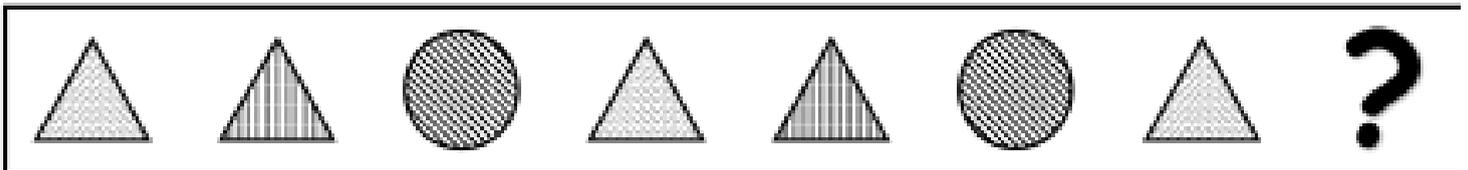
Ficha VII

1. ¿Cuántos 7 aparecen?

6	1	7	5	0	4	9	8	0	7	6	8	9	8	0
4	9	0	3	2	1	7	5	2	8	4	3	5	7	3
7	5	2	8	6	8	5	1	4	5	1	0	2	3	9
9	2	8	1	7	3	4	6	9	2	9	7	4	6	4
3	0	3	9	8	9	2	3	7	6	3	6	0	2	1
8	7	6	2	3	7	6	9	8	3	5	2	1	5	8
1	6	1	0	4	0	1	2	1	9	7	9	8	1	5
0	3	4	7	9	5	8	0	5	4	0	4	7	9	2
5	8	5	6	1	2	3	7	3	1	2	1	6	4	6
2	4	9	4	5	6	0	4	6	0	8	5	3	0	7

Total: \_\_\_\_\_

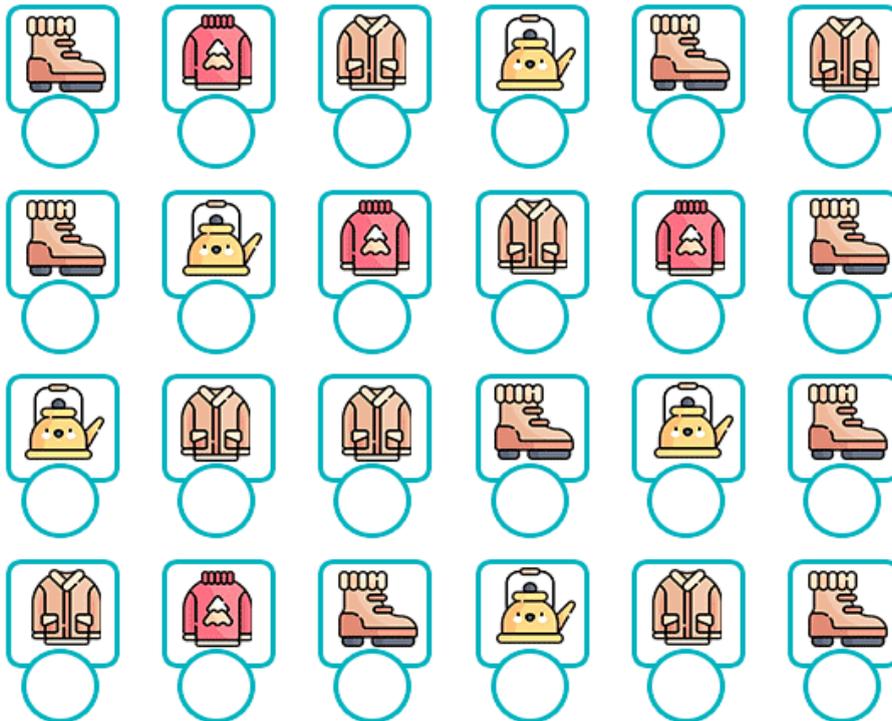
2. ¡Mira bien! Rodea la figura que continúa la serie:



3. Escribe estos números debajo de cada dibujo:



www.ecognitiva.com



4. Escribe 4 palabras que empiecen por la sílaba MO. Por ejemplo, MOTO.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. Calcula:

$4 \times 20 =$

$583 - 21 =$

$82 + 15 =$

$30 : 2 =$

$25 \times 7 =$

$324 - 57 =$

## Ficha VIII

1. Encuentra los números que faltan en el “Cuadrado Mágico”:

$0+4+8=12$

5	0	7	$\Rightarrow 5+0+7=12$
6	4	2	$\Rightarrow 6+4+2=12$
1	8	3	$\Rightarrow 1+8+3=12$

	3	8
9	5	
2	7	

$5+6+1=12$        $7+2+3=12$

Número Mágico >>>

2. Completa la tabla usando palabras encadenadas:

Tomate	<u>T</u> esoro	Ro.....	

3. Un edificio tiene 4 pisos. En cada piso hay 2 casas, y en cada casa 3 personas, ¿cuántas personas viven en el edificio?

**4. Encuentra el nombre de 11 frutas:**

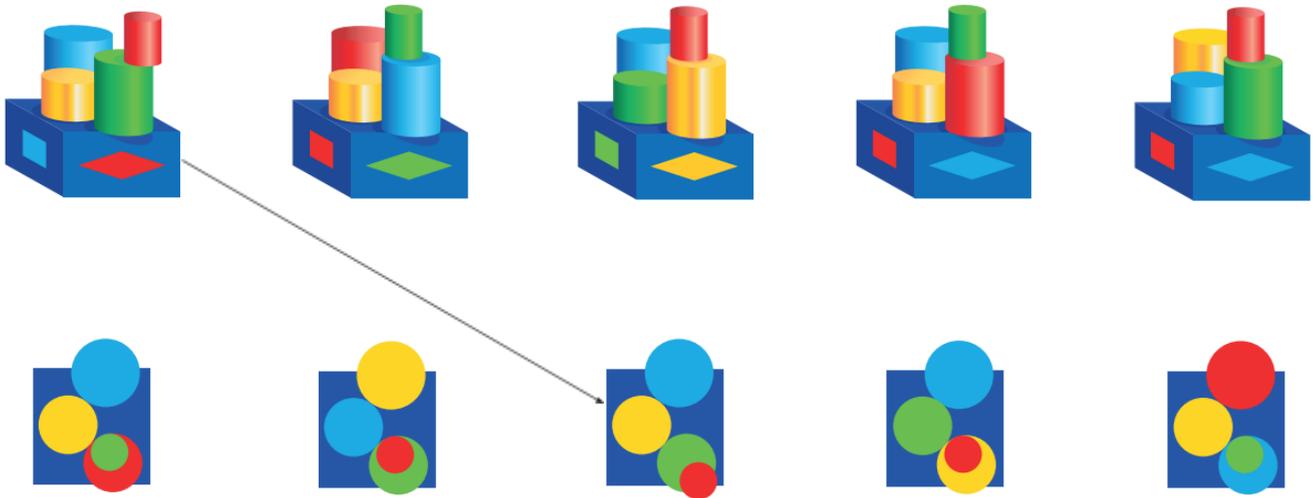
S	M	A	N	Z	A	N	A	N	O	I
A	J	N	A	R	A	N	O	T	Q	N
U	N	I	F	R	E	S	A	J	C	R
R	M	V	E	U	A	N	O	L	E	M
T	A	I	D	N	A	S	A	O	I	B
F	O	U	I	M	X	I	S	E	Y	U
F	A	Z	E	R	E	C	P	Y	P	A
Q	Y	O	N	A	T	A	L	P	E	N
F	I	C	I	A	V	F	P	C	R	C
R	L	O	U	U	C	M	O	H	A	P
M	U	C	T	P	I	Ñ	A	J	Ñ	J

**5. Escribe nombres de animales que empiecen por las siguientes letras:**

A	B	C	G
L	P	R	S

## Ficha IX

1. Une con flechas los dos dibujos que se correspondan a la misma figura:



2. Copia estas palabras en su categoría:

cazuela, bata, árbol, columpio, camilla, sartén, radiografía, lago, cuchara, tiritá, tenedor, medicamento, hierba, perro, venda, vaso, olla, banco, termómetro, nevera, tobogán, paseo, horno, estetoscopio, flor, microondas, tensiómetro.

MÉDICO	COCINA	PARQUE

**3. En una caja tenemos 8 bolsas de galletas de chocolate. Cada bolsa contiene 4 galletas, ¿cuántas galletas hay en la caja?**

**4. Rodea las palabras que están repetidas:**

golf	pera	padre	sofá	rotulador	televisor	cuñado
hijo	silla	cereza	baloncesto	bolígrafo	fresa	esquí
tío	lápiz	madre	futbol	manzana	lápiz	sobrino
cojín	natación	tenis	naranja	bolígrafo	lámpara	uva
hijo	butaca	regla	agenda	televisor	futbol	hermano
kiwi	balonmano	sofá	tenis	atletismo	tío	manzana
cuaderno	mesa	papel	melocotón	butaca	cereza	fresa
baloncesto	madre	libreta	abuelo	padre	uva	

**5. Copia estas palabras en orden alfabético:**

uva, manzana, cuaderno, mesa, ~~agenda~~, padre, ~~burro~~, fresa, silla, hijo, ~~bolígrafo~~, naranja, golf, cojín, perro, silla, libro, olla, vaso, tenis, papel, regla, comida, piano.

Agenda, bolígrafo, burro, \_\_\_\_\_

---

---

---

---

## Ficha X

### 1. Busca y rodea estos números:

677	6418	34324	98574
1902	11111	48812	4087

8	5	5	8	0	3	2	4	3	2	2	7
5	2	8	6	1	8	0	3	4	9	1	5
3	3	3	6	4	8	4	9	9	0	8	6
8	2	2	8	7	8	1	4	8	0	8	2
8	6	7	7	4	2	3	4	3	1	4	9
2	8	6	7	6	2	4	4	6	6	4	1
3	6	5	4	5	4	8	2	1	6	7	6
4	0	1	1	6	1	8	5	4	9	6	2
3	9	9	8	1	9	2	6	7	9	0	4
8	4	3	2	6	1	5	2	5	9	0	2
6	6	8	3	3	4	1	4	8	9	9	8
0	0	8	8	1	4	4	1	9	9	8	8

### 2. Calcula:

$4 \times 20 =$

$583 - 21 =$

$82 + 15 =$

$30 : 2 =$

$25 \times 7 =$

$324 - 57 =$

**3. Escribe 3 palabras que empiecen por estas sílabas:**

LE	SO	TRA
1. _____	1. _____	1. _____
2. _____	2. _____	2. _____
3. _____	3. _____	3. _____

**4. Une los puntos en orden, empezando por le 1:**



**5. Escribe 5 palabras relacionadas con la amistad:**

--	--	--	--	--

---

# Dinámicas grupales de estimulación cognitiva

---

<b>Nombre</b>	<b>Memory de letras</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar la memoria.</li> <li>• Repasar vocabulario escrito.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	Se divide el gran grupo en grupos de 4 personas (aproximadamente), a las que se les dará una baraja de cartas de letras, dentro de la cual tiene que haber parejas de letras. Estas cartas, una vez barajadas, se colocan boca abajo sobre una mesa.		
<b>Desarrollo</b>	<p>En su turno, cada persona tiene que darle la vuelta a dos cartas, intentando encontrar una pareja de letras iguales. Si lo consigue, tendrá que decir una palabra que empiece por esa letra, así como deletrear la palabra escogida.</p> <p>Si en su turno no consigue encontrar dos letras iguales, le dará la vuelta a las cartas y comenzará el turno de la persona sentada a su derecha.</p>		
<b>Duración</b>	30 minutos.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 4, sin máximo.		
<b>Recursos materiales</b>	Baraja de cartas con letras.		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Todo el grupo ha participado.			
Todas las personas participantes han entendido la mecánica del juego.			
Todas las palabras se han deletreado correctamente.			

<b>Nombre</b>	<b>¡Alto el lápiz!</b>																
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar la memoria.</li> <li>• Repasar vocabulario escrito.</li> <li>• Aumentar el vocabulario escrito.</li> </ul>																
<b>Preparación</b>	<p>Cada participante deberá hacer una pequeña tabla en un folio con la siguiente información :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Letra</th> <th>Nombre</th> <th>Color</th> <th>Lugar</th> <th>Comida</th> <th><i>Puntos</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>					Letra	Nombre	Color	Lugar	Comida	<i>Puntos</i>						
Letra	Nombre	Color	Lugar	Comida	<i>Puntos</i>												
<b>Desarrollo</b>	<p>El dinamizador/a escogerá una letra y en un tramo de 5 minutos máximo, cada participante tendrá que rellenar la tabla utilizando la letra elegida como inicial de las palabras. Ejemplo:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th><i>Letra</i></th> <th>Nombre</th> <th>Color</th> <th>Lugar</th> <th>Comida</th> <th><i>Puntos</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>M</b></td> <td>María</td> <td>Marrón</td> <td>Madrid</td> <td>Macarrones</td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <p>Al corregir la tabla, la puntuación se establece de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Palabra no contestada: 0 puntos</li> <li>• Palabra incorrecta: 0 puntos</li> <li>• Palabra correcta pero repetida entre las participantes: 1 punto</li> <li>• Palabra correcta que no se repite: 2 puntos</li> </ul>					<i>Letra</i>	Nombre	Color	Lugar	Comida	<i>Puntos</i>	<b>M</b>	María	Marrón	Madrid	Macarrones	
<i>Letra</i>	Nombre	Color	Lugar	Comida	<i>Puntos</i>												
<b>M</b>	María	Marrón	Madrid	Macarrones													
<b>Duración</b>	30 minutos.																
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 2, sin máximo.																
<b>Recursos materiales</b>	Papel y bolígrafo para todos las personas participantes.																
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:																
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>														
Todo el grupo ha participado.																	
Todas las personas participantes han entendido la mecánica del juego.																	

<b>Nombre</b>	<b>Un cuento entre todos</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practicar la lectoescritura.</li> <li>• Estimular la creatividad.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	Cada participante escribirá en su hoja “Había una vez ...” y continuará con una pequeña frase.		
<b>Desarrollo</b>	<p>Cuando todas las personas participantes hayan escrito el comienzo de su historia, pasarán su hoja a la persona de su derecha y continuarán la historia de su compañero/a con una frase sencilla.</p> <p>Este proceso se repetirá hasta que todos/as hayan escrito en la hoja de todos/as. Para la última ronda se tendrá en cuenta que la frase final debe concluir la historia.</p>		
<b>Duración</b>	15 minutos.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 3, máximo 8.		
<b>Recursos materiales</b>	Papel y bolígrafo para todas las personas participantes.		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Todo el grupo ha participado.			
Todas las personas participantes han entendido la mecánica del juego.			
Las historias creadas tienen sentido.			

<b>Nombre</b>	<b>Me voy de viaje</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar la memoria.</li> <li>• Estimular la creatividad.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	El grupo se coloca de pie en círculo.		
<b>Desarrollo</b>	<p>Una de las personas participantes que se presente voluntaria comienza diciendo “Me voy de viaje y en la maleta he puesto unos calcetines”.</p> <p>El compañero/a de su derecha tendrá que añadir algún objeto más a la frase, como por ejemplo “Me voy de viaje y en la maleta he puesto unos calcetines y una bufanda”.</p> <p>El proceso se repite hasta que todos hayan incluido algún objeto en la frase.</p> <p>Para aumentar la dificultad se pueden hacer varias rondas.</p>		
<b>Duración</b>	Dependerá del número de participantes.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 4, máximo 10.		
<b>Recursos materiales</b>	No son necesarios.		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Todo el grupo ha participado.			
Todas las personas participantes han entendido la mecánica del juego.			
Los/as participantes se han ayudado entre sí.			

<b>Nombre</b>	<b>Patata caliente: Palabras encadenadas</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar la memoria.</li> <li>• Practicar el deletreo.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	<p>Las personas participantes se sientan en círculo de forma que todas se vean con facilidad.</p> <p>Se activa un temporizador con un plazo de 5 minutos.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<p>Una persona al azar comienza deletreando la palabra “Patata”, la persona de su derecha tendrá que deletrear otra palabra que empiece por la última sílaba (Ej: Taza) y así sucesivamente.</p> <p>El juego termina cuando el temporizador avisa de que el tiempo se ha acabado.</p>		
<b>Duración</b>	5 minutos por ronda.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 3, sin máximo.		
<b>Recursos materiales</b>	Un dispositivo con temporizador.		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Todo el grupo ha participado.			
Todas las personas participantes han entendido la mecánica del juego.			
Los/as participantes se han ayudado entre sí.			

<b>Nombre</b>	<b>Cada letra, mil palabras</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar la memoria.</li> <li>• Repasar el abecedario en dactilológico.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	No es necesaria.		
<b>Desarrollo</b>	Usando la configuración de cada una de las letras del abecedario, cada participante tiene que decir un signo que se le ocurra con esa configuración. Aunque no haya un número de signos mínimo, se animará a los participantes a pensar todos los que puedan.		
<b>Duración</b>	30 minutos.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 3, sin máximo.		
<b>Recursos materiales</b>	No son necesarios.		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Todo el grupo ha participado.			
Todas las personas participantes han entendido la mecánica del juego.			
Los signos utilizados tienen la configuración adecuada.			

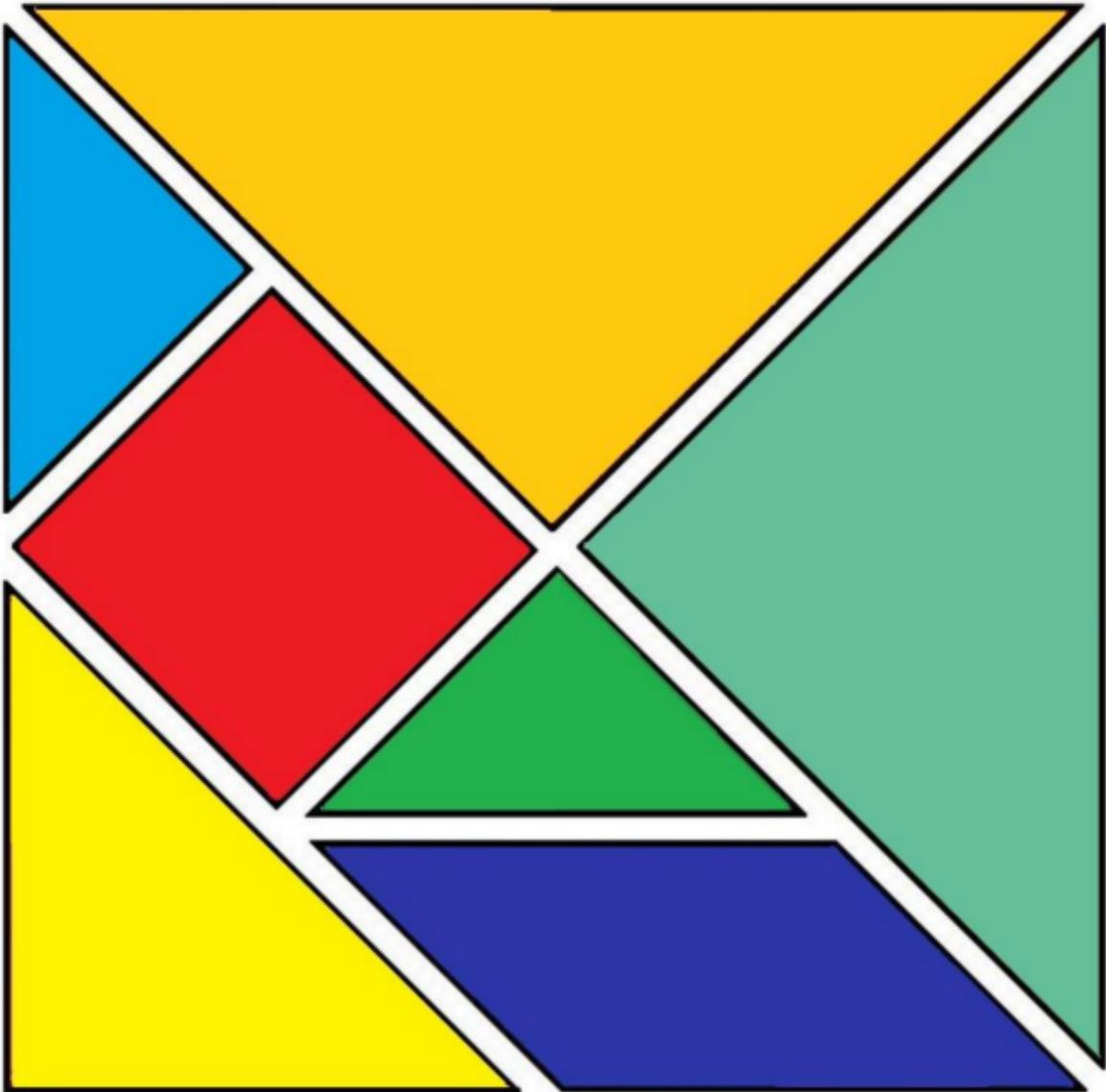
<b>Nombre</b>	<b>Puzzle de frases</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repasar estructuras gramaticales.</li> <li>• Practicar la comprensión lectora.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	<p>Crear varias frases cortas y cortarlas separando: sujeto, verbo, resto del predicado.</p> <p>Cada recorte tendrá el tamaño aproximado de medio folio, para que sea fácil de leer y manipular.</p>		
<b>Desarrollo</b>	De manera individual, o por parejas, se irán cogiendo los recortes, analizando su significado y creando frases con sentido, que concuerden en género, número y tiempo verbal adecuado.		
<b>Duración</b>	15 minutos.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 1, sin máximo.		
<b>Recursos materiales</b>	<p>Folios, rotulador grueso de color negro, tijeras.</p> <p>De manera opcional, se pueden plastificar los recortes.</p>		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Las frases creadas son coherentes.			
El/la participante ha sabido diferenciar sujeto de verbo.			
Las frases concuerdan en género y número.			

<b>Nombre</b>	<b>¿Qué ha cambiado?</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar la memoria.</li> <li>• Incentivar la observación.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	No es necesaria.		
<b>Desarrollo</b>	<p>Una de las personas participantes se ofrece voluntaria y, usando algunos elementos de atrezzo, toma una postura determinada. El resto de participantes tendrá un minuto para observar detenidamente y memorizar, tanto su postura, como la colocación de los elementos de atrezzo y el vestuario propio de la persona.</p> <p>Después los/as participantes cerrarán los ojos durante 20 segundos, momento en el que la persona voluntaria, junto con el dinamizador/a, cambiarán la postura y/o elementos de atrezzo.</p> <p>Cuando todos abran los ojos, tendrán que descubrir cuáles han sido los cambios que se han hecho.</p>		
<b>Duración</b>	15 minutos.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 3, sin máximo.		
<b>Recursos materiales</b>	Elementos de atrezzo disponibles.		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Todo el grupo ha participado.			
Todas/as han entendido la mecánica del juego.			
Se han detectado más de un 50% de los cambios.			

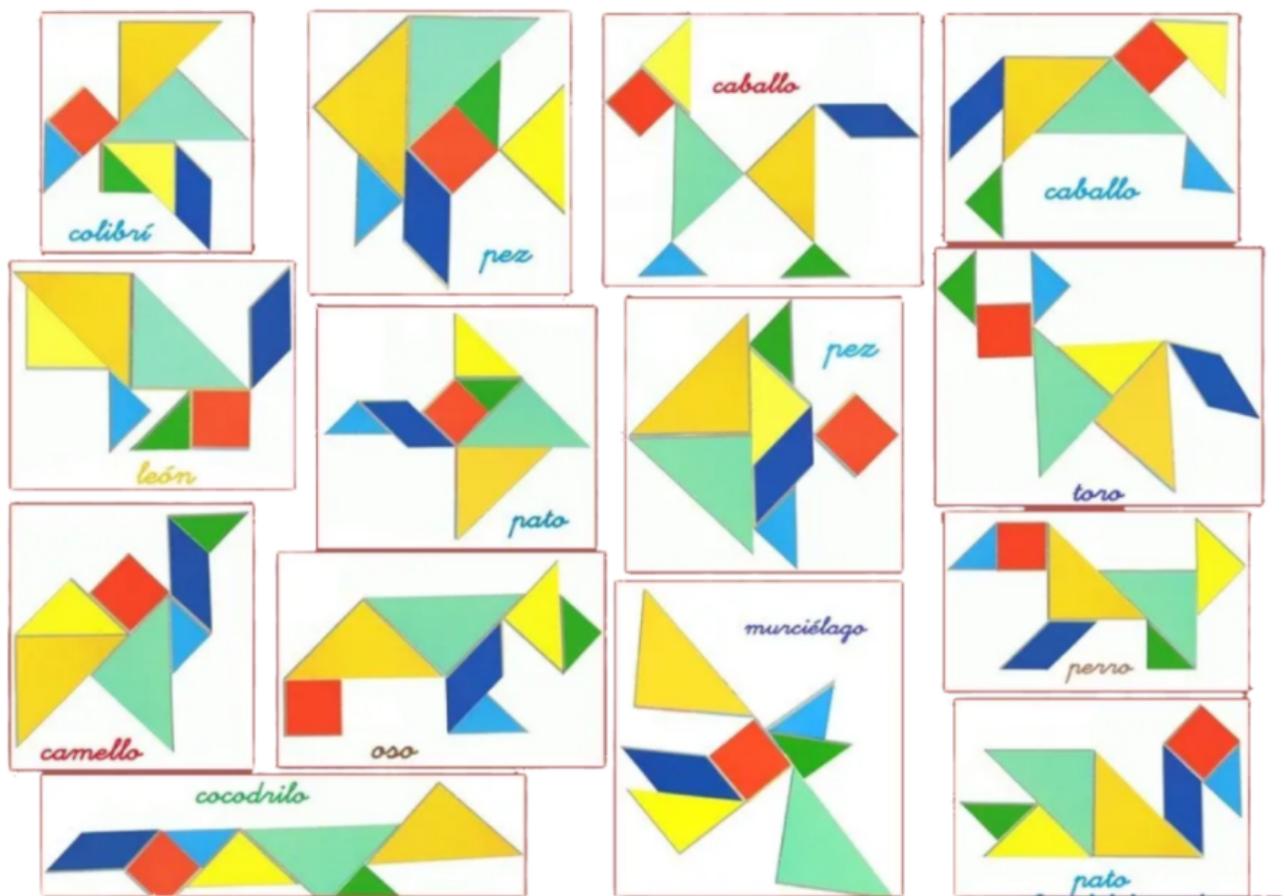
<b>Nombre</b>	<b>El mensajero</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercitar la memoria.</li> <li>• Mejorar las habilidades comunicativas.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	<p>El dinamizador/a hace un dibujo usando solo figuras geométricas y lo tapa para que nadie lo vea.</p> <p>El gran grupo se divide en subgrupos de 2 o 3 personas.</p>		
<b>Desarrollo</b>	<p>Cada subgrupo elige a una persona que hará de “mensajero/a” y podrá ir junto al dinamizador/a a ver el dibujo que ha realizado.</p> <p>Luego volverá a su grupo y tendrá que explicar cómo era el dibujo, pero sin tocar en ningún momento el lápiz. Si el mensajero/a tiene dudas, puede ir una vez más a ver el dibujo del organizador/a.</p> <p>Cuando todos los grupos han terminado, se comparan sus dibujos con el original.</p>		
<b>Duración</b>	15 minutos.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 3, sin máximo.		
<b>Recursos materiales</b>	Papel, lápices y gomas para cada uno de los subgrupos.		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Todo el grupo ha participado.			
Todas las personas participantes han entendido la mecánica del juego.			
Los dibujos de los/as participantes se parecen al original.			

<b>Nombre</b>	<b>Tangram</b>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencia el desarrollo de las nociones espaciales.</li> <li>• Mejora la atención y concentración.</li> <li>• Estimula la memoria.</li> </ul>		
<b>Preparación</b>	Presentar los tres niveles de dificultad disponibles y que la persona elija el que más se adecue a sus capacidades o empiece por el primer nivel y vaya subiendo según su gusto.		
<b>Desarrollo</b>	Se le presentan a la persona participante, tanto las 7 piezas geométricas propias del Tangram, como la ficha del nivel de dificultad que haya elegido previamente, para que, fijándose en las figuras que aparecen en la ficha, sea capaz de reproducirla utilizando las 7 piezas geométricas de las que dispone (han de usarse las 7).		
<b>Duración</b>	20 minutos.		
<b>Nº Participantes</b>	Mínimo 1, máximo 2 por cada set de juego.		
<b>Recursos materiales</b>	Figuras de tangram (anexo). 3 modelos de dificultad diferentes con figuras para copiar (anexo).		
<b>Evaluación</b>	Mediante la observación se tendrán en cuenta los siguientes indicadores:		
<b>Indicadores de evaluación</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones</b>
Ha entendido la mecánica del juego.			
Ha copiado con éxito más de dos figuras correspondientes al nivel elegido.			
Ha cambiado de nivel durante el desarrollo del juego.			

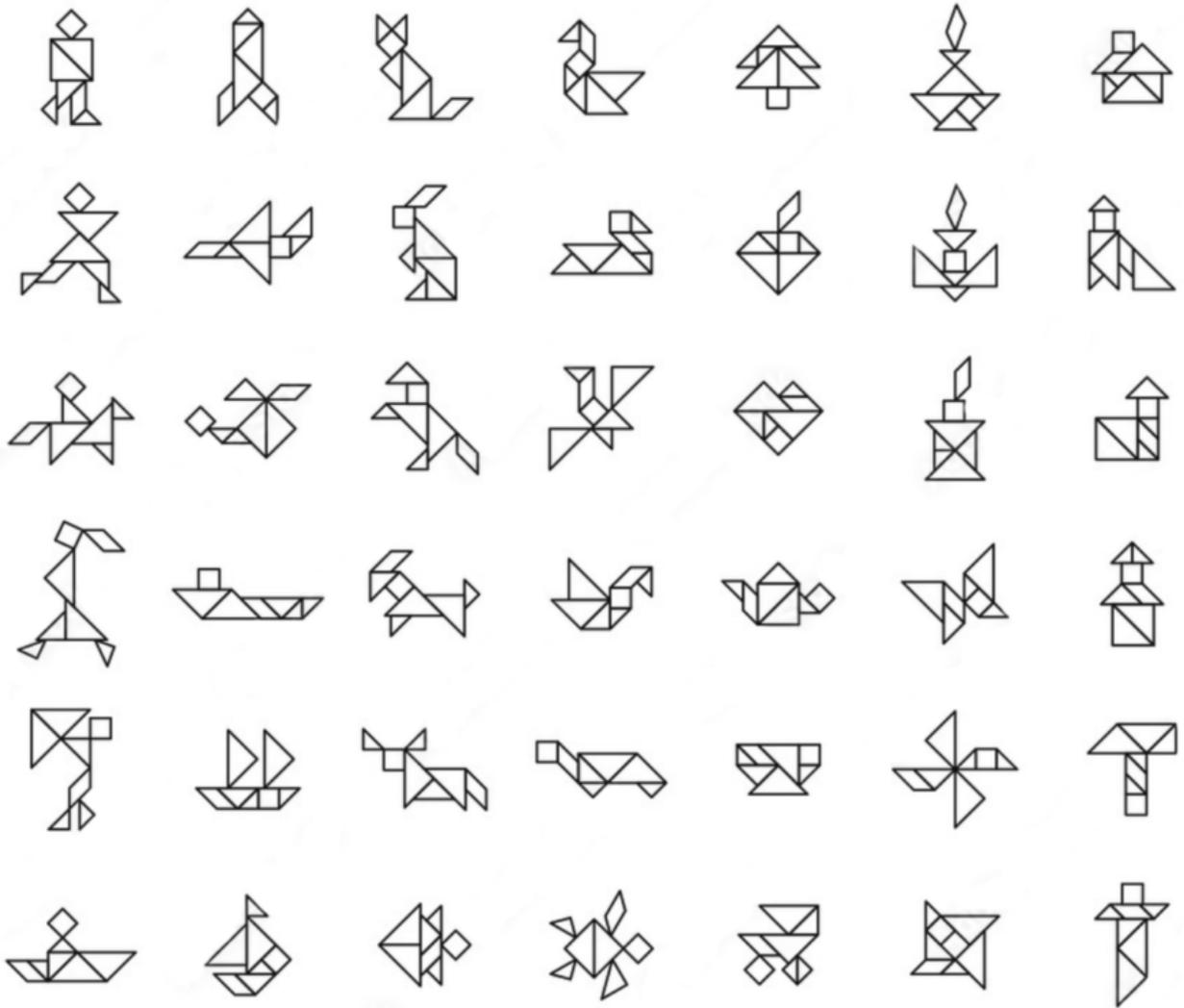
PIEZAS TANGRAM



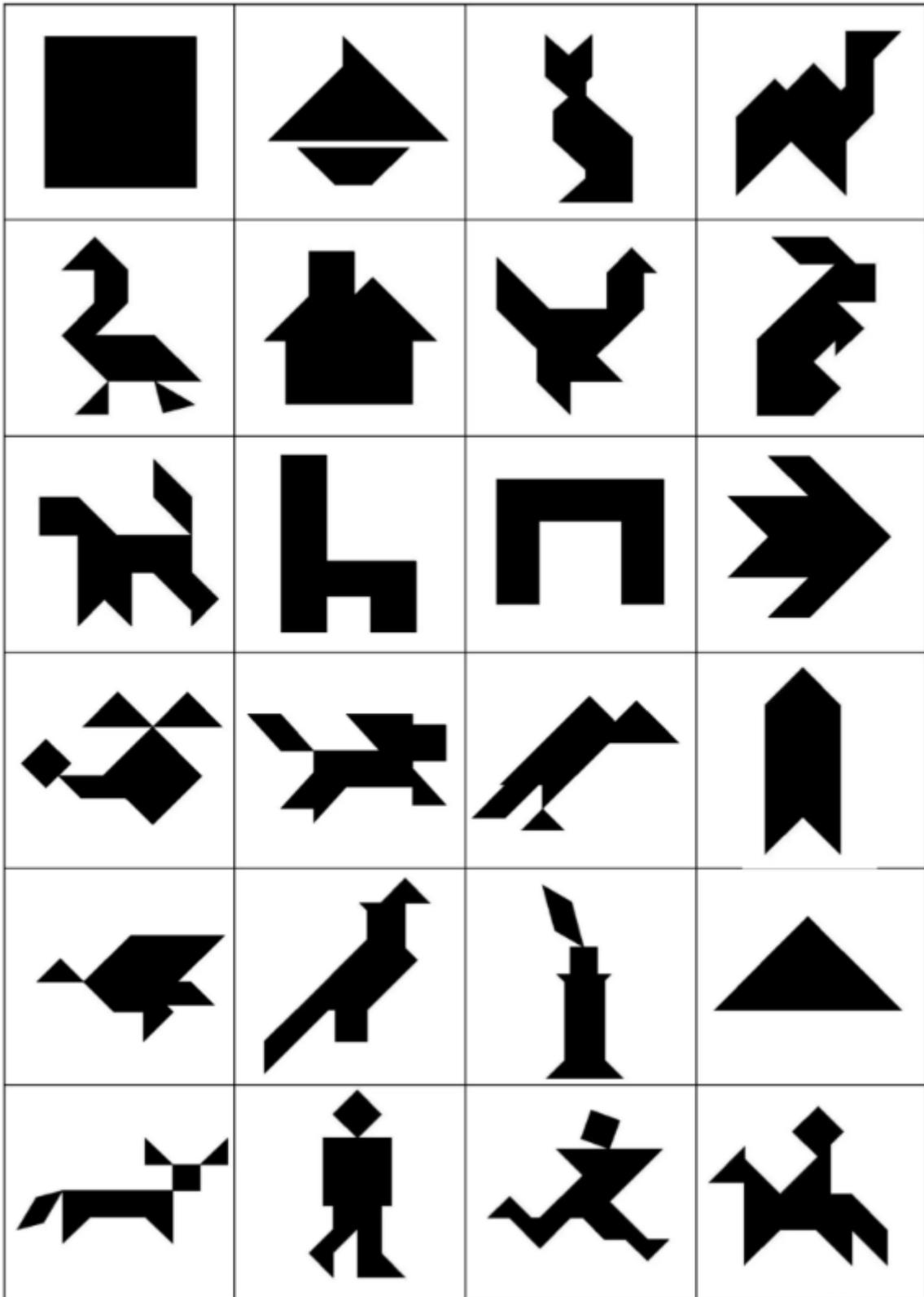
NIVEL I: FÁCIL



NIVEL II: MEDIO



NIVEL III: DIFÍCIL



---

# Pruebas objetivas de evaluación

---

## Índice de Barthel

Ayuda a conocer la situación personal de la persona mayor, teniendo en cuenta las siguientes actividades básicas de la vida diaria.

		Puntuación
<b>COMER</b>	Totalmente independiente.	10
	Necesita ayuda para cortar la carne, el pan, extender mantequilla, etc.	5
	Dependiente.	0
<b>LAVARSE</b>	Independiente, entra y sale solo del baño.	5
	Dependiente.	0
<b>VESTIRSE</b>	Independiente, capaz de ponerse y quitarse la ropa, abotonarse, atarse los zapatos.	10
	Necesita ayuda.	5
	Dependiente.	0
<b>ARREGLARSE</b>	Independiente para lavarse la cara, las manos, los dientes, peinarse, afeitarse, maquillarse, etc.	5
	Dependiente.	0
<b>DEPOSICIONES*</b>	Continente.	10
	Ocasionalmente algún episodio de incontinencia o necesita ayuda para administrarse supositorios o enemas.	5
	Incontinente.	0
<b>MICCIÓN*</b>	Continente o es capaz de cuidarse de la sonda o colector.	10
	Incontinente ocasional (máximo un episodio de incontinencia en 24 horas). Necesita ayuda para cuidar de la sonda o colector.	5
	Incontinente,	0
<b>USAR EL RETRETE</b>	Independiente para ir al WC, usar cuña o el orinal. Se sienta y se levanta sin ayuda (aunque puede usar barras de apoyo), se limpia y se quita y pone la ropa sin ayuda.	10
	Necesita ayuda para ir al WC, pero se limpia solo.	5
	Dependiente.	0

<b>TRASLADARSE</b>	Independiente para ir del sillón a la cama. Si usa silla de ruedas lo hace independientemente.	15
	Mínima ayuda física o supervisión.	10
	Gran ayuda, pero es capaz de mantenerse sentado sin ayuda.	5
	Dependiente.	0
<b>DEAMBULAR</b>	Independiente, camina sin ayuda al menos 50 metros, aunque se ayuda de bastón, muletas, prótesis o andador sin ruedas.	15
	Necesita ayuda física o supervisión para caminar 50 m.	10
	Independiente en silla de ruedas sin ayuda.	5
	Dependiente.	0
<b>ESCALONES</b>	Independiente para subir y bajar escaleras sin ayuda o supervisión, aunque se ayuda de muletas o bastones o se apoya en la barandilla.	10
	Necesita ayuda física o supervisión.	5
	Dependiente.	0
<b>TOTAL</b>		

\*DEPOSICIONES Y MICCIÓN: Valoración de la semana previa al test.

### Interpretación:

Máxima puntuación: 100 puntos (90 en caso de ir con silla de ruedas)

Resultado:

- <20 dependiente total
- 20-35 dependiente grave
- 40-55 dependiente moderado
- > ó = 60 dependiente leve
- 100 independiente.

Este test no mide pequeñas alteraciones, pero nos es útil para valorar el grado de apoyo que necesita el mayor en el desempeño de las actividades.

## Escala de Lawton y Brody

Ayuda a conocer la situación personal de la persona mayor, teniendo en cuenta las siguientes actividades instrumentales de la vida diaria.

Antes de comenzar es importante saber que, solo se tomará una puntuación por cada apartado y que, a diferencia de las actividades básicas, en las instrumentales una persona puede no realizar una actividad de las indicadas porque puede ser más cómodo que otra persona la realice, aún así, se marcará como no realizada.

	Puntos
<b>Capacidad de usar el teléfono</b>	
Utiliza el teléfono por iniciativa propia, busca y marca los números.	1
Es capaz de marcar bien algunos números conocidos.	1
Es capaz de contestar el teléfono, pero no de marcar.	1
No utiliza el teléfono en absoluto.	0
<b>Ir de compras</b>	
Realiza todas las compras necesarias independientemente.	1
Realiza independientemente pequeñas compras.	0
Necesita ir acompañado para realizar cualquier compra.	0
Totalmente incapaz de comprar.	0
<b>Preparación de la comida</b>	
Organiza, prepara y sirve las comidas por sí mismo/a adecuadamente.	1
Prepara adecuadamente las comidas si se le proporcionan los ingredientes.	0
Prepara, calienta y sirve las comidas, pero no sigue una dieta adecuada.	0
Necesita que le preparen y le sirvan las comidas.	0
<b>Cuidado de la casa</b>	
Mantiene la casa solo/a o con ayuda ocasional (para trabajos pesados).	1
Realiza tareas domésticas ligeras, como lavar los platos o hacer las camas.	1
Realiza tareas domésticas ligeras, pero no puede mantener un nivel de limpieza aceptable.	1
Necesita ayuda en todas las labores de la casa.	0
No participa en ninguna labor de la casa.	0

<b>Lavado de la ropa</b>	
Lava por sí mismo/a toda su ropa.	1
Lava por sí mismo/a pequeñas prendas (aclarar medias, etc).	1
Todo el lavado de ropa debe ser realizado por otro.	0
<b>Uso de medios de transporte</b>	
Viaja solo/a en transporte público o conduce su propio coche.	1
Es capaz de coger un taxi, pero no usa otro medio de transporte.	1
Viaja en transporte público cuando va acompañado por otra persona.	1
Utiliza el taxi o el automóvil sólo con ayuda de otros.	0
No viaja en absoluto	0
<b>Responsabilidad respecto a su medicación</b>	
Es capaz de tomar su medicación a la hora y dosis correctas.	1
Toma su medicación si se le prepara con anticipación y en dosis separadas.	0
No es capaz de administrarse su medicación.	0
<b>Manejo de asuntos económicos</b>	
Maneja los asuntos financieros con independencia (presupuesta, rellena cheques, paga recibos y facturas, va al banco) recoge y conoce sus ingresos.	1
Realiza las compras de cada día, pero necesita ayuda en las grandes compras, ir al banco, ...	1
Incapaz de manejar dinero.	0
<b>TOTAL</b>	

**Interpretación:**

Máxima puntuación: 8 puntos

Resultado:

- Independencia: 8 puntos
- Máxima dependencia: 0 puntos

## Test de Pfeiffer

Nos sirve de apoyo para conocer el funcionamiento intelectual de la persona mayor. Para el manejo correcto de este test, conviene seguir las siguientes instrucciones:

- Anotar las respuestas a las preguntas en la siguiente lista.
- En la pregunta 3 vale cualquier descripción correcta del lugar (Asogra, la agrupación, la Chana, Granada)
- En la pregunta 10 cualquier equivocación se contabiliza como error.
- Anotar el número total de errores tras realizar las 10 preguntas.
- Las respuestas han de darse sin ningún calendario, periódico, certificado de nacimiento o cualquier ayuda que refresque la memoria.

### Test:

1. ¿Qué día es hoy? (día, mes, año) \_\_\_\_\_
2. ¿Qué día de la semana es hoy? \_\_\_\_\_
3. ¿Cuál es el nombre de este lugar? \_\_\_\_\_
4. ¿Cuál es su nº de teléfono (en caso de que no tenga, cuál es su dirección)? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. ¿Qué edad tiene? \_\_\_\_\_
6. ¿Cuál es la fecha de su nacimiento? \_\_\_\_\_
7. ¿Cómo se llama el Rey que tenemos ahora en España? \_\_\_\_\_
8. ¿Quién mandaba en España antes que el Rey actual? \_\_\_\_\_
9. ¿Cuál es el nombre de esta ciudad? \_\_\_\_\_
10. Restar de 3 en 3 a partir de 20 \_\_\_\_\_

### Interpretación:

Resultado:

- 0 - 3 errores: Funcionamiento intelectual normal.
- 4 - 7 errores: Funcionamiento intelectual deficitario. Sospecha de deterioro.
- 8 - 10 errores: Déficit intelectual severo.

\*En las personas con nivel de estudios primarios se permite un error más, por el contrario, si el nivel es superior un error menos.

## Mini examen cognoscitivo (MEC) de Lobo

Esta es una versión del Mini Mental State Examination de Folstein (MMSE) ampliada y adaptada a las características de la población española, utilizada para medir el deterioro cognitivo.

	Puntos										
<b>Orientación: tiempo y espacio.</b>											
Día de la semana:	0 - 1										
Día del mes:	0 - 1										
Mes:	0 - 1										
Estación del año:	0 - 1										
Año:	0 - 1										
Lugar en el que estamos:	0 - 1										
Ciudad:	0 - 1										
Provincia:	0 - 1										
País:	0 - 1										
<b>Fijación</b>											
Repita estas tres palabras (hasta que las aprenda, aunque solo se puntúa el primer intento)											
Peseta	0 - 1										
Caballo	0 - 1										
Manzana	0 - 1										
<b>Concentración y cálculo</b>											
“Si tiene 30 ptas y me va dando de 3 en 3, ¿cuántas le van quedando?”											
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; width: 20%;">27</td> <td style="text-align: center; width: 20%;">24</td> <td style="text-align: center; width: 20%;">21</td> <td style="text-align: center; width: 20%;">18</td> <td style="text-align: center; width: 20%;">15</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0 - 1</td> </tr> </tbody> </table>		27	24	21	18	15	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1
27	24	21	18	15							
0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1	0 - 1							
“Repita estos números: 5-9-2” (hasta que los aprenda, aunque solo se puntúa el primer intento)											
5	0 - 1										
9	0 - 1										
2	0 - 1										

“Ahora hacia atrás”	
2	0 - 1
9	0 - 1
5	0 - 1
<b>Memoria</b>	
¿Recuerda las tres palabras que le he dicho antes? (No importa el orden)	
Peseta	0 - 1
Caballo	0 - 1
Manzana	0 - 1
<b>Lenguaje y construcción</b>	
Mostrar un bolígrafo “¿Qué es esto?”	0 - 1
Mostrar un reloj “¿Qué es esto?”	0 - 1
“Repita esta frase: en un trigal había cinco perros”.	0 - 1
“Una manzana y una pera son frutas, ¿verdad?, ¿Qué son el rojo y el verde?”	0 - 1
¿Qué son un perro y un gato?”	0 - 1
“Coja este papel con la mano derecha, dóblelo y póngalo encima de la mesa”	0 - 1
**Lea esto (dar un papel en el que ponga CIERRE LOS OJOS) y haga lo que dice”	0 - 1
** “Escriba una frase” (con sujeto, verbo y predicado, y significado coherente)	0 - 1
“Copie este dibujo”	0 - 1
<b>TOTAL</b>	

\*\*Estas preguntas no serán tomadas en cuenta si la persona no sabe leer y/o escribir.

**Interpretación:**

Máxima puntuación: 35 puntos (33 si la persona no sabe leer y/o escribir)

Resultado:

→ < 23 puntos: deterioro cognitivo

## Test de Isaacs

Pensado para medir el deterioro cognitivo en personas analfabetas o con deterioros sensoriales.

Para el manejo correcto de este test, conviene seguir las siguientes instrucciones:

- Se le pide a la persona que nombre una serie de colores, animales, frutas y ciudades sin parar hasta que se le diga basta.
- Se le da un minuto para cada serie y cambiaremos a la siguiente cuando haya dicho 10 elementos de la misma sin repetir ninguno aunque no haya agotado el minuto de tiempo
- Siempre se anotarán los nombres que dice, aunque no sean correctos.

<b>Colores</b>	
1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.
9.	10.
<b>Animales</b>	
1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.
9.	10.
<b>Frutas</b>	
1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.
9.	10.

Ciudades	
1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.
9.	10.
Errores/repeticiones:	

**Interpretación:**

Máxima puntuación: 50 puntos

Resultado:

→ = o > 27 puntos: normalidad

## Escala de depresión geriátrica de Yesavage

Valora cómo se sintió la persona durante la última semana. No es útil para personas con demencia que no sean capaces de recordar cómo se sintieron.

	Si	No
¿Está satisfecho con su vida?	0	1
¿Ha abandonado muchas de sus actividades e intereses?	1	0
¿Nota que su vida está vacía?	1	0
¿Se encuentra a menudo aburrido/a?	1	0
¿La mayor parte del tiempo está de buen humor?	0	1
¿Tiene miedo de que le pase algo malo?	1	0
¿Se siente feliz la mayor parte del tiempo?	0	1
¿Se siente a menudo abandonado/a?	1	0
¿Prefiere quedarse en casa en lugar de salir y hacer cosas?	1	0
¿Cree que tiene más problemas de memoria que la mayoría de la gente?	1	0
¿Cree que vivir es maravilloso?	0	1
¿Le es difícil poner en marcha proyectos nuevos?	1	0
¿Se encuentra lleno/a de energía?	0	1
¿Cree que su situación es desesperada?	1	0
¿Cree que los otros están mejor que usted?	1	0
TOTAL		

### Interpretación:

Resultado:

- 0 - 5 puntos: normal
- 6 - 9 puntos: probable depresión
- 10 o más puntos: depresión establecida

## Referencias

Acosta-Pelaez, F., Fonseca-Hernández, L. C., García-Bejarano, P. A., Gil-Luengas, M., & Lozano-González, S. L. (2019) Percepción de las actividades de psicoestimulación cognitiva de adultos mayores de un hogar gerontológico de la ciudad de Bogotá D.C. [Trabajo fin de grado no publicado]. Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales U.D.C.A.

Aguilar Navarro, S. G., Gutiérrez Gutiérrez, L., & Samudio Cruz, M. A. (2018). Estimulación de la atención y la memoria en adultos mayores con deterioro cognitivo (Segunda edición). Permanyer. <https://www.incmnsz.mx/2017/Geriatria/Pautas-estimulacion-cognitiva3.pdf>

Ansón-Artero, L., Bayés-Marín, I., Gavara-Beltran, F., Giné-Rabadán, A., Nuez Hernández, C., & Torrea-Araiz, I. (2015). Cuaderno de ejercicios de estimulación cognitiva para reforzar la memoria. Consorci Sanitari Integral.

ARASAAC. (s/f). Arasaac.org. Recuperado el 25 de septiembre de 2022, de <https://arasaac.org/pictograms/search>

Batllo J. (2014). Gimnasia mental para mayores. Narcea.

Centro de prevención del deterioro cognitivo & Instituto de Salud Pública. Madrid Salud. Ayuntamiento de Madrid. (2012). Cuaderno de ejercicios de estimulación cognitiva. ESTEVE.

Feldman, D., & Eck, K. (2007). Challenging Behaviors of the Elderly Deaf. Wiley Publishing.

Franco Martín, M., Criado del Valle C. (2002). Intervención psicoterapéutica en afectados de enfermedad de Alzheimer con deterioro leve. Instituto de Migraciones y Servicios Sociales.

Jara Madrigal, M. (2007). La estimulación cognitiva en personas adultas mayores. Revista Cúpula, 4–14.

Millán J. (2006). Principios de geriatría y gerontología. McGRAW-HILL Interamericana de España, S. A. U.

Organización Mundial de la Salud. (2021, 4 octubre). Envejecimiento y salud. Recuperado de [https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health#:~:text=En%202030%2C%20una%20de%20cada,habr%C3%A1%20duplicado%20\(2100%20millones\)](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health#:~:text=En%202030%2C%20una%20de%20cada,habr%C3%A1%20duplicado%20(2100%20millones))

Orientación Andújar - Recursos Educativos. (s/f). Orientación Andújar - Recursos Educativos. Recuperado el 5 de octubre de 2022, de <https://www.orientacionandujar.es/>

Orrell, M., Aguirre, E., Spector, A., Hoare, Z., Woods, R., Streater, A., Donovan, H., Hoe J., Knapp M., Whitaker C., & Russell, I. (2014). Maintenance cognitive stimulation therapy for dementia: Single-blind, multicentre, pragmatic randomised controlled trial. *British Journal of Psychiatry*, 204(6), 454-461. doi:10.1192/bjp.bp.113.137414

Ostrom, J. C. (2014). Collaborative compensation: How deaf older adults with cognitive decline and their partners interact to optimize functioning [Tesis de Doctorado, Gallaudet University]. ProQuest Dissertations Publishing.

Sardinero-Peña, A. (2013). Cuaderno de introducción y ejemplos. Estimulación cognitiva para adultos. GESFOMEDIA.

Segovia-Quiñones, M., Ponce-López, V., Chaveiro, N., Gómez-Rodríguez, E., & Rodríguez-Martín, D. (2020). Promoción de la salud en personas sordas mayores de la comunidad sorda. *Revista UFG*, 20. <https://doi.org/10.5216/revufg.v20.66751>

Servicio de Neurología, Hospital Universitario Infanta Sofía. San Sebastián de los Reyes - Madrid. (2020). Ejercicios de estimulación cognitiva. Kern Pharma.