



ESTIMULACIÓN COGNITIVA POR MEDIO DE VIDEOJUEGOS

Profesor coordinador: Alfonso Anierte Carbonell

Rodrigo López, Sebastián Martínez, Juan Manuel Martínez

IES San Isidoro

C/ Juan García, s/n. 30310 Los Dolores, Cartagena (Murcia)

www.iessanisidoro.es

alfonso.aniorte@gmail.com

Este trabajo pretende combinar el uso de las nuevas tecnologías para intervenir en forma de estimulación tecnológica para persona que padezcan enfermedades relacionadas con el deterioro cognitivo. El objetivo principal de este trabajo es conseguir desarrollar un dispositivo de videojuegos sencillos para ayudar a prevenir la degeneración cognitiva. Los objetivos secundarios de este trabajo son: aprender a programar una placa de Arduino a partir de Mblock, hacer juegos con Scratch y aprender a controlar esos juegos con un joystick y botones. El trabajo se ha realizado mediante dos software de programación: Scratch y Mblock. Con Scratch se han creado juegos sencillos y mediante Mblock se han adaptado para que puedan controlarse con arduino (Joystick y botones). A través de conversaciones con terapeutas de un centro de día se han mejorado los juegos. El resultado final ha sido el desarrollo de tres juegos informáticos y una consola dotada con mandos adaptados a personas con problemas cognitivos y psicomotrices. Con el dispositivo final se pretende que las personas retarden la degeneración cognitiva y mantengan ciertas capacidades como la memoria.

Palabras clave: *estimulación cognitiva, Scratch, degeneración cognitiva, consola.*