



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado



UNIVERSIDAD INTERNACIONAL
DE ANDALUCÍA
Oficina de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

DISEÑO DE UN PROGRAMA DE
PSICOESTIMULACIÓN INTEGRAL
ASISTIDA POR PERROS EN
PERSONAS MAYORES CON
ALZHEIMER

**Alumno: López Mariscal,
Jesús**

Índice

1. Motivación y Justificación	5
1.1. Trastorno Neurocognitivo debido a la Enfermedad de Alzheimer	6
Recorrido Histórico	6
Criterios Diagnósticos	7
Características y Fases del Alzheimer	10
Tratamiento de Psicoestimulación Cognitiva	13
1.2. Intervención Asistida por Animales (IAA)	15
Vínculo Humano-Animal	18
Intervención Asistida por Animales en Demencias	18
2. Objetivos Terapéuticos del Programa	20
3. Metodología (Fases de Implementación del Programa)	21
3.1. Fase Previa.....	21
Participantes.....	21
Localización.....	21
Preparativos	22
Temporización y Distribución del Trabajo.....	22
Diseño de las Sesiones.....	23
Áreas de Mejora.....	23
Equipo de Intervención y Recursos	23
Protocolo Médico-Veterinario y de Bienestar Animal	25
Criterios de Evaluación.....	26
3.2. Fase de Intervención.....	28
3.3. Fase de Finalización	29
4. Viabilidad del Programa.....	30
5. Resultados Esperados	31
6. Referencias	32
7. Anexos.....	39
Anexo 1. Criterios NINCDS-ADRDA para el Alzheimer.	39
Anexo 2. Cronograma de Actividades y Temporización.	40
Anexo 3. Ficha del Animal de Intervención.....	41
Anexo 4. Protocolo de Actuación y Bienestar Animal por Áreas para Perros.	42
Anexo 5. Mini-Mental State.....	45
Anexo 6. Global Deterioration Scale.	46
Anexo 7. Alzheimer’s Disease Assessment Scale.....	47
Anexo 8. Sesiones del Programa de Psicoestimulación Cognitiva Asistida por Perros.....	52

Resumen

El objetivo de este proyecto consiste en diseñar un programa de Intervención Asistida por Animales (IAA) destinado a conservar las funciones cognitivas de las personas mayores que padecen un Trastorno Neurocognitivo debido a la enfermedad de Alzheimer. Para ello, se llevará a cabo una adaptación de la terapia de psicoestimulación integral de Tárraga, de manera que se incorpore un perro a un programa que ha demostrado resultar efectivo en este tipo de población. El motivo de realizar una IAA se basa en diversos estudios acerca del vínculo humano-animal que avalan que el hecho de introducir a un animal resulta motivador, mejorando la adherencia al tratamiento y obteniéndose múltiples efectos positivos colaterales tales como reducir la presión arterial, disminuir los sentimientos de soledad, mejorar la sociabilidad y promover la participación y expresión de sentimientos, entre muchos otros beneficios que, en conjunto, aumentan la eficacia del programa. Se ha diseñado un total de 21 sesiones para implantarlas en un grupo formado por seis o menos residentes de un centro geriátrico, los cuales deben cumplir el criterio de inclusión de encontrarse en una fase inicial de la enfermedad de Alzheimer, ya que es en esta etapa donde resulta más beneficioso focalizar el trabajo en los aspectos cognitivos para tratar de ralentizar su deterioro progresivo. En cuanto al animal seleccionado, se ha elegido un perro de la raza Labrador Retriever, pues se trata de un animal con un amplio potencial de aprendizaje que, si recibe un adecuado entrenamiento, permite desarrollar diferentes actividades reforzantes para los usuarios. Por último, se espera que esta propuesta sirva para preservar en los pacientes de Alzheimer el funcionamiento ejecutivo, el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias), el uso del lenguaje, las habilidades de cálculo y la capacidad de memoria, además de mantener la autonomía y el estado funcional.

Palabras clave: Personas mayores, Intervención Asistida por Animales (IAA), Trastorno Neurocognitivo (TNC), enfermedad de Alzheimer, Terapia Asistida por Perros, Programa de Psicoestimulación Integral, Tratamiento Cognitivo.

Abstract

The main objective of this project is to design an Animal Assisted Intervention (AAI) program aimed at preserving the cognitive functions of older people who suffer a neurocognitive disorder due to Alzheimer's disease. In order to do this, it will be carried out an adaptation of Tárraga's integral psychostimulation therapy with the incorporation of a dog into a program that has proved to be effective in this type of population. The reason for performing an AAI is based on several studies on the human-animal bond that support that the introduction of an animal is motivating; in addition, it improve the adherence to the treatment and provide multiple positive side effects such as reducing blood pressure, decreasing feelings of loneliness, improving sociability and promoting participation and expression of feelings, among many other benefits that increase the effectiveness of the program. A total of 21 sessions have been designed to be implemented in a group of six or fewer residents of a geriatric center; the criteria of inclusion is to be in an early phase of the Alzheimer's disease, since it is at this stage where it is more beneficial to focus the work on the cognitive aspects in order to try to slow down its progressive deterioration. On the other hand, the selected animal is a dog, since it is an animal with a great potential of learning that allows to develop different activities that reinforce the users. Finally, it is expected that this proposal will serve to preserve the functioning of Alzheimer's patients, their perceptual-motor development (praxis and gnosis), the language, the calculation skills and the memory, as well as maintaining their autonomy and functional status.

Keywords: Elders, Animal Assisted Interventions (AAI), Neurocognitive Disorder (NCD), Alzheimer's disease, Dog Assisted Therapy, Integral Psychostimulant Program, Cognitive Treatment.

1. Motivación y Justificación

Durante las últimas décadas del siglo XX, España se ha convertido en uno de los países del mundo con los índices de envejecimiento más altos. De hecho, según Álvarez, Escobar y Ballesteros (2003), alrededor del año 2050 llegará a ser la región más envejecida del planeta con un 40% de la población con edades superiores a los 60 años, tal y como puede observarse en la Figura 1.

Esto se debe a que, en general, el número de personas mayores de 65 años se ha duplicado, llegando a representar en la actualidad al 17% de la población total con más de 7 millones de personas, de las cuales un 25% aproximadamente se sitúa por encima de los 80 años (Abellán, Fernández-Mayoralas, Rodríguez y Rojo, 1996).

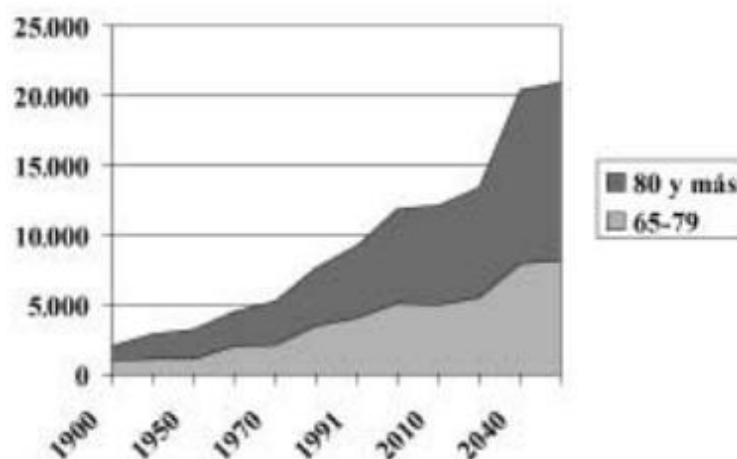


Figura 1. Evolución de la población de 65 y más años en España, de Álvarez, Escobar y Ballesteros (2003).

Este incremento en el número de ancianos presentes en nuestra sociedad puede explicarse por el aumento de la esperanza de vida de las personas, a su vez provocado por la mejora de las condiciones económicas, alimentarias y sociosanitarias (Guijarro y Peláez, 2008). Sin embargo, es bien sabido que la edad constituye un marcador de riesgo para el desarrollo de diversas enfermedades, lo que ha convertido a la tercera edad en uno de los sectores de la población que más atención está recibiendo en los últimos años con el fin de prevenir o tratar las distintas patologías comunes en ella, como es el caso del Trastorno Neurocognitivo (TNC) debido a la enfermedad de Alzheimer, cuyas tasas de prevalencia e incidencia se hallan en constante crecimiento, conformando una parte importante de la población a la que enfocar las intervenciones con objeto de paliar los déficits producidos por esta demencia (Atucha, 2011; Fernández-Mayoralas, Rojo, Abellán y Rodríguez, 2003).

Por otra parte, el área de la Intervención Asistida con Animales (IAA) es un nuevo campo de trabajo que se encuentra en auge desde el siglo pasado tras la publicación del libro *Pet-oriented child psychology* (Levinson, 1969). Desde entonces, se han ido estableciendo diversas entidades a nivel internacional dedicadas a estudiar y promover la relación terapéutica entre los seres humanos y otros animales, especialmente el perro (Abellán, 2008).

De acuerdo con Wells (2007), el perro es el animal más solicitado para el desarrollo de las IAA por su gran capacidad de aprendizaje y de socialización con las personas, así como por su carácter alegre y afectivo, favoreciendo la creación de vínculos seguros. De hecho, según el estudio realizado por Martos-Montes, Ordóñez-Pérez, de la Fuente-Hidalgo, Martos-Luque y García-Viedma (2015), el 95% de las entidades españolas de IAA cuentan con uno o varios perros para el desarrollo de sus programas.

Teniendo presente lo anterior, la meta de este trabajo consiste en crear un programa de psicoestimulación cognitiva asistida por perros para su implantación en los centros geriátricos donde residan aquellas personas que se encuentren en la etapa inicial de un TNC debido a la enfermedad de Alzheimer. Con el fin de justificar el diseño de este programa, se procederá a describir, en primer lugar, los aspectos más relevantes de esta patología y de este ámbito de trabajo para, finalmente, exponer los motivos que respalden la realización de este proyecto.

1.1. Trastorno Neurocognitivo debido a la Enfermedad de Alzheimer

Recorrido Histórico

Hasta hace escasos años, lo que actualmente se denomina Trastorno Neurocognitivo (TNC) era conocido como demencia, término utilizado por primera vez por Celso en el primer siglo de nuestra era y que ha desaparecido en la última versión del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, cuyo acrónimo es DSM-5 (APA, 2014), aunque sin rechazar su uso debido a su extensión en la clínica (López-Pousa y Alberca, 2006).

El concepto de demencia se utilizaba para designar cualquier tipo de enfermedad mental de carácter incapacitante que, además, afectara a las capacidades cognoscitivas de la memoria y la inteligencia (López-Álvarez y Agüera, 2015). En un principio, se distinguía entre demencia senil y presenil en función de la edad de aparición del cuadro clínico, como si de dos entidades nosológicas diferentes se tratara. Sin embargo, en los años sesenta se demostró que los pacientes de demencia senil eran iguales que los casos más jóvenes, clasificados como enfermedad de Alzheimer (Blessed, Tomilnson y Roth, 1968).

En cuanto al concepto de Alzheimer, Fue Alois Alzheimer, en 1907, quien describió por primera vez la demencia que lleva su nombre como una entidad con síntomas psiquiátricos acompañados de un deterioro cognitivo irreversible más la presencia de placas seniles y ovillos neurofibrilares (Alzheimer, 1907).

A medida que se avanzaba en el estudio de las enfermedades neurodegenerativas, se fueron instaurando unos criterios diagnósticos para las demencias con la finalidad de uniformizar la práctica médica, desarrollándose en 1984 los primeros criterios específicos para la enfermedad de Alzheimer denominados NINCDS-ADRDA, los cuales quedan reflejados en el Anexo 1 (McKhan et al., 1984). A continuación, se expondrá lo recogido en las principales clasificaciones nosológicas.

Criterios Diagnósticos

En la actualidad, el diagnóstico del Alzheimer continúa siendo de exclusión, por lo que es necesario descartar en primer lugar otras causas de la demencia. Según la décima versión de la Clasificación Internacional de Enfermedades, la CIE-10 (OMS, 1992), para el diagnóstico de la demencia se deben cumplir los siguientes criterios:

- A. Deterioro de la memoria (registrar, almacenar y recuperar), sobre todo para el aprendizaje de nueva información.
- B. Deterioro de otras habilidades cognitivas respecto al nivel de función previo tales como pensamiento, razonamiento, planificación, organización y procesamiento general de la información.
- C. Interferencia en la vida cotidiana.
- D. Deterioro del control emocional, de la motivación o del comportamiento manifestado por labilidad emocional, irritabilidad, apatía y/o vulgarización del comportamiento social.
- E. Preservación del nivel de conciencia del entorno.
- F. Síntomas presentes durante un mínimo de 6 meses.
- G. Síntomas debidos a una enfermedad del cerebro, generalmente crónica o progresiva.

Al igual que ocurría en el DSM-IV-TR (2002), la CIE-10 clasifica la demencia según la edad de inicio, pudiendo ser de inicio temprano o presenil (si comienza a los 65 años o antes) o de inicio demorado (después de los 65 años), llamada también demencia senil.

Por su parte, el actual DSM-5 (APA, 2014) sustituye la demencia por el Trastorno Neurocognitivo al no implicar éste necesariamente una afectación mnésica y ser un concepto más representativo cuando las alteraciones se producen en sujetos jóvenes. Dentro de este nuevo concepto, el DSM-5 distingue entre TNC mayor o leve, conllevando este último una severidad e interferencia menor. De este modo, los criterios diagnósticos que lo describen son:

- A. Alteración significativa (TNC mayor) o leve (TNC menor) respecto al nivel de ejecución previo en uno o más de los siguientes dominios cognitivos: atención, funcionamiento ejecutivo, aprendizaje y memoria, lenguaje, funcionamiento perceptivo-motor, cognición social. Esta alteración puede estar documentada por pruebas neuropsicológicas o estar basada en la información dada por el paciente, una tercera persona o un profesional clínico.
- B. Los déficits cognitivos son suficientes (TNC mayor) o insuficientes (TNC menor) para interferir en la independencia para la realización de las actividades instrumentales de la vida diaria.
- C. Los déficits cognitivos no ocurren exclusivamente en el contexto de un síndrome confusional (delirium).
- D. Los déficits cognitivos no pueden ser explicados por la presencia de otros trastornos mentales.

Además de estos criterios, el DSM-5 especifica si los síntomas del TNC son debidos a al consumo de sustancias o a una enfermedad del cerebro, generalmente crónica o progresiva, distinguiendo diversos subtipos del trastorno, entre los que se encuentra la enfermedad de Alzheimer, tal y como queda reflejado en la Tabla 1.

Tabla 1. Subtipos del Trastorno Neurocognitivo según el DSM-5 (APA, 2014).

Trastorno Neurocognitivo Mayor/Menor debido a:	Enfermedad de Alzheimer Degeneración frontotemporal Cuerpos de Lewy Enfermedad vascular Traumatismo craneoencefálico Uso de sustancias o medicación Infección por VIH Enfermedad por priones Enfermedad de Parkinson Enfermedad de Huntington Otra condición médica Múltiples etiologías Sin especificar
---	--

Asimismo, el DSM-5 indica, tanto para el TNC mayor como para el menor, si el sujeto presenta alteraciones del comportamiento o no, considerando que existe dicha alteración si el deterioro cognitivo va acompañado de sintomatología psicótica, agitación, apatía o cambios en el estado de ánimo, entre otros síntomas.

Igualmente, para los casos de TNC mayor, el DSM-5 determina la gravedad del trastorno en función de si es totalmente dependiente (severa), presenta dificultades en las actividades básicas de la vida diaria (moderada) o sólo en las actividades instrumentales (leve). En la Tabla 2 se muestran varios ejemplos de ambos tipos de actividades.

Tabla 2. Ejemplos de Actividades de la Vida Diaria Básicas e Instrumentales

AVD Básicas	AVD Instrumentales
Vestirse	Usar el teléfono
Movilidad	Hacer compras
Comer	Cocinar
Comunicarse	Limpiar
Controlar esfínteres	Cuidar la casa
Arreglo personal	Cuidar la ropa
Usar el servicio	Usar transportes
Bañarse o ducharse	Manejar dinero

En cuanto a los criterios diagnósticos que el DSM-5 establece para el TNC debido a la enfermedad de Alzheimer, los cuales quedan resumidos en la Tabla 3, se debe indicar si la presencia del cuadro es probable o posible según las evidencias clínicas y/o genéticas encontradas, ya que la confirmación de la existencia de esta enfermedad sólo se puede realizar mediante un examen post-mortem.

Tabla 3. TNC mayor o leve debido a enfermedad de Alzheimer según el DSM-5 (APA, 2014)

A. Criterios para el TNC mayor o leve.	
B. Comienzo insidioso y progresión gradual en uno o más de los dominios cognitivos, siendo necesario un mínimo de dos dominios para el TNC mayor.	
C. Criterios para posible o probable enfermedad de Alzheimer:	
Para TNC mayor: Se diagnostica probable si se cumple uno de los siguientes (si no, se diagnostica posible): - Evidencia de una mutación genética. - Aparición de los tres siguientes: ○ Alteración en memoria y aprendizaje, además de otro dominio cognitivo. ○ Alteración progresiva y gradual. ○ Sin evidencia de etiología mixta.	Para TNC menor: Se diagnostica probable si existe evidencia de mutación genética. Si no hay evidencia de mutación genética, se diagnostica posible si se cumplen los tres siguientes: - Alteración en memoria y aprendizaje. - Alteración progresiva y gradual. - Sin evidencia de etiología mixta.
D. La alteración no es explicada mejor por una enfermedad cerebrovascular, otro trastorno neurodegenerativo, los efectos de una sustancia ni otro trastorno mental o neurológico.	

Tomando como referencia los criterios diagnósticos recogidos en las clasificaciones nosológicas aquí expuestas, resulta evidente la necesidad de enfocar en los déficits cognitivos cualquier programa de intervención que quiera llevarse a cabo con este tipo de población, ya que se trata del área más afectada; es por ello que el objetivo de este proyecto consiste en diseñar un programa de psicoestimulación cognitiva. En cuanto a la razón de dirigir la intervención a los pacientes que se encuentran en una fase inicial de la enfermedad, será preciso describir previamente las características y etapas de evolución de esta demencia.

Características y Fases del Alzheimer

El Alzheimer consiste en una enfermedad neurodegenerativa primaria, es decir, de etiología desconocida, aunque hay estudios que apuntan a que puede deberse a alteraciones genéticas (Setó-Salvia y Clarimón, 2010). Suele tener un inicio insidioso con un curso de deterioro cognoscitivo continuo y permanente que se prolonga aproximadamente entre 8 y 10 años, progresando de forma lenta, homogénea y uniforme (Romano, Nissen, Del Huerto y Parquet, 2007).

Se trata de la única demencia que afecta tanto al lóbulo temporal como al parietal, siendo el hipocampo una de las primeras regiones del cerebro en sufrir daños (Friedland, Budinger, Koss y Ober, 1985). Asimismo, se ha observado en algunos pacientes que el lóbulo frontal y el sistema límbico también están afectados durante la fase inicial de la enfermedad, produciendo una mayor alteración del área afectiva y de la personalidad (Lehtovirta et al., 1995).

Los hallazgos más característicos del Alzheimer son las placas neuríticas o seniles ricas en amiloide, la degeneración neurofibrilar y granulovacuolar, la acumulación de lipofuscina, la atrofia cortical, la dilatación de los surcos y el ensanchamiento de los ventrículos. Esta enfermedad se considera una taupatía debido a la acumulación anormal de proteína tau, la cual forma los ovillos neurofibrilares en el interior de las neuronas junto con la proteína beta-amiloide (Kerman, Kim, Hiep y Tamiya, 2008).

Respecto a la epidemiología, se estima que la tasa de prevalencia indica que el 5% de la población mayor de 65 años padece la enfermedad de Alzheimer, ascendiendo a un 35% en personas con edades superiores a los 80 años. Mientras tanto, la tasa de incidencia anual a partir de los 65 años es de 1,5 casos por cada mil personas, llegando a 69,2 afectados entre los ancianos con más de 90 años y siendo más común en mujeres (Bermejo-Pareja et al., 2008).

En cuanto a los factores de riesgo, el más relevante de todos es el envejecimiento, aunque también tienen importancia el sexo femenino, niveles altos de colesterol o de homocisteína y genotipos como el de la apolipoproteína E4 (ApoE4). Igualmente, el tabaquismo, el estrés, las diabetes, la hipertensión y los traumatismos craneoencefálicos, entre otros factores como los antecedentes familiares de demencia o la presencia de síndrome de Down, incrementan la probabilidad de desarrollar el TNC debido al Alzheimer (Barranco-Quintana, Allam, Del Castillo y Navajas, 2005).

En relación a las fases del Alzheimer, se diferencian tres estadios principalmente, cuyas características clínicas quedan resumidas en la Tabla 4. No obstante, se puede afirmar que existe una etapa previa durante la cual aparece un ligero déficit cognitivo, fundamentalmente de tipo amnésico, así como dificultades en la memoria prospectiva (Tellería-Díaz, Roselló-Silva y Gómez-Viera, 1997).

La primera etapa o fase inicial tiene una duración que oscila entre los 2 y los 4 años, comenzando de forma insidiosa y presentando primordialmente un deterioro de la memoria reciente que suele hacerse patente por las dificultades para recordar las tareas cotidianas. Esto va acompañado de un déficit en la recuperación del material conceptual (memoria semántica) y de los acontecimientos vitales personales (memoria episódica). Además, en el lenguaje son comunes las dificultades para encontrar las palabras (anomia) junto con circunloquios y parafasias semánticas (sustitución de una palabra por otra similar) a modo de compensación, desembocando en un lenguaje empobrecido. Asimismo, se aprecian alteraciones de la personalidad tales como agresividad o apatía, así como cambios en el estado de ánimo y desinterés por las actividades diarias (Belloch, Sandín y Ramos, 2012).

La segunda etapa o fase moderada dura entre 3 y 5 años. En ella continúa el deterioro intelectual, apareciendo el síndrome afaso-apraxo-agnósico. El déficit mnésico también se agrava, produciéndose una amnesia retrógrada que el paciente trata de evitar mediante la confabulación. Del mismo modo, se altera la capacidad de juicio y el pensamiento abstracto, pudiendo surgir síntomas psicóticos. En esta fase, la desorientación espacio-temporal se vuelve más acusada, por lo que el enfermo es incapaz de sobrevivir sin supervisión, a pesar de que pueda defenderse en la ejecución de las actividades básicas de la vida diaria (Mestre y Rovira, 2003).

Tabla 4. Características clínicas del Alzheimer, de Belloch, Sandín y Ramos (2012).

	Primera fase (fase inicial)	Segunda fase (fase moderada)	Tercera fase (fase avanzada)
Duración	2-4 años aproximadamente.	3-5 años aproximadamente.	Variable. Deterioro intenso.
Características	- Amnesia anterógrada. - Cambios en la personalidad y en el estado de ánimo.	- Síndrome afaso-apraxo-agnósico. - Amnesia retrógrada. - Deterioro de la capacidad de juicio. - Incapaz de vivir sin supervisión.	- Desorientación autopsíquica y alopsíquica. - Graves alteraciones de la marcha (marcha a pequeños pasos). - Síndrome de Kluver-Bucy. - Encamamiento y postura fetal.
Déficits cognitivos	- Memoria. - Anomia. - Solución de problemas. - Capacidad de juicio. - Cálculo.	- Memoria reciente. - Anomia. - Parafasias. - Autoconciencia. - Orientación. - Capacidad visoespacial.	- Atención. - Apraxia, - Afasia grave.
Déficits funcionales	- Rendimiento laboral. - Manejo del dinero. - Cocinar. - Labores del hogar. - Lectura. - Escritura. - Aficiones.	- Pérdida AIVD. - Pérdida de objetos. - Desorientación. - Dificultad para vestirse.	- Pérdida ABVD. - Incontinencia. - Marcha. - Lentitud.
Déficits conductuales	- Apatía. - Retraimiento. - Depresión. - Irritabilidad.	- Ideas delirantes. - Depresión. - Vagabundeo. - Insomnio. - Agitación. - Conservación de las HHSS.	- Agitación. - Insomnio.

Por último, la tercera etapa o fase avanzada tiene una duración variable. La enfermedad se agrava hasta el punto de que el paciente no se reconoce a sí mismo ni a las personas más allegadas. Los síntomas neurológicos se agudizan y el lenguaje se enlencete, llegando incluso al mutismo. De la misma manera, la marcha se agrava tanto que el enfermo sólo puede moverse dando pequeños pasos, desembocando en la imposibilidad de andar y en la necesidad de ser ayudado para la realización de cualquier actividad básica. Es característico en esta fase que la persona termine encamada y adoptando la postura fetal (Aminoff y Adunsky, 2006).

Puesto que en la fase inicial del Alzheimer todavía existe cierta capacidad de aprendizaje, aunque esté disminuida, es en dicha etapa cuando puede resultar más eficaz la aplicación de una estrategia de psicoestimulación cognitiva, ya que la capacidad de neuroplasticidad todavía es suficiente para optimizar su adaptación al medio mediante la estimulación (Fernández-Ballesteros, Zamarrón, Tárraga, Moya e Iñiguez, 2003). Por el contrario, en fases avanzadas se vuelve más complicado obtener resultados positivos con este tipo de terapia debido al deterioro profundo de las capacidades. Por tanto, se reafirma así la necesidad de requerir que los participantes del programa se encuentren en la primera fase de desarrollo de la enfermedad.

Tratamiento de Psicoestimulación Cognitiva

Se ha demostrado que las actividades cognitivas tales como leer, escribir, realizar cálculos o participar en grupos de discusión están asociadas, junto a los ejercicios lúdicos, a un menor riesgo de empeoramiento de las demencias frente a las actividades físicas, como caminar o realizar tareas domésticas (Holtzerm, Verghese y Lipton, 2006). Esto justifica la elección de un programa de psicoestimulación cognitiva, al igual que el hecho de que los aspectos cognitivos sean los más deteriorados en estos pacientes, tal y como se comentó anteriormente.

Para diseñar la intervención, se tomarán como referencia las actividades del programa de psicoestimulación integral de Tárraga (1998), el cual consiste en una estrategia terapéutica psicosocial que utiliza técnicas de neuropsicología cognitiva aplicada para la rehabilitación de enfermos de Alzheimer que se encuentran en las fases iniciales, habiendo sido demostrados sus beneficios en las áreas de atención, memoria, funcionamiento ejecutivo, habilidades de cálculo, lenguaje y desarrollo perceptivo-motor (Cassinello, Mestre y Fernández-Ballesteros, 2008). El término *integral* hace alusión a que la psicoestimulación no va dirigida únicamente a preservar las capacidades intelectuales, sino también a elicitar la interacción social, las habilidades emocionales y las funciones físicas.

El objetivo principal que persigue Tárraga con su trabajo es el restablecimiento y mantenimiento de las funciones mentales superiores. Aunque quienes mejor responden al mismo son los enfermos con demencia vascular o subcortical, existen estudios que afirman que quienes padecen Alzheimer mejoran durante los siete primeros meses (Tárraga, 1998).

Dicho programa de psicoestimulación integral surgió por la necesidad de reunir en un mismo tratamiento las diferentes estrategias terapéuticas que suelen utilizarse con las personas que sufren algún tipo de demencia, especialmente el Alzheimer. De este modo, además de prestar atención al entorno familiar y a los cuidadores, abarca las distintas áreas cognitiva, motora, funcional, psicosocial y conductual de los pacientes. Según Francés, Barandiarán, Marcellán y Moreno (2003), se parte de un punto de vista global y ecológico de la persona, basándose en la neuroplasticidad y en la aplicación práctica tanto de las técnicas de modificación de conducta como de la neuropsicología cognitiva.

El programa está pensado para que los usuarios que participen asistan al tratamiento durante ocho horas al día, cinco veces a la semana, y se compone de una amplia variedad de talleres, como uno de reminiscencia, de musicoterapia, ocupacional o de mantenimiento de las actividades de la vida diaria. Sin embargo, el taller en el que se fundamenta este proyecto para su adaptación a la IAA es el de psicoestimulación cognitiva, en el cual se trabaja tanto la orientación o el lenguaje como la atención, la memoria, el cálculo, las praxias y las gnosias (Tárraga y Rovira, 2000).

Como ya se ha mencionado, el diseño que aquí se propone se apoyará en los ejercicios de psicoestimulación cognitiva descritos por Tárraga. No obstante, no se tendrá en cuenta la propuesta que elabora en relación al número de horas y días semanales de trabajo. En el caso de este proyecto, se apostará por un número mínimo de sesiones de IAA, tal y como se especifica en la metodología y por las razones que se justifican en el apartado de viabilidad. A pesar de esto, la efectividad no tiene por qué verse perjudicada mientras que el centro al que se dirija se ocupe de sostener cierta continuidad al coordinarse los objetivos del programa con las tareas que allí se lleven a cabo de forma externa a la IAA.

Una vez justificadas las razones de crear un programa dirigido a los enfermos de Alzheimer (tasas de prevalencia e incidencia crecientes) que se encuentren en la fase inicial de la demencia (cierta neuroplasticidad conservada) y enfocado en los aspectos cognitivos (principal área deteriorada indicada en las clasificaciones nosológicas), se procederá a explicar los motivos de llevarlo a cabo mediante una Intervención Asistida por Perros.

1.2. Intervención Asistida por Animales (IAA)

La IAA se define como aquella intervención que incluye la participación de animales en los ámbitos de la educación, la salud y los servicios sociales con el objetivo de promover la mejora socio-educativa y terapéutica de las personas. En otras palabras, este tipo de actuación se basa en incorporar a un animal como parte del tratamiento de una persona con el fin de enriquecer sus funciones físicas, cognitivas y socio-emocionales (Fine, 2010).

Dentro de las IAA se pueden distinguir tres modalidades fundamentalmente: la Terapia (TAA), la Educación (EAA) y las Actividades Asistidas por Animales (AAA). Por una parte, la TAA está dirigida por un profesional de la salud y en ella se definen unos determinados objetivos terapéuticos con sus respectivas medidas de cambio, introduciendo de forma intencional al animal como parte integral del proceso de tratamiento. Por otro lado, la EAA es llevada a cabo por un profesional de la educación para alcanzar ciertos objetivos educativos tales como el aprendizaje de la lecto-escritura o el cálculo. Por último, con las AAA se pretende proporcionar beneficios motivacionales, recreativos y educativos que aumenten la calidad de vida de las personas, pudiendo ser desarrollada por un entrenador especializado con conocimientos sobre las interacciones entre humanos y animales (Kruger y Serpell, 2006). En la Tabla 5 se resumen las diferencias y semejanzas entre las modalidades.

Tabla 5. Diferencias y semejanzas en las principales modalidades de IAA.

	Equipo	Objetivos	Evaluación	Animales	Diseño
TAA/EAA	Profesional de salud/educación	Terapéuticos o educativos	Imprescindible	Seleccionados y adiestrados	Actividades adaptadas
AAA	Técnico en IAA	Lúdicos	No necesaria	Seleccionados y adiestrados	Actividades grupales

El tipo de programa más extendido y que se pretende diseñar en este proyecto es el de TAA, en el cual se lleva a cabo una amplia variedad de actividades con el fin de lograr una estimulación neuropsicológica de las distintas áreas cerebrales afectadas (ver Tabla 6). De este modo, se consigue una mejora en la calidad de vida y en la autonomía de la persona beneficiaria de la intervención (Caxide y Paz, 2011).

Se ha demostrado que las actividades realizadas en una TAA permiten alcanzar multitud de objetivos, como la estimulación motora mediante el cepillado, la realización de circuitos de psicomotricidad o la imitación de posturas (Lasa et al., 2013); el control de los impulsos trabajando los tiempos de espera con diferentes actividades (García, 2015); el desarrollo del lenguaje a través de narraciones escritas y orales sobre el animal o la expresión de órdenes gestuales y verbales (Macauley, 2006); la estimulación de la memoria y la atención focalizándose en el animal, memorizando su nombre o aprendiendo acerca de sus necesidades y costumbres (Arkow, 2010); el incremento de las habilidades sociales jugando o interaccionando con el animal y hablando sobre el mismo a los demás (Bass, Duchowny y Llabre, 2009); el control psicofisiológico practicando la relajación junto al animal (Barker y Dawson, 1998); la asunción de responsabilidades al tener que estar pendiente de satisfacer las necesidades básicas de otro ser vivo (Duque, 2011), o la mejora de la autoestima y el manejo de las emociones, entre otros (Jiménez, Hernández y Ramírez, 2012).

Tabla 6. Cómo consigue la TAA la estimulación neuropsicológica.

Áreas	Actividades
Estimulación motora	Acariciar, cepillar, poner y quitar la correa, tirar la pelota, pasear, limpiar material, ejercicios de coordinación, circuitos de psicomotricidad (saltar obstáculos, pasar por debajo de un aro), imitación de posturas (sentado, tumbado).
Control de impulsos	Aguantar sin acariciar al animal hasta que se lleve un tiempo determinado ejecutando un comando, como sentarse.
Desarrollo del lenguaje	Hablar y escribir sobre el animal, dar órdenes gestuales y verbales (pedir que venga, que se siente), expresar la comunicación postural del animal.
Memoria y atención	Memorizar nombre del animal, focalizar atención en el mismo, aprender las partes de su cuerpo, inventar una historia con el animal, aprender sobre las costumbres y necesidades del animal, trabajar la discriminación de objetos o colores lanzándole objetos al animal.
Habilidades sociales	Interaccionar con el animal, jugar con él, hablar de él y de sus costumbres a los demás.
Control psicofisiológico	Relajación junto al animal, tumbarse a escuchar sus latidos y respiración, sentir su temperatura corporal.
Asumir responsabilidades	Dar de comer y de beber, limpiar y preparar zona de descanso.
Autoestima	Guiar al animal, realizar tareas con éxito.

En cuando a las especies empleadas para el desarrollo de programas de IAA en España, el perro es utilizado por el 95% de las entidades, seguido por el caballo (25%), los animales de granja (13%), el gato (13%) y las aves (7%). Asimismo, también se ha encontrado la presencia de cobayas, insectos o animales acuáticos como delfines y leones marinos (ver Figura 2) (Martos-Montes et al., 2015).

Desde este proyecto, se diseñará un programa asistido por perros, ya que es el animal más indicado para trabajar en el interior de un centro geriátrico por su tamaño y su capacidad de aprendizaje, que le permite ser entrenado para realizar diversas actividades y comportarse de manera adecuada. Además, mediante la terapia asistida por perros se ha comprobado que es posible obtener ciertos beneficios específicos, como aumentar la sensación de seguridad en el medio, enriquecer las expresiones faciales o conseguir que los pacientes con daños motores y cerebrales efectúen movimientos para interactuar con el animal (Ávila et al., 2013).

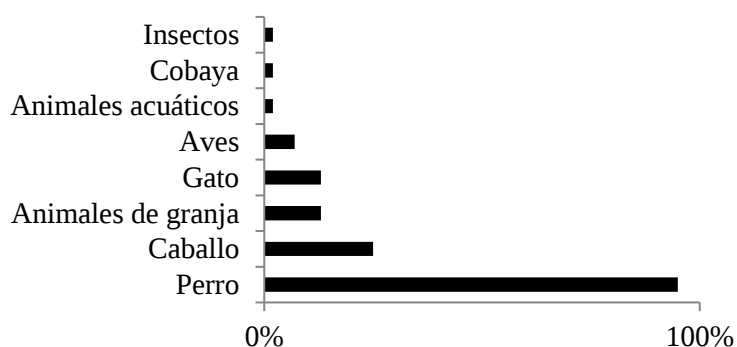


Figura 2. Porcentajes de especies animales en IAA, de Martos-Montes et al. (2015)

Respecto a los profesionales implicados en una IAA, cabe destacar que se trata de un equipo multidisciplinar compuesto por especialistas procedentes de distintas áreas. Por un lado, se encuentran los profesionales de la salud, de la educación y/o de los servicios sociales cuya función es establecer los objetivos del programa, realizar el seguimiento del trabajo y llevar a cabo las evaluaciones correspondientes. Por otra parte, están los expertos en IAA, encargados de dirigir las sesiones con los receptores de la intervención para cumplir los objetivos marcados. Junto a los expertos trabajan los técnicos que guían al animal de intervención. Asimismo, se cuenta con personal del área medio-veterinaria para cuidar la salud física del animal y elaborar el protocolo de bienestar (Fine, 2010).

Vínculo Humano-Animal

El vínculo humano-animal se define como la relación física, emocional y motivacional que se produce entre una persona o grupo y un animal, siendo un aspecto clave en toda IAA (Mentzel y Rubún, 2004). Dicha relación trae consigo una serie de beneficios fisiológicos y psicosociales tales como promover un estado de relajación, proporcionar apoyo social y, en definitiva, preservar la salud humana, fomentando la resistencia ante los efectos del estrés y fortaleciendo el sistema inmunitario (Friedmann, Son y Tsai, 2000; Kurdek, 2009).

Estos efectos beneficiosos están correlacionados con diversos cambios neurofisiológicos implicados. En concreto, se ha demostrado que la interacción con un perro produce un incremento en la concentración de endorfinas, oxitocinas y dopamina, así como un decremento del cortisol (Odendaal y Meintjes, 2003).

En cuanto al cómo se produce el vínculo humano-animal, existen varias teorías a partir de las cuales se pueden extraer una explicación. Una de ellas es la hipótesis de la biofilia de Kellert y Wilson (1995), según la cual las personas tienen una tendencia innata a interesarse por otros seres vivos y cuidarlos, lo que conlleva una sensación de tranquilidad, seguridad y bienestar. Por otro lado, se ha asociado la mejora en el funcionamiento conductual y socio-emocional de las personas con la teoría del apego (Zilcha-Mano, Mikulincer y Shaver, 2011). Por su parte, autores como Brickel (1985) afirman que el vínculo se produce desde los procesos de condicionamiento transmitidos por la familia, a través de los cuales se aprende a vincularse afectivamente a ciertos animales.

Por tanto, se puede concluir que el vínculo humano-animal es la base de la que parte cualquier IAA para producir más beneficios que si se realizara un tratamiento sin la asistencia de animales, por lo que es imprescindible generarlo antes de comenzar la fase de intervención propiamente dicha del programa de IAA que se vaya a llevar a cabo.

Intervención Asistida por Animales en Demencias

Para finalizar con la justificación de implementar una intervención asistida con perros en este proyecto, se presentarán algunos estudios que avalan la eficacia específica de un programa de estas características en personas con demencia que se encuentran institucionalizadas en una residencia o centro geriátrico.

En primer lugar, se ha comprobado cómo la interacción con perros ayuda a reducir la presión sanguínea de los ancianos, además de promover un estado de relajación y de bienestar cuando se acaricia al animal (Filan y Llewellyn-Jones, 2006).

A partir de dichas observaciones, se ha encontrado también que los síntomas conductuales propios de quienes padecen una demencia se ven atenuados. Concretamente, se ha podido contemplar una disminución de la agresividad y de las reacciones psicofisiológicas (Kanamori et al., 2001), así como de otros problemas de comportamiento (Sellers, 2006). Esto ha permitido conseguir incluso mejorar la relación entre aquellos que previamente se llevaban mal.

Asimismo, otro estudio ha demostrado que, tras un programa de IAA de seis meses de duración, las funciones cognitivas de los ancianos experimentaron una mejora que se prolongó durante un año. En suma, se fomentaron la expresión emocional y la estabilidad emocional, reduciendo, por tanto, las alteraciones en el estado de ánimo (Kawamura, Niiyama y Niiyama, 2007).

Estos últimos resultados han sido reafirmados por otros autores. Por ejemplo, Mossello et al. (2011) comprobaron en un grupo de enfermos de Alzheimer que la sintomatología depresiva se reduce cuando se introducen actividades en las que participa un animal, expresando menos sentimientos de tristeza.

Por otra parte, Marx et al. (2010) propusieron que las residencias de ancianos deberían considerar llevar a cabo programas de IAA tras constatar su utilidad en relación al aumento del interés mostrado por los ancianos con demencias y la motivación de participar cuando había un animal con el que interactuar, especialmente un perro. Es decir, la IAA también conlleva la aminoración de la apatía típica en estos colectivos.

Por último, la interacción social también parece verse beneficiada con la asistencia de un perro. De hecho, se ha verificado cómo los ancianos que padecen una demencia conversan más entre ellos y se comunican mejor con sus cuidadores, reduciéndose a su vez los síntomas de agitación (Richeson, 2003).

En definitiva, existen evidencias suficientes acerca de los beneficios que produce una IAA en distintos ámbitos de aplicación en general y en la tercera edad en particular para diseñar un programa de terapia asistida por perros que facilite los efectos positivos de la psicoestimulación cognitiva en enfermos que se encuentren en la primera fase del Alzheimer.

2. Objetivos Terapéuticos del Programa

El objetivo principal que se pretende alcanzar con la aplicación del programa propuesto en este proyecto es el siguiente:

- Ralentizar el progresivo deterioro cognitivo causado por la enfermedad de Alzheimer, optimizando la calidad de vida.

Para la consecución de dicho objetivo primario, será necesario conseguir el logro de los objetivos secundarios presentados a continuación:

- Disminuir el nivel de alteración de la memoria.
- Restaurar el funcionamiento ejecutivo.
- Restablecer el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).
- Mejorar el uso del lenguaje.
- Desarrollar las habilidades de cálculo.
- Reducir la interferencia de la enfermedad en la independencia para la realización de las actividades de la vida diaria, es decir, mantener la autonomía y mejorar el estado funcional.

Todos estos objetivos terapéuticos se trabajarán de manera grupal con diferentes usuarios semejantes en la patología que padecen y en las áreas que precisan mejorar, midiendo los progresos obtenidos mediante determinados mecanismos de observación y de evaluación que se describirán en la metodología.

3. Metodología (Fases de Implementación del Programa)

3.1. Fase Previa

Esta primera fase tiene lugar antes de introducir al animal en el proceso de intervención. En ella se definirán las líneas generales del programa y se establecerán las bases para su posterior desarrollo específico.

Participantes

El programa terapéutico objeto de diseño requiere que el número de usuarios que compongan el grupo beneficiario no sea superior a seis personas, de modo que se les pueda prestar una mayor atención individualizada a cada uno de ellos a la vez que se garantiza el mantenimiento de cierto estado de activación al tener que intervenir todos de forma más seguida. En principio, resulta irrelevante que los participantes sean hombres o mujeres; no obstante, sí será un requisito que su edad oscile entre los 65 y 75 años para aumentar la homogeneidad del grupo, además de padecer un trastorno neurocognitivo mayor debido a la enfermedad de Alzheimer en su primera fase de desarrollo (no más de 2 años). Asimismo, otra condición para poder ser incluido en el programa será llevar más de nueve meses viviendo en la residencia donde se vaya a implantar, de manera que todos estén bien adaptados y familiarizados con el funcionamiento del centro.

Respecto a los criterios de exclusión, no podrán acceder a participar en el programa aquellas personas que tengan algún tipo de contraindicación médica, ya sea alergia a los perros, inmunodepresión o heridas abiertas susceptibles de infecciones. Tampoco se recomienda incluir a quienes sientan fobia a los perros, ya que podría entorpecer la dinámica grupal de la sesión, además de no verse beneficiado por sus efectos. Igualmente, serán excluidos aquellos con antecedentes de maltrato animal o un déficit grave en el control de los impulsos que pueda poner en riesgo la integridad del perro.

Localización

En cuanto al lugar en el que se desarrollarán las sesiones, se necesitará un espacio con una amplitud mínima de 50 metros cuadrados que cuente con buena iluminación, preferiblemente con luz natural. También es importante que disponga de un suelo no resbaladizo, así como de una adecuada ventilación y una temperatura no superior a 23°C.

Del mismo modo, sería recomendable que la sala habilitada se encuentre alejada de zonas tales como la cocina, la enfermería o el comedor. Además, con el fin de evitar pasar con el perro por delante de dichos sectores, se aconseja establecer un recorrido específico que conecte el espacio destinado al desarrollo del programa con el exterior de la residencia. Se trata de una medida de prevención cuya finalidad es evitar posibles quejas o problemas higiénicos relativos al hecho de que el animal pueda dejar caer algunos pelos.

Preparativos

Por un lado, se pedirá a los responsables del centro que informen a sus trabajadores acerca de la actividad que se va a llevar a cabo, precisando los días, las horas y el lugar en los que se desarrollará para, de este modo, evitar posibles interrupciones en las sesiones o malentendidos en cuanto a la ejecución del programa. Asimismo, se solicitará la preparación previa de un sencillo protocolo de seguridad y limpieza para aquellos casos impredecibles en los que el animal pueda sentirse mal y ocasionar algún accidente, como vomitar. Para ello, bastará con almacenar productos de limpieza en algún rincón del espacio reservado para la intervención, estando accesible en cualquier momento. Igualmente, se solicitará permiso para visitar el centro al menos en un par de ocasiones antes de comenzar la intervención con el propósito de habituar al animal a los estímulos del lugar que pudieran ser una fuente de distracción por su novedad en caso de no hacer las visitas previas.

Temporización y Distribución del Trabajo

En relación con el período de tiempo que abarcará el programa de intervención, lo ideal sería que se extendiera durante aproximadamente ocho meses, de forma que se lleven a cabo unas 21 sesiones distribuidas en un día a la semana. Lo que se pretende conseguir con esta distribución es que los efectos beneficiosos de la terapia se prolonguen a largo plazo sin que suponga un gasto excesivo para el solicitante del servicio, además de conservar la motivación de los usuarios hacia el programa al no convertir al perro en un estímulo habitual.

Desde este proyecto se propone que la fecha para su ejecución sea desde mediados de Octubre hasta el mes de Mayo, ya que en los meses más calurosos es posible que el animal participante no se encuentre en las condiciones óptimas para trabajar. Por otra parte, para el correcto desarrollo del trabajo es imprescindible establecer una serie de tareas que se distribuirán a lo largo de los meses que dure el programa.

Tanto la temporización como el cronograma de actividades quedan recogidos en el Anexo 2, donde se muestra, entre otros aspectos, cuándo se llevarán a cabo las reuniones de coordinación del equipo de intervención o las sesiones en sí.

Diseño de las Sesiones

En cuanto al diseño de las sesiones, se realizarán 21 sesiones de una hora de duración cada una para evitar el cansancio del animal y de los participantes (de 17h a 18h), dos de las cuales se utilizarán como sesiones iniciales para la toma de contacto con el grupo, al igual que otras dos se emplearán como sesiones de finalización, quedando 17 para enfocarlas en la intervención. Tal y como queda reflejado en el Anexo 2, habrá una sesión por semana a partir de Noviembre, respetando las vacaciones de Navidad y extendiéndose hasta principios de Abril. En general, cada sesión constará de un saludo seguido de varios ejercicios que compongan el cuerpo de la sesión y una despedida final.

Áreas de Mejora

Por otra parte, el área que se busca mejorar mediante el programa es, principalmente y de manera general, la cognitiva. Es decir, se trabajarán aspectos relacionados con la memoria, la atención, el lenguaje, el desarrollo perceptivo-motor, el cálculo y las funciones ejecutivas. No obstante, tanto de forma directa como indirecta, también se mejorarán las áreas física y socioemocional, ya que muchas de las actividades del programa implicarán distintas funciones motoras y la comunicación intragrupo, además de producir una disminución de los sentimientos de soledad y un aumento de la autoestima. En resumen, se pretende promover cierta estimulación entre los participantes para mantenerlos activos y ralentizar las consecuencias del Alzheimer.

Equipo de Intervención y Recursos

Respecto a las personas y animales que van a intervenir a lo largo del programa, el equipo estará compuesto por un perro (Labrador Retriever) seleccionado y formado específicamente para las IAA, un técnico o guía que lo dirija y un psicólogo experto en IAA. Además, se solicitará al psicólogo del centro beneficiario que esté presente durante las sesiones para colaborar aportando información sobre los usuarios y evaluando sus progresos.

Para la selección del perro se suele realizar el Ethotest, con el cual se evalúa la idoneidad de su comportamiento y manejo en tres áreas: temperamento, potencial de aprendizaje y comportamiento hacia otros animales (Lucidi, Bernabò, Panunzi, Dalla y Mattioli, 2005). Asimismo, es recomendable que cumpla con el Estándar Mínimo para Perros de Servicio de la Delta Society, precisando que el animal tenga un peso y edad apropiados o que haya superado un examen veterinario y de pedigrí, entre otros aspectos (Fredrickson, 1993). En suma, se evalúa su historial de agresión, de enfermedades, de socialización y de aprendizaje para observar si existen datos considerados eliminatorios.

En resumen, el perro de terapia seleccionado debería, como mínimo, no presentar conductas agresivas frente a otros perros ni ante las personas, llevar un correcto seguimiento veterinario que garantice su salud y prevenga el riesgo de zoonosis, aceptar ser manipulado por personas extrañas y conocer un conjunto de comandos de obediencia que permitan controlarlo. La ficha del perro de intervención con sus datos y resultados de la evaluación queda recogida en el Anexo 3.

En relación al equipo humano, el técnico en IAA está formado en el adiestramiento y guía de perros de terapia, siendo su función la de participar en las sesiones dirigiendo al animal en base a los objetivos previamente formulados y prestando atención al estado en que se encuentra, procurando que se respete el protocolo de bienestar. También será el responsable de proporcionar los materiales del perro (correa, peto, mochila, comida, pelotas y otros objetos) y de promover el vínculo entre los usuarios y el animal. Igualmente, será quien indique cuáles son las capacidades del perro para adaptar la elaboración de determinadas actividades, además de encargarse de habituarlo previamente al entorno de trabajo y de participar en la elaboración de los informes.

Por otro lado, el experto en IAA que se ocupa de dirigir las sesiones en este programa es, a su vez, psicólogo, por lo que ejerce ambos roles. Esto es posible debido a su formación como psicólogo y su especialización como experto mediante un máster. De este modo, además de fijar los objetivos del programa, definir los participantes, planificar la temporalización y llevar a cabo la evaluación junto con el especialista terapéutico del propio centro, asumirá también la elaboración y realización de las sesiones como experto. En suma, elaborará los informes y la memoria final junto al resto de profesionales implicados, organizando diversas reuniones de coordinación a lo largo del programa para verificar el cumplimiento de los objetivos o plantear modificaciones en los mismos y en el procedimiento.

En cuanto a los recursos materiales y técnicos, se requerirá contar con una sala habilitada para el desarrollo del programa con las características anteriormente citadas, sillas cómodas para todos los participantes, una mesa ligera que sea fácilmente desplazable y todo el conjunto de objetos directamente relacionados con la aplicación de las actividades y con el perro, del cual se encargará el propio equipo formado por el experto y el técnico; es decir, correa, peto con velcro, mochila con bolsillos para perro, materiales impresos y plastificados, rotuladores para escribir, pelotas blandas, etcétera. Todos estos elementos aparecen indicados en el apartado correspondiente de cada sesión descrita en el Anexo 8.

Protocolo Médico-Veterinario y de Bienestar Animal

A la hora de trabajar con animales, es indispensable contar con un protocolo que recoja todas las medidas que garanticen su bienestar y la legalidad de su participación. En el ámbito de las IAA no existe, al menos en España, un protocolo específico con todas las normas que se deben tener en cuenta, por lo que en este apartado se agruparán aquellas leyes relacionadas con los animales que sean aplicables a este programa asistido con perro.

El bienestar del perro se debe promover y mantener en las cuatro áreas fundamentales (física, social, emocional y mental). En concordancia con esto y de manera general, el Consejo de Bienestar para Animales de Granja del Reino Unido estableció, en 1993, lo que denominó las cinco libertades que hay que respetar con cualquier animal, las cuales quedan reflejadas en la Tabla 4 (Aparicio, Vargas y Prieto, 2005).

Tabla 4. Las cinco libertades de los animales.

-
1. **Libres de hambre, sed y malnutrición:** Los animales deben tener acceso a agua limpia y una dieta con la que mantengan un estado de salud adecuado.
 2. **Libres de incomodidad, malestar físico y/o térmico:** Se les debe otorgar un ambiente adecuado que incluya protección y áreas de descanso cómodas.
 3. **Libres de lesiones, dolor, injurias y enfermedad:** Se deben instaurar esquemas preventivos, así como establecer diagnósticos y tratamientos oportunos.
 4. **Libres de poder expresar su comportamiento normal y natural:** Se les debe proporcionar espacio suficiente, infraestructuras adecuadas y la compañía de animales de su propia especie para poder interactuar.
 5. **Libres de miedo y estrés:** Hay que asegurarles condiciones que eviten el sufrimiento psicológico.
-

Por otra parte, debido a su extensión, las normas más relevantes a seguir para garantizar el bienestar en cada área particular se han reunido simplificadas en el Anexo 4, las cuales proceden de distintas normativas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, como la ley 11/2003 del 24 de Noviembre de Protección de los Animales, el decreto 80/2011 del 12 de Abril por el que se regula la formación en bienestar animal, el decreto 65/2012 del 13 de Marzo por el que se regulan las condiciones de sanidad y zootécnicas de los animales, la ley 5/1998 del 23 de Noviembre relativa al uso de perros guía por personas con disfunciones visuales o el decreto 32/2005 el 8 de Febrero por el que se regula el distintivo de perro guía y el procedimiento para su concesión, además de crear el Registro de perros guía de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Asimismo, en el Anexo 4 también se incluyen los aspectos legales a tener en cuenta, como el protocolo zoosanitario o los diferentes tipos de seguros que se deben poseer, procedentes de órganos tales como la Consejería de Agricultura, Pesca y Desarrollo Rural o la Consejería de Igualdad y Bienestar Social, entre otros.

Criterios de Evaluación

Retomando el objetivo principal del proyecto, el cual consiste en ralentizar el deterioro cognitivo causado por la enfermedad de Alzheimer, es preciso establecer una serie de criterios de recogida y evaluación de información para poder registrar el efecto que el programa propuesto tiene en la variable que interesa observar.

La toma de datos se llevará a cabo tanto antes de comenzar el programa (pretest) como tras su finalización (postest), comparando los resultados para determinar si ha cumplido el objetivo. Teniendo en cuenta que la enfermedad de Alzheimer produce un deterioro progresivo e irreversible, resulta evidente que el rendimiento en el postest probablemente será inferior al contemplado en el pretest. Por tanto, se considerará que la IAA ha sido beneficiosa si no se ha generado dicho empeoramiento o si éste ha sido leve, concluyendo así que se habrá alcanzado la meta de ralentizar el agravamiento cognitivo.

Respecto a los instrumentos de evaluación que se administrarán antes y después de iniciar el programa, se utilizarán los tres siguientes:

- MMS: Mini Mental State (Folstein, Folstein y McHugh, 1975).
- GDS: Global Deterioration Scale (Reisberg, Ferris, De Leon y Crook, 1988).
- ADAS: Alzheimer's Disease Assessment Scale (Mohs, Rosen & Davis, 1983).

El MMS es un examen de estado mental que se utiliza como prueba de screening para realizar valoraciones del deterioro cognitivo y vigilar su evolución. El tiempo de aplicación es breve, tomando aproximadamente diez minutos, por lo que resulta útil para la evaluación individual de cada componente del grupo. Consta de varias preguntas y tareas que, de ser respondidas y realizadas de forma correcta, van sumando puntos, siendo 30 la puntuación máxima. En función de los puntos obtenidos, la interpretación de los resultados será diferente. De este modo, si un sujeto consigue entre 30 y 27 puntos, se considera que no tiene deterioro; entre 26 y 25 habrá deterioro dudoso o posible; entre 24 y 10 se apunta a una demencia de leve a moderada; entre 9 y 6 se interpreta como demencia moderada o severa y una puntuación menor de 6 indica demencia severa. Los items de la prueba quedan reflejados en el Anexo 5 (Folstein, Folstein y McHugh, 1975).

Por otra parte, el GDS es una escala de apreciación que se utiliza para evaluar de manera global la evolución de las demencias y definir sus etapas. Mediante una entrevista al propio enfermo, a sus cuidadores y/o a sus familiares cercanos, se recoge una serie de datos en función de los cuales se establecen siete estadios posibles, los cuales van desde la normalidad (GDS-1) hasta un deterioro cognitivo muy grave (GDS-7). Las características clínicas principales de dichos estadios se reflejan en el Anexo 6 (Reisberg, Ferris, De Leon y Crook, 1988).

Por último, el ADAS consiste en una prueba multidimensional para evaluar la gravedad de las alteraciones cognitivas específicamente en pacientes con Alzheimer. El test consta de 11 ejercicios que evalúan diferentes aspectos cognitivos (recuerdo de palabras, órdenes, denominación de objetos y dedos, praxis constructiva, praxis ideatoria, orientación, reconocimiento de palabras, recuerdo de las instrucciones de la prueba de memoria, capacidad en el lenguaje hablado, comprensión del lenguaje hablado y dificultad en encontrar las palabras adecuadas. Cada tarea se puntúa de 0 a 5, siendo una puntuación de 0 una ausencia de afectación en ese área y significando el 5 el grado más grave de alteración, pasando por leve (1 punto), moderado (2 puntos) y moderadamente grave (3 puntos). Al final, se suman las puntuaciones conseguidas en cada ejercicio para obtener una evaluación global. En el Anexo 7 se recogen todas las actividades que componen el ADAS acompañadas por una breve explicación del procedimiento (Mohs, Rosen & Davis, 1983).

3.2. Fase de Intervención

En esta fase del programa se llevarán a cabo todas las sesiones, cuyo diseño está descrito una por una en el Anexo 8. De las 21 sesiones totales, en esta etapa de intervención se realizarán 19, siendo las dos primeras de inicio. Las dos que faltan serían las de finalización, las cuales se describen en el siguiente apartado.

La distribución general de los usuarios a lo largo de las sesiones será de forma circular o semi-circular, pudiendo sentarse en la silla que elijan. Además, todas las sesiones, independientemente de su tipo (inicio, intervención o finalización), siguen exactamente la misma estructura, la cual se divide en tres partes:

En primer lugar, se dedicarán unos diez minutos a la presentación, en la que el técnico saludará con el perro a todos los usuarios, uno por uno, colocándose a su lado y permitiendo que acaricien al animal mientras cuentan brevemente cómo se encuentran. A su vez, el experto estará situado en el centro del círculo e integrará al resto de personas en la conversación mantenida con cada participante en particular. Comenzar todas las sesiones de este modo es importante para crear en los usuarios una sensación de control al reducir la incertidumbre de lo que les espera en cada sesión. Asimismo, es igualmente beneficioso dedicar unos minutos a tener una conversación en la que las personas mayores puedan expresar qué tal están para que se sientan escuchados. Tener contacto con el animal ayudará a producir en cada uno de ellos una disminución de su presión arterial con su consecuente estado de relajación, lo que favorecerá el desarrollo de la sesión y el cumplimiento de los objetivos (Folch, Torrente, Heredia y Vicens, 2016).

Posteriormente al saludo, se procederá a la ejecución de las actividades terapéuticas, a través de las cuales se pretende cumplir los objetivos propuestos. Normalmente, cada sesión estará compuesta por dos o tres ejercicios en función de su extensión en el tiempo. Además, todas las actividades estarán adaptadas de tal modo que el perro siempre participe de alguna manera, ya sea portando una mochila con bolsillos de la que sacar algo o teniendo que traer algún objeto, entre muchas otras acciones. Esto favorecerá que los usuarios se mantengan motivados para realizar las actividades, aumentando las probabilidades de que resulten beneficiosas e incrementando la adherencia al programa (Friedmann, Son y Tsai, 2000).

Por último, se reservarán otros diez minutos al final de la sesión para la despedida, durante la cual el animal volverá a acercarse a cada usuario con el técnico mientras el experto realiza con el grupo una recopilación de lo trabajado en la sesión, pudiendo encargarles a los usuarios algunos ejercicios de continuidad relacionados para promover el mantenimiento de las mejorías, con los cuales podrán trabajar paralelamente los profesionales del centro. De este modo, se intenta evitar que una única sesión semanal de IAA resulte insuficiente para consolidar sus efectos. Asimismo, se fijará la fecha de la próxima visita para que los usuarios lo tengan presente y mantengan la motivación.

En cuanto a las dos primeras sesiones de inicio, se utilizarán principalmente para crear el vínculo entre los componentes del grupo y el animal de intervención, así como para fomentar la confianza con el experto y el técnico, por lo que en ellas no se trabajará, al menos de manera directa, la consecución de los objetivos; es decir, no son sesiones propiamente terapéuticas. La finalidad de estas sesiones consiste en establecer un primer contacto que sirva para afinar el diseño de la intervención tras observar la adecuación del grupo de participantes y el lugar de realización, pudiendo realizar algunas modificaciones en el programa que mejoren el formato. También se utilizarán para establecer ciertas normas, como respetar el turno de palabra, mantener un nivel de ruido aceptable que no perjudique al animal o no traer alimentos guardados que puedan proporcionarles al perro, entre otras.

Por su parte, las sesiones de intervención constituyen el cuerpo del programa. En ellas se trabaja sobre los objetivos planteados. A medida que se vayan efectuando, se realizarán las diversas reuniones de coordinación del equipo, señaladas en el cronograma del Anexo 2, para verificar que el programa está resultando efectivo o rectificar en el procedimiento en caso de que no funcione según lo previsto.

3.3. Fase de Finalización

Con el fin de prevenir posibles problemas relacionados con el estado emocional de los usuarios una vez que el programa se acabe, es importante reservar un par de sesiones de finalización para evitar la interrupción traumática de la intervención. En dichas sesiones se tratará de que el contacto con el animal sea el mínimo posible para que la separación no resulte demasiado intensa y precipitada. Una de las técnicas que se suele emplear en esta fase es distanciar en el tiempo las últimas sesiones, aunque también se puede cambiar el perro de intervención por otro diferente para desligar emocionalmente a las personas del anterior.

En esta última etapa de la intervención se procederá a repasar, de manera general, todos los aspectos cognitivos que se han ido trabajando a lo largo de las sesiones. Además, se anunciará que se aproxima el fin del programa para que los integrantes del grupo lo tengan en cuenta y se vayan haciendo a la idea de que tendrán que despedirse del animal.

Esta fase concluye con la última reunión de coordinación del equipo, con la administración de las pruebas del posttest por parte del psicólogo del centro y la elaboración de los informes finales, donde se recogerá el número de sesiones finalmente realizadas, las personas que han participado y las valoraciones o conclusiones a las que ha llegado el equipo terapéutico.

4. Viabilidad del Programa

En relación con los gastos que supone el programa, es necesario tener en cuenta los costes que implica llevarlo a cabo, los cuales deben quedar cubiertos a través de un precio mínimo del servicio que variará según la distancia al centro en kilómetros, el ratio mínimo que cobra el personal contratado (experto y técnico) y el material necesario, además del porcentaje de beneficio industrial que se quiera aplicar (un 15%), el porcentaje de horas facturables (80%) y el impuesto sobre el valor añadido (IVA), que actualmente es el 21% del precio total.

Según el Instituto Nacional de Estadística (INE, 2014), el precio mínimo aceptable por hora contando con un 80% de horas facturables en un técnico es de 14,55€, mientras que en un titulado universitario es de 18,82€. Teniendo en cuenta que en este programa cada sesión dura una hora y que sólo intervendrán un técnico y un experto, el personal por sesión costaría 33,37€, a lo que se deberá añadir los gastos de transporte, un 15% de beneficio industrial y el 21% del IVA. Por tanto, sin tener en cuenta el precio del combustible (depende de la localización del centro y de la distancia respecto a la entidad cuyo servicio se ha contratado) ni el de los materiales, cada sesión costaría como mínimo 46,42€. En consecuencia, dado que el programa se compone de 21 sesiones, el precio mínimo de la IAA completa sería de 974,82€ en cualquier centro geriátrico que esté interesado. Si se agrega los costes por el transporte, el precio final del programa dependerá de cada residencia, pero nunca podrá ser inferior a 974,82€.

Considerando todos los beneficios que aporta el programa al bienestar del grupo de usuarios seleccionado, se trata de un precio justo. Además, no se ha incluido el gasto de materiales porque se trabajará con instrumentos que ya están en posesión del equipo o, en caso de necesitar adquirir algunos nuevos, se conservarán para su reutilización en otros proyectos. Igualmente, cabe destacar que, como ya se ha mencionado anteriormente, el experto encargado de dirigir las sesiones también es psicólogo; es decir, se estaría pagando a una persona que ejerce la función de dos profesionales, lo que supone un gran ahorro en el precio final. Asimismo, tampoco se incluye como gasto todo el entrenamiento que el técnico ha realizado con el perro de intervención ni ningún tipo de extra por incorporar a un animal.

En resumen, aunque pueda parecer que el programa es caro, hay que valorar todo aquello que no se está incluyendo para que resulte más asequible. Comparando con lo que cuesta una sesión de una hora en una clínica de psicología según Paz, Betanzos y Uribe (2014), una media de 60€, este programa de IAA muestra ser más viable, ya que una sesión cuesta menos, implica a más de un profesional, está dirigido a varias personas a la vez y conlleva una serie de efectos positivos adicionales.

5. Resultados Esperados

Para concluir, lo que se espera de la aplicación del programa propuesto en este proyecto es, como bien refleja el objetivo terapéutico principal, ralentizar o incluso frenar el déficit cognitivo en el grupo de personas mayores con Alzheimer con el que se trabaje. En otras palabras, teniendo en cuenta los cuestionarios de evaluación elegidos para comprobar la eficacia, se confía en que los resultados obtenidos en los mismos en la fase de posttest sean iguales o levemente inferiores, manteniéndose el nivel de deterioro en el mismo estadio de gravedad que antes de comenzar el programa.

Por otra parte, se confía en que el programa tenga una serie de resultados positivos colaterales, como pueden ser la disminución de los sentimientos de soledad, el aumento de la cohesión con el grupo y con el personal del centro, la reducción de la presión arterial y una mayor sensación de autonomía en la realización de las actividades de la vida diaria. En suma, se infiere que los efectos positivos se mantendrán a largo plazo; es decir, no desaparecerán tras la finalización del programa, sobre todo si desde el centro se siguen trabajando las capacidades cognitivas de los usuarios con otros programas.

En definitiva, resulta inevitable que una enfermedad neurodegenerativa como el Alzheimer, ante la cual no existe actualmente ninguna cura, evolucione siguiendo un curso deteriorante, fundamentalmente en lo que respecta a los aspectos cognitivos. No obstante, sí que es posible lograr que dicho deterioro avance más despacio mediante psicoestimulación, especialmente si se combina con un elemento motivado que incrementa la adherencia al tratamiento, siendo el caso de la Terapia Asistida por Perros. Por este motivo, se espera que la implantación de este programa alcance un grado de efectividad más elevado que cualquier tratamiento cognitivo convencional.

6. Referencias

- Abellán García, A., Fernández-Mayoralas, G., Rodríguez Rodríguez, V. y Rojo Pérez, F. (1996). Envejecer en España. *Manual estadístico sobre el envejecimiento de la población*. Madrid: Fundación Caja Madrid.
- Abellán, R. M. (2008). La terapia asistida por animales: una nueva perspectiva y línea de investigación en la atención a la diversidad. *Indivisa: Boletín de estudios e investigación*, (9), 117-146.
- Álvarez, M.I., Escobar, M.C. y Ballesteros, A. (2003). El envejecimiento de las poblaciones: los casos de España y México. En *Anales de Geografía de la Universidad Complutense* (Vol. 23, pp. 75-102).
- Alzheimer, A. (1907). Uber eine eigenartige Erkrankung der Hirnrinde Allgemeine Zeitschrife Psychiatrie, 64, 146-148.
- American Psychiatric Association (2002). DSM-IV-TR. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Texto revisado. Barcelona, Masson.
- American Psychiatric Association (2014). *DSM-5. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Washington, APA.
- Aminoff, B. Z. & Adunsky, A. (2006). Their last 6 months: suffering and survival of end-stage dementia patients. *Age and ageing*, 35(6), 597-601.
- Aparicio, M., Vargas, J. y Prieto, L. (2005). Consideraciones sobre el bienestar animal. *VIII Encuentro de Nutrición y Producción de Animales Monogástricos, Libro de Memorias*. Unellez, Guanare, 1-9.

- Arkow, P. (2010). Animal-assisted interventions and human education: opportunities for a more targeted focus. *Handbook on animal-assisted therapy: Theoretical foundations and guidelines for practice*, 3, 457-480.
- Armas Castro, J., Carrasco García, M. R. y Angel Valdés, S. (2008). Los factores de progresión del deterioro cognitivo leve a la enfermedad de Alzheimer. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 7(4).
- Atucha, J. T. (2011). Epidemiología descriptiva y analítica de la enfermedad de Alzheimer. *Real Invest Demenc*, 47, 16-23.
- Ávila Álvarez, A., Torres Tobio, G., Villazala Roca, O., López-Cortón Facal, A., Viana Moldes, I., Saavedra García, M., Larrañeta Alcalde, L. y Pérez Taboada, L. (2013). Efectos de la terapia asistida con animales en personas con daño cerebral o lesión medular. *Trauma*, 24(2), 109-116.
- Barker, S. B. & Dawson, K. S. (1998). The effects of animal-assisted therapy on anxiety ratings of hospitalized psychiatric patients. *Psychiatric services*.
- Barranco-Quintana, J. L., Allam, M. F., Del Castillo, A. S. y Navajas, R. F. C. (2005). Factores de riesgo de la enfermedad de Alzheimer. *Revista de Neurología*, 40(10), 613-8.
- Bass, M. M., Duchowny, C. A. & Llabre, M. M. (2009). The effect of therapeutic horseback riding on social functioning in children with autism. *Journal of autism and developmental disorders*, 39(9), 1261-1267.
- Batson, K. (1998). The Effect of a Therapy Dog on Socialization and Physiological Indicators of Stress in Persons Diagnosed. *Companion animals in human health*, 203.
- Baun, M., Johnson, R. & McCabe, B. (2010). Human-animal interaction and successful aging. *Handbook on animal-assisted therapy: Theoretical foundations and guidelines for practice*, 3, 283-299.
- Belloch, A., Sandín, B. y Ramos, F. (2012). *Manual de Psicopatología*. Madrid: McGraw-Hill.
- Bermejo-Pareja, F., Benito-León, J., Vega, S., Medrano, M. J., Román, . C. & Neurological Disorders in Central Spain (NECIDES) Study Group (2008). Incidence and subtypes of dementia in three elderly populations of central Spain. *Journal of the neurological sciences*, 264(1), 63-72.

- Blessed, G., Tomlinson, B. E. & Roth, M. (1968). The association between quantitative measures of dementia and of senile change in the cerebral grey matter of elderly subjects. *The British Journal of Psychiatry*.
- Brickel, C. M. (1985). Initiation and maintenance of the human-animal bond: Familial roles from a learning perspective. *Marriage & Family Review*, 8(3-4), 31-48.
- Cassinello, M. D. Z., Mestre, L. T. y Fernández-Ballesteros, R. (2008). Plasticidad cognitiva en personas con la enfermedad de Alzheimer que reciben programas de psicoestimulación cognitiva. *Psicothema*, 20(3), 432-437.
- Duque, J. A. V. (2011). Actividades y terapia asistida por animales desde la mirada del Modelo de Ocupación Humana. *Revista Chilena de Terapia Ocupacional*, 11(1), 29.
- Fernández-Ballesteros, R., Zamarrón, M. D., Tárraga, L., Moya, R. & Iñiguez, J. (2003). Cognitive plasticity in healthy, mild cognitive impairment (MCI) subjects and Alzheimer's disease patients: A research project in Spain. *European Psychologist*, 8(3), 148.
- Fernández-Mayoralas, G., Rojo Pérez, F., Abellán García, A. y Rodríguez Rodríguez, V. (2003). Envejecimiento y salud: diez años de investigación en el CSIC.
- Filan, S. L. & Llewellyn-Jones, R. H. (2006). Animal-assisted therapy for dementia: a review of the literature. *International Psychogeriatrics*, 18(4), 597-612.
- Fine, A. H. (Ed.). (2010) *Handbook on animal-assisted therapy. Theoretical foundations and guidelines for practice*. Academic Press.
- Folch, A., Torrente, M., Heredia, L. y Vicens, P. (2016). Estudio preliminar de la efectividad de la terapia asistida con perros en personas de la tercera edad. *Revista Española de Geriatría y Gerontología*, 51(4), 210-216.
- Folstein, M. F., Folstein, S. E. & McHugh, P. R. (1975). "Mini-mental state": a practical method for grading the cognitive state of patients for the clinician. *Journal of psychiatric research*, 12(3), 189-198.
- Francés, I., Barandiarán, M., Marcellán, T. y Moreno, L. (2003). Estimulación psicocognoscitiva en las demencias. En *Anales del sistema sanitario de Navarra* (Vol. 26, No. 3, pp. 383-403). Gobierno de Navarra. Departamento de Salud.

- Friedland, R. P., Budinger, T. F., Koss, E. & Ober, B. A. (1985). Alzheimer's disease: anterior-posterior and lateral hemispheric alterations in cortical glucose utilization. *Neuroscience Letters*, 53(3), 235-240.
- Friedmann, E., Son, H. & Tsai, C. (2000). The animal-human bond: Health and wellness. *Handbook on animal-assisted therapy: Theoretical foundations and guidelines for practice*, 41-58.
- García Meneses, B. (2015). Terapias y Actividades asistidas por animales: una buena herramienta en la Educación Infantil.
- Guijarro, M. y Peláez, O. (2008). La longevidad globalizada: un análisis de la esperanza de vida en España (1900-2050). *Scripta nova*, 12(260).
- Holtzer, R., Verghese, J., Xue, X. & Lipton, R. B. (2006). Cognitive processes related to gait velocity: results from the Einstein Aging Study. *Neuropsychology*, 20(2), 215.
- Jiménez, X. O., Hernández, R. L. y Ramírez, M. T. G. (2012). Terapia asistida por perros en el tratamiento del manejo de las emociones en adolescentes. *Summa Psicológica UST*, 9(2), 25-33.
- Kanamori, M., Suzuki, M., Yamamoto, K., Kanda, M., Matsui, Y., Kojima, E. & Oshiro, H. (2001). A day care program and evaluation of animal-assisted therapy (AAT) for the elderly with senile dementia. *American Journal of Alzheimer's Disease & Other Dementias*, 16(4), 234-239.
- Kawamura, N., Niiyama, M. & Niiyama, H. (2007). Long-term evaluation of animal-assisted therapy for institutionalized elderly people: a preliminary result. *Psychogeriatrics*, 7(1), 8-13.
- Kellert, S. R. & Wilson, E. O. (1995). *The biophilia hypothesis*. Island Press.
- Kerman, K., Kim, D. K., Hiep, H. M. & Tamiya, E. (2008). Detection of Alzheimer's tau protein using localised surface plasmon resonance-based immuno chip. *Talanta*, 74(4), 1038-1042.
- Kruger, K. A. & Serpell, J. A. (2006). Animal-assisted interventions in mental health: Definitions and theoretical foundations. *Handbook on animal-assisted therapy: Theoretical foundations and guidelines for practice*, 2, 21-38.

- Kurder, L. A. (2009). Pet dogs as attachment figures for adult owners. *Journal of Family Psychology*, 23(4), 439.
- Lasa, S. M., Bocanegra, N. M., Alcaide, R. V., Arratibel, M. A., Donoso, E. V. y Ferriero, G. (2013). Intervenciones asistidas por animales en neurorrehabilitación: una revisión de la literatura más reciente. *Neurología*.
- Lehtovirta, M., Laakso, M. P., Soininen, H., Helisalmi, S., Mannermaa, A., Helkala, E. L. & Riekkinen, P. J. (1995). Volumes of hippocampus, amygdala and frontal lobe in Alzheimer patients with different apolipoprotein E genotypes. *Neuroscience*, 67(1), 65-72.
- Levinson, B. M. (1969). *Pet-oriented child psychology*. Springfield, IL: Thomas.
- López-Álvarez, J. y Agüera Ortiz, L. F. (2015). Nuevos criterios diagnósticos de la demencia y la enfermedad de Alzheimer: una visión desde la psicogeriatría. *Psicogeriatría*, 5(1), 3-14.
- López-Pousa, S. y Alberca, R. (2006). *Enfermedad de Alzheimer y otras demencias*. Editorial Médica Panamericana.
- Lucidi, P., Bernabò, N., Panunzi, M., Dalla Villa, P. & Mattioli, M. (2005). Ethothest: a new model to identify (shelter) dogs' skills as service animals or adoptable pets. *Applied Animal Behaviour Science*, 95(1), 103-122.
- Macauley, B. L. (2006). Animal-assisted therapy for persons with aphasia: A pilot study. *Journal of rehabilitation research and development*, 43(3), 357.
- Martos-Montes, R., Ordóñez-Pérez, D., de la Fuente-Hidalgo, I., Martos-Luque, R. y García-Viedma, M. R. (2015). Intervención asistida con animales (IAA): Análisis de la situación en España. *Escritos de Psicología*, 8(3), 1-10.
- Marx, M. S., Cohen-Mansfield, J., Regier, N. G., Dakheel-Ali, M., Srihari, A. & Thein, K. (2010). The impact of different dog-related stimuli on engagement of persons with dementia. *American Journal of Alzheimer's Disease & Other Dementias*, 25(1), 37-45.
- Mentzel, R. E. y Rubín, E. (2004). Origen y evolución del vínculo humano-animal. *Revista de medicina veterinaria de Buenos Aires*, 85, 139-145.
- Mestre, L. T. y Rovira, R. B. (Eds.). (2003). *Ejercicios prácticos de estimulación cognitiva para enfermos de Alzheimer en fase moderada*. Glosa.

- McKhan, G., Drachman, D., Folstein, M., Katzman, R., Price, D. & Stadlan, E. (1984). Clinical diagnosis of Alzheimer's disease: report of the NINCDS-ADRDA work group under the auspices of Department of Health and Human Services task force on Alzheimer's disease. *Neurology*, 3, 939-944.
- Mohs, R. C., Rosen, W. G. & Davis, K. L. (1983). The Alzheimer's disease assessment scale: an instrument for assessing treatment efficacy. *Psychopharmacology bulletin*, 19(3), 448.
- Mossello, E., Ridolfi, A., Mello, A. M., Lorenzini, G., Mugnai, F., Piccini, C. & Marchionni, N. (2011). Animal-assisted activity and emotional status of patients with Alzheimer's disease in day care. *International psychogeriatrics*, 23(6), 899.
- Odendaal, J. S. & Meintjes, R. A. (2003). Neurophysiological correlates of affiliative behaviour between humans and dogs. *The Veterinary Journal*, 165(3), 296-301.
- Organización Mundial de la Salud (1992). *CIE-10. Décima revisión de la Clasificación Internacional de las Enfermedades. Trastornos mentales y del comportamiento*. Madrid. Meditor.
- Paz-Rodríguez, F., Betanzos-Díaz, N. y Uribe-Barrera, N. (2014). Expectativas laborales y empleabilidad en enfermería y psicología. *Aquichan*, 14(1), 67-78.
- Reisberg, B., Ferris, S. H., De Leon, M. J. & Crook, T. (1988). Global Deterioration Scale (GDS). *Psychopharmacol Bull*, 24(4), 661-3.
- Richeson, N. E. (2003). Effects of animal-assisted therapy on agitated behaviors and social interactions of older adults with dementia. *American Journal of Alzheimer's Disease & Other Dementias*, 18(6), 353-358.
- Romano, M., Nissen, M. D., Del Huerto, N. y Parquet, C. (2007). Enfermedad de Alzheimer. *Revista de posgrado de la Vía Cátedra de Medicina*, 75, 9-12.
- Sellers, D. M. (2006). The Evaluation of an Animal Assisted Therapy Intervention for Elders with Dementia in Long-Term Care. *Activities, Adaptation & Aging*, 30(1), 61-77.
- Setó-Salvia, N. y Clarimón, J. (2010). Genética en la enfermedad de Alzheimer. *Revista de Neurología*, 50(6), 360-364.

- Tárraga, L. (1998). Terapias blandas: Programa de Psicoestimulación Integral. Alternativa terapéutica para las personas con enfermedad de Alzheimer. *Revista de neurología*, 27(1), 51-62.
- Tárraga, L. y Rovira, M. B. (Eds.). (2000). *Volver a empezar: Ejercicios prácticos de estimulación cognitiva para enfermos de Alzheimer*. Glosa.
- Tellería-Díaz, J. A., Roselló-Silva, H. y Gómez-Viera, N. (1997). Estudio longitudinal sobre el curso de la demencia tipo Alzheimer. *Revista de Neurología*, 25(146), 1551-1556.
- Wells, D. L. (2007). Domestic dogs and human health: An overview. *British journal of health psychology*, 12(1), 145-156.
- Zilcha-Mano, S., Mikulincer, M. & Shaver, P. R. (2011). Pet in the therapy room: An attachment perspective on animal assisted-therapy. *Attachment & human development*, 13(6), 541-561.

7. Anexos

Anexo 1. Criterios NINCDS-ADRDA para el Alzheimer (McKhan et al., 1984).

Enfermedad de Alzheimer (EA) probable

- Síndrome demencial demostrado mediante un cuestionario concreto y confirmado mediante un test neuropsicológico.
- Constatación del déficit en dos o más áreas cognitivas.
- Empeoramiento progresivo de la memoria y otras funciones cognitivas.
- No existe un trastorno del nivel de conciencia.
- Inicio entre los 40 y 90 años de edad.
- Ausencia de enfermedades sistémicas o cerebrales que puedan causar los síntomas.

La demencia se define por un declinar de la memoria y de otras funciones cognitivas respecto al estado del enfermo previo al comienzo de la enfermedad.

Los datos que apoyan el diagnóstico, aunque no son exigibles, incluyen una alteración progresiva de funciones específicas, como el lenguaje (afasia), habilidades motoras (apraxia) y de la percepción (agnosia), afectación de las actividades diarias y trastornos de la conducta, historia familiar de una enfermedad semejante, sobre todo si se confirmó neuropatológicamente, normalidad en los estudios rutinarios de LCR, cambios inespecíficos en el EEG, datos de atrofia cerebral en la TAC, que aumentan si se comprueban seriadamente.

Otros datos que refuerzan el diagnóstico de EA probable, pero que tampoco se exigen, son:

- Curso en meseta.
- Síntomas asociados, como depresión, insomnio, incontinencia, ideas delirantes, alucinaciones, reacciones catastróficas, trastornos de la conducta sexual, pérdida de peso, aumento del tono muscular, mioclonías o trastornos de la marcha, especialmente en la fase tardía, y crisis epilépticas cuando la enfermedad está avanzada.
- TAC de cráneo normal para la edad del paciente.

El diagnóstico es menos probable si los síntomas comienzan de forma aguda, si se constatan signos neurológicos de déficit focal, crisis epilépticas o trastornos de la marcha en la fase inicial.

Enfermedad de Alzheimer (EA) posible

- Síndrome demencial sin causa aparente aunque haya variaciones en el comienzo del proceso, su presentación y curso clínico con respecto a la EA característica.
- Si hay otro trastorno cerebral u otro proceso sistémico suficiente para causar una demencia, pero no se considera que sea la causa real de ésta.
- Si hay un déficit cognitivo aislado gradualmente progresivo y no se demuestra otro síntoma.

Enfermedad de Alzheimer (EA) segura

Se exige que el enfermo haya cumplido en vida los criterios diagnósticos de EA probable y que existan datos confirmatorios patológicos obtenidos con biopsia cerebral o necropsia.

Anexo 2. Cronograma de Actividades y Temporización.

Actividades		Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Definición de Participantes y Objetivos	EX + ET								
Planificación Espacio-Temporal	EX + ET								
Métodos de Observación y Evaluación	EX + ET								
Logística y Adecuación del Animal de Intervención	EX + TI								
Información a los Profesionales	ET								
Visitas Previas	EX + TI								
Diseño/Modificación de las Sesiones			EX + ET			EX + ET			
Realización de las Sesiones			EX + TI			EX + TI			
Observación y Evaluación de las Sesiones			EX + TE			EX + ET		EX + ET	
Elaboración de Informes			EX + ET						EX + ET + TI
Memoria Final									
Reuniones de Coordinación			EX + TE	EX + TE	EX + TE	EX + TE	EX + TE		

Anexo 3. Ficha del Animal de Intervención.

Datos del Perro:

Nombre: Bobi
Raza: Labrador Retriever
Sexo: Macho
Fecha de Nacimiento: 20 / 5 / 2012
Esterilizado: Sí
Color: Blanco
Tipo de pelo: Corto
Peso: 30 Kg



Datos obtenidos de Evaluaciones:

El perro es apto para la realización de IAA según los resultados siguientes:

Ethotest:

Temperamento: Puntuación obtenida: 4 / Corte: 4
Potencial de aprendizaje: Puntuación obtenida: 45 / Corte: 21
Comportamiento hacia otros animales: Puntuación obtenida: 20 / Corte: 11

Historial:

De agresión: No ladra. Nunca ha agredido a otro perro o a una persona.
De enfermedades: Sin enfermedades crónicas o congénitas.
De socialización: Sin miedo ante personas o situaciones desconocidas.
De aprendizaje: Ha recibido formación específica en IAA.

Parámetros de la Delta Society:

Examen veterinario: Superado.
Examen de pedigrí: Superado.
Identificación del propietario: Tiene microchip.
Temperamento: Amistoso con personas y animales. Sin reacciones de miedo.
Esterilización: Sí.
Físico: Tamaño, fuerza y peso adecuados para las tareas que debe realizar.
Adaptado al medio: Bien aclimatado y preparado para las condiciones ambientales.
Edad: Supera los 12 meses.

ÁREA FÍSICA

- A.** Mantener la higiene el animal mediante cepillados diarios, lavados frecuentes, limpieza de oídos y corte de uñas.
 - B.** Proporcionar comida y agua para saciar su necesidad de hambre y sed.
 - C.** Promover el ejercicio físico mediante paseos o juegos.
 - D.** Permitir hacer sus necesidades sacándolo de paseo unas dos o tres veces al día.
 - E.** Evitar actividades que pongan en riesgo el físico del animal tanto fuera como dentro de sesión.
 - F.** Realizar un entrenamiento adecuado en función de la edad y el tamaño.
 - G.** Evitar el castigo físico.
 - H.** Llevar un seguimiento periódico de su salud a través de revisiones veterinarias.
 - I.** No trabajar hasta haber pasado una hora como mínimo desde la última comida.
 - J.** Evitar que beba demasiada agua tras un esfuerzo físico intenso.
 - K.** El agua que se proporcione debe estar limpia y a una temperatura adecuada.
 - L.** El lugar donde se trabaje debe tener una temperatura adecuada, una buena iluminación que permita al animal ver bien, un suelo que no resbale y ventilación adecuada.
 - M.** A la hora de transportar al animal hasta el lugar de trabajo, debe hacerse con unas condiciones adecuadas de alojamiento y cuidado.
 - N.** Procurar un manejo y trato adecuado del animal, sin golpes, empujones o movimientos bruscos.
-

ÁREA EMOCIONAL

- A.** Conocer las señales de malestar del animal para saber cuándo retirarlo de la sesión.
 - B.** Después de una sesión, permitir que el perro se desestrese pudiendo estar libre o realizando algún juego o ejercicio que lo despeje y le haga sentir bien.
 - C.** Crear un vínculo afectivo entre el animal y el técnico, así como con los otros profesionales implicados, hará que el animal se sienta más a gusto en sesión. Por ello, es importante que el perro conviva con su guía.
 - D.** Enseñar al perro técnicas para una correcta gestión emocional que lo haga más resistente en este plano, de forma que se sienta más cómodo durante el desarrollo de su trabajo.
 - E.** Permitir que el animal descanse lo suficiente entre sesiones para evitar la acumulación de estrés residual.
 - F.** Procurar que el animal realice sus aprendizajes en un estado emocional medio o medio-bajo para que los reproduzca del mismo en una situación real de trabajo. Para ello, no es aconsejable trabajar con reforzadores que lo active demasiado.
 - G.** Enseñar al perro a aprovechar los momentos de la sesión en las que no está trabajando para que descanse y se relaje.
 - H.** Entrenar al animal para situaciones potencialmente estresantes, como la adaptación a diferentes ambientes o el manejo brusco por parte de algún usuario.
 - I.** Permitir que el perro haga uso de su olfato para que se sienta más seguro en el entorno que esté al haber obtenido información de lo que le rodea.
-

ÁREA SOCIAL

- A.** El animal debe poder disfrutar del tiempo necesario para cubrir sus necesidades exploratorias y de relación social, tanto con animales de su misma especie y humanos como, si es de su agrado, con animales de otras especies.
 - B.** El perro debería vivir con su guía habitual.
 - C.** Establecer actividades basadas en el modo de percepción del animal (cómo reconoce e interactúa con el entorno), de forma que le resulte agradable y se desenvuelva correctamente en el área social.
 - D.** Fomentar y promover el uso del sentido del olfato por parte del perro durante los paseos, los juegos o en momentos determinados.
-

ÁREA MENTAL

- A.** Habituar al animal a los distintos objetos que se vayan a utilizar, dejando que los investigue, que se acerque a ellos o que lo huelan; en general, que vean que son inofensivos.
 - B.** El perro debe estar bien educado y entrenado, de modo que entienda lo que el técnico le está pidiendo, evitando así generarle estrés por no saber cómo actuar. Es decir, generar un código de comunicación adecuado.
 - C.** Permitir que tenga un área de descanso donde poder alejarse mientras no sea necesaria su participación.
 - D.** Habituar al animal al lugar donde se vaya a trabajar. Es recomendable llevarlo un par de veces al lugar de trabajo antes de comenzar un programa para que se acostumbre.
 - E.** Promover que el perro sepa quiénes son sus compañeros de trabajo, habituándolo a ellos y a la interacción con otras personas.
 - F.** El animal debe estar acostumbrado a los ruidos y a los movimientos para que no se estrese en medio de una sesión.
 - G.** Estimular con actividades que resulten atractivas. Por ejemplo, proporcionar ejercicios en los que utilice el olfato para activarlo mentalmente.
 - H.** Conocer los signos de estrés del perro para saber cuándo retirarlo de la sesión o ayudarlo a relajarse.
 - I.** Procurar evitar en el ámbito de trabajo la aparición de olores atrayentes para el animal, comida o interrupciones que puedan distraerlo y estresarlo.
-

ASPECTOS ZOOSANITARIOS Y LEGALES

- A.** El perro debe recibir anualmente una vacuna antirrábica y una vacuna polivalente que lo proteja contra el moquillo, hepatitis, parvovirus, leptospirosis y parainfluenza. Se recomienda vacunar contra la leishmania y usar repelentes para los insectos que la transmiten.
 - B.** Debe estar correctamente desparasitado tanto a nivel externo (pulgas, garrapatas y piojos) como interno (diferentes afecciones debidas a lombrices).
 - a.** La desparasitación externa debe ser continua a lo largo del año, extremando la vigilancia en los meses de marzo a octubre.
 - b.** La desparasitación interna se debe realizar cada 90 días en el caso de utilizar medicamentos que rompan el ciclo completo del desarrollo del parásito. Si se usan antiparasitarios que no actúen sobre todos los estadios, será cada 45 días.
 - C.** El perro debe pasar por controles periódicos para controlar su salud física. Cada seis meses se debe hacer un control coprológico, así como analíticas sanguíneas.
 - D.** Para que el perro pueda participar en una IAA, se debe garantizar su salud física:
 - a.** La visión debe ser clara, funcional y libre de enfermedad.
 - b.** Las orejas deben estar limpias y libres de enfermedades congénitas.
 - c.** El músculo esquelético debe ser normal para la raza y tamaño.
 - d.** Debe estar libre de filaria y de enfermedades sanguíneas.
 - e.** Debe ser vacunado contra las enfermedades comunes.
 - f.** La piel debe estar libre de parásitos, dermatitis, reacciones alérgicas, sarna y similares.
 - g.** La respiración debe tener un sonido, frecuencia y ritmo normales.
 - h.** El corazón debe latir correctamente y no tener problemas cardíacos.
 - i.** Los dientes y encías deben estar limpios, sanos y libres de infecciones.
 - j.** Los órganos abdominales deben tener un funcionamiento normal.
 - E.** El perro debe pasar un examen de pedigrí para descartar enfermedades de origen genético.
 - F.** Debe tener un microchip que permita identificar a su propietario y estar esterilizado.
 - G.** No debe estar obeso ni excesivamente delgado. Físico adecuado para las tareas encomendadas.
 - H.** Debe someterse a pruebas de temperamento, como el Ethotest.
 - I.** Debe estar aclimatado y preparado para las diferentes condiciones ambientales.
 - J.** Debe tener un mínimo de 12 meses de edad para trabajar.
 - K.** No debe haber agredido nunca a otro animal o a una persona.
 - L.** No debe padecer ninguna enfermedad crónica o congénita que impida su labor.
 - M.** Debe haber un técnico formado en educación canina y en IAA.
 - N.** El animal debe estar específicamente entrenado y preparado para las IAA.
 - O.** Manejo respetuoso del animal, cubriendo sus necesidades y sin usar castigos punitivos.
 - P.** El perro no trabajará más de una hora seguida o dos horas en un día ni más de ocho semanales.
 - Q.** Reducir las jornadas de trabajo a medida que envejece. Jubilación digna a los diez años.
 - R.** Contar con un seguro de responsabilidad civil de la entidad, un seguro de responsabilidad civil de todos los profesionales, un seguro de accidentes y un seguro específico para el animal por si llegara a ocasionar algún daño o desperfecto durante el transcurso de la sesión.
 - S.** Retirar al animal de la sesión en caso de no encontrarse en condiciones saludables.
 - T.** No abandonar a los animales que ya no sean compatibles con los programas de IAA.
 - U.** En el transporte, irá en la parte trasera del vehículo con una barrera que separe del conductor.
 - V.** En caso de trabajar con animales potencialmente peligrosos, se debe tener una licencia.
-

Anexo 5. Mini-Mental State (Folstein, Folstein y McHugh, 1975).

1. Orientación

Contestar las preguntas siguientes (10 puntos):

- Día del mes (1 punto)
- Mes (1 punto)
- Año (1 punto)
- Día de la semana (1 punto)
- Estación del año (1 punto)
- Nombre del centro (1 punto)
- Planta en la que se encuentra dentro del centro (1 punto)
- Ciudad (1 punto)
- Provincia (1 punto)
- País (1 punto)

2. Recuerdo Inmediato

Repetir las siguientes palabras (3 puntos):

- Peseta
- Caballo
- Manzana

3. Atención y Cálculo

- Contar de tres en tres desde 30 para atrás (5 puntos)
- Repetir 5, 9, 2 hacia delante y hacia atrás (3 puntos)

4. Recuerdo

Decir las tres palabras anteriores (3 puntos)

5. Denominación

Mostrar dos objetos que debe nombrar, como un bolígrafo y un reloj (2 puntos)

6. Repetición

Repetir la frase “En un trigal había cinco perros” (1 punto)

7. Orden en tres etapas

Ejecutar la orden en secuencia (3 puntos)

- Tome el papel con la mano derecha, dóblelo por la mitad y póngalo en el suelo.

8. Lectura

Ejecutar una orden escrita: “Cierra los ojos” (1 punto)

9. Escritura

Escribir una frase (1 punto)

10. Copia

Copiar la imagen de dos pentágonos cruzados que se muestre (1 punto).

Anexo 6. Global Deterioration Scale (Reisberg, Ferris, De Leon y Crook, 1988).

Estadio	Déficit cognitivo	Características Clínicas
1	Inexistente	Normal. Ausencia de quejas subjetivas y de trastornos evidentes de la memoria.
2	Muy leve	Olvidos subjetivos, pero con exploración normal.
3	Leve	Dificultad detectable por la familia en el trabajo, en la comunicación verbal o al recorrer lugares poco familiares. Déficit sutil de memoria en la exploración.
4	Moderado	Disminución de la capacidad para viajar, para contar o para recordar acontecimientos recientes.
5	Moderadamente grave	Necesita ayuda para elegir la ropa. Desorientación en el tiempo y/o espacio. Recuerda peor el nombre de sus nietos.
6	Grave	Necesita supervisión para comer y asearse. Posible incontinencia. Desorientación en el espacio/tiempo y, posiblemente, en la identidad.
7	Muy grave	Pérdida importante de la capacidad verbal, incontinencia y rigidez motora.

Anexo 7. Alzheimer's Disease Assessment Scale (Mohs, Rosen & Davis, 1983).

1. Recuerdo de palabras

Se presentan 10 palabras escritas en tarjetas independientes, cada 2 segundos, que el paciente tiene que leer en voz alta. Inmediatamente, el paciente tiene que decir las que recuerda. Se repiten 3 intentos en total de lectura y de recuento. Las puntuaciones equivalen al número medio de palabras de no recordadas en los 3 intentos, sumadas y divididas por los 3 intentos (responder por exceso).

	<i>Primer intento</i>	<i>Segundo intento</i>	<i>Tercer intento</i>
	Palo	Playa	Billete
	Carta	Carta	Palo
	Mantequilla	Brazo	Cabina
	Reina	Cabina	Brazo
	Brazo	Palo	Carta
	Playa	Billete	Playa
	Hierba	Motor	Reina
	Cabina	Hierba	Mantequilla
	Billete	Mantequilla	Hierba
	Motor	Reina	Motor
Puntuación:	$\frac{\text{Palabras no recordadas}}{3} = \frac{\text{Primer intento} + \text{Segundo} + \text{Tercero}}{3}$		
			PUNTUACION TOTAL

2. Órdenes

Se evalúa la capacidad del paciente para realizar órdenes de uno a cinco pasos. Cada elemento subrayado representa un paso simple. Cada orden se puede repetir, en toda su extensión, una vez si es necesario. Cada orden se evalúa globalmente. Las puntuaciones corresponden a la orden de nivel más complejo que el paciente haya hecho correctamente.

- ☐ ☐ 1. Cierre el puño.
- ☐ ☐ 2. Señale al techo y luego al suelo.
- ☐ ☐ 3. Ponga el lápiz sobre la tarjeta y después vuélvalo a dejar donde estaba antes.
- ☐ ☐ 4. Ponga el reloj al otro lado del lápiz y dele la vuelta a la tarjeta.
- ☐ ☐ 5. Dese dos golpes a cada hombro con dos dedos, manteniendo los ojos cerrados.

Puntuación:

0= Cinco pasos correctos.

1= Cuatro pasos correctos.

2= Tres pasos correctos.

3= Dos pasos correctos.

4= Un paso correcto.

5= No puede hacer ni un paso correctamente.

PUNTUACION TOTAL

3. Denominación de objetos y dedos

El paciente tiene que denominar los dedos de su mano dominante. Posteriormente, tiene que denominar 12 objetos reales que el paciente no puede manipular presentados en orden aleatorio y que tienen diferente valor de frecuencia (alto, medio y bajo).

SI	NO		SI	NO	
☐	☐	Pulgar	☐	☐	Armónica
☐	☐	Índice	☐	☐	Tijeras
☐	☐	Corazón	☐	☐	Silbato
☐	☐	Anular	☐	☐	Peine
☐	☐	Meñique	☐	☐	Flor
☐	☐	Cama	☐	☐	Billetero
☐	☐	Embudo	☐	☐	Lápiz
☐	☐	Careta	☐	☐	Estetoscopio/fonendoscopio
☐	☐	Sonajero	☐	☐	

Puntuación:

0= Todo correcto, un dedo incorrecto y/o un objeto incorrecto.

1= Dos-tres dedos y/o 2 objetos incorrectos.

3= Tres o más dedos incorrectos y/o 6-7 objetos incorrectos.

4= Tres o más dedos incorrectos y/u 8-9 objetos incorrectos.

5= Todo incorrecto.

PUNTUACION TOTAL

4. Praxis constructiva

Se pide al paciente que haga la copia en una hoja de papel de 4 figuras geométricas que se le enseñarán. Se le dice al paciente: “¿Ve esta figura? Pues haga una que se le parezca en la hoja.” Se permiten dos intentos.

SI NO

- ☐ ☐ 1. Círculo. Figura curva cerrada.
- ☐ ☐ 2. Dos rectángulos superpuestos. Las formas tienen que tener 4 lados y estar superpuestas de manera similar a la del modelo. Los cambios de tamaño no se evalúan.
- ☐ ☐ 3. Rombo (diamante). La figura tiene que tener 4 lados que tienen que estar orientados de forma oblicua y el tamaño de cada lado tiene que ser parecido. Se miden cuatro datos.
- ☐ ☐ 4. Cubo. La forma tiene que ser tridimensional con la cara frontal con la orientación correcta, las líneas interiores tienen que estar correctamente colocadas en los ángulos. Si los lados opuestos de las caras no son paralelos en más de 20°, se considera que el dibujo es incorrecto.

Puntuación:

0= Cuatro dibujos correctos.

1= Un dibujo incorrecto.

2= Dos dibujos incorrectos.

3= Tres dibujos incorrectos.

4= *Closing in* (dibuja sobre o alrededor del modelo o utiliza partes del modelo); 4 dibujos incorrectos.

5= Hace garabatos, palabras en lugar de figuras o partes de figuras. No hace ningún dibujo.

PUNTUACION TOTAL

5. Praxis ideatoria

Se le da al paciente una hoja de papel y un sobre. Se le pide al paciente que utilice el sobre y el papel como si se enviara una carta a sí mismo. Tiene que poner el papel doblado dentro del sobre, cerrarlo, escribir su dirección (nombre, calle, ciudad/población y provincia) y poner el sello. Si el paciente olvida alguna parte, se le repiten las instrucciones.

SI NO

- ☐ ☐ 1. Doblar el papel.
- ☐ ☐ 2. Poner el papel dentro del sobre.
- ☐ ☐ 3. Cerrar el sobre.
- ☐ ☐ 4. Escribir la dirección en el sobre.
- ☐ ☐ 5. Poner el sello en el sobre.

Puntuación:

- 0= Realiza correctamente todas las instrucciones.
- 1= Dificultad y fallo en un componente.
- 2= Dificultad y/o fallos en dos componentes.
- 3= Dificultad y/o fallos en tres componentes.
- 4= Dificultad y/o fallos en cuatro componentes.
- 5= Dificultad y/o fallos en los cinco componentes.

PUNTUACION TOTAL

6. Orientación

Preguntar al paciente sobre los aspectos siguientes y dar un punto por cada respuesta incorrecta (máximo 8). Se admite la equivocación de un día para la fecha, una hora para la hora, nombre parcial para el lugar, error en una semana para la estación del año siguiente y de dos-tres semanas para la estación del año pasada.

SI NO

- ☐ ☐ 1. Nombre completo.
- ☐ ☐ 2. Mes del año.
- ☐ ☐ 3. Día del mes (fecha).
- ☐ ☐ 4. Año.

SI NO

- ☐ ☐ 5. Día de la semana.
- ☐ ☐ 6. Estación del año.
- ☐ ☐ 7. Lugar donde estamos.
- ☐ ☐ 8. Hora del día aproximada.

PUNTUACION TOTAL

Puntuación: un punto por cada respuesta incorrecta

7. Reconocimiento de palabras

El paciente tiene que leer en voz alta 12 palabras que se le presentan por escrito una detrás de otra. Después, se mezclan con 12 palabras nuevas (distractoras). Se presentan las 24 palabras al paciente que tienen que responder SI o NO ha visto antes la palabra. Se aceptan como buenas respuestas las autocorrecciones espontáneas.

PRIMER INTENTO

SI NO OMISION

- ☐ ☐ ☐ **Silencio**
- ☐ ☐ ☐ Codo
- ☐ ☐ ☐ Hija
- ☐ ☐ ☐ Polvo
- ☐ ☐ ☐ Canal
- ☐ ☐ ☐ Frente
- ☐ ☐ ☐ Tigre
- ☐ ☐ ☐ Crepúsculo
- ☐ ☐ ☐ Dragón
- ☐ ☐ ☐ Habitación
- ☐ ☐ ☐ Hermana
- ☐ ☐ ☐ Pobre

SI NO OMISION

- ☐ ☐ ☐ **Eco**
- ☐ ☐ ☐ Sobrino
- ☐ ☐ ☐ Obligación
- ☐ ☐ ☐ Villa
- ☐ ☐ ☐ Esquina
- ☐ ☐ ☐ Oliva
- ☐ ☐ ☐ Música
- ☐ ☐ ☐ Valor
- ☐ ☐ ☐ Medida
- ☐ ☐ ☐ Cinta
- ☐ ☐ ☐ Objeto
- ☐ ☐ ☐ Cuello

SEGUNDO INTENTO

SI NO OMISION

☐ ☐ ☐ Burbuja
☐ ☐ ☐ **Esquina**
☐ ☐ ☐ Joya
☐ ☐ ☐ Ducha
☐ ☐ ☐ **Villa**
☐ ☐ ☐ **Frente**
☐ ☐ ☐ **Silencio**
☐ ☐ ☐ **Tigre**
☐ ☐ ☐ Encuentro
☐ ☐ ☐ **Medida**
☐ ☐ ☐ Motor
☐ ☐ ☐ Cebolla

SI NO OMISION

☐ ☐ ☐ **Pobre**
☐ ☐ ☐ Aviso
☐ ☐ ☐ **Eco**
☐ ☐ ☐ **Valor**
☐ ☐ ☐ **Hija**
☐ ☐ ☐ **Objeto**
☐ ☐ ☐ Organo
☐ ☐ ☐ Licor
☐ ☐ ☐ Fregadero
☐ ☐ ☐ Chaqueta
☐ ☐ ☐ **Crepúsculo**
☐ ☐ ☐ Alcalde

TERCER INTENTO

SI NO OMISION

☐ ☐ ☐ Mono
☐ ☐ ☐ **Silencio**
☐ ☐ ☐ Isla
☐ ☐ ☐ Estación
☐ ☐ ☐ **Crepúsculo**
☐ ☐ ☐ Aguja
☐ ☐ ☐ **Eco**
☐ ☐ ☐ Ganado
☐ ☐ ☐ **Esquina**
☐ ☐ ☐ Reino
☐ ☐ ☐ **Tigre**
☐ ☐ ☐ **Objeto**

SI NO OMISION

☐ ☐ ☐ **Pobre**
☐ ☐ ☐ Fuente
☐ ☐ ☐ **Villa**
☐ ☐ ☐ Gente
☐ ☐ ☐ Cazador
☐ ☐ ☐ **Frente**
☐ ☐ ☐ Jarrón
☐ ☐ ☐ **Medida**
☐ ☐ ☐ **Hija**
☐ ☐ ☐ **Valor**
☐ ☐ ☐ Ostra
☐ ☐ ☐ Lirio

Puntuación:

Palabras no recordadas= primer intento + Segundo intento + Tercer intento/3

PUNTUACION TOTAL

8. Recuerdo de las instrucciones de la prueba de memoria

Se evalúa la capacidad del paciente para recordar las consignas de la prueba de reconocimiento. En cada intento de reconocimiento se le pregunta al paciente sobre las dos primeras palabras: “¿Ha visto antes esta palabra o es una palabra nueva?”. A partir de la tercera palabra, se le pregunta al paciente “¿Y esta?”. Si el paciente contesta adecuadamente SI o NO, se considera que el recuerdo de las instrucciones es preciso. Si el paciente falla al responder, significa que ha olvidado las instrucciones; entonces se tienen que repetir. El procedimiento utilizado para la tercera palabra se repite para las palabras 4-24. Se puntúa cada vez que el paciente no recuerda la instrucción.

SI NO OMISION

☐ ☐ ☐ Silencio
☐ ☐ ☐ Codo
☐ ☐ ☐ Hija
☐ ☐ ☐ Polvo
☐ ☐ ☐ Canal
☐ ☐ ☐ Frente
☐ ☐ ☐ Tigre
☐ ☐ ☐ Crepúsculo
☐ ☐ ☐ Dragón

SI NO OMISION

☐ ☐ ☐ Eco
☐ ☐ ☐ Sobrino
☐ ☐ ☐ Obligación
☐ ☐ ☐ Villa
☐ ☐ ☐ Esquina
☐ ☐ ☐ Oliva
☐ ☐ ☐ Música
☐ ☐ ☐ Valor
☐ ☐ ☐ Medida

☐ ☐ ☐ Habitación
☐ ☐ ☐ Hermana
☐ ☐ ☐ Pobre

☐ ☐ ☐ Cinta
☐ ☐ ☐ Objeto
☐ ☐ ☐ Cuello

Puntuación:

0= Correcto.

1= Muy leve, se olvida una vez.

2= Leve, se le tiene que recordar dos veces.

3= Moderado, se le tiene que recordar 3 ó 4 veces.

4= Moderadamente grave, se le tiene que recordar 5 ó 6 veces.

5= Grave, se le tiene que recordar 7 o más veces.

PUNTUACION TOTAL

9. Capacidad de lenguaje hablado

Se evalúa globalmente la calidad del habla, claridad expresiva, es decir, la dificultad en hacerse comprender. No se evalúa la cantidad.

Puntuación:

0= Correcto.

1= Muy leve, una ocasión de falta de comprensión.

2= Leve.

3= Moderada, dificultad en un 25-50 por 100 de las ocasiones.

4= Moderadamente grave, el paciente tiene dificultad un 50 por 100 del tiempo.

5= Grave, expresiones de 1 ó 2 palabras, fluente pero vacío, mutismo.

PUNTUACION TOTAL

10. Comprensión del lenguaje hablado

Este ítem evalúa la capacidad del paciente para comprender el lenguaje. No se incluyen las respuestas a órdenes.

Puntuación:

0= Correcto.

1= Muy leve, una ocasión de falta de comprensión.

2= Leve.

3= Moderado.

4= Moderadamente grave, requiere varias repeticiones y reexplicaciones.

5= Grave, el paciente raramente responde adecuadamente a las preguntas sin ser debido a la pobreza del discurso.

PUNTUACION TOTAL

11. Dificultad en encontrar las palabras adecuadas

El paciente tiene dificultad en encontrar las palabras adecuadas durante el discurso. Teniendo en cuenta este problema, lo puede compensar con la utilización de circuloquios, frases explicativas o sinónimos. No incluir la prueba de denominación de dedos u objetos en esta puntuación.

Puntuación:

0= Ninguna dificultad.

1= Muy leve, dificultad en una o dos ocasiones sin significación clínica.

2= Leve, circunloquios evidentes o sustitución por sinónimos.

3= Moderado, de vez en cuando ocasional falta de palabras sin compensación.

4= Moderadamente grave, frecuentes faltas de palabras sin compensación.

5= Grave, pérdida casi total de palabras de contenido, discurso vacío, producciones de una o dos palabras.

PUNTUACION TOTAL

PUNTUACION TOTAL ADAS COGNITIVO=

SESIÓN 1

Datos de la Sesión:

Nº 1 – Sesión de Inicio 1

Fecha: 1 de Noviembre de 2017

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Fomentar el vínculo humano-animal entre el PI y los participantes.

Conocer las normas de interacción con Bobi.

Promover la familiaridad y comodidad entre los participantes y el equipo.

Valorar la idoneidad del grupo seleccionado y la configuración de la sesión.

Valorar las capacidades de los participantes.

Promover el uso del lenguaje, la memoria y el desarrollo perceptivo-motor.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Al ser la primera sesión, se comenzará presentando a todo el equipo presente. Del mismo modo, empezando por uno de los extremos, se pedirá a los participantes que se presenten, indicando su nombre en voz alta. Una vez hecha la presentación, el TIAA pasará a saludar con Bobi a cada uno de ellos.

A continuación, el EIAA informará a las personas presentes sobre cuáles son las normas a seguir para interactuar con el PI. Deberán esperar su turno para poder interaccionar con él, tratar con respeto y cariño tanto al animal como a las personas del equipo, no hablar con un tono de voz excesivamente alto y cumplir algunas normas de cortesía básicas tales como saludar al comienzo, despedirse a la salida, pedir las cosas con amabilidad y dar las gracias de manera conveniente.

Tras hacer todo esto, el EIAA introducirá las actividades preparadas. En este caso, el TIAA les mostrará las diferentes habilidades que conoce el PI. Si los usuarios se comportan adecuadamente y participan en las actividades propuestas, al final de la sesión podrán pedir una de estas habilidades directamente al PI mediante los siguientes comandos: Sienta, Tumba, Arriba, Vuelta, Pata, Beso y Pide

Ejercicio 1 “Juego de Pelota”: Los participantes permanecerán sentados en semicírculo. Comenzando por uno de los extremos del mismo, el TIAA le ofrecerá la pelota a la persona que corresponda, quien deberá lanzarla dos veces, una hacia el EIAA y otra hacia la persona que decidan. El objetivo es que el PI no alcance la pelota en ningún momento. El juego termina cuando todos los usuarios hayan realizado los dos lanzamientos.

Ejercicio 2 “Peinado”: Para introducir esta actividad, se dirá que después del ejercicio anterior el PI se ha despeinado, por lo que el EIAA preguntará si quieren ayudar a poner guapo a Bobi. Comenzando por un extremo, se le entregará un cepillo al primer usuario. El PI se colocará en un lateral de la persona que esté cepillando en cada momento, justo al lado del siguiente usuario para que permanezca atento y pueda interaccionar también a través de caricias. Esta actividad concluye cuando todas las personas hayan participado cepillando a Bobi.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, pelotas de material blando, cepillo de pelo corto y manopla, bolsa con premios.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión, principalmente aquello relacionado con las normas de interacción y de cortesía.

SESIÓN 2

Datos de la Sesión:

Nº 2 – Sesión de Inicio 2

Fecha: 8 de Noviembre de 2017

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

- Fomentar el vínculo humano-animal entre el PI y los participantes.
- Conocer las normas de interacción con Bobi.
- Promover la familiaridad y comodidad entre los participantes y el equipo.
- Valorar la idoneidad del grupo seleccionado y la configuración de la sesión.
- Valorar las capacidades de los participantes.
- Promover el uso del lenguaje, la memoria y el desarrollo perceptivo-motor.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. En esta segunda sesión, se volverá a presentar al equipo al presente.

En este caso, para recordar los nombres de los participantes se realizará una actividad sencilla en la que los usuarios deberán escribir su nombre en un papel que les facilitará el equipo de IAA. Una vez que lo tengan escrito, el TIAA acompañará a Bobi, que portará una mochila con bolsillos en los que los usuarios, de manera ordenada y secuencial desde uno de los extremos, deberá introducir el papel con su nombre convenientemente doblado.

Cuando se hayan introducido todos los papeles, Bobi pasará de nuevo por delante de cada usuario, teniendo que escoger un papel y leer en voz alta el nombre de la persona que le ha tocado (si le toca el suyo propio, lo devolverá al bolsillo y sacará otro papel diferente). Tras haber leído el nombre, tendrá que dirigirse a esa persona y decirle una cualidad positiva de ella. La actividad termina cuando se hayan leído todos los nombres y, por tanto, hayan participado todos los usuarios.

Una vez realizadas las presentaciones, el EIAA introducirá las actividades preparadas. Se les recordará, por parte del TIAA, las diferentes habilidades del PI (Sienta, Tumba, Arriba, Vuelta, Pata, Beso y Pide). Si los usuarios se comportan adecuadamente y realizan las actividades propuestas, podrán pedirle una a Bobi al final de la sesión.

Ejercicio 1 “Juego de Pelota”: Los participantes permanecerán sentados en semicírculo. Comenzando por uno de los extremos del mismo, el TIAA ofrecerá un dado blando donde cada una de las caras tiene un color diferente: rojo, amarillo, verde, azul, naranja y morado. Igualmente, se dispondrá de seis pelotas con esos mismos colores. Cada usuario deberá lanzar el dado y decir en voz alta el color que ha salido. Del mismo modo, tendrá que elegir la pelota que se corresponde con dicho color, la cual deberá pedir correctamente para que se le ofrezca. Cada usuario tendrá dos lanzamientos, uno hacia el EIAA y otro hacia la persona que ellos decidan. El objetivo es que el PI no alcance la pelota en ningún momento. El juego termina cuando todos los usuarios hayan realizado los dos lanzamientos.

Ejercicio 2 “Peinado”: Para introducir esta actividad, se dirá que después del ejercicio anterior el PI se ha despeinado, por lo que el EIAA preguntará si quieren ayudar a poner guapo a Bobi. Comenzando por un extremo, se le entregará un cepillo al primer usuario. El PI se colocará en un lateral de la persona que esté cepillando en cada momento, justo al lado del siguiente usuario para que permanezca atento y pueda interaccionar también a través de caricias. Esta actividad concluye cuando todas las personas hayan participado cepillando a Bobi.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, mochila con bolsillos, pelotas de colores de material blando, dado con colores, cepillo de pelo corto y manopla, bolsa con premios.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión, principalmente aquello relacionado con las normas de interacción y de cortesía.

SESIÓN 3

Datos de la Sesión:

Nº 3 – Sesión de Intervención 1

Fecha: 15 de Noviembre de 2017

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Haciendo mímica”: Estando todos sentados en semicírculo, el TIAA pasará con Bobi por delante de cada usuario desde uno de los extremos. El PI portará una mochila con bolsillo y cremallera, en el cual se habrá introducido un conjunto de papeles con diferentes frases (*). Cada usuario, por orden, abrirá la cremallera y sacará un trozo de papel al azar para leerlo en voz alta, teniendo que representar con mímica lo que pone y cerrando la cremallera posteriormente. Se llevarán a cabo dos rondas. El ejercicio finaliza cuando todos los usuarios hayan realizado dos representaciones.

(*): Póngase crema en la cara, Atornille un tornillo, Acune a un bebé, Póngase un guante, Abra una botella y sirva dos copas, Maquíllese/Aféitese, Doble unos calcetines, Abra una lata, Hínche un globo, Ordeñe una vaca, Unte una tostada, Suba una persiana.

Ejercicio 2 “Contar anécdotas”: Estando los usuarios sentados en semicírculo, el TIAA se acercará con Bobi a uno de los que estén sentados en cualquiera de los extremos para que abra la cremallera de la mochila que porta, saque un papel, la cierre y lea en voz alta lo que pone (*). Tras leerlo, deberá contar una anécdota relacionada con lo que pone en el papel mientras los demás le escuchan. Se permite que le hagan preguntas (y, si nadie pregunta, lo hará el EIAA). Cuando acabe, hará lo mismo el siguiente usuario, dando por finalizado el ejercicio cuando todos hayan contado algo.

(*) Cómo conociste a tu pareja, Cuenta un momento feliz en tu vida, Cuenta alguna anécdota que haya ocurrido en un viaje, Cuenta algo que te hiciera llorar de risa, Cuenta alguna anécdota de tu trabajo, Cuenta cómo sueles celebrar la Navidad.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, mochila con bolsillo y cremallera, trozos de papel con frases escritas. bolsa con premios.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 4

Datos de la Sesión:

Nº 4 – Sesión de Intervención 2

Fecha: 22 de Noviembre de 2017

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosis).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Seguir instrucciones”: Comenzando por uno de los extremos del semicírculo, el TIAA se acercará con Bobi al primer usuario para que coja un trozo de papel de su mochila y lea en voz alta su contenido (*). Tras leerlo, deberá ejecutar la indicación escrita y volver a su asiento tras hacerlo. Una vez hecho, se repetirá el proceso con el usuario siguiente. Se harán dos rondas, finalizando el ejercicio cuando todos los participantes hayan realizado la acción que ponía en dos trozos de papel.

(*) Coja la fotografía y dele la vuelta, Coja las tijeras con la mano derecha y la carpeta con la mano izquierda, Introduzca el botón y la moneda en el monedero, Introduzca la fotografía y la hoja de papel dentro de la carpeta, Coja la carpeta después de la moneda, Ponga el monedero encima de la carpeta y el botón encima del monedero, Toque primero la mesa y después su silla, Diríjase a la ventana, luego a la mesa y toque la fotografía, Golpee dos veces la mesa y aplauda tres veces, Coja el botón con la mano derecha y métaselo en el bolsillo.

Ejercicio 2 “Decir un número”: Empezando por uno de los extremos del semicírculo que forman los usuarios sentados, el TIAA se acercará con el PI a cada uno de ellos para que abran la cremallera de la mochila de Bobi, saquen un papel, la cierren de nuevo y le lean en voz alta a su compañero de al lado lo que tiene en el papel (*). El EIAA animará a que todos respondan. El ejercicio acaba cuando todos hayan leído y respondido una pregunta.

(*): Diga un número comprendido entre el 57 y el 63, Diga un número comprendido entre el 209 y el 219, Diga un número menor que 200 pero mayor que 195, ¿Qué números hay entre el 17 y el 21? Diga dos números anteriores a 305, Diga el número anterior y posterior a 345.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila con bolsillos y cremallera, trozos de papel con frases escritas, una fotografía, un monedero, un botón grande, una moneda, una hora de papel, una carpeta, unas tijeras, mochila con bolsillos.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 5

Datos de la Sesión:

Nº 5 – Sesión de Intervención 3

Fecha: 29 de Noviembre de 2017

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que quieran contar.

Ejercicio 1 “Lista de la compra”: Estando los usuarios sentados en semicírculo y comenzando por uno de los extremos, el TIAA se acercará a cada usuario por orden para que, uno a uno, cojan del peto de Bobi tres imágenes al azar adheridas con velcro. Cuando todos tengan tres, el EIAA, que sostendrá un panel con velcro dividido en 6 partes (*), le pedirá al primer usuario que diga en voz alta lo que representan las imágenes que cogió. Tras decirlo, deberá levantarse y ponerlas en sus correspondientes categorías (por ejemplo, si tiene una imagen de un plátano, deberá ponerla en la categoría de frutas). Cuando este primer usuario adhiera al panel sus tres imágenes, se sentará de nuevo y se repetirá todo el proceso con el resto de participantes. El ejercicio finaliza cuando todos hayan pegado en el panel las imágenes que cogieron del peto de Bobi.

(*): Productos lácteos, Frutas, Verduras, Embutidos, Carne, Pescado, Productos de Limpieza, Productos de aseo personal.

Ejercicio 2 “Reconocimiento táctil”: Comenzando por uno de los extremos del semicírculo, el EIAA le colocará al primer usuario una venda en los ojos, además de introducir en la mochila de Bobi unos determinados objetos. A continuación, el TIAA se acercará con Bobi a dicho usuario para que, con sus manos, saque de la mochila uno de los objetos introducidos y lo toque hasta averiguar de qué se trata. Deberá describirlo a medida que lo toca (qué forma tiene, qué tacto tiene, si es blando o duro, de qué material está hecho, para qué sirve). Cuando adivine lo que es, podrá quitarse la venda de los ojos para comprobarlo. Tras esto, el EIAA le vendará los ojos al siguiente usuario y se repetirá el proceso. El juego acaba cuando todos los usuarios hayan tocado y adivinado un objeto.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, dado, piedra, pincel, caramelo, lupa, pinzas de las cejas, venda para los ojos, panel con velcro, peto con velcro, mochila con bolsillos, imágenes plastificadas con velcro (categorías del ejercicio 1).

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 6

Datos de la Sesión:

Nº 6 – Sesión de Intervención 4

Fecha: 6 de Diciembre de 2017

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

- Mejorar la capacidad de atención y memoria.
- Promover el uso del lenguaje.
- Restaurar el funcionamiento ejecutivo.
- Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).
- Estimular mentalmente mediante el cálculo.
- Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “¿Verdadero o falso?”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo y comenzando por uno de los extremos, el TIAA se acercará con el PI al primer usuario, quien deberá abrir (y cerrar luego) la cremallera de la mochila de Bobi para sacar un trozo de papel, el cual deberá leerle en voz alta a su compañero de al lado, quien tendrá que decir si la frase es verdadera o falsa (*). Cuando responda, será éste quien deba sacar ahora un papel (abriendo y cerrando la cremallera) y leerse al usuario de su otro lado. Se harán dos rondas, dando por finalizado el ejercicio cuando todos los usuarios hayan respondido verdadero o falso a dos enunciados distintos.

(*): Anteponer a algo es lo mismo que poner delante, Complicar algo es lo mismo que hacerlo más fácil, Complacer a alguien es lo mismo que contrariarlo, Tener pericia es lo mismo que ser hábil, Masticar es lo mismo que mascar, Ser abstemio es lo mismo que ser alcohólico, Charlar es lo mismo que conversar, Entretener es lo mismo que entorpecer, Estar retirado es lo mismo que estar jubilado, Ser ateo es lo mismo que ser beato, Discutir es lo mismo que dar la razón, Excusar es lo mismo que disculpar.

Ejercicio 2 “Cómo se escribe el número”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo y comenzando por uno de los extremos, el TIAA se acercará con Bobi al primer usuario para que coja de su peto con velcro uno de los números que hay adheridos. Cuando lo tenga en sus manos, el EIAA le pedirá que diga en voz alta el número que tiene para que, a continuación, se levante y lo coloque en el panel con velcro que éste sostendrá, debiendo ponerlo al lado del mismo número escrito en letras. Tras eso, se sentará de nuevo y se repetirá el proceso con todos los usuarios. El ejercicio acaba cuando todos hayan puesto en el panel un número.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila con bolsillos y cremallera, trozos de papel con frases escritas, peto con velcro, panel con velcro, números plastificados con velcro, números escritos con letra en el panel.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 7

Datos de la Sesión:

Nº 7 – Sesión de Intervención 5

Fecha: 13 de Diciembre de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Realizando acciones”: Mientras los usuarios se encuentran sentados en semicírculo, el TIAA se acercará con el PI a cada uno de ellos, comenzando por uno de los extremos. Cada usuario tendrá que abrir la cremallera de la mochila que porta Bobi y sacar un trozo de papel cuyo contenido tendrá que leer en voz alta. Tras leerlo, procederá a cerrar la cremallera y se levantará para realizar la acción que ha leído (*). Cuando lo lleve a cabo, se volverá a sentar y el PI se acercará al siguiente usuario para repetir el proceso. El ejercicio acaba cuando todos los participantes hayan realizado una acción.

(*): Abra/Cierre la ventana, Abra/Cierre la puerta, Doble un folio y rómpalo por la mitad, Abra la botella y sirva un vaso de agua, Limpie las gafas, Coloque una pinza en la cortina.

Ejercicio 2 “Colorea lo que se indica”: Mientras los usuarios se encuentran sentados, el EIAA les mostrará un panel que contiene diferentes figuras y les explicará que deberán rodear la que se les indique con el rotulador de color que les toque. Para decidir qué rodearán y de qué color, el TIAA introducirá en el bolsillo de la mochila de Bobi una serie de papeles con instrucciones (*). El PI pasará por delante de cada usuario, comenzando por uno de los extremos, para que todos abran la cremallera y cojan un papel al azar. Cada vez que un usuario saque un papel, deberá cerrar la cremallera y leerlo en voz alta, acercarse a la mesa para elegir el rotulador del color exacto y dirigirse al panel a hacer lo indicado, el cual sostendrá el EIAA en sus manos. Cuando un usuario termine, se sentará y el PI se acercará al siguiente participante, dando por terminado el ejercicio cuando todos hayan rodeado alguna figura.

(*): Pinte de color verde la flecha más pequeña; Pinte de color azul el cuadrado más grande; Pinte de color amarillo la letra más grande; Pinte de color rojo el cuadrado más pequeño; Pinte de color marrón la estrella más grande; Pinte de color azul la estrella más pequeña.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila con bolsillo y cremallera, trozos de papel con acciones escritas, botella de agua y vasos de plástico, folios, gafas y paño para limpiar cristales, pinzas de la ropa, panel con figuras, trozos de papel con instrucciones, rotuladores de colores.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 8

Datos de la Sesión:

Nº 8 – Sesión de Intervención 6

Fecha: 20 de Diciembre de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Señalar en el mapa”: Estando los usuarios sentados en semicírculo, el EIAA les mostrará un mapa de España en blanco con diferentes puntos negros de velcro repartidos por el país. Les explicará que deberán colocar en cada punto la provincia que corresponde (*). Dicho esto, el TIAA pasará con Bobi por delante de cada usuario, comenzando por uno de los extremos, para que vayan cogiendo un papel de su mochila. Cada vez que un usuario coja uno, deberá leerlo en voz alta, levantarse para acercarse al mapa que sostiene el EIAA y colocar la provincia en el sitio correcto. Tras esto, se volverá a sentar y el PI se acercará al siguiente usuario para que repita la acción, así hasta que todos los participantes hayan colaborado en completar el mapa unas dos veces (se harán dos rondas).

(*): Madrid, Barcelona, Cádiz, Alicante, Zaragoza, León, Cáceres, Jaén, Oviedo, A Coruña, Valladolid, Las Palmas.

Ejercicio 2 “Decir sinónimos”: Para este ejercicio, Bobi llevará equipado un peto con velcro en el que estén adjuntas varias palabras (*). Comenzando por uno de los extremos, el TIAA pasará con el PI por delante de cada usuario para que todos cojan dos palabras al azar. Tras esto, el EIAA les preguntará uno a uno qué palabras tienen, debiendo decirlas en voz alta. A continuación, cada usuario tendrá que decir, por orden, un sinónimo de cada palabra que cogieron. El ejercicio acaba cuando todos hayan dicho un sinónimo de cada palabra que seleccionaron.

(*): Alegre, Extraño, Bonito, Rico, Rápido, Costoso, Sabio, Antiguo, Infancia, Melodía, Comer, Hogar.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mapa de España con velcro, mochila con bolsillo, trozos de papel con velcro y con provincias escritas, palabras con velcro.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 9

Datos de la Sesión:

Nº 9 – Sesión de Intervención 7

Fecha: 10 de Enero de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Hacer la compra”: Los usuarios estarán sentados formando un semicírculo. El PI portará un peto con velcro en el que se habrá colocado una serie de palabras con productos de una lista de la compra. Empezando por uno de los extremos, el TIAA se acercará con Bobi a cada uno de los usuarios para que todos seleccionen dos palabras del peto. Cuando todos las hayan cogido, el EIAA les pedirá, siguiendo el mismo orden, que lean en voz alta las palabras que tienen para, a continuación, levantarse y coger los dos productos que le tocaron. Todos los productos estarán repartidos de forma visible por distintos lugares de la sala. Cuando los cojan, deberán entregárselos al EIAA, quien volverá a colocarlos en otros lugares para no facilitarle la tarea a los siguientes participantes. El ejercicio finaliza cuando todos los usuarios hayan cogido los dos productos que le tocaron.

Ejercicio 2 “Marcar la hora”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo, el TIAA se acercará con Bobi a cada uno de los usuarios, comenzando por uno de los extremos. Bobi portará un peto que tiene adheridos números y unas manillas para simular un reloj. Los usuarios tendrán que mover las manillas del peto para indicar la hora a la que realizan una determinada acción que les dirá el EIAA (*). El ejercicio acaba cuando todos hayan marcado una hora.

(*): Marque la hora a la que se levanta, Marque una hora antes de la que se levanta, Marque la hora en la que desayuna, Marque la hora a la que almuerza, Marque la hora a la que se acuesta, Marque la hora a la que se ducha.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, peto con velcro, palabras con velcro, botella de agua, aceite, manzana, galletas, azúcar, arroz, lentejas, macarrones, plátano, yogur, leche, canela, peto con reloj adjunto (números y manillas).

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 10

Datos de la Sesión:

Nº 10 – Sesión de Intervención 8

Fecha: 17 de Enero de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

- Mejorar la capacidad de atención y memoria.
- Promover el uso del lenguaje.
- Restaurar el funcionamiento ejecutivo.
- Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosis).
- Estimular mentalmente mediante el cálculo.
- Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA preguntará cómo se encuentran y si quieren contar algo.

Ejercicio 1 “Señales de tráfico”: Estando los usuarios sentados en semicírculo, el EIAA les explicará que tendrán que coger del peto de Bobi una de las señales de tráfico (*) que tiene colocadas con velcro y explicar su significado. Dicho esto, el TIAA se acercará a cada usuario, comenzando por uno de los extremos, para que todos cojan una al azar. Cuando todos tengan una señal en sus manos, el EIAA le preguntará al primer usuario que cogió una señal que cuál tiene y que la enseñe. Deberá decirle a los demás en voz alta lo que significa. El ejercicio termina cuando todos los participantes hayan cogido y explicado dos señales (se harán dos rondas).

(*): STOP, Ceda el paso, Prohibido girar a la derecha, Máxima velocidad de 80, Prohibido adelantar, Cuidado por curvas; Obras; Estrechamiento; Cuidado con animales que se pueden cruzar; Paso de peatones; Rotonda, Prohibido el paso.

Ejercicio 2 “Decir palabras de categorías”: Bobi estará equipado con el peto con velcro, en el cual se adjuntarán diferentes imágenes (*). Estando los usuarios sentados en semicírculo y comenzando por uno de los extremos, el TIAA pasará por delante de todos ellos para que cada uno seleccione una de las imágenes. Una vez que todos tengan una, el EIAA les pedirá que digan en voz alta, uno por uno, qué es lo que ven en su imagen. El EIAA, a continuación, les dirá que cada una de esas imágenes pertenece a una categoría (**) y les pedirá que, siguiendo el mismo orden, vuelvan a decir lo que ven en su imagen, esta vez añadiendo la categoría a la que pertenecen. Cuando un usuario diga lo que hay en su imagen y su categoría, deberá decir otro componente de dicha categoría diferente al de su imagen. El resto de usuarios, por orden, deberán decir también una. Cuando todos digan una, se pasará al siguiente participante e, igualmente, dirá su imagen y categoría, añadiendo una nueva palabra a la categoría y debiendo decir cada usuario otra distinta.

(*): Perro, Elefante, Flauta, Balón de fútbol, Coche, Árbol.

(**): Animales domésticos, Animales salvajes, Instrumentos musicales, Deportes, Medios de transporte, Árboles.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, peto con velcro, señales de tráfico con velcro, imágenes con velcro.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 11

Datos de la Sesión:

Nº 11 – Sesión de Intervención 9

Fecha: 24 de Enero de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Nombres de profesiones”: Comenzando por uno de los extremos del semicírculo, el TIAA se acercará con el PI al primer usuario, quien deberá abrir la cremallera de la mochila de Bobi para sacar un papel, cerrarla y leer en voz alta lo que pone (*). Tras leerlo, el compañero de su lado deberá decir qué profesional hace lo que ha leído el usuario. Cuando lo acierte, el PI se acercará a éste participante y sacará otro papel (abriendo y cerrando la cremallera), teniendo que leérselo al usuario de su otro lado para que también lo acierte. El ejercicio finaliza cuando todos los usuarios hayan tenido que responder dos veces con el nombre del profesional adecuado.

(*): Redactar noticias, Interpretar canciones, Proyectar edificios, Poner inyecciones, Llevar mercancías de un sitio a otro, Arreglar tuberías, Servir alimentos a las mesas, Cortar el pelo, Conducir aviones, Hacer reír a los niños, Curar a los animales, Graduar la vista, Diagnosticar enfermedades.

Ejercicio 2 “Haciendo cuentas”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo y comenzando por uno de los extremos, el TIAA se acercará con Bobi al primer usuario para que abra la cremallera de su mochila, saque uno de los papeles con cuentas de su interior y vuelva a cerrarla. El EIAA, que sostendrá una pizarra de plástico en sus manos, le pedirá que se acerque a él para que trate de resolver la cuenta que le tocó (por ejemplo, $23 + 56$), pudiendo escribir en la pizarra lo que necesite. Cuando acabe, podrá sentarse de nuevo y se repetirá el proceso con el resto de usuarios, dando por finalizado el ejercicio cuando todos hayan realizado una cuenta.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la próxima sesión.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila con bolsillos y cremallera, trozos de papel con frases escritas, pizarra de plástico con rotuladores y borrador, trozos de papel con cuentas escritas.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 12

Datos de la Sesión:

Nº 12 – Sesión de Intervención 10

Fecha: 31 de Enero de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Reconocimiento del olor”: Comenzando por uno de los extremos del semicírculo, el TIAA se acercará al primer usuario, quien deberá abrir la cremallera de la mochila de Bobi para sacar un trozo de papel azul y uno rosa. Los azules tienen escritos los nombres de los usuarios, mientras los rosas llevan escritos nombres de cosas. El usuario deberá leer en voz alta el nombre del papel azul (si es el suyo propio, deberá coger otro). Al usuario que se ha nombrado se le deberán vendar los ojos. A continuación, el participante que leyó el papel azul deberá mostrar al resto de compañeros lo que pone en el papel rosa sin que ninguno de ellos lo diga en voz alta. Acto seguido, el EIAA le proporcionará dicho objeto al usuario para que éste se lo acerque a la persona con los ojos vendados, quien deberá olerlo para tratar de averiguar de qué se trata por su olor. Cuando responda lo que cree que es, podrá quitarse la venda y se repetirá el proceso con el usuario siguiente al que leyó. El ejercicio finaliza cuando todos los participantes hayan adivinado un objeto por su olor.

Ejercicio 2 “Palabras encadenadas”: El TIAA le pedirá a Bobi que se suba en la mesa. Comenzando por uno de los extremos del semicírculo, cada usuario deberá levantarse para acercarse a Bobi y sacar de su mochila un trozo de papel (abriendo el botón del bolsillo y cerrándolo luego), cuyo contenido deberá leer en voz alta (*). El EIAA le dirá que es una sílaba y que, a continuación, tendrá que decir en voz alta una palabra que comience por dicha sílaba. Cuando lo haga, el resto de usuarios, por orden, deberán decir también una palabra que empiece igual. Una vez que todos digan una, el usuario se sentará y se repetirá el mismo proceso con el siguiente participante. El juego termina cuando todos los usuarios hayan salido a coger un trozo de papel y hayan dicho una palabra con cada sílaba.

(*): Me, So, Ca, To, Ra, Pe.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila con bolsillos y cremallera, trozos de papel de colores con nombres de usuarios y de objetos, colonia, suavizante, café, limón, cebolla, menta, venda para los ojos, trozos de papel con sílabas escritas.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 13

Datos de la Sesión:

Nº 13 – Sesión de Intervención 11

Fecha: 7 de Febrero de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

- Mejorar la capacidad de atención y memoria.
- Promover el uso del lenguaje.
- Restaurar el funcionamiento ejecutivo.
- Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).
- Estimular mentalmente mediante el cálculo.
- Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Reconociendo frutas”: El EIAA les mostrará a los usuarios una serie de frutas/verduras colocadas sobre una mesa que ha traído para llevar a cabo el ejercicio que explicará a continuación. El juego consiste en que cada participante deberá coger un papel de la mochila de Bobi, quien se acercará con el TIAA a cada usuario desde uno de los extremos del semicírculo. Cada vez que un usuario coja un papel, deberá leerlo en voz alta y hacer lo indicado (*). Se harán dos rondas, finalizando la actividad cuando todos los usuarios hayan realizado lo que pone en dos trozos de papel distintos.

(*): Señale el alimento de color naranja que no es redondo, Señale el alimento que es amarillo y no es alargado, Señale el alimento que es una fruta de color rojo, Señale el alimento que es un cítrico de color amarillo, Señale el alimento de color naranja que no es una fruta, Señale el alimento de color rojo que no es una fruta, Señale los dos alimentos que son cítricos, Separe los alimentos de forma alargada, Separe las frutas de las verduras, Señale el alimento de forma alargada que no es de color naranja ni amarillo, Señale el alimento que no es ni rojo ni naranja ni amarillo.

Ejercicio 2 “¿De qué se trata?”: Estando los usuarios sentados en semicírculo y empezando por uno de los extremos del mismo, el TIAA se acercará al primer usuario con el PI, de cuya mochila tendrá que coger (abriendo y cerrando la cremallera) un trozo de papel, el cual deberá leer en voz alta. En cada papel hay escrita una definición de un objeto que los usuarios deberán adivinar (*). Cuando el primer usuario adivine el objeto al que se refiere su descripción, será el turno del siguiente participante, quien repetirá el mismo proceso. El juego acaba cuando todos los usuarios hayan adivinado un objeto por su definición.

(*): Mueble sin respaldo que sirve para sentarse, Pieza resistente para proteger la cabeza, Aparato para subir personas de un piso a otro, Pieza para tapar el orificio de una botella, Instrumento óptico para ver a larga distancia, Instrumento para trazar circunferencias.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila de perro con bolsillo y cremallera, trozos de papel con frases escritas, naranja, plátano, zanahoria, limón, tomate maduro, manzana roja, calabacín.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 14

Datos de la Sesión:

Nº 14 – Sesión de Intervención 12

Fecha: 14 de Febrero de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Arriba, abajo, izquierda y derecha”: Estando los usuarios sentados en semicírculo, el TIAA se acercará con el PI a uno de los que estén en cualquier extremo para que abra la cremallera de la mochila que porta Bobi y saque un papel, el cual deberá leer en voz alta. Cada papel contiene una pregunta (*) que deberán responder fijándose en el panel que el EIAA tiene en sus manos. Tras responder con la dirección adecuada (arriba, izquierda, derecha, abajo), cerrará la cremallera y se repetirá el proceso con cada usuario, dando por finalizado el ejercicio cuando todos hayan respondido a una pregunta.

(*): ¿En qué parte del panel está el cesto? ¿En qué parte del panel están la barca y el carro? ¿En qué parte del panel está el sombrero? ¿En qué parte del panel está el animal? ¿Cuántos elementos hay en la parte de arriba? ¿Cuántos elementos hay en la parte de abajo a la derecha?

Ejercicio 2 “¿Qué tienen en común?”: Mientras los usuarios se encuentran sentados formando un semicírculo y comenzando por uno de los extremos, el TIAA se acercará a cada usuario con Bobi, que portará una mochila con bolsillo y cremallera. Cada usuario tendrá que abrir la cremallera, coger un trozo de papel de dentro y cerrar la cremallera, leyendo en voz alta el trío de palabras que le ha tocado. Al hacerlo, el EIAA le preguntará qué tienen en común esas palabras; es decir, qué son o a qué categoría pertenecen. Cuando responda, se repetirá el mismo proceso con el resto de participantes. El juego acaba cuando todos los usuarios hayan deducido lo que tienen en común dos tríos de palabras distintos.

(*): Guitarra-Arpa-Violín, Gardenia-Geranio-Orquídea, Batidora-Licuada-Tostadora, Piragua-Canoa-Balsa, Boa-Cobra-Anaconda, Neptuno-Venus-Marte, Plátano-Manzana-Pera, Mezquita-Sinagoga-Catedral, Galgo-Labrador-Husky, Zafiro-Rubí-Esmeralda, Verde-Rojo-Azul, Rombo-Pentágono-Decaedro.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila con bolsillo y cremallera, panel dividido en cuatro recuadros con diferentes figuras adheridas, trozos de papel con preguntas, trozos de papel con grupos de tres palabras cada uno.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 15

Datos de la Sesión:

Nº 15 – Sesión de Intervención 13

Fecha: 21 de Febrero de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Reconocer a los compañeros por su descripción”: Mientras los usuarios están sentados formando un semicírculo, el TIAA se acercará a cada uno de ellos (comenzando por un extremo) con el PI para que todos puedan coger, por orden, una de las imágenes que Bobi lleva adheridas con velcro a su peto (*). Cuando todos los usuarios tengan una imagen, el EIAA le preguntará al primer usuario qué es lo que tiene. Cuando responda, le pedirá que observe a sus compañeros y diga en voz alta el nombre de aquellos que tienen la misma característica que la imagen. Por ejemplo, si le ha tocado unas gafas, deberá decir qué usuarios llevan gafas (incluidos el TIAA y el EIAA). Cuando lo haga, el EIAA le preguntará lo mismo al siguiente usuario. El ejercicio finaliza cuando todos los participantes hayan descrito su imagen y reconocido su característica en los compañeros.

(*): Gafas, Pelo rubio, Pelo moreno, Pendientes, Ojos marrones, Pelo largo.

Ejercicio 2 “¿Para qué sirve esto?”: Estando los usuarios sentados en semicírculo, el TIAA pasará con Bobi por delante de cada uno, comenzando por cualquier extremo, para que todos cojan una de las figuras que el PI tiene pegadas con velcro en su peto. Cuando todos tengan una, el EIAA les pedirá, siguiendo el mismo orden, que digan en voz alta el objeto representado en la imagen y, a continuación, para qué sirve. El EIAA también podrá hacerle algunas preguntas relacionadas, tanto individualmente como al grupo. El juego termina cuando todos hayan descrito el objeto que seleccionaron.

(*): Nevera, Interruptor, Candado, Pincel, Semáforo, Biberón.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, peto con velcro, imágenes con velcro.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 16

Datos de la Sesión:

Nº 16 – Sesión de Intervención 14

Fecha: 28 de Febrero de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Motricidad fina”: Estando los usuarios sentados en semicírculo y empezando por uno de los extremos, el TIAA se acercará con Bobi al primer usuario. El PI portará un peto con múltiples accesorios; en concreto, tres pequeñas pinzas y tres bolsillos diferentes (uno de botones, uno de cremallera y uno de velcro). El primer usuario deberá quitar las tres pinzas del peto y guardar cada una en un bolsillo, debiendo abrirlos y dejándolos cerrados al guardarlos. Cuando acabe, el PI se acercará al siguiente usuario, quien deberá abrir los tres bolsillos, cerrándolos luego, para sacar las pinzas, las cuales colocará en cualquier lugar del peto. Una vez que lo haga, el próximo usuario deberá volver a guardar las pinzas repitiendo el proceso y alternando entre guardar o sacar entre usuario y usuario. El ejercicio finaliza cuando todos hayan interactuado con el peto de Bobi.

Ejercicio 2 “Efectuando el pago”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo y comenzando por uno de los extremos, el TIAA se acercará con Bobi a cada usuario para que cojan del peto de Bobi una imagen con un producto de la compra. Cuando todos tengan al una en su posesión, el EIAA le preguntará al primer usuario qué producto ha elegido, el cual deberá decir en voz alta. Tras decirlo, deberá levantarse y buscar por la sala dicho producto (todos los que hay habrán sido colocados previamente por el EIAA). Cada producto llevará pegada una nota con un número, que será el precio. Cuando el usuario encuentre el producto, deberá decir en voz alta lo que cuesta y, a continuación, acercarse a la mesa, donde habrá repartidas monedas en euros de todas las cantidades. El EIAA le pedirá que coja las monedas que necesite para pagar el producto con la cantidad exacta. Cuando lo haga, podrá sentarse y se repetirá el proceso con el resto de usuarios. El ejercicio termina cuando todos hayan “comprado” un producto.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, peto con accesorios (tres pinzas, bolsillo de velcro, cremallera, botones...), peto con velcro, imágenes con velcro de productos de la compra (leche, aceite, yogures, ketchup, arroz, café, botella de agua, zumo, galletas, etcétera), monedas en euros de distintas cantidades (varias de cada tipo, céntimos y euros).

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 17

Datos de la Sesión:

Nº 17 – Sesión de Intervención 15

Fecha: 7 de Marzo de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

- Mejorar la capacidad de atención y memoria.
- Promover el uso del lenguaje.
- Restaurar el funcionamiento ejecutivo.
- Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosis).
- Estimular mentalmente mediante el cálculo.
- Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “¿Qué hora es?”: Comenzando por uno de los extremos del semicírculo, el TIAA se acercará con Bobi a cada usuario para que todos cojan una figura de un reloj marcando una determinada hora de su peto con velcro (*). Cuando todos tengan una, el EIAA le pedirá a cada usuario, siguiendo el mismo orden, que digan en voz alta la hora que indica el reloj que han elegido. El ejercicio acaba cuando todos los usuarios hayan identificado una hora.

(*) Las diez y media, Las ocho y diez, Las cuatro en punto, Las tres y veinticinco, Las doce y cuarto, Las seis y cuarenta.

Ejercicio 2 “Simon con Bobi”: El TIAA colocará una serie de alfombras redondas de colores repartidas por el suelo y situadas de forma que todos los usuarios puedan verlas bien. El juego consiste en que Bobi se sentará encima de una de esas alfombras y los usuarios deberán recordar el máximo número posible de colores en los que se ha sentado, haciendo una cadena. Por ejemplo, si Bobi se sienta en la alfombra roja, el usuario que esté en uno de los extremos del semicírculo deberá decir en voz alta el color. A continuación, Bobi se sentará en otra alfombra y el usuario siguiente deberá decir primero el color que dijo el anterior usuario y luego el nuevo color (rojo-amarillo). Se seguirá igual con el resto de usuarios. Si la cadena se rompe, se empezará una nueva comenzando por el usuario que falló. El juego finaliza cuando hayan conseguido hacer una cadena de 4 colores unas tres veces o, en su defecto, cuando pase un determinado período de tiempo (en función de cómo vaya la sesión).

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, peto con velcro, figuras de reloj marcando horas con velcro, alfombras pequeñas de colores.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 18

Datos de la Sesión:

Nº 18 – Sesión de Intervención 16

Fecha: 14 de Marzo de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Receta paso a paso”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo y comenzando por uno de los extremos, el TIAA se acercará a cada usuario junto con Bobi, que portará un peto que tiene adheridas distintas frases con velcro. Cada usuario, por orden, deberá coger una de las frases. A continuación, el EIAA les pedirá que, uno por uno, lean en voz alta lo que tienen escrito. Cuando lo hagan, el EIAA les mostrará un panel con velcro sobre el cual deberán colocar las acciones que han leído ordenadas según los pasos que se siguen para cocinar una tortilla. El EIAA preguntará que, de todo lo que han leído, cuál es el primer paso. Quien tenga la acción correcta, se levantará para acercarse al panel (que lo sostendrá el EIAA) y adherirla en la parte más alta. El proceso se repite hasta que el panel esté completo y ordenado, dando entonces por finalizado el ejercicio.

(*): Batir huevos, Calentar aceite, Dar la vuelta a la tortilla, Servir la tortilla en un plato, Poner sal, Cascar los huevos, Coger los huevos, Echar los huevos a la sartén.

Ejercicio 2 “Encestar la pelota”: Los usuarios se colocarán en fila en uno de los extremos del semicírculo. El EIAA colocará una papelería a modo de canasta al otro extremo, mientras que el TIAA les proporciona pelotas a los participantes. Uno por uno, deberán tirar la pelota y tratar de encestarla en la papelería, con cuidado de que Bobi no atrape la pelota antes de que llegue a la canasta. Cada usuario tendrá tres oportunidades, pero cada tiro se realizará cada vez que todos hayan tirado una vez (es decir, tres rondas). El EIAA apuntará quién va marcando para, al final del juego, decidir un ganador, que le podrá dar un premio a Bobi.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, peto con velcro, panel con velcro, palabras plastificadas con velcro, papelería que sirva de canasta, pelotas blandas.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 19

Datos de la Sesión:

Nº 19 – Sesión de Intervención 17

Fecha: 21 de Marzo de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosis).

Estimular mentalmente mediante el cálculo.

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar.

Ejercicio 1 “Mandar notitas”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo, el TIAA pasará con Bobi por delante de todos para que, uno a uno, saquen del bolsillo de su mochila (abriendo y cerrando la cremallera para ello) un rotulador y trozo de papel, donde habrá escrito el nombre de otro participante, el cual no deberán decir en voz alta (si le toca el suyo propio, deberá meterlo y sacar otro). Cuando todos tengan un rotulador y el nombre de otra persona, el EIAA les pedirá que, por detrás, escriban algo positivo para esa persona (por ejemplo, qué le gusta de ella). A medida que vayan terminando de escribir, deberán levantarse y acercarse a Bobi para introducir la nota doblada en la mochila. A continuación, Bobi volverá a pasar por delante de todos, comenzando por uno de los extremos, para que cada usuario coja de nuevo un papel de su mochila. Esta vez, cada usuario leerá en voz alta el nombre de la persona que le ha tocado y el mensaje que han escrito para ella. Cuando lo lea, quien escribió la nota podrá voluntariamente decir en voz alta que es el autor. El ejercicio termina cuando todos hayan leído una mensaje.

Ejercicio 2 “Jugar a los bolos”: Los usuarios se colocarán de pie formando una fila en uno de los extremos de la sala. En el otro extremo, el EIAA colocará una serie de bolos. El TIAA les proporcionará a los usuarios las pelotas. El objetivo es que los usuarios lancen la pelota hacia los bolos, tratando de darle al máximo número posible con la dificultad añadida de que Bobi estará por medio intentando atrapar la pelota antes de que llegue a los bolos. El EIAA anotará cuántos bolos derriba cada participante y, tras tres rondas en las que todos hayan lanzado la pelota, se hará un recuento de puntuaciones para ver quién es el ganador, que le dará un premio a Bobi.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila con bolsillos y cremallera, trozos de papel, rotuladores o bolígrafos, bolos de plástico, pelotas blandas.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en la sesión mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 20

Datos de la Sesión:

Nº 20 – Sesión de Finalización 1

Fecha: 28 de Marzo de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

Mejorar la capacidad de atención y memoria.

Promover el uso del lenguaje.

Restaurar el funcionamiento ejecutivo.

Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).

Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.

Preparar a los usuarios para el fin del programa.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar. También anunciará que se trata de la penúltima sesión del programa.

Ejercicio 1 “¿Qué lo es más?”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo y comenzando por uno de los extremos del mismo, el TIAA se acercará con el PI al primer usuario, quien tendrá que abrir la cremallera de la mochila de Bobi para sacar un papel y luego dejarla cerrada de nuevo. Tras esto, el EIAA le pedirá que le lea a su compañero de al lado en voz alta la pregunta que hay escrita para que la responda. Cuando responda, será su turno de sacar un papel, repitiéndose todo el proceso y dando por finalizado el ejercicio cuando todos los usuarios hayan leído y respondido una pregunta.

(*): ¿Qué es más rápida, una bici o una moto? ¿Qué es más grande, una hormiga o una abeja? ¿Qué es más refrescante, una limonada o un café cortado? ¿Qué es más caro, una barra de pan o un litro de aceite? ¿Qué es menos ligera, una pluma o una rama? ¿Qué es más luminosa, una vela o una bombilla?

Ejercicio 2 “¿Qué harías en el siguiente caso?”: Estando los usuarios sentados formando un semicírculo y comenzando por uno de los extremos del mismo, el TIAA se acercará con el PI al primer usuario, quien tendrá que abrir la cremallera de la mochila de Bobi para sacar un papel y luego dejarla cerrada de nuevo. Tras esto, el EIAA le pedirá que lea en voz alta lo que pone (*) e intente imaginarse la situación para responder qué es lo que haría si le ocurriera. Cuando explique lo que haría, el EIAA podrá preguntar si alguien haría otra cosa diferente. Tras esto, será el turno del siguiente usuario y se repetirá todo el proceso, dando por finalizado el ejercicio cuando todos se hayan puesto en una situación.

(*). Al ir a visitar a un amigo no recuerda el piso en el que vive; Al ir a comprar pan se da cuenta de que no le han devuelto bien el cambio; Al salir de la frutería se le rompe la bolsa y las naranjas caen al suelo; En un restaurante le sirven la sopa fría; Al consultar la hora en el reloj se da cuenta de que está parado; Se da cuenta de que en su ventana hay un enjambre de abejas.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario, emplazando al grupo para la sesión de la próxima semana.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, mochila con bolsillos y cremallera, trozos de papel con preguntas escritas.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en el programa mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.

SESIÓN 21

Datos de la Sesión:

Nº 21 – Sesión de Finalización 2

Fecha: 4 de Abril de 2018

Hora: 17:00h a 18:00h

Lugar: Residencia de Ancianos

Grupo: 01

Profesionales presentes: Psicólogo del centro

Experto en Intervención Asistida con Animales (EIAA): Jesús L.

Técnico en Intervención Asistida con Animales (TIAA): Jorge M.

Perro de Intervención (PI): Bobi

Objetivos:

- Mejorar la capacidad de atención y memoria.
- Promover el uso del lenguaje.
- Restaurar el funcionamiento ejecutivo.
- Fomentar el desarrollo perceptivo-motor (praxias y gnosias).
- Estimular mentalmente mediante el cálculo.
- Aumentar la autonomía en la realización de actividades de la vida diaria.
- Despedir el programa.

Desarrollo de la Sesión:

Presentación: Los participantes se situarán sentados en sillas formando un semicírculo. La distancia entre las mismas debe ser suficiente para que la Unidad de Intervención (UI = PI + TIAA) pueda transitar sin dificultades entre los usuarios. Se permite que sean ellos quienes decidan en qué lugar prefieren sentarse. Cuando todos estén sentados, el TIAA procederá a saludar con Bobi a cada usuario de manera personal empezando por uno de los extremos del semicírculo, permitiendo que se acaricie el animal. El EIAA, mientras tanto, irá preguntando por cómo se encuentran y si hay algo que les gustaría contar. También anunciará que se trata del último día del programa.

Ejercicio 1 “Que no caigan los globos”: El EIAA le pedirá a los usuarios que se pongan de pie en círculo. Cuando estén así, le proporcionará un globo hinchado a cada uno para que, cuando se indique, lo lancen al aire todos a la vez e intenten que ningún globo caiga al suelo, dándole con cualquier parte del cuerpo. Los globos que caigan al suelo no podrán volver a recuperarse, y se continuará hasta que todos los globos caigan o hasta que pase un rato sin que se caigan los que queden. Se podrán hacer distintas rondas poniendo diferentes normas, como darle con el codo o con la cabeza.

Ejercicio 2 “Palabras de despedida”: El EIAA le pedirá a los usuarios que vuelvan a sentarse formando un semicírculo. Cuando todos estén así, el EIAA dirá unas palabras de despedida del programa, agradeciendo a todos su participación y asistencia. Tras esto, pedirá que todos, comenzando por uno de los extremos, expresen cómo se han sentido a lo largo del programa, qué es lo que más les ha gustado y lo que menos, cómo creen que han mejorado sus capacidades y sus relaciones sociales con el grupo, y todo lo que se les ocurra. El ejercicio finaliza cuando todos hayan expresado sus sentimientos, habiendo despedido así el programa.

Despedida: Se comenzará repasando todo lo que se ha hecho en la sesión. Para ello, se le preguntará a los participantes por el orden de las actividades y el contenido de las mismas. Una vez que hayan terminado, se reforzará a los participantes a través de la realización por parte del PI de alguna de las habilidades mostradas al comienzo. Para ello, de manera ordenada y secuencial, tendrán que levantarse y colocarse en el centro del semicírculo, donde pedirán la habilidad a Bobi para que todos puedan verla. Cuando la pidan, deberán volver a sus asientos, por donde la UI pasará por última vez para despedirse personalmente de cada usuario.

Materiales Necesarios: Sillas para los participantes, peto y correa, bolsa con premios, globos.

Continuidad: Los profesionales del centro reforzarán lo entrenado en el programa mediante la realización de talleres en los que se trabajen las mismas destrezas con ejercicios similares.
