

Consulta la buena práctica



STIMULUS

APP PROFESIONAL DE ESTIMULACIÓN COGNITIVA



ÍNDICE

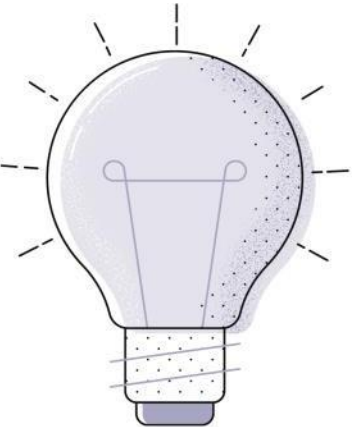
1. RESUMEN DE LA BUENA PRÁCTICA	3
2. ÁMBITO DE ACTUACIÓN.....	3
3. PERSONAS BENEFICIARIAS	4
4. TIPO DE ACTIVIDAD	4
5. ÁMBITO TERRITORIAL.....	5
6. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA	5
7. JUSTIFICACIÓN	6
8. OBJETIVOS	10
9. PALABRAS CLAVES.....	10
10. TEMPORALIZACIÓN	11
11. HITOS	11
12. RECURSOS	11
13. FINANCIACIÓN	12
14. ALINEACIÓN CON OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)	13
15. COHERENCIA CON LOS PRINCIPIOS DEL MODELO DE ATENCIÓN INTEGRAL Y CENTRADA EN LA PERSONA (AICP)	14
16. COHERENCIA CON LOS CRITERIOS COMPLEMENTARIOS	17

1. RESUMEN DE LA BUENA PRÁCTICA

STIMULUS es una plataforma de estimulación y rehabilitación cognitiva profesional, que permite la intervención de manera individualizada, mediante el uso de las TIC con distintas poblaciones. Consigue que las personas que utilizan dicha aplicación perciban la terapia como una actividad más atractiva y lúdica mejorando su respuesta a nivel emocional y motivacional.

Su inspiración inicial está precisamente en las personas con demencia y nace con el objetivo de mejorar los recursos disponibles para el tratamiento no farmacológico de estas personas, pero también como herramienta con vocación de uso lúdico/preventivo.

Una herramienta enfocada en el bienestar de sus usuarios y cuya población objetivo es fundamentalmente la población adulta mayor (con o sin diagnóstico de deterioro cognitivo). Además de esto, es una herramienta profesional, que facilita y dinamiza la tarea al profesional, que le reporta información sobre los resultados del tratamiento no farmacológico, permitiendo la programación individualizada y el conocimiento personalizado de la evolución de la persona usuaria.



2. ÁMBITO DE ACTUACIÓN

Detallar el ámbito de actuación marcando con una X la opción u opciones que correspondan de la siguiente tabla:

Personalización, integralidad y coordinación: <i>experiencias aplicadas de atención o de intervención que favorezcan la autonomía personal, la independencia funcional, el bienestar y la participación de las personas que tienen necesidad de apoyos.</i>	X
Productos de apoyo y TIC: <i>diseño y/o implementación de tecnologías, productos de apoyo y TIC para favorecer la autonomía, la independencia, el bienestar y la seguridad, tanto de las personas que tiene necesidad de apoyos como de las personas que les atienden o cuidan.</i>	X
Entorno físico y comunitario: <i>experiencias que desarrollen el diseño arquitectónico, mejoras relacionadas con el entorno residencial de la persona, actuaciones ambientales dirigidas a favorecer la accesibilidad, etc.</i>	
Desarrollo organizativo y profesional: <i>Innovaciones organizativas, metodológicas o normativas que medien o favorezcan la aplicación del modelo, a través de cambios</i>	X

<i>normativos, instrumentos de evaluación, adaptaciones en los sistemas de organización y gestión de los centros y recursos, coordinación sociosanitaria, metodologías e instrumentos de atención personalizada, adaptación de perfiles profesionales y formas de actuación.</i>	
Acciones de comunicación: <i>aquellas experiencias relacionadas con medios de comunicación dirigidas a romper los estereotipos e imágenes erróneas sobre la vejez, discapacidad, enfermedad, etc., que propongan una visión que ponga en valor a las personas.</i>	
Generación de conocimiento: <i>iniciativas dirigidas a la investigación, evaluación, publicaciones, entornos académicos que favorezcan la generación de conocimiento y visibilicen los avances en nuevos modelos de atención y/o cuidados.</i>	
COVID-19: <i>se refiere a aquellas iniciativas que hayan nacido o se hayan tenido que ajustar específicamente en el marco de la pandemia del virus de la COVID-19.</i>	

3. PERSONAS BENEFICIARIAS

Detallar las características de las personas beneficiarias marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Personas mayores	X
Personas con discapacidad	X
Personas en situación de dependencia	X
Familias	
Profesionales	X
Sociedad en general	
Otro/s	
Describa las características principales de las personas beneficiarias de la experiencia:	

4. TIPO DE ACTIVIDAD

Detallar el tipo de actividad de su entidad marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Centro residencial	X
Comunidades, viviendas, domicilios	
Centros ocupacionales	X
Centros de día	X
TAD, SAD	X
Escuelas, universidades y otros centros educativos	X
Lugares y centros de trabajo	
Políticas públicas	X
Transporte	



Ocio	X
Cultura	
Deporte	
Otro/s	
Describa el tipo de actividad de la entidad que lleva a cabo la buena práctica:	

5. ÁMBITO TERRITORIAL

Detallar el ámbito territorial de su entidad marcando con una X la opción que corresponda, especificando la zona de actuación:

Local (Especificar municipio):	
Provincial (Especificar provincia):	
Autonómico y regional (Especificar comunidad autónoma y/o región):	
Estatal	
Unión Europea	
Internacional	X
Indique el lugar/es en los que se desarrolla la buena práctica:	
España, Argentina, Uruguay, Chile, Portugal, Italia, Rusia, México	

6. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

Describa a continuación, de forma detallada, en qué consiste la buena práctica, metodología empleada, fases de implementación, etc. (máximo 2.000 palabras):

STIMULUS es una plataforma de estimulación/rehabilitación cognitiva profesional, Su inspiración inicial está precisamente en las personas con demencia y nace con el objetivo de mejorar los recursos disponibles para el tratamiento no farmacológico de estas personas, pero también como herramienta con vocación de uso lúdico/preventivo.

Una herramienta enfocada en el bienestar de sus usuarios y cuya población objetivo es fundamentalmente las personas mayores (con o sin diagnóstico de deterioro cognitivo). Además de esto, es una herramienta profesional, que facilita y dinamiza la tarea al profesional, que le reporta información sobre los resultados del tratamiento no farmacológico, permitiendo la programación individualizada y el conocimiento

personalizado de la evolución del usuario.

Sus actividades (+50) se clasifican en torno a 10 áreas funcionales (atención, percepción, memoria de trabajo, memoria a largo plazo, cálculo, razonamiento, funciones ejecutivas, funciones visio-motoras, lenguaje y velocidad).

Algunas Características

- **Propósito profesional.** Concebida como herramienta al servicio del técnico sociosanitario, clínico o educativo, ofreciendo herramientas útiles para la intervención y generando un completo registro de actividad (indicadores de aciertos, errores, omisiones, tiempos de reacción, formulaciones de resultados, etc.).
- **Multiplataforma.** WEB accesible desde cualquier PC o Mac. APP nativa para Android.
- **Multidispositivo.** Una cuenta puede usarse en varios dispositivos a la vez (incluyendo equipos informáticos y tablets).
- **Multiusuario.** Cada cuenta permite la planificación, entrenamiento y seguimiento de varios usuarios.

7. JUSTIFICACIÓN

Especifique el motivo o causa que motivó la puesta en marcha de la iniciativa:

Nuestro staff científico llevó a cabo un análisis detallado de las publicaciones científicas más relevantes relativas a la estimulación y rehabilitación cognitiva realizadas hasta el momento.

Este trabajo pretendía varias cuestiones. Por una parte, conocer la eficacia de las intervenciones basadas en programas (en especial si usan tareas computarizadas), en las poblaciones objetivos (personas mayores sanas, personas con deterioro cognitivo leve y demencia en primeros estadios, fundamentalmente). Por otra se deseaba conocer también las características que debe reunir un programa, así como las áreas a entrenar para optimizar los resultados y, a partir de aquí, realizar el diseño de nuestra plataforma. Finalmente se pretendía identificar todas aquellas tareas (tanto tareas clásicas de entrenamiento cognitivo, como tareas de carácter más innovador usadas en los programas estudiados) que habían recibido un importante respaldo empírico para incluir la correspondiente adaptación en nuestro programa.

Para el análisis se seleccionaron una serie de metaanálisis y trabajos de revisión publicados a partir de 2008. Se consideraron prioritariamente aquellas revisiones sobre

deterioro cognitivo leve. Además, se incluyeron dos revisiones (Kuider et al., 2012 y Papp et al, 2009) con personas mayores sanas.

Tras una primera búsqueda se obtuvo un listado de 110 estudios que aparecían en los trabajos anteriores. De estos, finalmente se accedió a 70 (se enumeran en el último punto), los cuales se analizaron atendiendo a los siguientes aspectos:

1. Participantes. Número y estatus (con salud, con deterioro cognitivo, etc.). Asignación a grupos.
2. Tipo de entrenamiento: computarizado, enseñanza de estrategias, basado en consejos de salud, basado en ejercicio físico, psicológicos (p.e., emocionales), videojuegos. Como puede apreciarse en la gráfica algo más de la mitad (35) incluían algún grupo en el que administraron tareas por ordenador o similar.
3. Naturaleza y tipo de entrenamiento: duración, contenidos, ejercicios...
4. Tipo de medidas incluidas: inmediatas, a medio o largo plazo, de generalización.
5. Tipo de efectos obtenidos:
 - a. Efectos inmediatos (tras el entrenamiento).
 - b. Efectos a medio/largo plazo.
 - c. Efectos de transferencia (p.e., a habilidades no entrenadas).
 - d. Efecto en la valoración subjetiva.
 - e. Efecto a nivel emocional.

Conclusiones de los metaanálisis

Los términos "estimulación cognitiva", "entrenamiento cognitivo" y "rehabilitación cognitiva" hacen referencia a tipos de intervenciones diferentes que deben tenerse en cuenta a la hora de analizar la eficacia de la intervención cognitiva en personas mayores.

Recientemente Aguirre, Woods, Spector & Orrell (2013) ha realizado una revisión en la que examinan la efectividad de la estimulación cognitiva en personas con demencia, encontrando efectos beneficiosos no sólo sobre su desempeño cognitivo, sino también en medidas de autoevaluación sobre bienestar y calidad de vida.

Gran parte de los estudios de revisión sobre intervención cognitiva se han centrado en analizar la eficacia de los programas de entrenamiento cognitivo, encontrando que estos presentan una gran variabilidad en cuanto a destinatarios, tipo de entrenamiento y áreas trabajadas.

Entre los estudios con personas mayores saludables Papp et al. (2009) realizan una revisión de 10 artículos en la que analizan la efectividad del entrenamiento cognitivo, así como su eficacia a la hora de retrasar el deterioro cognitivo producido con el paso del tiempo. Respecto a su efectividad, los resultados sugieren que el entrenamiento

cognitivo produce una mejora inmediata de la ejecución en aquellas tareas relacionadas con las áreas entrenadas.

En otro estudio con adultos sanos se ha examinado la eficacia de diferentes formas de entrenamiento cognitivo. Kuidert et al (2012) revisan 38 investigaciones que se organizan en tres categorías:

- a) tareas de entrenamiento clásicas administradas por ordenador (21 estudios)
- b) Software neuropsicológico (9 estudios) que incluyen programas
- c) Videojuegos.

Los autores concluyen en primer lugar que el entrenamiento cognitivo clásico (es decir tareas cognitivas) administrado por ordenador mejora el tiempo de reacción, la velocidad de procesamiento, la memoria de trabajo, las funciones ejecutivas, la habilidad viso-espacial y la atención. En segundo lugar, el software neuropsicológico también produce un efecto positivo. Parece que resulta más efectivo en las áreas de memoria y habilidad viso-espacial que en atención y función ejecutiva. Finalmente, practicar videojuegos también tiene un efecto positivo.

Otros estudios han examinado la eficacia de programas que trabajan distintos ámbitos cognitivos en personas tanto sanas como con deterioro cognitivo. En la revisión realizada por Reijnders, van Heugten y Boxtel (2013), se encuentra que las intervenciones realizadas mejoran la memoria, las funciones ejecutivas, la velocidad de procesamiento, la atención, la inteligencia fluida, y la autoevaluación sobre el propio desempeño cognitivo. Sin embargo, la mayoría de estos resultados parecen encontrarse en personas mayores sin deterioro, mientras que las mejoras son mucho menos evidentes en personas con deterioro cognitivo leve.

Respecto a los estudios centrados en ver los efectos de la intervención cognitiva en personas con DCL, Lí et al. (2011) han realizado una revisión de 17 estudios basados en tareas computarizadas. Los resultados en general parecen indicar que se consigue una mejora en distintas áreas de funcionamiento cognitivo, como son: memoria episódica, memoria semántica, funcionamiento ejecutivo/memoria de trabajo, habilidad viso-espacial, atención/velocidad de procesamiento. También mejora la percepción de estas personas de sus niveles de ansiedad y funcionamiento general.

Por otra parte, Gates et al., (2011) evalúan la eficacia del entrenamiento con estrategias de memoria o ejercicios cognitivos en personas con Deterioro Cognitivo Leve. Encuentran que la variedad de las medidas de resultado que se emplean limita la evaluación de la eficacia, pero parecen obtenerse ventajas en medidas cognitivas y del estado de ánimo al realizar ejercicios computarizados que si se entrenan estrategias de memoria utilizando papel y lápiz. También parece obtenerse una mejora en la función cognitiva global abarcando varios dominios cognitivos con ejercicio cognitivo que entrenando estrategias de memoria. Los resultados señalan, además, que el entrenamiento cognitivo que abarca múltiples dominios cognitivos parece tener mayores beneficios que el entrenamiento en un solo dominio, y que su

eficacia puede depender del tipo de población al que va dirigido. Así, por ejemplo, el entrenamiento solo en estrategias de memoria parece no tener un efecto positivo sobre las funciones cognitivas en personas sanas o con deterioro cognitivo leve, aunque puede ser beneficioso para personas con demencia.

Más recientemente González et al. (2012) realizan otra revisión de 17 estudios, de los cuales, 12 se basan en métodos de intervención cognitiva tradicional y 5 en métodos de intervención basados en el empleo del ordenador. Aunque existe una amplia heterogeneidad en las características de los programas de intervención dirigidos a personas con Deterioro Cognitivo Leve, los resultados en general sugieren que ambos métodos de intervención pueden resultar de utilidad para optimizar el funcionamiento cognitivo de estas personas.

Respecto a la eficacia de los programas basados en el uso del ordenador, los resultados parecen señalar efectos positivos en diferentes funciones cognitivas: memoria de trabajo, memoria visual y espacial, así como en velocidad de procesamiento de la información. Además, también presentan efectos positivos en otros ámbitos, como la percepción subjetiva de memoria y los síntomas de ansiedad y depresión.

Mientras que los estudios anteriormente señalados examinan la eficacia de las intervenciones en distintas áreas conjuntamente, otros estudios analizan la eficacia del entrenamiento específico en memoria. Stott & Spector (2011) examinan a través de 10 estudios la eficacia del entrenamiento específico en memoria para personas con Deterioro Cognitivo Leve. Los resultados proporcionan alguna evidencia de que la intervención en memoria puede facilitar el aprendizaje de nueva información relevante para estas personas y que el uso de estrategias, como el aprendizaje sin error, puede resultar útil. No hay evidencias claras de que estos resultados puedan generalizarse a tareas no entrenadas o producir mejoras en el funcionamiento diario.

Entre los estudios de revisión que examinan la rehabilitación cognitiva Correa et al., (2008) revisan los estudios científicos sobre entrenamiento en esta técnica de intervención. Recomiendan rehabilitación neuropsicológica con la estrategia de Aprendizaje Sin Error, en pacientes con quejas cognitivas, deterioro cognitivo leve y demencia pre-clínica.

8. OBJETIVOS

Indique el Objetivo General y los Objetivos Específicos de la iniciativa:

Objetivo General: mejorar la calidad de vida de las personas que presenten déficits a nivel cognitivo provocado por una lesión, discapacidad o enfermedad neurodegenerativa, así como mejorar la reserva cognitiva en poblaciones de riesgo.

Objetivos Específicos:

- Ruptura de la brecha digital.
- Fomentar la socialización.
- Entrenamiento cognitivo.
- Tratamiento preventivo.
- Transformación social.

9. PALABRAS CLAVES

Describa cuatro "palabras claves" relacionadas con su buena práctica y porqué tienen importancia, por ejemplo: palabra clave "Personalización", porque llevamos a cabo una atención personalizada, centrada en las características e idiosincrasia de cada una de las personas, teniendo en cuenta su opinión, intereses, valores, costumbres...

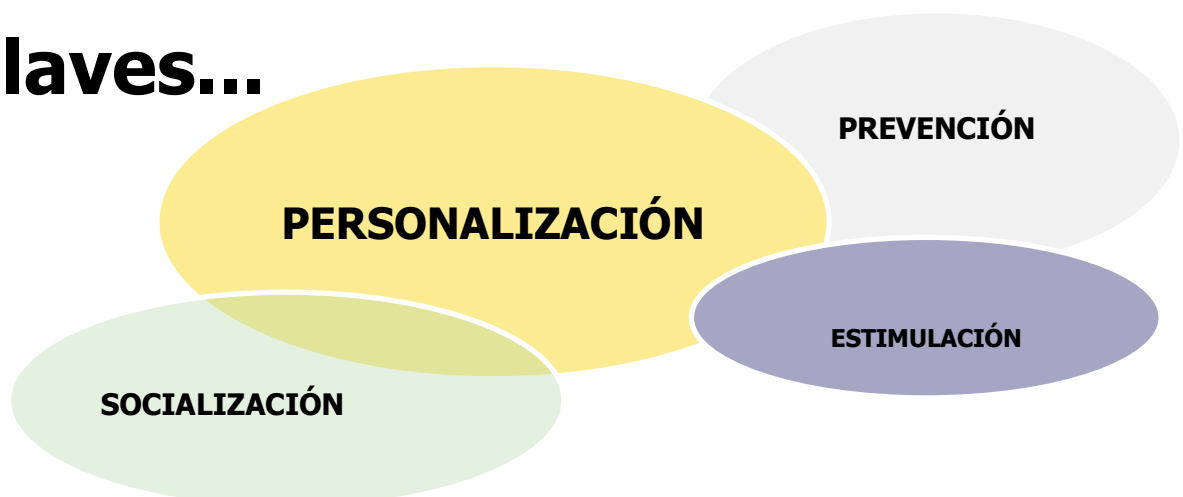
Palabra clave -1-: Personalización

Palabra clave -2-: Socialización

Palabra clave -3-: Prevención

Palabra clave -4-: Estimulación

Claves...



10. TEMPORALIZACIÓN

Indique la fecha de inicio de la buena práctica (mes y año):

Año de inicio: 2015
Mes de inicio: abril

11. HITOS

Describir hitos importantes, como, por ejemplo, premios, reconocimientos recibidos por la iniciativa que se presenta. Si no los hubiera, indicar no procede.

Los hitos más importantes de Stimulus han sido los siguientes:

- Seleccionada por el "Programa Minerva" en su edición de 2013 para acelerar el proyecto
- La empresa titular del proyecto entonces (Encoded Life SCA) es galardonada con el premio AJE a mejor proyecto de emprendimiento 2014 en la provincia de Jaén y finalista en Andalucía.
- También recibe el premio a mejor proyecto de emprendimiento de la UJA (Universidad de Jaén en 2014).
- Es adquirida por Software del Sol, S.A. en 2015 para ser impulsada y cubrir sus necesidades financieras.
- En 2021 es de nuevo adquirida por otra sociedad (Grupo Mesgal SL), que le dota de forma jurídica propia (STIMULUS SALUD, S.A.), para iniciar así una nueva etapa de crecimiento y expansión.

12. RECURSOS

Describir los recursos necesarios para llevar a cabo la experiencia, en cuanto a personal necesario y recursos materiales:

-Personal necesario para llevar a cabo la experiencia:
STIMULUS está formado por varios ingenieros y técnicos de telecomunicaciones y tecnologías de la información con una amplia experiencia en el desarrollo de software



interactivo y de gestión, así como de plataformas de comunicación online. Y el equipo de relaciones institucionales, este es el equipo para lograr el desarrollo e implantación del servicio.

El servicio como tal puede experiencias, con acompañamiento profesional y o de un familiar, voluntario o incluso, si las habilidades del usuario lo permiten, autoadministrarse

- Recursos materiales necesarios para llevar a cabo la experiencia:

Un dispositivo tecnológico de unas 10 pulgadas de pantalla, Sistema Operativo Android 4.4 o superior.

- 1 GB de RAM
- 8 GB de Almacenamiento
- Resolución 1024 x 600

En PC o Mac.

No tenemos un conjunto de características mínimas. En el caso de PC, solemos recomendar que se use Google Chrome como navegador (aunque no es indispensable), y sí es cierto que, si el equipo es muy antiguo, sobre todo en lo que sistema operativo se refiere (anteriores a Windows 7, por ejemplo) puede encontrarse alguna dificultad.

13. FINANCIACIÓN

Detallar el tipo de financiación con el que cuenta la buena práctica, marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Recursos propios	X
Cuota de personas usuarias	X
Ingresos derivados de la prestación de servicios/productos	X
Subvenciones	
Otros	
Especificar otras fuentes de financiación diferentes:	



14. ALINEACIÓN CON OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Elegir el objetivo/s de desarrollo sostenible a los que contribuya la buena práctica, marcando con una X la opción u opciones que correspondan:

Acabar con la pobreza	
Hambre cero	
Salud y bienestar	X
Educación de calidad	
Igualdad de género	
Agua limpia y saneamiento	
Energía asequible y no contaminante	
Trabajo decente y crecimiento económico	
Industria, innovación e infraestructura	
Reducción de las desigualdades	X
Ciudades y comunidades sostenibles	X
Producción y consumo responsables	
Acción por el clima	
Vida submarina	
Vida de ecosistemas terrestres	
Paz, justicia e instituciones solidarias	
Alianzas para lograr los objetivos	
No procede / No aplica	

15. COHERENCIA CON LOS PRINCIPIOS DEL MODELO DE ATENCIÓN INTEGRAL Y CENTRADA EN LA PERSONA (AICP)



Principio de Autonomía

Se promueve la capacidad de autogobierno de las personas y su derecho a tomar sus propias decisiones acerca de su plan de vida, así como a que sus preferencias sean atendidas, también cuando presentan situaciones de gran dependencia, pudiendo hacer elecciones entre diferentes alternativas.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este principio):

Stimulus por definición promueve la autonomía de la persona, en cuanto a que trata de mejorar procesos cognitivos que le ayuda a desenvolverse en sus tareas de la vida diaria. Pero con relación a este principio, hay que señalar que uno de los objetivos que plantea esta iniciativa es que el entrenamiento cognitivo sea un opción deseada y demanda por el usuario y, entre sus pautas y recomendaciones, establece la preferencia de ejercicios interactivos que generen una mayor motivación al usuario.

Principio de Individualidad

Se reconoce que cada persona es única y diferente del resto, por tanto, las actuaciones responden a criterios de personalización y flexibilidad.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este principio):

Los ejercicios que se plantean en la aplicación están pensados para que se adapten a cada persona, lo que los convierte en ejercicios casi personalizados, pues dependerá del nivel de cada usuario.

STIMULUS busca facilitar y dinamizar la tarea al profesional, que le reporta información sobre los resultados del tratamiento no farmacológico, permitiendo la programación individualizada y el conocimiento personalizado de la evolución de cada usuario.

Principio de Independencia

Se reconoce que todas las personas poseen capacidades que deben ser identificadas, reconocidas y estimuladas con el fin de que, apoyándonos en ellas, se puedan prevenir o minimizar las situaciones de discapacidad o de dependencia.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este principio):

El modelo que plantea Stimulus es precisamente un modelo profesional porque es necesario partir del conocimiento de la persona usuaria, de la cual el profesional conoce no sólo su diagnóstico, sino también sus capacidades a través de distintas escalas o valoraciones, sus limitaciones y sus preferencias. Lo que permite adaptar el entrenamiento cognitivo (por parte del profesional) a todas estas condiciones que presenta la persona, con el objetivo de que el programa de intervención sea realmente eficaz en la prevención de la dependencia.

Principio de Integralidad

Se contempla a la persona como un ser multidimensional en el que interactúan aspectos biológicos, psicológicos y sociales entendidos como una globalidad a la hora de actuar con las personas. Para garantizar la actuación óptima en todos estos ámbitos, el conjunto de recursos sociosanitarios y de otros sectores deben planificarse, diseñarse y organizarse, no con el eje puesto en los servicios, sino girando alrededor de las personas para que la atención y los apoyos lleguen de manera integrada a quienes los precisan.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este principio):

STIMULUS, está diseñada pensando en las diferentes capacidades sensoriales y cognitivas, a fin de poder beneficiar al mayor número de personas.

En este sentido, la herramienta ofrece muchas métricas e indicadores que permiten al profesional obtener un perfil de cada usuario, información que será muy útil para determinar sus capacidades y limitaciones a nivel cognitivo, por ejemplo.

Principio de Participación

Se reconoce que las personas tienen derecho a participar en la elaboración de sus planes de atención y de apoyo a su proyecto de vida. Y también a disfrutar en su comunidad, de interacciones sociales suficientes y gratificantes y acceder al pleno desarrollo de una vida personal y social plena y libremente elegida.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este principio):

En Stimulus apostamos por presentar la herramienta a las entidades que trabajan de manera grupal, fomentando las relaciones sociales y la participación.

Además, en el uso individualizado, existen pautas o recomendaciones de uso, para que se establezca una comunicación entre el profesional y el usuario, de manera que el usuario pueda ser apoyado en sus primeras sesiones, e informado de sus progresos en las sucesivas, y además pueda ofrecer feedback y preferencias al profesional.

Principio de Inclusión social

Se reconoce que las personas deben tener la posibilidad de permanecer y participar en su entorno, disfrutar de interacciones positivas y variadas y tener acceso y posibilidad de acceder y gozar de los bienes sociales y culturales.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este principio):

Stimulus, nace con un compromiso social, de ahí su coste, su forma de promocionarse, la facilidad para conveniar, las propuestas de piloto.

Principio de Continuidad de atención

Se reconoce que las personas deben tener acceso a los apoyos que precisan de manera continuada, coordinada y adaptada permanentemente a las circunstancias de su proceso.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este principio):

Stimulus permite, sin ninguna modificación económica, ser utilizada en el grupo y a nivel personal, en el domicilio, la evaluación de los resultados la hará el profesional acompañante cuando reciba los datos.

16. COHERENCIA CON LOS CRITERIOS COMPLEMENTARIOS

Criterio de Innovación

Desde la experiencia se plantean cambios con respecto a los modelos tradicionales de atención o se cuestionan los enfoques clásicos relacionados con la imagen de las personas o con el modo de desarrollar intervenciones o actuaciones.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este criterio complementario):
Totalmente innovadora la herramienta, el acceso a las nuevas tecnologías de perfiles sociales que no conocieron nunca las tecnologías. Cambiar el papel y lápiz y fotocopia por un dispositivo electrónico.

Criterio de Transferibilidad

La experiencia contiene elementos y características que facilitan su generalización, replicabilidad o adaptación.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este criterio complementario):
Stimulus tiene un potencial de generalización e implantación en domicilios, centros de día, centros residenciales, cohousing y centros de viviendas colaborativas para personas mayores.

Criterio de Trabajo en Red

Para el desarrollo de la experiencia se han establecido relaciones y acciones conjuntas con distintas entidades y agentes de la comunidad.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este criterio complementario):
La implantación de STIMULUS en servicios y centros de atención a personas con deterioro cognitivo, así como su eminente carácter preventivo, conlleva la



Criterio de Trabajo en Red

coordinación con los equipos profesionales de dichos servicios y centros, así como la promoción e impulso promovida por entidades públicas (Ayuntamientos, Comunidades Autónomas, etc.).

Criterio de Perspectiva de Género

La iniciativa considera de forma transversal y sistemática las diferentes situaciones, condiciones, aspiraciones y necesidades de mujeres y hombres, incorpora objetivos y actuaciones específicas de género o contempla su impacto por género (personas destinatarias y profesionales).

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este criterio complementario):

Una herramienta muy útil, para aportar a la socialización de mujeres, mayores. Utilizada ya en algunos centros municipales de participación.

Criterio de Evaluación y Resultados

La experiencia cuenta con un sistema de evaluación y medición de resultados sobre:

- 1) Efectividad y cumplimiento de objetivos
- 2) Impacto social
- 3) Sostenibilidad y viabilidad técnica y económica

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este criterio complementario):

Es una actividad, que no genera ningún residuo, es más, elimina los que generaba la dinámica más similar de papel y lápiz

La herramienta tecnológica por el perfil al que mayoritariamente se dirige y por el precio, genera impacto social.

La aplicación incluye la aportación de datos referidos a los resultados de las intervenciones, lo cual resulta de gran utilidad para los equipos técnicos y profesionales de los centros y servicios de atención a personas con deterioro cognitivo.

Los resultados permiten establecer medidas previas a la intervención y posteriores a la misma, lo que fundamenta científicamente la utilidad para la prevención del

Criterio de Evaluación y Resultados

deterioro cognitivo y la minimización del agravamiento de este.

(Describir cómo se han evaluado los resultados de la experiencia):

La herramienta está preparada para generar los informes de la actividad desarrolla, tiempo, perfil, errores, evaluación de cada área cognitiva....

(Describir qué resultados ¿se han obtenido?)

Los resultados obtenidos mayoritariamente, son positivos, la herramienta es generadora de motivación, para lo que es tan vital en algunos momentos, "estimular la mente".

Se ha observado un aumento significativo de la motivación, además del disfrute por parte de las personas usuarias a la hora de utilizar esta aplicación.

Por su parte, los técnicos y profesionales consideran de gran utilidad poder contar con esta herramienta, ya que les aporta datos objetivos y cuantificables del grado de avance y mejora cognitiva de las personas usuarias, de una forma sencilla y de fácil comprensión para dichos equipos profesionales, lo que redundará en una mejor identificación de la utilidad terapéutica de esta herramienta, a través de la obtención de datos rigurosos y medibles.

Además, los datos de las evaluaciones permiten compartir informes de resultados con las familias, lo que permite a estas conocer el grado de avance y mejora de la terapia que está recibiendo su familiar con deterioro cognitivo.

Ambiente facilitador y otros criterios

En cuanto al entorno, aspectos socio-espaciales, comunitarios, ergonómicos y de otra tipología.

(Describir por qué guarda coherencia la buena práctica con este criterio complementario):

El entorno donde realizar la actividad es variado: al aire libre, en el interior, en la cama, en grupo, en pantalla digital, sentado, tumbado.... no hace falta más que un dispositivo como señalamos antes. La conexión a internet no es fundamental para el desarrollo de la sesión, pudiendo utilizarse *off line*, sí con posterioridad para poder evaluar la sesión y obtener informes.



Ambiente facilitador y otros criterios

La polivalencia de Stimulus en cuanto a su usabilidad en diferentes contextos, así como la comodidad de poder utilizarlo en el propio domicilio, en centros residenciales y otros entornos habituales de la vida cotidiana de las personas, es una variable facilitadora de gran valor.

ANEXOS

<https://youtu.be/WCj3cRp5lI8>

<https://stimuluspro.com/>