



UIN UNIVERSIDAD
INSURGENTES

Plantel Xola

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

**LA ILUSTRACIÓN COMO ESTRATEGIA EN UN LIBRO POP UP.
"Material de actividades para cuidadores de pacientes con
Alzheimer"**

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

CAMACHO MORALES DULCE ESMERALDA

ASESOR: MAESTRO CARLOS ROBERTO PRADO GONZÁLEZ



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



10/08/21

El Baúl de los Recuerdos





AGRADECIMIENTOS

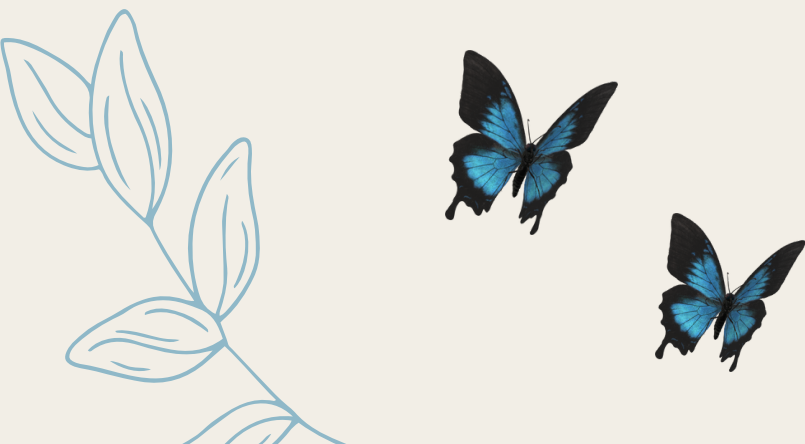
Primero que nada quiero agradecer a mi familia; mis hijos: Itzamara y Jorge Balam que son mi motor y mi fuerza, que iluminan mi día y me dan ánimos para continuar, son la base de cada una de mis metas, mi principal inspiración.

A mi madre, Lore Camacho mi orgullo y ejemplo a seguir, mi admiración, eres la mujer más grande del mundo, gracias porque nunca te has rendido conmigo, con tu dedicación, esfuerzo y paciencia estoy ahora en este lugar, mamá tú que siempre has estado en las buenas y en las malas, esta meta es tuya; te quiero.

A Horte, siempre apoyándome y mostrándome el camino, gracias por aquel día, hace ya tantos años, llevarme a la UNAM a buscar mi camino, sin tu ayuda como hubiera decidido y encontrado mi verdadera vocación, como hubiera descubierto esta carrera que era justo lo que quería y lo que ahora soy.

A mi esposo Hugo que siempre me ha dado el aliento para continuar, que siempre busca la manera de recordarme quien soy y lo que quiero ser, que siempre me da un pincel y mis colores para continuar, gracias.

A Dios por estar ahí siempre junto a mi y no soltarme, ser mi padre.



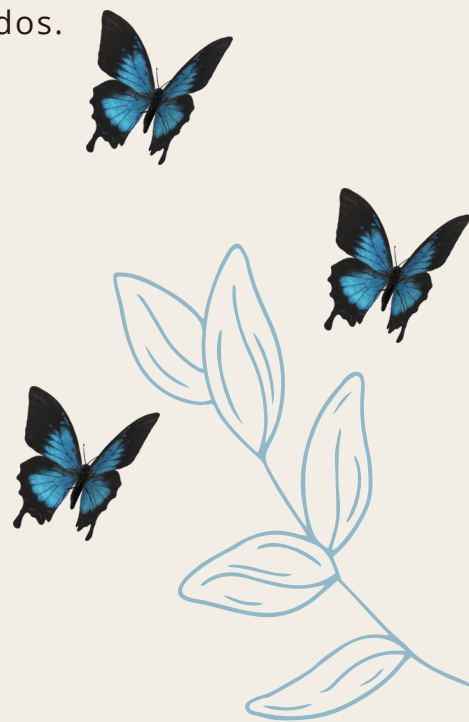
A todos los que siempre estuvieron ahí apoyándome y diciéndome que no me diera por vencida, a todos los que creyeron en mí, quienes apoyaron mi locura de realizar un proyecto más que por beneficio propio que fuese algo para ayudar a otros.

Al **Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía** por ser siempre mi segunda casa, desde pequeña me has dado todo.

Al Dr. Pablo León Ortiz, usted creyó en mí y me ha apoyado como nadie, Dra. Sonia Mejía, gracias por su apoyo; Dra. Mariana Longoria quien centró mi idea principal, quien me mostro la herramienta principal para este proyecto, la base de la problemática, gracias por su apoyo. Angelica Martínez, mi amiga incondicional, gracias por tus ánimos, por tu apoyo y cariño.

Quiero también agradecer a mis amigos que se fueron sumando poco a poco en este camino, Itzel la que me ha dado el panorama completo como artista, la que me jala, mi soporte emocional, la persona que me ha echo creer de nuevo en mi y en mi trabajo. Elizabeth Melquiades y Jorge Carmona, mis cómplices, amigos incondicionales, gracias por creer en mi y mis locuras. Nely Ortiz gracias por tus locuras y tu apoyo.

Ahora estoy terminando esta meta que se pausó pero demostrando que nunca es tarde para continuar; las cosas siempre llegan cuando tienen que llegar, lo importante es nunca rendirse. Gracias a todos.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La finalidad de esta tesis es proveer de un material como lo es un libro de uso cotidiano para el cuidado de personas con trastorno de Alzheimer; que sirva de ayuda y colaboración con los médicos en el tratamiento y con los familiares, para mejorar la calidad de vida de estos pacientes. Pues bien, poniéndonos en los zapatos de ellos se cree que es muy difícil adaptarse a un nuevo estilo de vida. Y para los familiares puede llegar a ser agotador la convivencia con ellos. Por eso quiero brindar una herramienta con la cual se busca apoyar e incentivar el proceso cognitivo del paciente con Alzheimer, un producto que ayude a la estimulación de estas personas, teniendo presente que no será un tratamiento sino un apoyo y que no recuperara al paciente al 100% sino que aligerará su vida cotidiana y mejorará su calidad de vida.

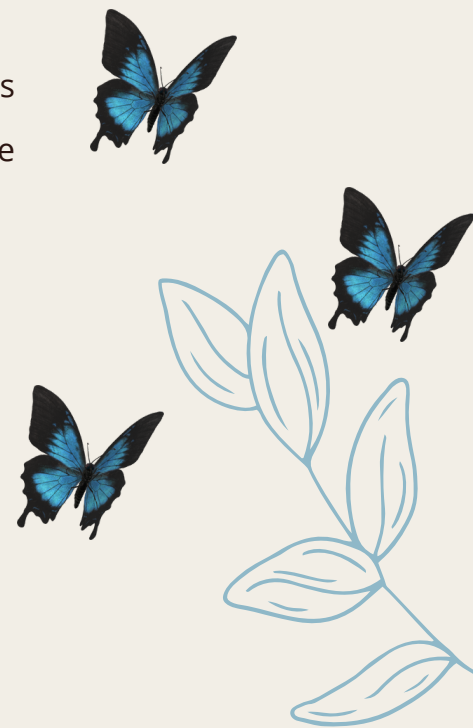


JUSTIFICACIÓN

Para realizar este proyecto se pensó que debía ser basado en un problema cotidiano para algunos, y en realidad, como diseñadores y comunicadores visuales, a veces nos enfocamos en temas más comunes para nosotros, y muchas veces esto nos lleva a la publicidad o algo afín. Pero para marcar una diferencia, se realiza un diseño o trabajo ayude a otra área que requiere del apoyo, la medicina. Pensemos en todos esos médicos que deben ayudar a otros con sus enfermedades y agregar el diseño de materiales que los ayuden a un mejor tratamiento. Es ahí donde entra el diseño para resolver problemas a través de soluciones visuales que ayuden a mejorar la comunicación.

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Diseñar un libro Pop Up con ilustraciones y medios visuales para lograr un estímulo e interacción de pacientes con Alzheimer y sus familiares o cuidadores.



OBJETIVO GENERAL

Intervención de un libro Pop Up ilustrado como material de apoyo para el uso de familiares o cuidadores en pacientes con enfermedad Alzheimer para buscar una mejor calidad de vida y comunicación entre ambos.

DESCRIPCIÓN

Libro de actividades "Manual de actividades para cuidadores de pacientes con Alzheimer". Realización de libro-objeto a mano, con distintas técnicas de ilustración, fotografía, juegos dinámicos y mecanismos en Pop Up; encuadernado y armado a mano, cubierta exterior de madera tipo baúl, texturizado y armado con en tela y colocación de detalles de herraje de vinilo tipo cuero.





INTRODUCCIÓN

Hasta hace pocos años; aproximadamente una década, dentro y fuera de la cultura médica, las terapias cognitivas se entendían y se asociaban como un juego.

Cuando se decide realizar este proyecto se piensa que debía ser basado en un problema cotidiano para algunos, y en realidad los diseñadores y comunicadores visuales a veces se enfocan en temas más comunes de trabajo, como a la publicidad o algo afín. A veces no se ponen a pensar en que en otras áreas se requiere de su apoyo, y bien la medicina es una de estas áreas que a veces por pura necesidad realizan a sus propios instrumentos de trabajo por falta de apoyo de esta área. Pensando en todos esos médicos que deben ayudar a otros con sus enfermedades y agregar el diseño de materiales que los ayuden a un mejor tratamiento.

La finalidad de esta tesina es proveer de un material como lo es un libro de uso cotidiano para el tratamiento de personas con trastorno de Alzheimer; y que en ayuda y colaboración con los médicos en el tratamiento y con los familiares o cuidadores se pueda mejorar la calidad de vida de estos pacientes. Pues bien, se cree que es muy difícil adaptarse a un nuevo estilo de vida. Y para los familiares tal vez pueda llegar a ser agotadora la convivencia con ellos. Por eso se quiere brindar un nuevo producto que conlleve tratamiento cognitivo, que ayude a la estimulación de estas personas, teniendo presente que no será un tratamiento que recupere el 100% a la persona sino que atrase o aligere el padecimiento en su vida cotidiana y mejore su calidad de vida.



Y por eso al pensar en el diseño de un libro didáctico se piensa que el proceso es fácil, divertido y colorido. Pero en realidad un libro debe contener ciertos puntos específicos y su elaboración debe ser sencilla; se requiere en un primer punto de un conocimiento a lo que realmente se quiere llegar a usar y transmitir. Formando un producto que no precise profesionales expertos capacitados y que en algún tiempo llegue a ser una herramienta útil para los familiares o cuidadores de estos pacientes con el tipo de demencia como la enfermedad de Alzheimer y buscando implementar en el Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía, Manuel Velasco Suárez.

Para lograr este proyecto, se analiza el tipo de paciente al que será dirigido en unión con el familiar o cuidador ya que este tipo de trastorno se da con mayor porcentaje en adultos mayores y se realiza en conjunto con especialistas en el tema "Demencias".

También se manejan bases para lograr un producto funcional que ayude paulatinamente a la estimulación de los sentidos con un libro tipo pop up que busque la interacción de los sentidos y el interés del paciente para realizar movimientos o manipularlo para obtener un estímulo ya sea visual, táctil, olfativo, auditivo y de reminiscencia del gusto, dando en esta parte pauta al cuidador de apoyar con realización de alimentos a través de recetas recordadas por el mismo paciente.

Así pues este libro busca apoyar en todos los sentidos gráficos y visuales en el tratamiento y en la vida diaria de los familiares con los pacientes con enfermedad Alzheimer y mejorar su calidad de vida y su interacción entre ellos.



Índice

11	Introducción
16	CAPÍTULO 1 El diseño como herramienta en la construcción de propuestas visuales. 1.1 Definición de libro 1.1.1 Historia del libro
20	1.2 Diseño editorial 1.2.1 Elementos editoriales
21	1.2.2 Elementos de relación y dirección bidimensional y tridimensional
23	1.2.3 Proceso creativo y artístico
26	1.3 El libro alternativo (libro-objeto) 1.3.1 Características del libro-objeto
28	CAPÍTULO 2 Diseño y Creación de Estructuras tridimensionales 2.1 La ilustración
29	2.1.1 Características de la ilustración



Índice

30	2.1.2 Funciones - clasificación- de la ilustración
	2.1.3 Tipos de ilustración
32	2.1.4 Técnicas de ilustración
	2.2 El arte tridimensional
33	2.3 Definición de libro Pop up
35	2.3.1 Estructura de un libro pop up
	2.3.2 Características del libro Pop up
36	2.3.3 Ventajas de un libro pop up
	2.4 Técnicas de trabajo de papel
38	2.5 Libro Pop Up como estímulo
39	CAPÍTULO 3 Desarrollo y elaboración de propuestas, ilustraciones y estructuras para el libro pop up.
40	3.1 Metodología del Diseño
41	3.2 Planteamiento del concepto



Índice

42	3.3 Bocetaje libro Pop up
45	3.3.1 Pliegues y mecanismos Pop Up
	3.4 Elementos de composición
47	3.4.1 Ilustraciones
50	3.4.2 Fotografías
52	3.4.3 Tècnicas Mixtas
55	3.5 Estructura de composición
56	3.5.1 Maquetación libro Pop up
58	3.6 Corte y suajado
59	3.7 Armado y encuadernación
62	3.8 Presentación Final
81	Conclusiones
82	Bibliografía
83	Webgrafía
87	Apèndice



CAPÍTULO 1

EL DISEÑO COMO HERRAMIENTA EN LA CONSTRUCCIÓN DE PROPUESTAS VISUALES

1.1 Definición de libro

Según la definición de la Real Academia de la Lengua Española; el significado de libro.- *“m. Conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen.”* ¹



<https://dical.es/blog/historia/breve-historia-del-origen-del-libro>

1.1.1 Historia del libro

El libro es tan antiguo como la historia y la ilustración; pues desde los comienzos, la humanidad ha buscado la forma de comunicar pero también el soporte por el cual hacerlo, en esta búsqueda podemos encontrar un sin fin de soportes a través de los cuales se pueda transmitir la comunicación y el conocimiento. Un libro es la manera que a través del tiempo se ha encontrado de manera práctica para transmitir información.



Las primeras manifestaciones que se conocen de un libro se remontan paulatinamente en la época de la Edad Antigua y Media de forma respectiva a su área geográfica.

La Asociación Española de comprensión Lectora nos muestra a continuación con el siguiente resumen, la historia del libro: donde encontramos los pergaminos escritos a mano que no contenían cubiertas y tenían forma de biombo . Después el origen del grabado (litografías y xilografías) hasta la creación de la imprenta para dar comienzo a la industria editorial.

El primer soporte de escritura conocido es la piedra (sumerios), posteriormente la arcilla, la madera, papiro (Egipto), seda (China), hueso, bronce, cerámica, escamas, palma seca (India), papel (China), piel humana (tatuajes) y animal (piel de conejo y venado), papel amate (Mesoamérica), lienzo de algodón, entre otros.

La creación de tablillas de arcilla por los sumerios en Mesopotamia fueron las primeras manifestaciones de escritura cuneiforme; madera o marfil del IV milenio a. C. fueron reemplazadas por los Egipcios , donde se da la invención de la biblioteca de Alejandría con uso de pictogramas y jeroglíficos en volumina, rollos de papiro, más ligeros y más fáciles de transportar. Fueron los principales soportes de la escritura en las culturas mediterráneas de la antigüedad, tanto en Egipto, como en Grecia y Roma, donde se invento el codex, que es un tipo de encuadernación.

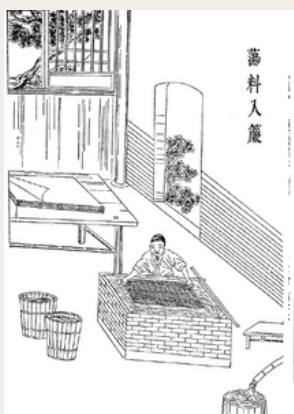


Al final de la Antigüedad, entre los siglos II y III, y , sobre todo, en la Edad Media, el códice sustituyó al volumen. El códice se entiende ya como el libro que conocemos hoy en día, con forma rectangular, dejó de ser un rollo continuo y se convirtió en un conjunto de hojas cosidas, en donde se presentan los primeros manuscritos, pues eran realizados totalmente a mano.

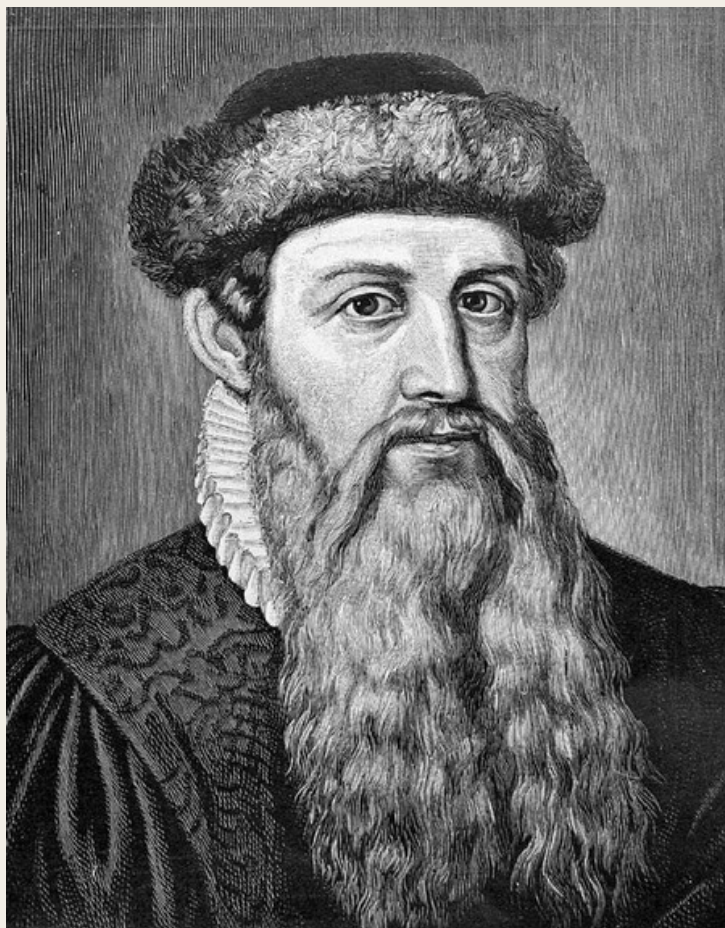
China con el descubrimiento del papel por Cai Lun en el año 105 d.C;del cual se genera el término **liber**. Posteriormente los comerciantes árabes obtienen la fórmula y la llevan hasta Europa.

El principal elemento para construcción de los libros es el papel como soporte diverso. Por tal razón debemos considerar primero la historia del papel y el proceso de manipulación de este.

Fue inventado por Ts'ai Lun, alto oficial del gobierno ; como un milenario invento elaborado con fibras de ramio, quienes fueron los primeros en doblarlo, enrollarlo y cortarlo y mostrándolo como arte popular pues se transmite como tradición de generación en generación principalmente de madres a hijas en la infancia con técnicas múltiples finas y delicadas y son utilizadas para un gran número de decoraciones y como medio de expresión.



Gutenberg inventó la imprenta a mediados del siglo XV, dando paso a la entrada del libro en la era industrial. La rapidez y el abaratamiento de costes en la producción produjeron una oferta que encontró demanda a la par. El libro era asequible para la gran masa.



<https://www.pinterest.com.mx/pin/588142032590543136/>

*En el siglo XIX se introduce el vapor en las imprentas, así como los molinos de papel también a vapor. A finales del siglo XX irrumpe las Nuevas Tecnologías, basadas en códigos binarios (0 y 1) dando un nuevo giro al soporte de los libros, entendidos como documentos de lectura. Hoy en día, los ebook son libros en formato digital basados en esta tecnología que, posiblemente, acaben popularizando como todo avance tecnológico a lo largo de la historia. A pesar de todo, esta popularización se basaría en ser un formato práctico e interactivo pero todavía no más económico.**2***



1.2 Diseño editorial

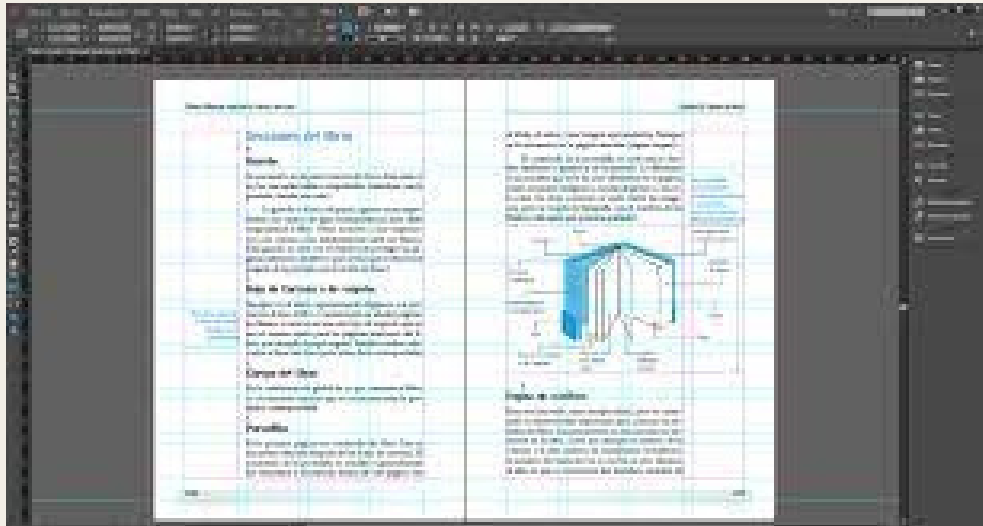
Es una rama del diseño y creación visual, con el propósito de transmitir mensajes cubriendo las necesidades e interpretación del consumidor a través de revistas, periódicos, libros; etc. El diseñador se encarga del desarrollo, construcción y producción de diferentes piezas con equilibrio visual entre el texto y la parte gráfica. Esta disciplina es de gran relevancia ya que se encuentra en constante evolución buscando la transformación para satisfacer las necesidades adaptándose buscando una estructura de creación con base en la formación profesional; es flexible y capaz de adaptarse a la vida contemporánea en construcción, planeación e integración de nuevos sistemas, como lo es el Pop Up.

El diseño editorial se basa en la perspectiva visual y gráfica para la creación de nuevos productos editoriales, y transformándose en un lenguaje visual a través del uso de imágenes, elementos conceptuales, elementos visuales y de relación, para formar y crear una relación entre los aspectos del diseño y cubrir las necesidades del lector. Para llegar a ello el diseñador debe planear, inventar, crear y hacer un diseño editorial para cumplir con los propósitos requeridos del cliente.

1.2.1 Elementos editoriales

Mensaje establecido que resuelve las necesidades del diseñador resolviendo problemas en distintas categorías a través de lineamientos y estudios como la expresión gráfica, siendo práctico en la creación del diseño a través de elementos básicos los cuales son en principio bidimensionales, y en la unión de ellos, tridimensionales, a través de elementos conceptuales, visuales y de relación, y con las reglas de composición a través de retículas áureas, usadas para mejorar la distribución de los elementos, de gran utilidad para colocar puntos de interés en las páginas.





diseño editorial y elementos editoriales

1.2.2 Elementos de relación y dirección bidimensional y tridimensional

PUNTO.- Principal generador de imágenes, sin él no existe ningún otro elemento, se basa en el inicio de todo lo que se puede observar, de toda materia visible e invisible ante el ojo humano, es lo que crea un todo en el universo; este indica posición y no tiene ni largo ni ancho; es un principio y un fin.

LÍNEA.- Es el conjunto de puntos, la repetición de los mismos, y es quien delimita las formas a los objetos indicando longitud, posición, dirección y peso. Visualmente expresan diversas características, cualidades psicológicas y sensaciones como: tranquilidad, rigidez, equilibrio, intensidad movimiento y dinamismo dependiendo de su trazo.

PLANO.- es representado bidimensionalmente para delimitar y definir formas, es recorrido de una línea en movimiento con dirección y posición, es largo y ancho pero sin profundidad o volumen.

VOLÚMEN.- Es un plano en movimiento, tiene una posición en el espacio pero está limitado por planos y define la zona de los elementos.

FORMA.- se define como el objeto primario todo lo que puede ser visible. Está gobernada por una estructura de figura, tamaño y color.



LUZ Y SOMBRA.- dan vida, movimiento y realismo a las formas trazadas, proporcionan la 3ª dimensión con sensación de anchura, altura y profundidad dando sensación de relieve a través de una gama de contrastes dando valores de tono en cantidad, calidad, textura y posición.

MEDIDA.- Es el tamaño de las formas.

COLOR.- son las variaciones tonales y cromáticas físicas y psicológicas que provienen de la luz con diferentes tipos de sensaciones en el receptor, percibidas por el ojo a través de la pupila, el cristalino y de ahí a la retina en imágenes invertidas las cuales se convierten en impulsos eléctricos que se codifican en conos (color) y bastones (B/N) del cerebro para percibir más de 10 mil colores.



<https://www.pinterest.com.mx/pin/50947039522323102/>



TEXTURA.- Es la cercanía a la superficie puede ser plana o lisa, suave, áspera o rugosa proporcionando tridimensionalidad que atrae el sentido del tacto al igual que la vista con percepción senso-bidimensional pero irreal.

DIRECCIÓN.- Organización visual de acuerdo a su posición.

POSICIÓN.- relación respecto al cuadro o estructura

ESPACIO.- puede estar vacío u ocupado

GRAVEDAD.- se entiende por pesadez o liviandad de algún elemento, estabilidad o inestabilidad es definida psicológicamente por el espectador.

1.2.3 Proceso creativo y artístico

Como ilustradores debemos tomar en cuenta que logramos realizar nuestras imágenes a través de un proceso que se basa principalmente en la creatividad, teniendo en cuenta que nadie es igual al otro y que así como las personas, las imágenes son únicas pues el ilustrador coloca estilos propios.

Para comenzar a ilustrar primero se debe ser solicitada una ilustración por parte de alguna rama que busca completar información a través de imágenes; pero debe de pensarse muy bien lo que se quiere llegar a comunicar y de igual forma buscar los elementos gráficos que debe usar. Los aspectos claves que deben ser tomados en cuenta para lograr una buena ilustración, que sea contundente son: la comunicación, la relación entre texto e imagen, la relación en contexto histórico y cultural, la creatividad y la originalidad.

El arte de ilustrar debe pensarse para la interpretación de textos apropiadamente para plasmar el conocimiento en la imagen buscando un concepto clave a elaborar. Aunque el ilustrador es independiente y tiene una propia forma de pensar, debe resaltarse que puede tener influencias y conocimiento a través de experiencias de su vida personal que logran llevar a un pensamiento original, pues sus ilustraciones



llevan sentimientos mismos del ilustrador esto se llama estilo (originalidad) del ilustrador que se basa en el contexto sociocultural de la época en la que se encuentra y en la influencia artística que lo rodea. Para el ilustrador lo más importante es comunicar a el espectador, le lleva realizar imágenes con diferentes perspectivas que pueden apegarse a la información que se va a representar y debe generar un lenguaje entre el ilustrador y el lector; debe buscar formas de generar metáforas, laberintos y acertijos para poner a pensar al receptor y capte su atención retando a descubrir algo nuevo.

El conocimiento de la percepción visual es muy importante para el ilustrador ya que permite generar y experimentar ilusiones ópticas para generar mayor impacto y favorezca la comunicación bajo un buen manejo de los conceptos de diseño.

En este punto definimos la creación de imágenes a través de técnicas y elementos formales para realizar tantos bocetos como imágenes bien definidas.

Principalmente la idea se plasma en un plano, ya sea un lienzo o una simple hoja de papel, y se construye como un dibujo rápido y poco definido, sirve como referencia inicial y es la guía para continuar; esto es llamado por nosotros como boceto.

Después seguimos con un boceto más fino y detallado, mediante la aplicación de líneas claras alrededor y colocamos algunos detalles buscamos trazos más definidos, y colocamos color o escala de grises a través de distintas herramientas o técnicas de ilustración, generamos una transición de claro y oscuro para generar brillos y sombras haciéndolo versátil y libre buscando generar sensaciones.



PROCESO CREATIVO Y ARTÍSTICO

Proceso utilizado para proyecto



1

Identificación del objetivo:

Solicitud de la rama médica para acompañar con ilustraciones un libro Pop Up como material de actividades para cuidadores de pacientes con Alzheimer

2

Recopilación de información:

Recolección de información sobre el tema a solucionar, en este caso del Alzheimer

3

Diseño del problema :

Bocetaje, lluvia de ideas, el desarrollo de la elaboración del proyecto.

4

Ideación:

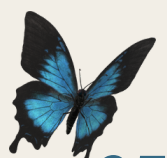
Identificación de su funcionalidad, del empleo, de su acabado en elaboración.



5

Selección:

Presentación de prototipo final



1.3 El libro alternativo (libro-objeto)

Respecto a la definición que se muestra en el artículo de **scielo** del texto "*Libro alternativo. Formas, materiales y variantes denotativas*" de Celso Martínez Musiño; sección 3: el libro y el libro alternativo: anotaciones conceptuales, defino: que es una forma de expresión con narrativa visual a través del empleo de distintos materiales y elementos de creaciones estéticas con posibilidades inmensas para proporcionar sentido lúdico, didáctico y participativo a la obra, ya que el libro objeto se puede ver, tocar, recorrer, desplegar, oler, hojear, manipular y sentir; es un material de único ejemplar.



<https://www.pinterest.com.mx/pin/164944405088428496/>

1.3.1 Características del libro- objeto

- Obra concebida por el artista, en la que él crea el diseño, el texto, la tipografía, las imágenes y a su criterio implanta la estructura de su libro al igual que la progresión de lectura que éste deba de tener.
- Secuencia espacio temporal.



- *No hay limitaciones de género: los libros alternativos asumen características sociales, políticas, estéticas.*
- *Proponer una lectura novedosa en la que el lector interactúe con el libro, que lo pueda tocar, percibir, observar, sentir, es decir que pueda llevar a cabo una lectura lúdica, dinámica, movilizadora que le permita entrar al mundo del libro objeto: sacar y meter páginas, desplegar, arrancar, espiar, descubrir, le permite comprender al lector que hay dos mundos, el tangible y el intangible, y le posibilita explorar entre ellos, vivir la experiencia de pensar y sentir.*
- *Se puede recurrir tanto al trabajo manual, artesanal, como a las más modernas tecnologías, en tanto se pueden aprovechar técnicas de pintura, grabado, peeling, fotografías, recortes, collage, fotomontajes, objetos cotidianos o inventados, estampado, escultura, impresiones, ilustraciones, hojas de papel impresas, etc.*
- *Se pueden emplear diversos materiales, técnicas y herramientas, recordando que en la propuesta puede perder su forma o una disminución visual de su escritura.*
- *Invitación al espectador mediante su libro, a experimentar aspectos visuales, táctiles, olfativos, auditivos, que generen respuestas tanto sensoriales como emotivas.*
- *Cada parte del libro debe tener su individualidad, ya que cada una de ellas tiene una función particular y se observa en un determinado tiempo, pero a su vez todas serán parte de una secuencia no tradicional.*
- *Puede contener una o ambas funcionalidades: que es, por un lado **comunicacional** (en tanto hace presente un relato de la biografía de un personaje y comunica la relevancia de su vida y obra) y por otro lado, **expresivo** (en tanto apunta a conectarnos emotivamente con el personaje y su impronta personal, su dimensión humana y sensible).*

Martínez Musiño, Celso. Del libro tradicional al libro alternativo: formas, materiales y variantes denotativas.



CAPÍTULO 2

ILUSTRACIÓN Y CREACIÓN DE ESTRUCTURAS TRIDIMENSIONALES

2.1 La ilustración

De acuerdo a el artículo de la *Revista Digital Universitaria de la UNAM (2019)* reflexiono que la ilustración es un medio de expresión visual que ayuda a transmitir una idea. Para entender más sobre cómo nace debo explicar que es igual de vieja que el hombre mismo y su historia pues desde principios de su existencia se tuvo la necesidad de buscar formas de comunicación, la variante es el soporte del contenido de esta; pues como todos sabemos se comenzaron a trazar “dibujos” en paredes de cuevas y poco a poco fue ideando nuevas formas de comunicarse en el exterior de ellas para así buscar comunicarse con otras personas, todo esto es aplicado bajo sus propias experiencias y estas son modificadas a lo largo de la historia pues ha tenido que adaptarse y adaptar su comunicación a los nuevos estilos de vida que él mismo generó.

En la actualidad contamos con un sin fin de formas de comunicación y trasmisión de la información, donde el uso de imágenes es un elemento determinante que favorece a la ilustración. Como mencioné antes, la ilustración o creación de imágenes es aún más antigua que la misma escritura, al comienzo de todo, ha sido la base para comunicar a través de dibujos que se dan de forma natural por medio de la práctica y una serie de experiencias de observación y se encuentra en continua evolución, como lenguaje visual a través de el uso de elementos conceptuales ya mencionados.

Menza, A.E. Sierra, E.L. & Sánchez, W. H. La ilustración dilucidación y proceso creativo. *Revista Kepes* (2006). 13,265-296
DOI:10.17151/kepes.2016.13.13.12



Su objetivo principal mencionado en el artículo "Más allá de la imagen: una mirada cercana a la ilustración editorial" Nayelli Arley menciona la definición de Nuria Obiols dice que es mostrar lo que un texto no puede comunicar, pues un ilustrador no trabaja para el mismo sino para comunicar; pues pretender dar un mensaje más allá de la imagen, y busca la difusión masiva para clarificar, iluminar, decorar y representar a través de técnicas y materiales artísticos aplicando un proceso creativo y artístico que sirva a la reflexión de manera rápida y efectiva.



<https://www.pinterest.com.mx/pin/3237030973004789/>

2.1.1 Características de la ilustración

De acuerdo a la Revista Kepes (2016) en resumen señala que la ilustración es una imagen que debe cumplir con ciertas normas que la caracterizan; a continuación mencionare cuales son:

- Ayuda a la representación de textos a través de imágenes o dibujos como principal facultad (Arriola, 2007)
- Genera pensamientos al observador
- Talento y creatividad (Terrence Dalley, 1992)
- Complace a otros (Sung, 2013)
- Destapa y evidencia lo que el texto no puede comunicar (Immanuel Kant, 1784)



- usa técnicas y materiales artísticos (Wong, 1991)
- Su función es transmitir información visual
- Se realiza por encargo para fines utilitarios (Fitzgerald,2013)
- La distribución es masiva (Almela, 2008)
- Es comprendida como lenguaje (Wong, 1991)
- Cambia a través del tiempo
- Comunica a través del código llamado lenguaje visual(Wong, 1991)
- Genera un significado y un uso
- Puede llegar a contar historias por sí misma
- Es original y artística con una intención comunicativa (Terrence Dalley, 1992)

2.1.2 Funciones - clasificación- de la ilustración

La función principal de la ilustración es transmitir un mensaje a través de la creación de imágenes que sean generadas por el ilustrador a través de un proceso creativo.

Para ello se le debe de ser solicitado por cualquier materia, y el ilustrador debe alimentarse de información para lograr buscar la inspiración y realizar estrategias para lograr producir imágenes que generen alimentación al receptor.

El ilustrador busca que sus imágenes sean útiles para la representación de lo que se quiere llegar a transmitir a través del diálogo con mensaje subjetivo que estimule al receptor.



2.1.3 Tipos de ilustración
ILUSTRACIÓN CONCEPTUAL



ILUSTRACIÓN LITERAL

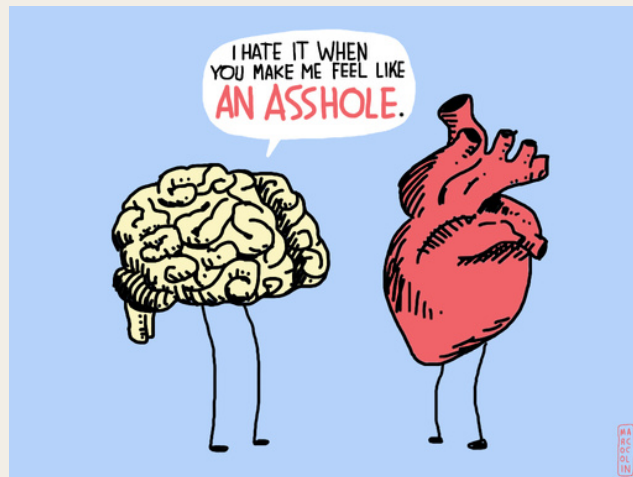


ILUSTRACIÓN TRADICIONAL



ILUSTRACIÓN DIGITAL



2.1.4 Algunas técnicas de ilustración

MEDIOS DE PUNTA

LÁPIZ

PRISMACOLOR

MEDIOS DE AGUA

ACUARELA

TINTA CHINA

MEDIOS EXPERIMENTALES

TÉCNICA MIXTA



<https://www.pinterest.com.mx/pin/49750770875524637/>

2.2 El arte tridimensional

Se caracteriza por la creación de obras en tres dimensiones con las siguientes características; largo, ancho y alto; que son vistas desde varios ángulos que generan una profundidad.



www.pinterest.com.mx/pin/6685099436269921/





www.pinterest.com.mx/pin/6685099436269921/

2.3 Definición de libro Pop up

Se describen como figuras tridimensionales en un plano, basados en estructuras y mecanismos de movimiento como elemento interactivo con solapas (flaps) o pestañas (tiras que se jalan, pull-tabs). Se basa en el estudio y aplicación de diversas técnicas de manipulación del papel para llevar una idea a la realidad a través de modelos para resolver problemas y necesidades. Sus complementos ideales son el diseño gráfico y la ilustración siendo en conjunto una manera de transmitir un mensaje y normalmente se sorprende al receptor.

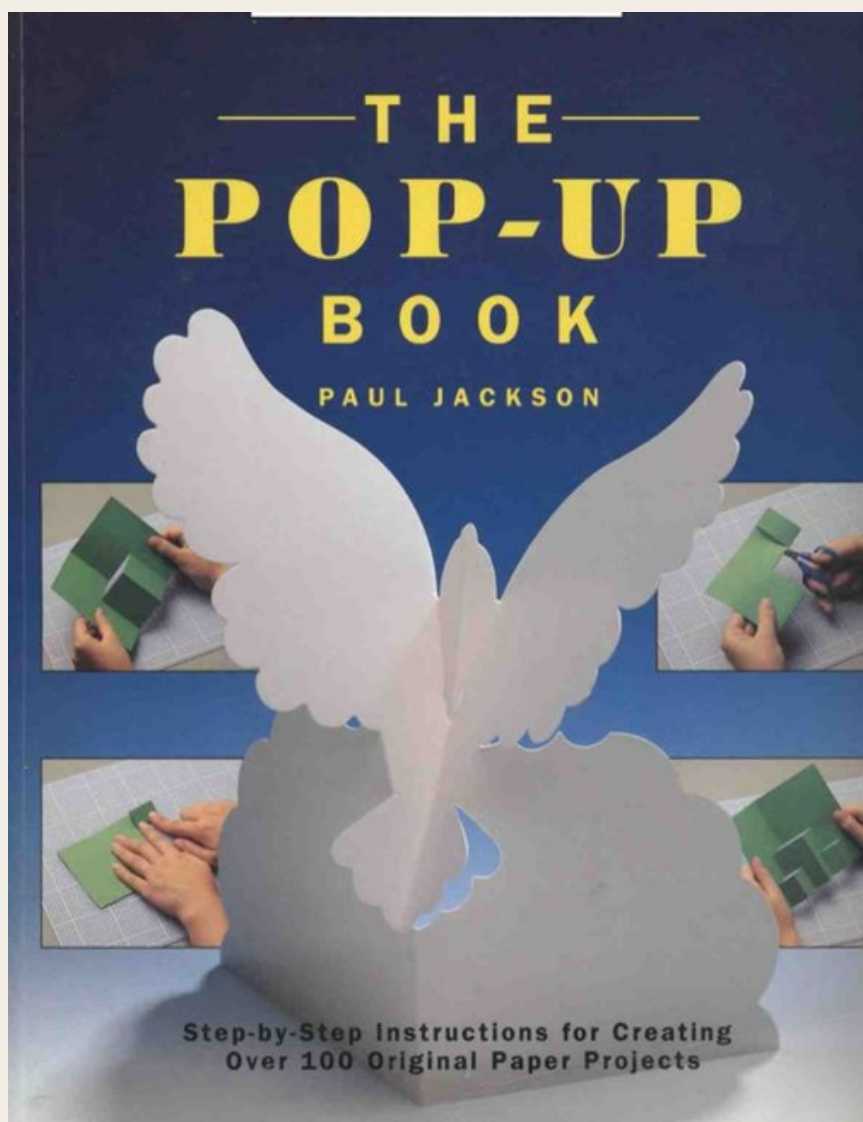
Serrano Sánchez, Martha. ¡Pop Up! La artiquetura del libro móvil ilustrado infantil. Universidad de Granada. Tesis Doctoral. p.p. 34-122

Jackson, Paul. The Pop Up Book. Step-by-step instructions for creating over 100 original paper projects. Henry Holt and Company,LLC. NY 1866. P. 7



La producción de este tipo de libros conlleva un proceso digital y uno manual, pues para su elaboración se requiere de manera digital su diseño editorial e impresión, y de manera manual pues deben ser troquelados y ensamblados a mano.

El Pop Up fue registrado como marca en Estados Unidos por la Empresa Blue Ribbon Books Inc, de Nueva York en medio de las dos guerras mundiales. Pero en realidad su historia no comienza ahí, debemos tomar en cuenta que para la construcción de los mismos se requiere de planos e instrumentos que nacieron mucho antes en la historia;



<https://www.pinterest.com.mx/pin/166422148721351651/>

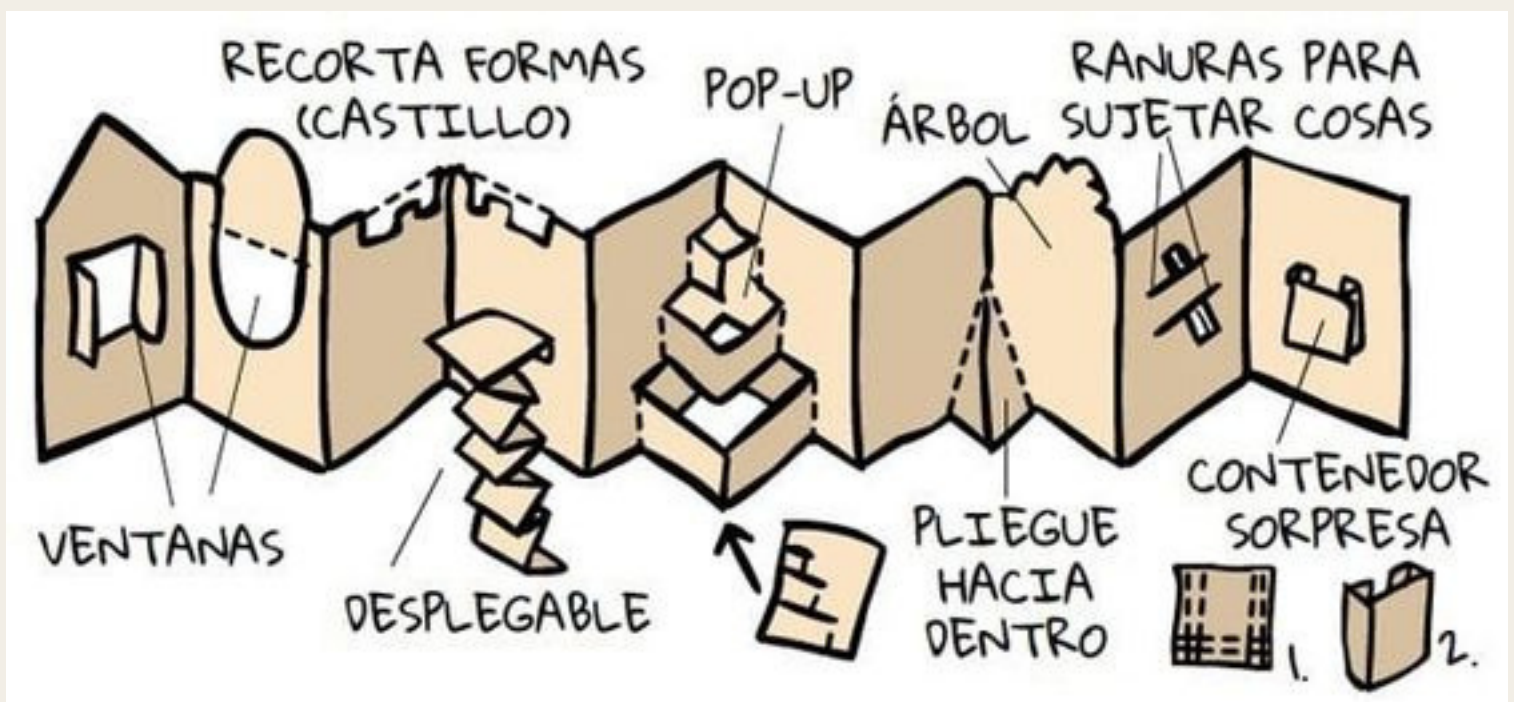
Jackson, Paul. The Pop Up Book. Step-by-step instructions for creating over 100 original paper projects. Henry Holt and Company.LLC. NY 1866. P.

160



2.3.1 Estructura de un libro pop up

Para realizar Pop Up se deben tomar en cuenta ciertos parámetros que deben seguirse para su realización. Primero que nada se debe entender que se requieren de disciplinas como el diseño y la ilustración para realizarlo. Para comenzar se debe realizar un tipo boceto (dibujos vectoriales) los cuales están formados por objetos geométricos con formatos de svg (scalable vector graphic) en programas como Illustrator para vectorizar y Photoshop para editar ilustraciones manuales y digitales para la elaboración del diseño global del libro.



2.3.2 Características del libro Pop up

Permiten la relación con el mundo a través de una combinación de sensaciones por medio de los sentidos: tacto, oído, vista, olfato y en ocasiones de gusto los cuales cuentan con elementos necesarios para que las personas puedan desarrollarse libremente. Suelen utilizarse para evaluación de la respuesta a distintos estímulos, intervención psicopedagógica y rehabilitadora, comunicación, ya que permiten la manifestación de sentimientos y la relación con el soporte. Y, por último, ocupa las sensaciones con la intención de divertir y como relajante a

Bonnet de León, Alejandro. Diseño y fabricación digital de tarjetas pop-ups en entornos educativos mediante tecnologías de bajo coste. EDUTEC. 67:03:2019 p.p.48-65

Jackson, Paul. The Pop Up Book. Step-by-step instructions for creating over 100 original paper projects. Henry Holt and Company.LLC. NY 1866. P.

97



través de un reencuentro con sensaciones y emociones. Fortaleciendo las conexiones del cerebro para recibir, analizar y poder actuar enriqueciendo las experiencias sensoriales y ampliar el conocimiento del mundo que los rodea buscando la relación usuario-estímulo.

Las características empleadas en ellas son el uso de la iluminación, resonancia y reverberación para meditar, mobiliarios accesibles y coloridos, estructuras cubiertas para evitar golpes y decoraciones adecuadas; estos dependen de las características y estímulos que se desean despertar, empleando pulsadores, interruptores y paneles táctiles; estimulando la lógica, la concentración y la coordinación. Son utilizadas tanto para niños como para adultos.

2.3.3 Ventajas de un libro pop up

- Coordinación motora fina.- destreza manual.
- Atención.- concentración y práctica.
- Autoestima.- toma de decisiones.
- Interacción social.

2.4 Técnicas de trabajo de papel

Se hará uso de algunas técnicas para trabajar el papel:

Origami.- Es la más popular y conocida, se construye con una sola hoja cuadrada y se prohíbe utilizar cualquier instrumento de corte.

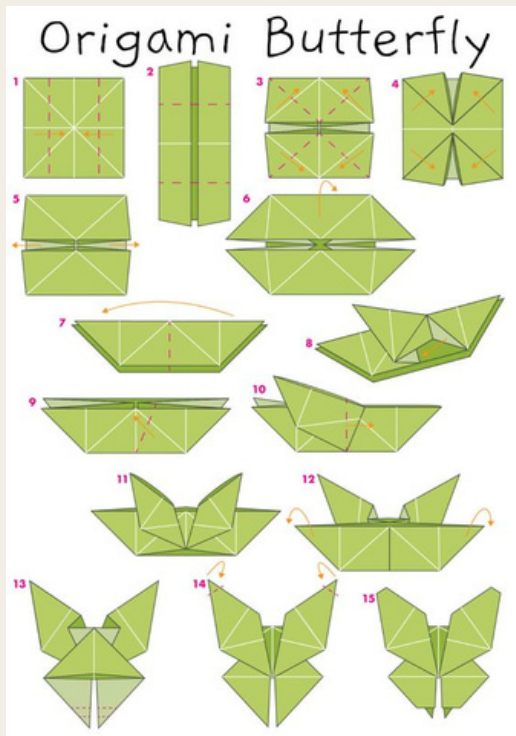
Kirigami.- El término se deriva de las palabras japonesas KIRU (cortar) y KAMI (papel), se trata del arte de cortar papel utilizando tijeras o láminas de corte también llamado Pop Up.

Jackson, Paul. The Pop Up Book. Step-by-step instructions for creating over 100 original paper projects. Henry Holt and Company.LLC. NY 1866. P. 97

Masahiro Chatani. Pop Up Gilfcards. Origami architecture. ONDORI. Japan. P.80

Bonnet de León, Alejandro. Diseño y fabricación digital de tarjetas pop-ups en entornos educativos mediante tecnologías de bajo coste. EDUTEC. 67:03:2019 p.51





www.pinterest.com.mx/pin/40391727900304621/



www.pinterest.com.mx/pin/351912459562120/

En la actualidad se divide en tipos:

- Artístico, decorativo o de manualidades.- se basa en modelos y plantillas para corte. Permite hacer manualidades en 3D con formas simétricas y que muestran un volumen.
- Arquitectónico.- formas interiores y exteriores de edificios 3D de mayor dificultad, concentración y creatividad utilizando el troquelado.
- Móvil y geométrico.- posee articulaciones para lograr movimiento y profundidad, fue desarrollada por el profesor Antony Llanos Sánchez.
- Educativo.- utilizado como medio aleatorio de estimulación y coordinación motora fina.

Maquigami.- se basa en la creación de figuras y es conocido como el kirigami sin tijeras pues se trabaja con rasgado, doblez o manipulación de arrugado y unión del papel con el simple uso de las manos.

Kusudama.- se utiliza con la técnica origami pero con diferencia de uso de varios cuadros de papel.

Jackson, Paul. The Pop Up Book. Step-by-step instructions for creating over 100 original paper projects. Henry Holt and Company.LLC. NY 1866. P. 97

Masahiro Chatani. Pop Up Giflcards. Origami architecture. ONDORI. Japan. P.80

Bonnet de León, Alejandro. Diseño y fabricación digital de tarjetas pop-ups en entornos educativos mediante tecnologías de bajo coste. EDUTEC. 67:03:2019 p.59





<https://www.pinterest.com.mx/pin/6122149484694255/>

2.5 Libro Pop Up como estímulo

Con el fin de ayudar a los familiares a enriquecer las experiencias sensoriales de sus pacientes se busca el empleo de un nuevo recurso de estimulación para mejorar la calidad de vida y la comunicación e interacción con ellos.

Un libro estilo pop up que ayude a la expresión de sentimientos y estados de ánimo por medio de estimulantes táctiles principalmente con la manipulación de flaps y pull tabs, visuales a través de imágenes y fotografías , auditivas con implementación de caja de sonidos, olfativas con pestañas de aromas y del sentido del gusto a través de destellos de recuerdos de sabores en recetas.



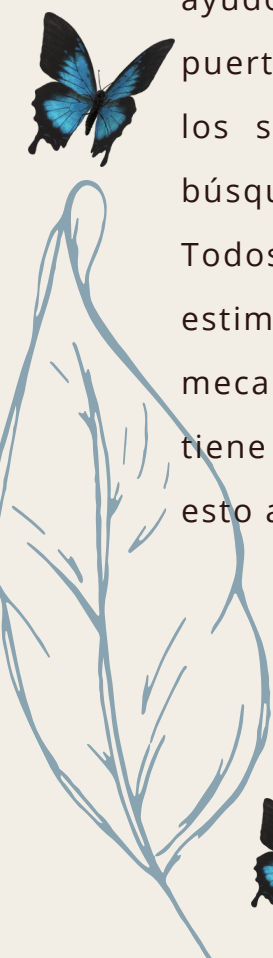
CAPÍTULO 3

DESARROLLO Y ELABORACIÓN DE PROPUESTAS, ILUSTRACIONES Y ESTRUCTURAS PARA EL LIBRO POP UP

El proceso de creación de un libro pop up no es tarea fácil, si se detiene uno a pensar e imaginar el producto final antes de comenzar, puede llegar a profundizar en la imaginación; pero en la realidad el proceso de elaboración es un poco más complejo.

En este caso, el proyecto de propuesta de libro pop up como material de apoyo para su uso en pacientes con Alzheimer, ha sido un tanto complicado, debido a que como principal problema era entender al paciente, lo cual requirió una investigación de cuáles eran los problemas reales a los que se enfrentan los cuidadores y los puntos claves para apoyo a los pacientes a través de la estimulación; punto principal que ayudó a lograr el objetivo, la estimulación a través de sus distintas puertas de entrada que tenemos todos los seres humanos, como lo son los sentidos, dieron la clave para realizar el proceso creativo y la búsqueda de los mejores estímulos para atraer su atención.

Todos los seres humanos tenemos un punto que nos ayuda a manejar la estimulación (la curiosidad) y es ahí donde entran las finalidades de los mecanismos del Pop Up, pues una persona; cualquiera que sea su edad, tiene curiosidad al encontrarse con un diseño con estas características, y esto ayuda al proyecto a ser atractivo y funcional.



Para la realización del Dummy se requirió buscar ciertas actividades necesarias en un ritmo de vida para las personas con Alzheimer y con la idea de realizarlo a través de un diario de vida, pues estas actividades ya planeadas por otros especialistas solamente requerían ser adaptadas a una idea, la idea de libro Pop up, apoyada con ilustraciones y técnicas aplicadas de manera manual y única.

Finalizando el proyecto con libro de artista pues su formato es distinto a un libro tradicional.

3.1 Metodología del Diseño

Continuando, en la base del método práctico de Bruno Munari, ya que está conformado por un proceso básico que resulta muy fácil de seguir y obtener la solución de problemas de manera sistemática.

En este punto ya hemos trabajado con los primeros 5 puntos de este método. Tenemos identificado y definido el problema que es realizar un apoyo dinámico para ser usado por los cuidadores con sus pacientes con Alzheimer.

Los componentes del problema y la recopilación de datos que es explicada en esta tesina en la parte anexa del apéndice, donde se equipo de conocimiento para entender al público al que va dirigido el problema, analizando todos los datos necesarios para finalmente llegar a este punto: la creatividad donde a continuación se muestra cómo fue realizado el producto.





Metodología "arroz verde" de Bruno Munari

3.2 Planteamiento del concepto

Principalmente la realización de un libro, con característica Pop Up, ilustrado, de manejo dinámico y didáctico para su uso; propuesta creativa y fuera de lo convencional en el ámbito, que logre llamar la atención del paciente y sea atractivo anímicamente y visualmente.



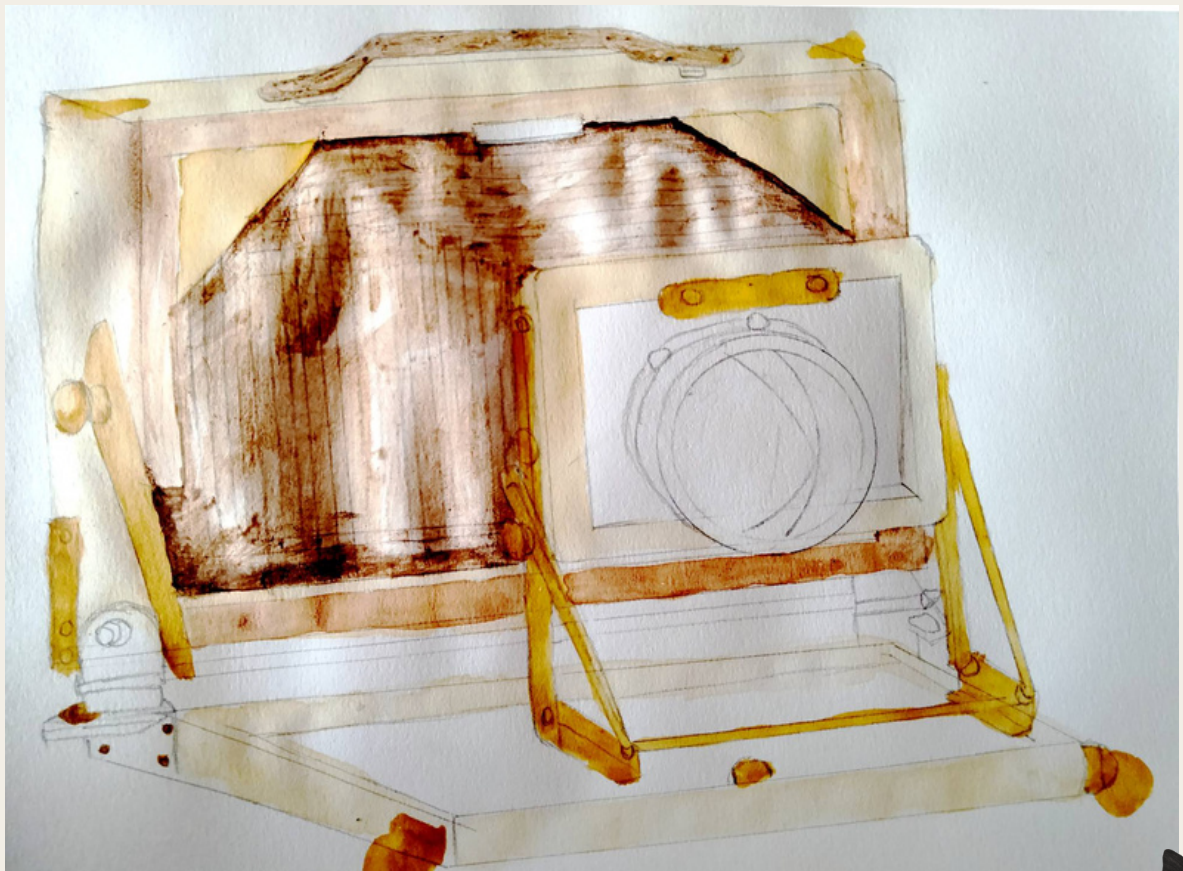
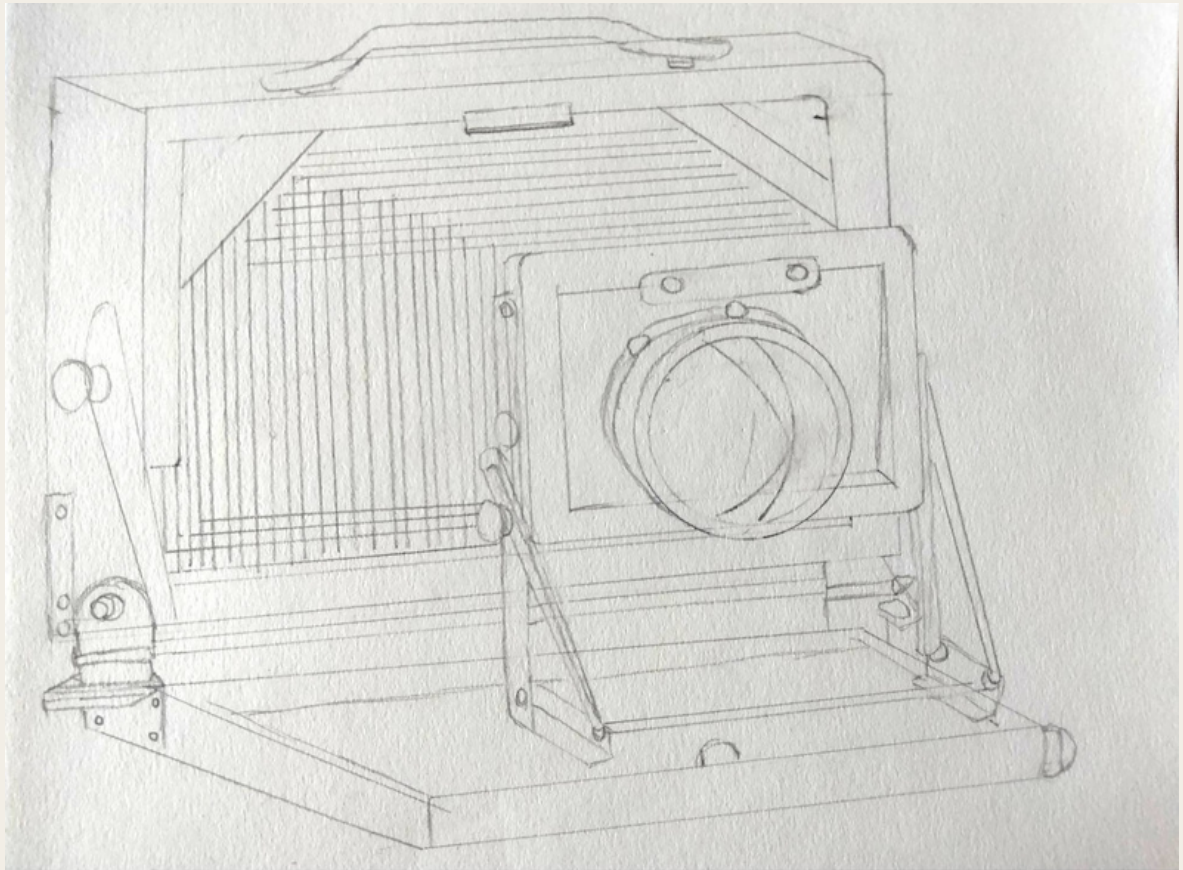
3.3 Bocetaje libro Pop up

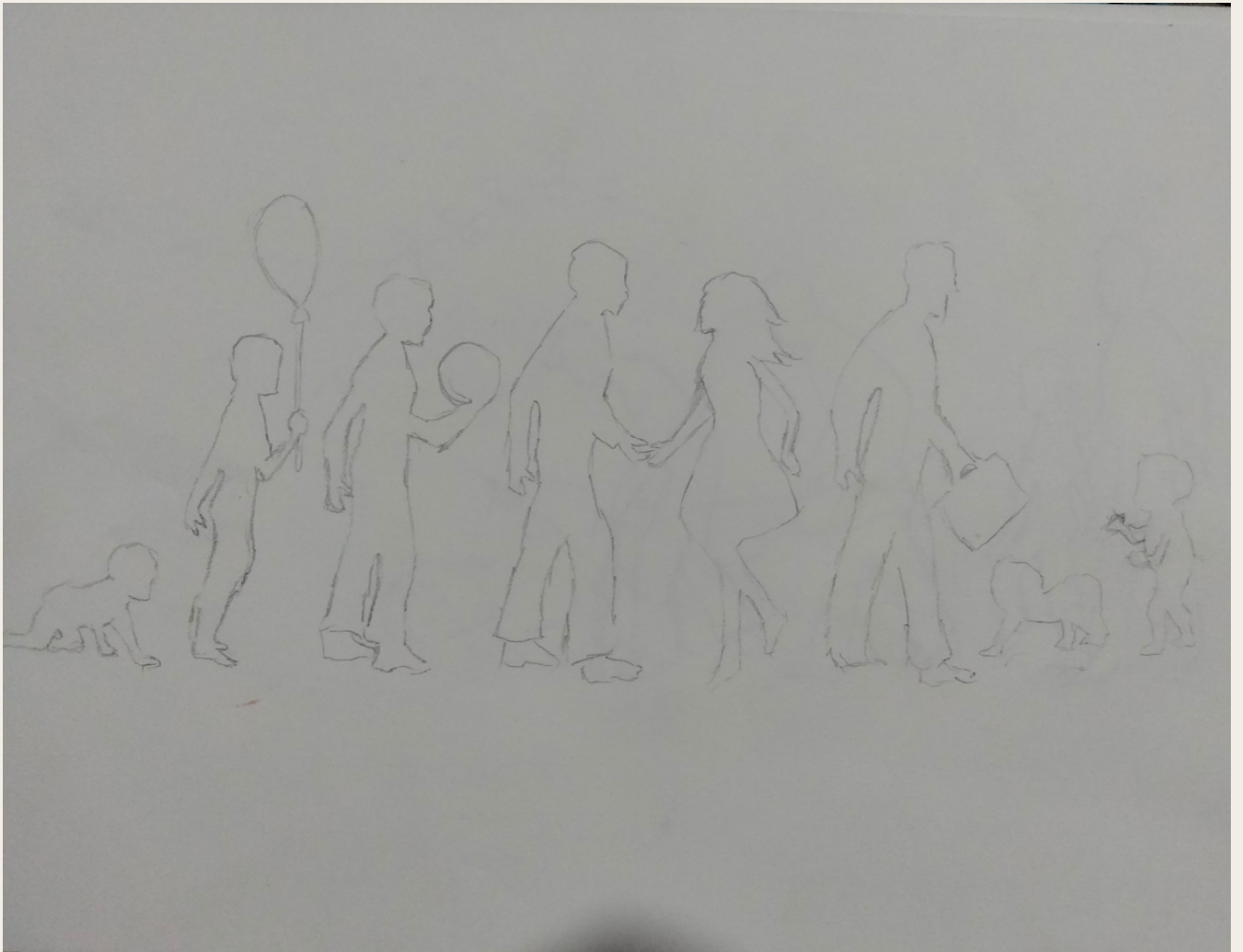
Principalmente se tuvo que realizar bocetos a través de los cuales podía proyectar un poco como se quería que se desarrollara el proyecto. Pasados los días se amplió mediante el desarrollo de bocetos preparatorios con la intención de tener un soporte de inicio, mismos que han ido cambiando según va avanzando el desarrollo del libro y la temática de las ilustraciones.



Algunas ideas fueron descartadas a través del proceso y otras dieron pauta a continuar con ellas y mejorarlas .



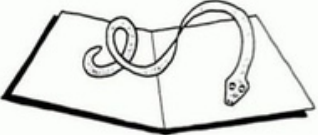




3.3.1 Pliegues y mecanismos Pop Up



Proceso complejo de realizar, pues a través de la consulta en los libros Pop Up! a manual of paper mechanisms del autor Duncan Birmingham, Cut and fold techniques for pop-up designs y The Pop Up Book ambos de Paul Jackson, donde nos definen las diferentes técnicas explicadas a los libros Pop Up, a través de los cuales se observó la base aunque su aplicación resultó un tanto complicado por lo que se tuvo que recurrir a formas visibles para replicar los mecanismos. a través de distintos videos en plataforma Youtube donde se explica de manera visual se obtuvieron los resultados esperados.

114. SPIRALS

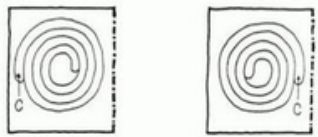


This is a very simple and effective mechanism. The key to making it is in the sticking method.

Before gluing, place the spiral on the left hand page and check that it doesn't jut out over the spine or edge of the page.

Spread glue on the underside of the tail end A. Stick it in the desired position on the base, B. Then spread glue on the top side of the head end, C. Close the base and press firmly, C will find its natural sticking position, D.




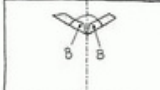

Adjusting the position of end C in relation to the spine affects the shape of the popped-up spiral.

More than one spiral can be used simultaneously on the same base. The sticking is a little tricky, but the effect is magnificently chaotic.


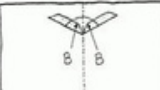

90

4. VARYING THE V-FOLD ANGLES


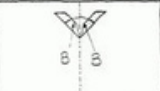

The angle at which the pop-up rises from the base, and the sharpness of its central crease, can be varied by adjusting the angles A and B. Angles A must always be bigger than angles B. Angles B must be less than 90°.


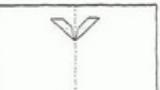

With angles A less than 90° the pop-up piece will always lean back.
Try: A = 75°, B = 55°.

If A gets more acute, and B stays the same : the pop will lean back more.
Try: A = 65°, B = 55°.

If A remains the same, but B is made more acute : the pop up piece will stand more upright and its central crease will become sharper.
Try: A = 65°, B = 45°.

Angles A can be obtuse, then the pop-up will lift but remain leaning forward.
Try: A = 100°, B = 45°.

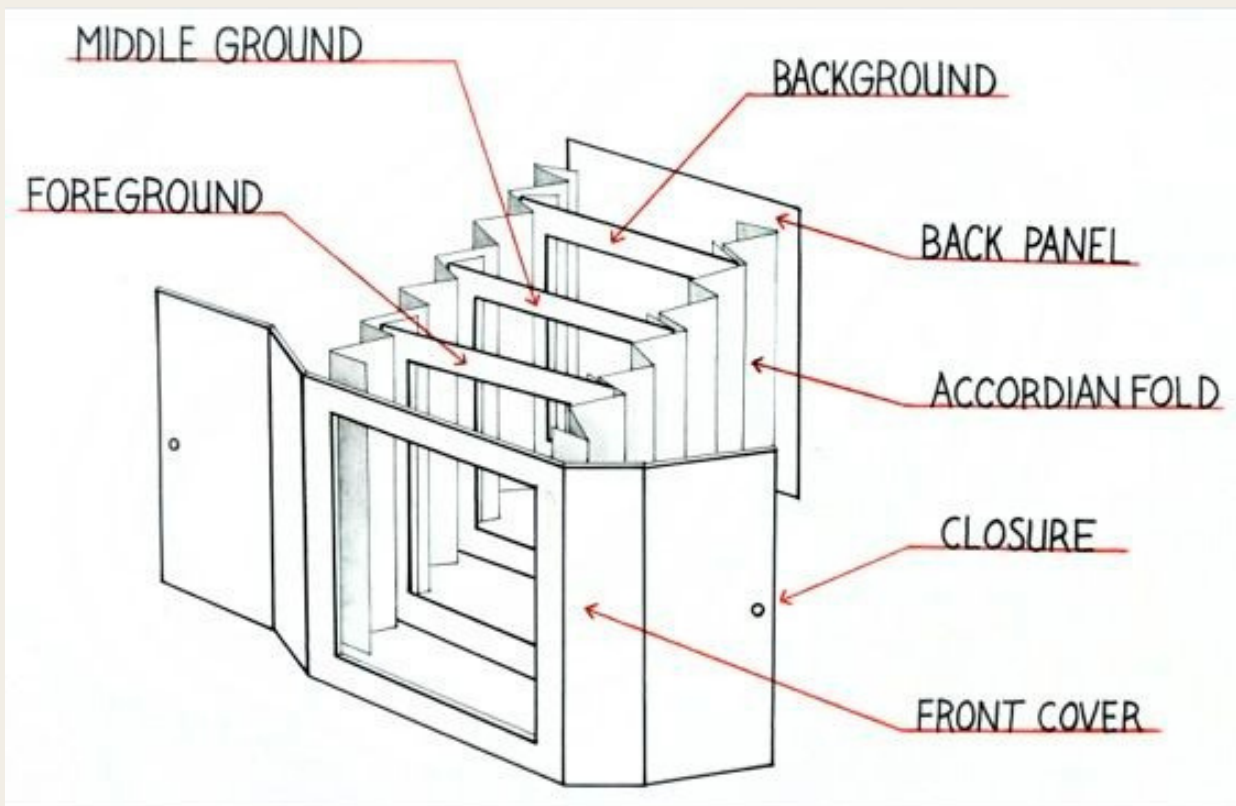
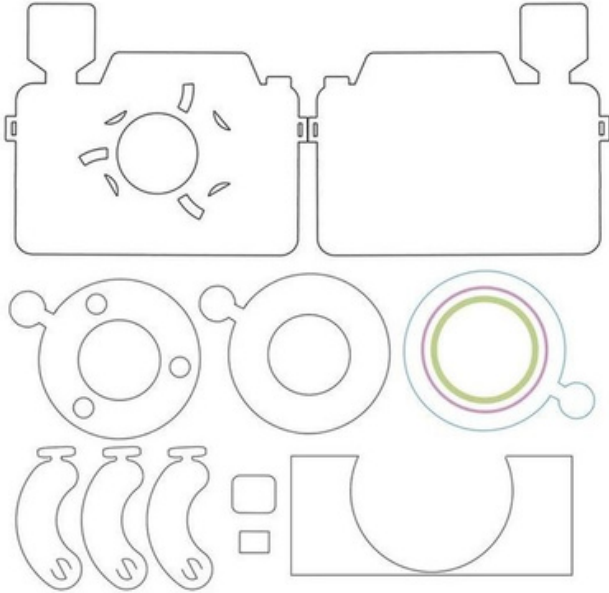
When designing your own pop-ups, the best way to find the shape you want is by experiment. Also, try rotating the base, either viewing it from the other end, or alternatively using the base vertically rather than horizontally.

To make asymmetrical variations, see Mechanism 31.

13



Template ATC Camera - Iris Mechanism

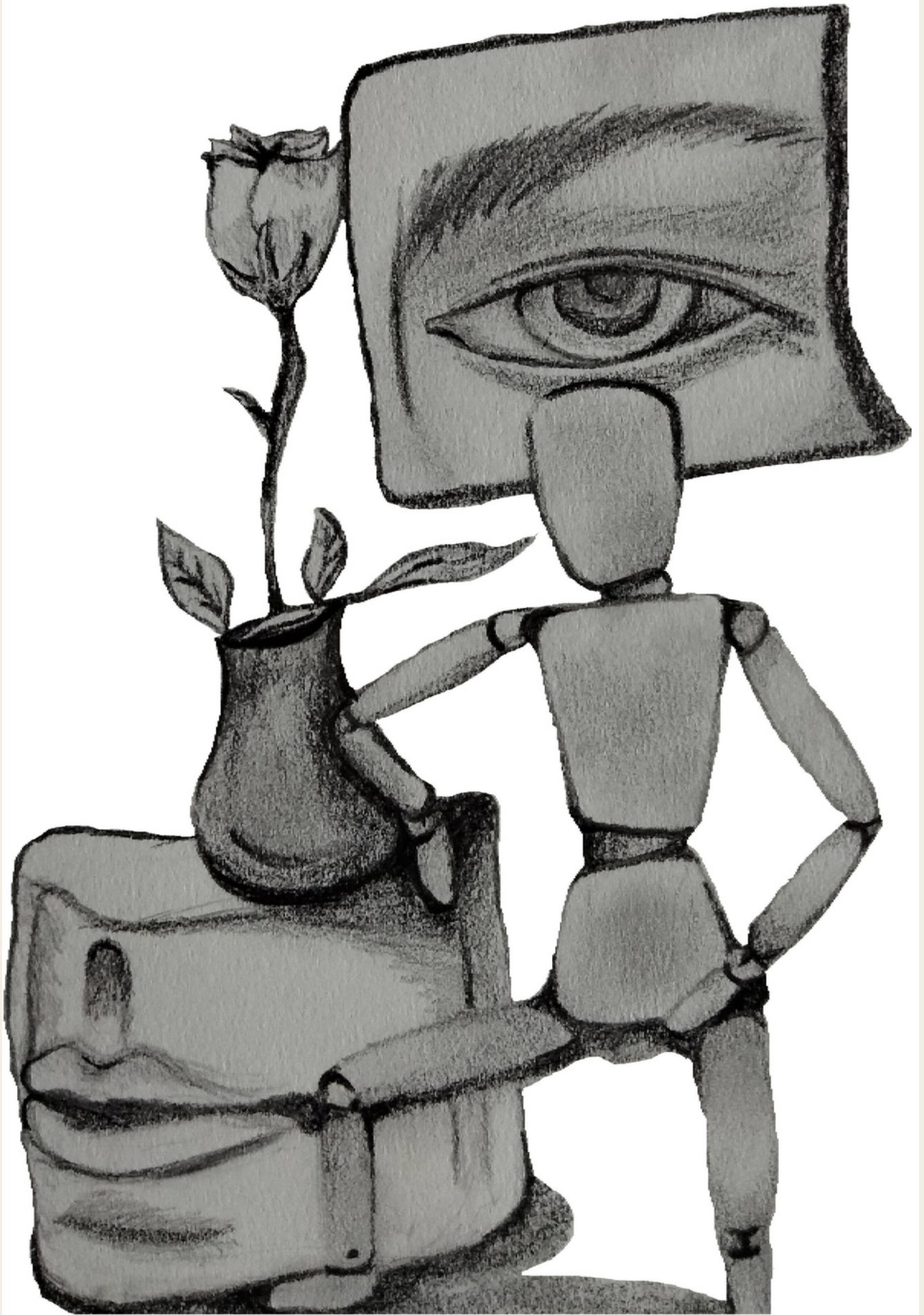


3.4 Elementos de composición

Considerando los elementos de composición del diseño en la elaboración de las distintas ilustraciones para la formación del dummy del proyecto por medio de las cuales se busca la mejor percepción del paciente a través de su organización visual y sus distintas técnicas de elaboración como lo es la acuarela y el prismacolor con su forma y su estructura.

3.4.1 Ilustraciones









3.4.2 Fotografías

Se tomaron fotografías de collage realizados, se editaron imágenes para adaptación a las temáticas del libro.





3.4.3 Técnicas Mixtas

En la culminación de algunas páginas se reunieron las distintas técnicas anteriores para la composición de ellas de acuerdo a la temática.

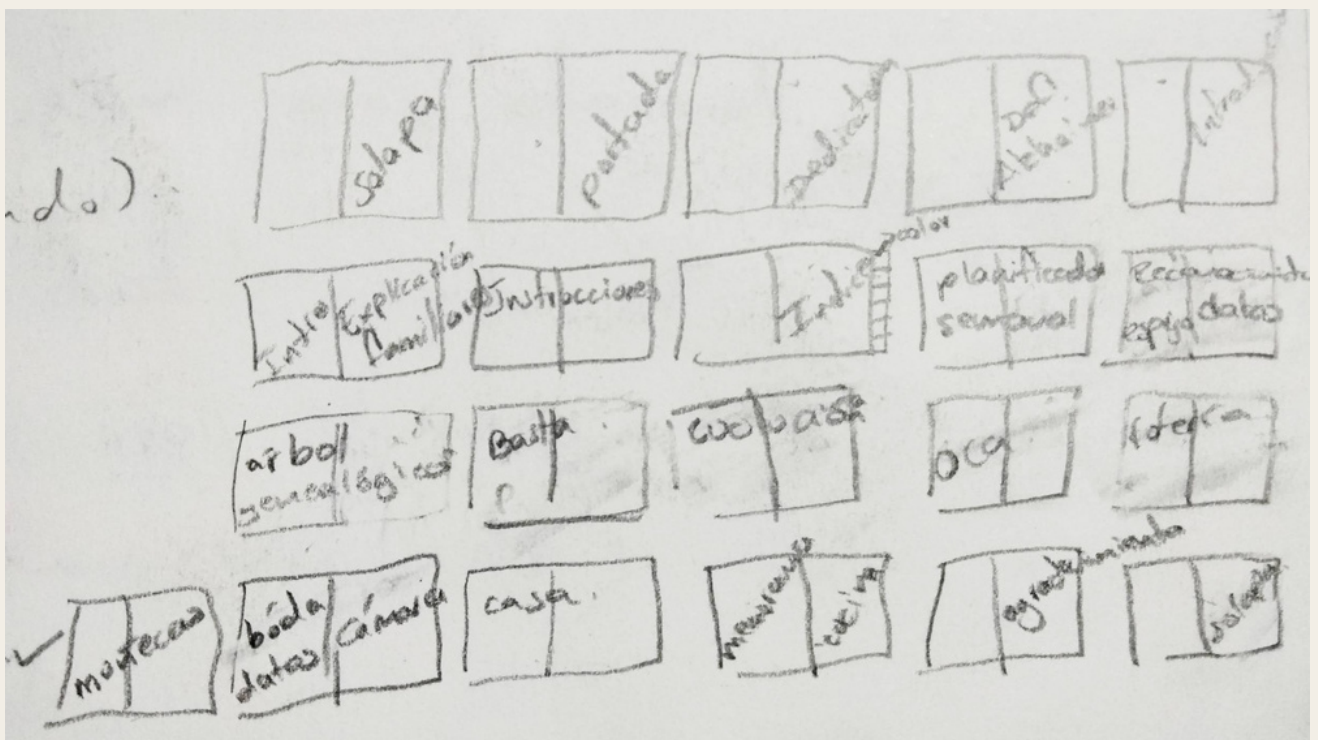






3.5 Estructura de composición

Pensando en una maquetación nos hemos basado en varias propuestas, para idear, modificar, mover, colocar y unificar temas que ayudarían a darle mejor continuidad al libro.



3.5.1 Maquetación libro Pop up

Al final, la maquetación quedó de la siguiente manera:

Sobrecubierta: caja tipo baúl

Cubierta: Encuadernado

Guarda

Portada: colocación de portada de Baúl de los Recuerdos, ilustración digital a través de composición de distintas imágenes; colocación de mecanismo Pop Up a través de espiral con mariposas.

Verso de portada

Páginas # 3 y # 4: Instructivo

Páginas # 5 y # 6: Palabras para paciente

Páginas # 7 y # 8: Palabras para familiar o cuidador

Sección 1 Reconocimiento personal

Página # 9: Biografía

Página # 10: Identificación frente a espejo

Página # 11: Juego Basta

Sección 2 ¿De dónde vengo?

Páginas # 12 y # 13: Árbol Genealógico

Sección 3 A través del tiempo

Página # 14: Ruleta de la vida

Página # 15: Juego de la oca

Páginas # 16 y # 17: Juego serpiente y escaleras

Página # 18: Juego lotería



Sección 4 Mis recuerdos

Páginas # 19: Flores para colorear

Páginas # 20 y # 21: Muñecas para vestir

Páginas y solapa # 22, # 23 y #24: Rompecabezas Boda

Páginas # 25: Cámara fotográfica

Páginas # 26 y # 27: Casa

Páginas # 28 y # 29: Recetario con sobres de olores

Páginas # 30 y # 31 : Tareas Semanales

Páginas de Solapa # 32 y # 33 :Planificador

Página # 34: Música

Guarda

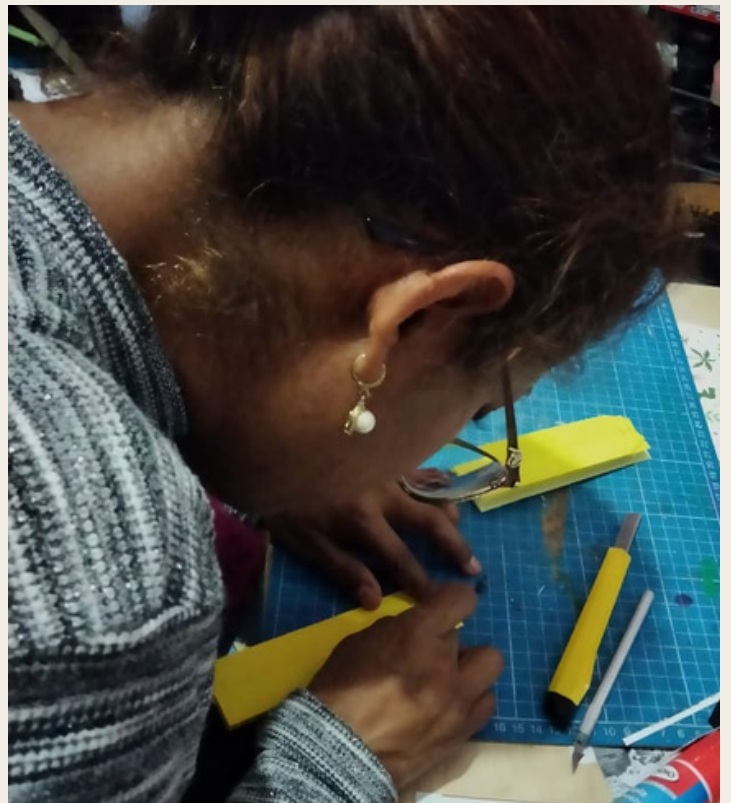
Cubierta

Guarda	Portada	verso Portada	Recta 3	Verso 4	Recta 5
Verso 6	Recta 7	Verso 8	Recta 9	Verso 10	Recta 11
Verso 12	Recta 13	Verso 14	Recta 15	Verso 16	Recta 17
Verso 18	Recta 19	Verso 20	Recta 21	Verso 22	Recta 23
Verso 24	Recta 25	Verso 26	Recta 27	Verso 28	Recta 29
Verso 30	Recta 31	Verso 32	Recta 33	Verso 34	Guarda



3.6 Corte y suajado

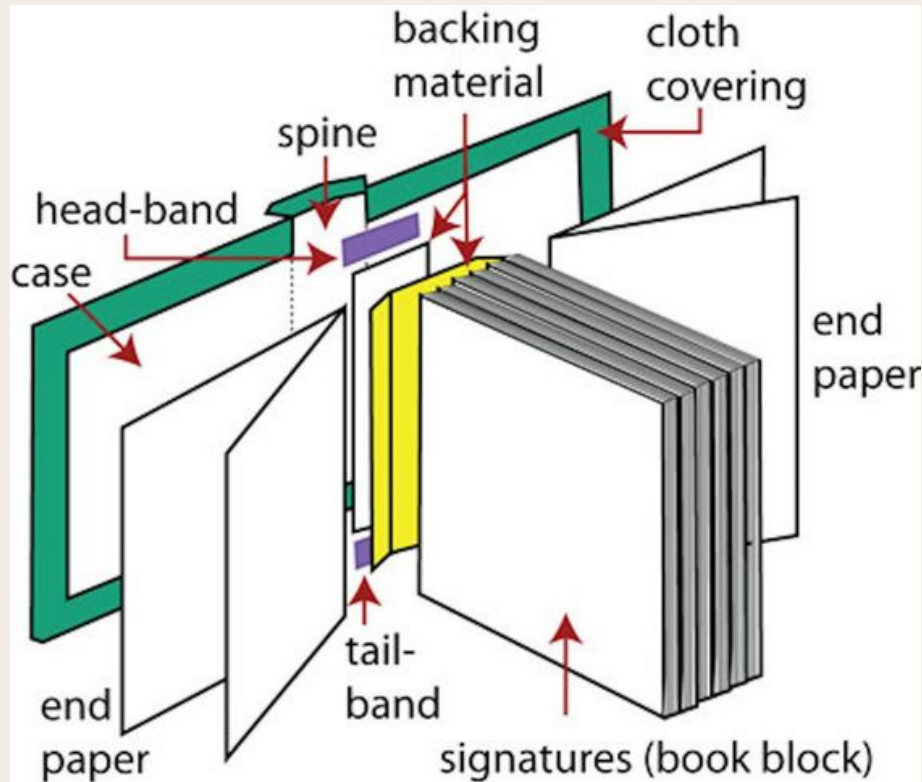
Como era de esperar este libro se tuvo que hacer de manera manual y el corte y suajado de la misma manera por ser un libro-objeto.

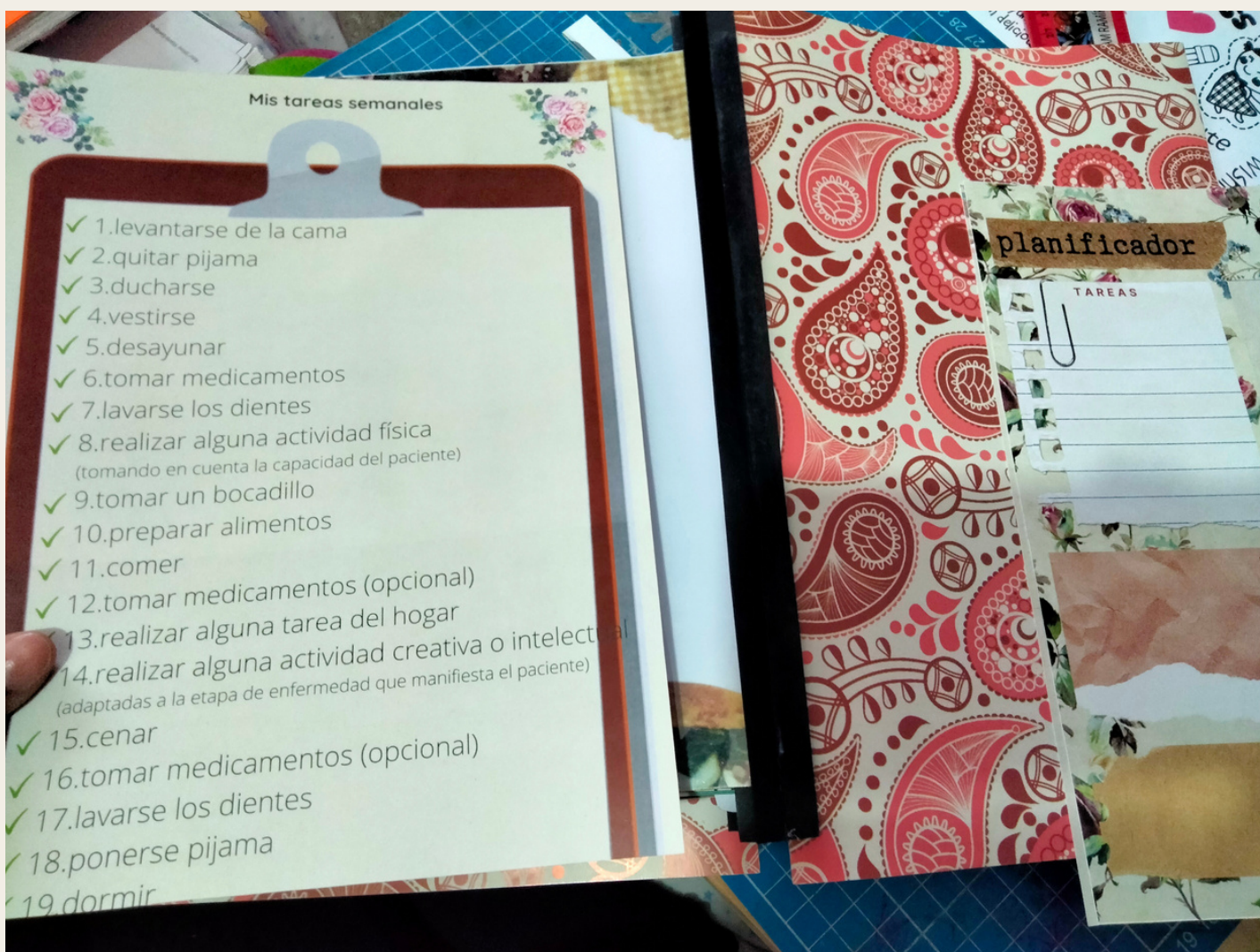


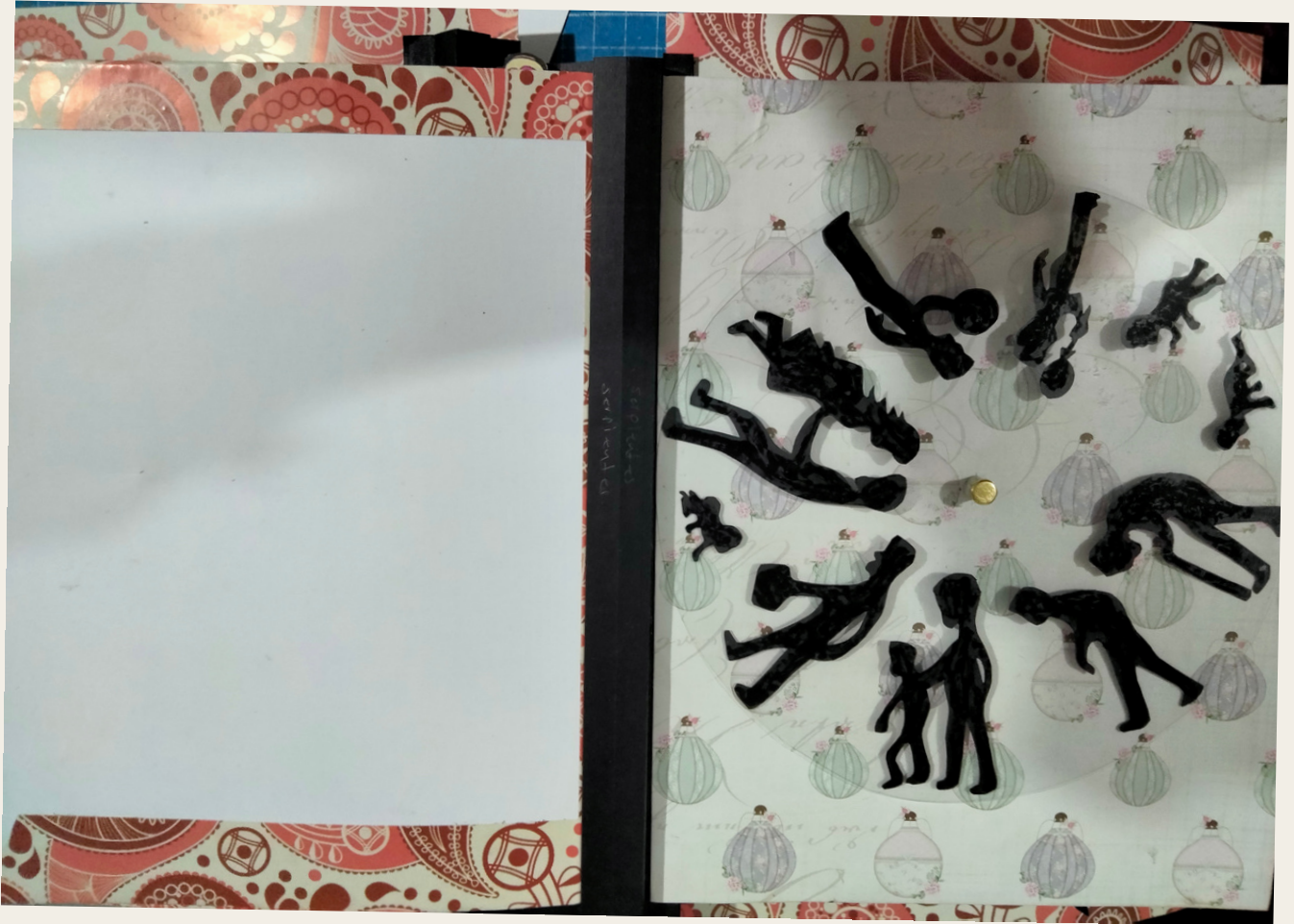
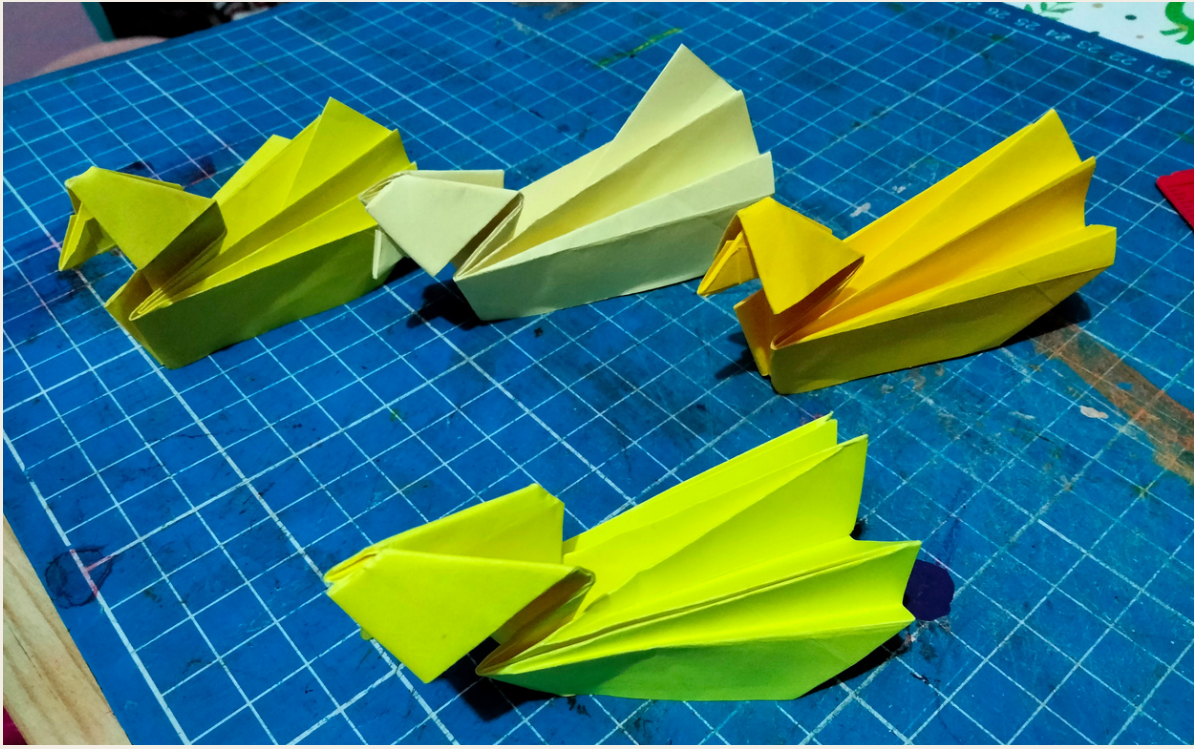
3.7 Armado y encuadernación

Encuadernado manual a través de una línea de pliegues en acordeón, colocación página por página, solapas con tapiz.

Elaboración de libro tamaño carta forma profesional con cubierta caja tipo baúl, texturizada, con engranes para apertura de caja, composición hecha totalmente a mano.







3.8 Presentación Final

La conclusión del proyecto quedo de la siguiente manera:

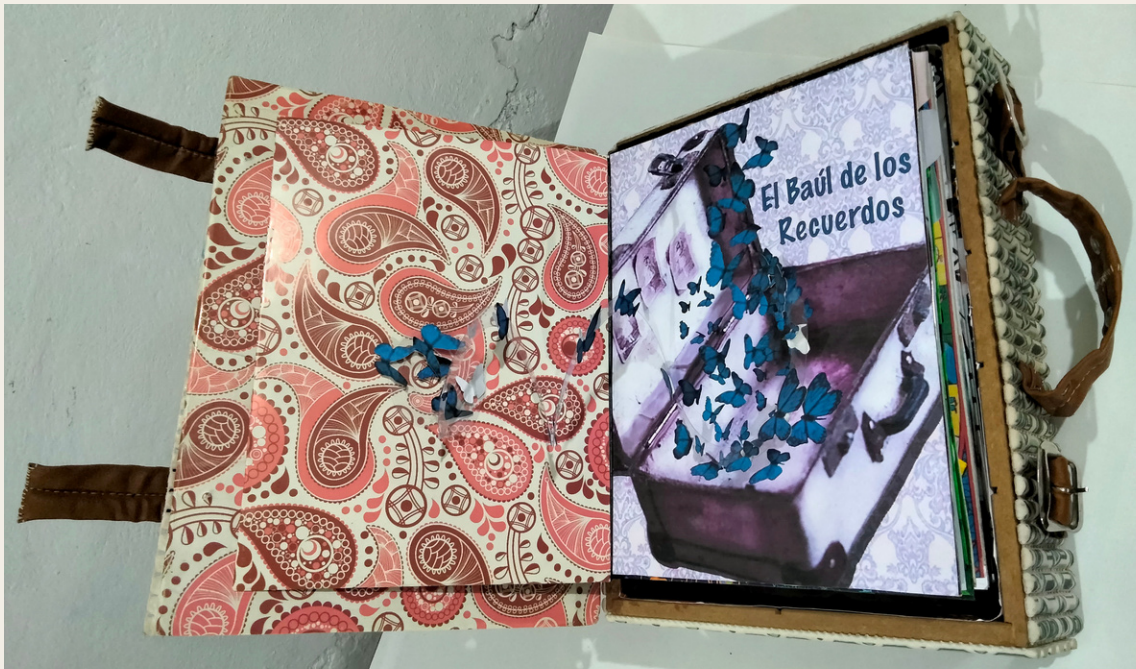
Presentación del libro en empaque o sobrecubierta del libro de soporte de madera en forma de baúl, fabricado a mano, texturizado en tela y colocación de detalles de herraje de vinilo tipo cuero.



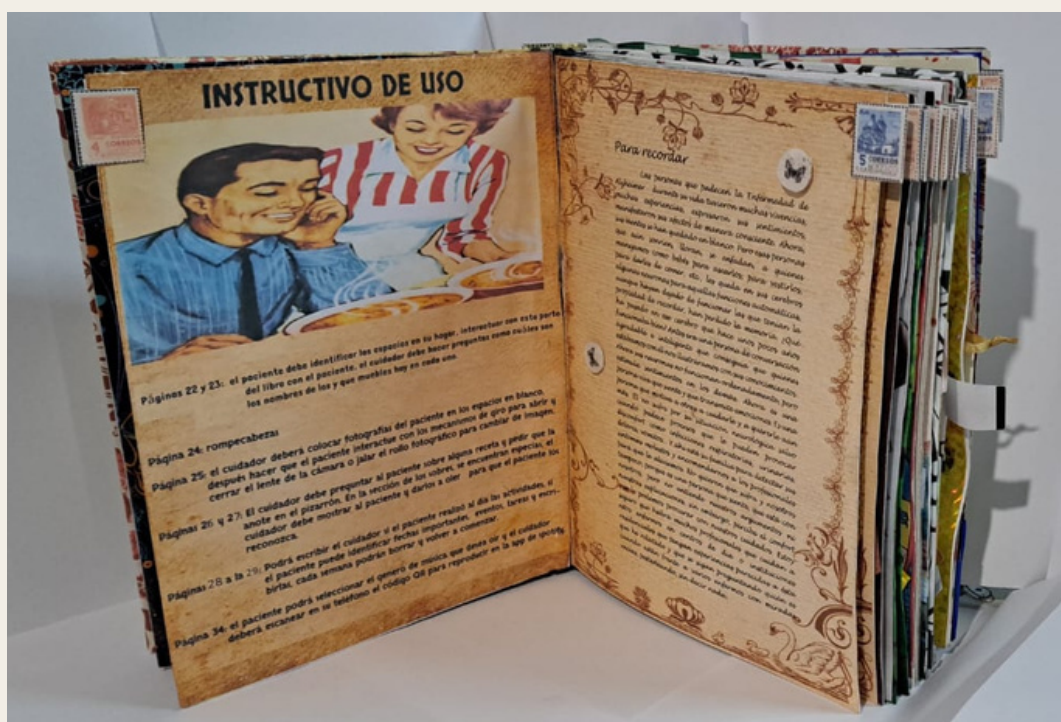


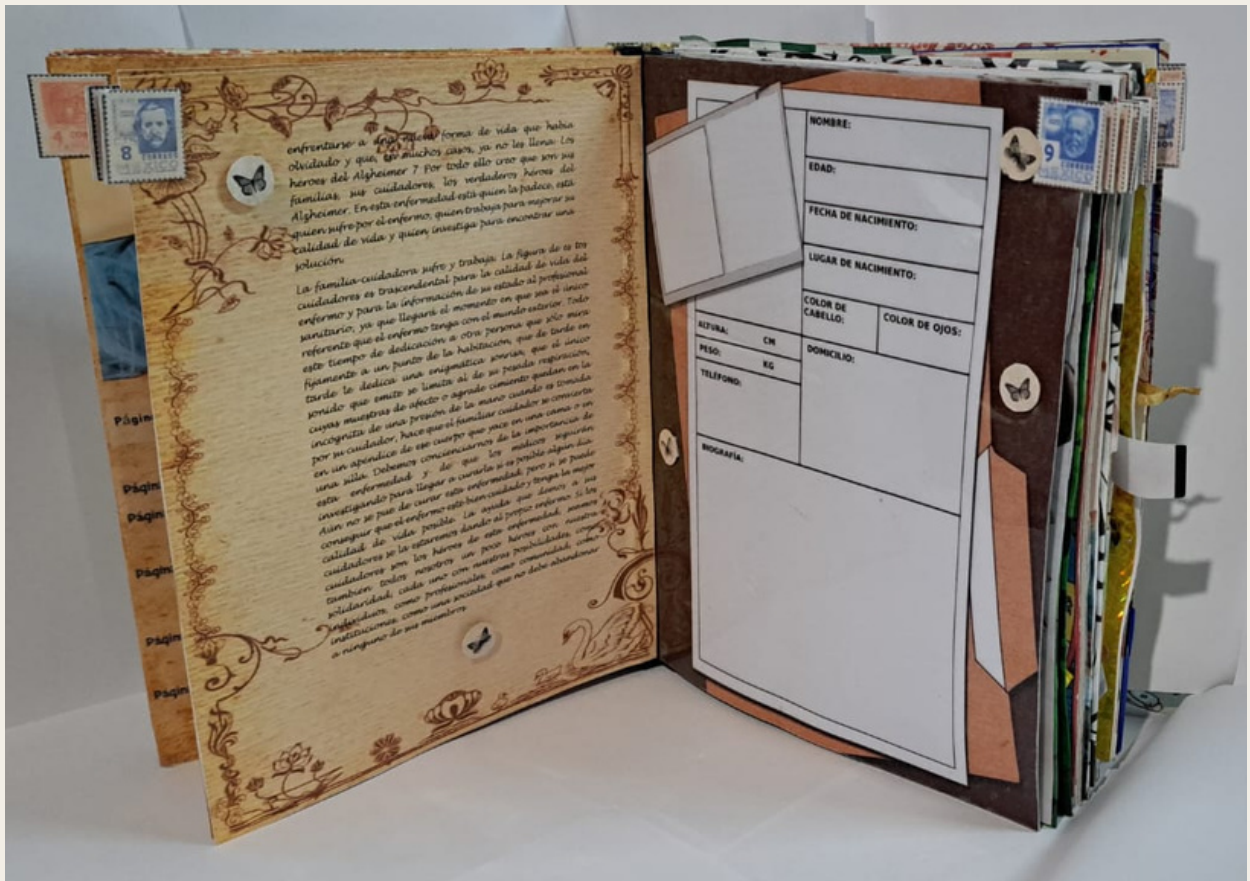
En interior, la cubierta está forrada totalmente de papel tapiz; el libro, al abrirlo se tiene que retirar por completo del empaque para su mejor manejo y percepción.

Comenzando con la guarda entrelazada a la portada interior con mecanismo Pop Up de espiral en acetato con mariposas al vuelo las cuales son significativas ya que representan la transformación que se percibe en la enfermedad; en efecto de salida de la portada que se presenta en ilustración digital en color azul ya que atribuye a la tranquilidad, el conocimiento, la capacidad, la seguridad y es por ello se usa comúnmente en salud.

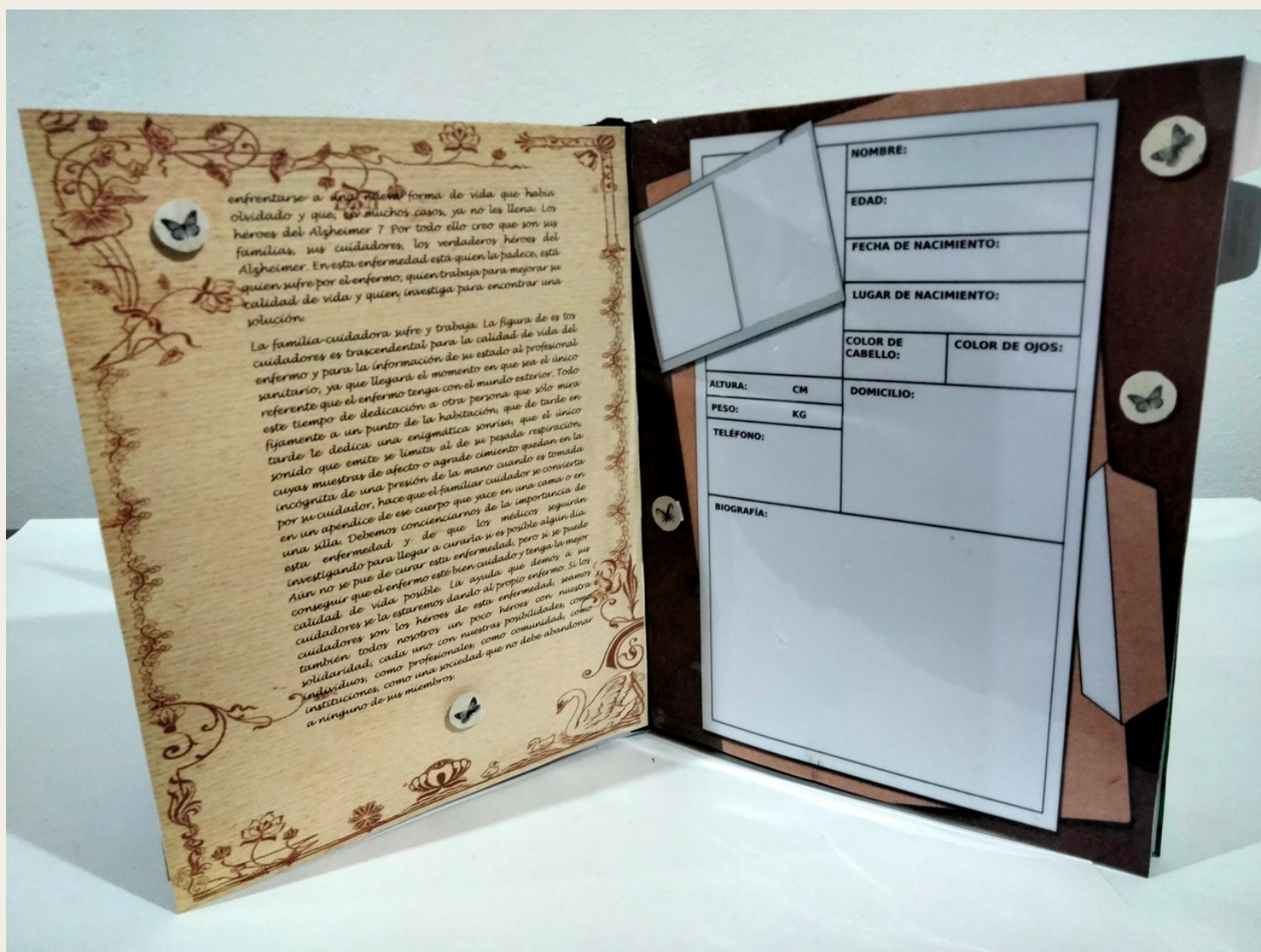


Continuando con el verso de portada en papel tapiz, siguiendo de el instructivo para el manejo del libro en donde denotamos flaps de colores con la numeración de paginación para el estímulo del paciente; persistiendo con las páginas interiores con dedicatorias tanto para el paciente como para los familiares o cuidadores que trabajaran con él, en el día a día a través del avance de la enfermedad.





Seguidas de las actividades colocadas para apoyo al paciente; empezando con la página de identificación, en impresión digital con laminado para su uso tipo pizarrón en donde el paciente o familiar pueda colocar con el uso del plumón la información y borrarla las veces que sean necesarias. Se coloca una ilustración de carpeta con hoja de identificación, en la cual se sugiere que el cuidador coloque la fotografía del paciente.



En el se pueden colocar los datos personales como nombre, fecha de nacimiento, edad, lugar de nacimiento, domicilio, teléfono, información física como estatura, peso, color de cabello y ojos. Dando espacio a una breve biografía.



Página de reconocimiento físico a través de una ilustración realizada a lápiz y con fotografía de marco de espejo y soporte de vinil tipo reflejo y se coloca un espejo de 15 cm de diámetro para que el paciente pueda reflejarse y reconocerse.



Espacio de juego basta se conforma de un collage de fotografía formada con elementos tridimensionales y recortes de revistas en una formación reticular jerárquica, donde el paciente pueda colocar los datos más relevantes tanto del paciente como de los familiares.



Presentación de árbol genealógico, ilustración de árbol en acuarela colocada en mecanismo Pop Up plegado en V, compuesta de espacios con fotografías de marcos para dar pie al cuidador a colocar fotografías de los familiares del paciente y fotografía elemento de pájaros para señalar la relación de parentesco.



Se coloca en la base vinil decorativo e impresiones de espacios en blanco laminados tipo pizarrón para colocar también los nombres para reconocimiento.

La ilustración esta echa en base acuarela, realizando en este apartado una técnica mixta con fotografía y utilización de soportes ya diseñados que ayudaron a mejorar la elaboración.

Cabe mencionar que este mecanismo, en el proceso, fue diseñado de distintas formas hasta que al final se llegó a la idea principal en donde se buscaba que el árbol se levantara por si mismo al abrir la página.



Continuando llegamos a la etapa del recuerdo, retrocediendo a la infancia y presentando actividades dinámicas para el paciente, que con ayuda del cuidador pueda desarrollar.

Comenzando por la explicación gráfica del desarrollo del ser humano desde la lactancia, la infancia, la adolescencia, la adultez, la reproducción, la vejez diseñado en un mecanismo de pop up giratorio con ilustraciones monocromáticas del ciclo de vida en general y colocación de papel tapiz en la base junto con flechas de señalamiento en vinil sondeando el giro a la ruleta del ciclo de la vida.



Continuamos con el tradicional juego de la oca impresión de tablero antiguo con incrustación de cisnes en 3D en técnica de papel origami y mecanismo de Pop Up básico. Este juego se desarrolla de manera normal con dado en técnica de papel kirigami y frijoles.



Aunando en la infancia se colocó también el tablero del juego de serpientes y escaleras para su uso de manera tradicional.



Continuamos con el juego de la lotería en soporte de vinil decorativo con solapa que ayuda a contener las tarjetas; en donde las imágenes son de acuerdo a los juegos tradicionales de infancia, cartas donde retomamos juegos recreativos de antaño; como lo son:

- el aro
- doña Blanca
- la cuerda
- la llanta
- las muñecas
- los costales
- la bicicleta



- las canicas
- el columpio
- la cometa
- avalancha
- sube y baja
- tronadora o tiki taka
- rueda de San Miguel
- remolino
- las mojadas

y una hoja con ilustración monocromática laminada tipo pizarrón para desarrollar la parte motora coloreando la misma, dando pauta a que pueda colorear y borrarse las veces que sean necesarias.



Seguido de la etapa de la adolescencia, se colocan las tradicionales muñecas de papel impresión digital de fondo y figuras colocadas en bases para efecto 3D con estilo de ropa de la época de los años 60' s y 70' s, dentro de un closet y en mecanismo pop up caja en 3D para su mejor manejo.



En solapa de acuerdo al uso de técnica origami de papel en tarjetería Pop Up; en base doblada con imanes en su interior que se abre para colocar las bases del rompecabezas compuesta de una ilustración recortada en secciones con técnica seca de colores prismacolor, de igual manera en su revés se distribuyeron imanes para que al armar se atraigan las partes a la base.



Se colocó una cámara de acordeón en mecanismo pop up con sistema giratorio en la parte de lente y solapa para visualizar las fotografías dando pauta para la colocación de las mismas para sus recuerdos propios.



Esta ilustración fue de las más trabajadas por el tipo de presentación al que se quería llegar se logró, sin embargo la idea principal era con el acordeón en mecanismo 3D pero por el espacio dado entre las hojas del libro no se favorecía el diseño ya que se realizaría de manera muy cargada en el soporte.



Colocación de las partes de la casa en mecanismo pop up con ilustraciones en técnica mixta de acuarela con rotuladores e impresiones digitales en papel opalina lino. se colocan cuatro apartados interiores: baño, sala- comedor, recámara y entrada; en el exterior se cuenta con fachada, jardín y garaje; este apartado es para el reconocimiento de los lugares por el paciente.





Buscando la estimulación de los sentidos tanto gustativo y olfativo con la ayuda del cuidador hacia el paciente, se da pauta en las siguientes páginas para escribir en el recetario las veces que sean necesarias, se coloca un collage de fotografía compuesta por imágenes y texturas de tela y accesorios de cocina, la impresión es digital con acabado laminado para su uso en un sin fin de recetas las cuales pueden escribir y borrar las veces necesarias, se sugiere en las instrucciones la elaboración de alimentos para el paciente y de manera olfativa la colocación de algunas espacias aromáticas para que el paciente pueda reconocerlas a través del sentido olfativo; se colocaron saquitos para su manejo y su almacenamiento.

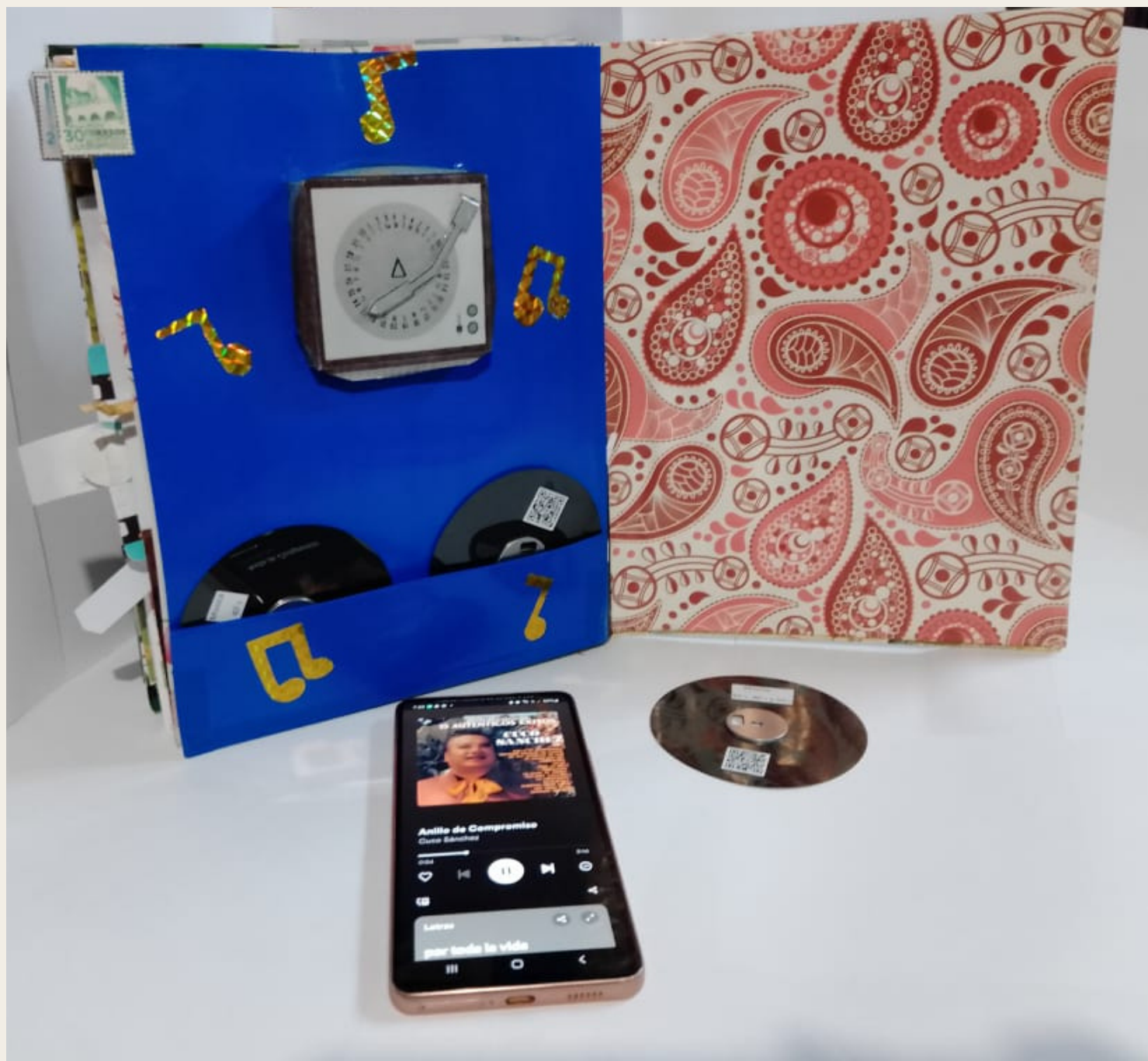


Se dio espacio para un planificador semanal, sugiriendo actividades a realizar y llevar el registro de ellas, espacio para notas y fechas importantes.

Buscando la facilidad para el cuidador de llevar un control de su paciente en esta enfermedad.



Finalizando con la colocación de la estimulación auditiva con la colocación de un tocadiscos en 3D, y literalmente 6 discografías en miniaturas con colocación de un QR que da el link para escuchar en cualquier dispositivo algunas play lists realizadas con diferentes estilos de música a través del tiempo bajo la app de spotify.



CONCLUSIÓN

Finalizado el trabajo de "La ilustración como estrategia en un libro Pop Up. Material de actividades para cuidadores de pacientes con Alzheimer", concluyo comentando que es un trabajo que cumplió las expectativas propuestas desde el inicio, con las actividades justas para sobrellevar el día con los pacientes; el proyecto es muy dinámico lo que ayuda a su mejor funcionalidad y manejo con el tipo de persona a la que se quiere llegar.

La elaboración de este proyecto tuvo que ser prácticamente todo a mano, pues tanto las ilustraciones como todos los procesos de producción tuvieron que realizarse con detalle, los mecanismos de pop up son herramientas muy meticulosas pues requieren de un alto grado de concentración y paciencia, y son elementos que no se obtuvieron enseguida, llevaron un proceso de dedicación y búsqueda de mejora constante para lograr lo que se quería obtener. Las ilustraciones son parte clave pues se realizaron inspirados a épocas pasadas y adaptadas para su manejo. Igualmente se llevaron tiempo pues no todos los primeros bocetos llegaron hasta el fin, hubieron modificaciones y adaptaciones para su mejor funcionabilidad.

El diseño era muy específico y llevo tiempo adaptar las actividades al mecanismo de Pop Up, algo particular es que durante el proceso, el diseño termino dando un panorama más amplio y dinámico llegando a la creación de un libro-objeto, un formato único, que seguro para el mejor manejo dentro del Instituto Nacional de Neurología y Neurocirugía; se requerirá de adaptar a costos y formatos que ayuden a la función principal que es llegar a ese público específico y que sea fácil de conseguir.

Con satisfacción de concluir este proyecto que busca ser beneficio para otros, ayudando a la estimulación de todos los sentidos de los pacientes y mejorando la calidad de vida y el cuidado proporcionado por los cuidadores.

BIBLIOGRAFÍA

- A., T. L. (s.f.). *El libro en un campo expandido, diseño y producción del libro-objeto*.
- Barrio Sordo, E. (2019). *Programa de estimulación para personas con Alzheimer*. CEAFA.
- blog., E. (septiembre de 2016). Obtenido de Beneficios de la estimulación multisensorial en Alzheimer y otras demencias.
- Bonnet de León, A. (2019). *Diseño y fabricación digital de tarjetas pop-ups en entornos educativos mediante tecnologías de bajo coste*. EDUTEC.
- Chatani, M. (s.f.). *Pop Up Gifcards. Origami architecture*. Japan: ONDORI.
- García Reyes, E. (2012). *Expresión Gráfica*. Estado de México: Red Tercer Milenio.
- Jackson, P. (1866). *The Pop Up Book. Step-by-step instructions for creating over 100 original paper projects*. Nueva York: Henry Holt and Company.LLC.
- Jackson, P. (2014). *Cut and fold techniques for Pop Up designs*. London: Laurence King Publishing.
- López Alonso, F. H. (2010). *II Congr s Internacional de Didactiques*. Espa a : Universidad Zaragoza.
- M., B. (s.f.). Obtenido de DOI: <https://doi.org/10.5209/ARIS.55934>
- Mart nez Musi o, C. (s.f.). *Del libro tradicional al libro alternativo: formas, materiales y variantes denotativas*.
- Menza A.E. Sierra, E. &. (2006). *La ilustraci n dilucidaci n y proceso creativo*. Revista Kepes. doi:DOI:10.17151/kepes.2016.13.13.12
- Montalve Robayo, A. M. (2009). *Integraci n sensorial y demencia tipo alzheimer: principios y m todos para la rehabilitaci n*. Colombia.
- Munari, B. (1989). *Como nacen los objetos*. Espa a: Gustavo Gili.
- Pe a- Casanova, J. (1999). *El libro de la memoria (historia de la vida). Introducci n y directrices generales*. . Barcelona : Fundaci n La caixa.
- Portillo, k. V. (2011). *Principios B sicos del Dise o Editorial*. El Salvador, San Salvador.
- Puente Ortega, P. (2016). *Clasificaci n de tipos de materiales did cticos. Su papel en el proceso de ense anza- aprendizaje de ELE*. Madrid : MacGraw-Hill.
- Rol n Molares, E. (2019). Obtenido de <https://www.abc.com.py/edicion-impres/suplementos/abc-revista/2019/12/01/kirie-el-arte-de-cortar-papel/>
- Serrano S nchez, M. (s.f.). * Pop Up! La artiquetura del libro m vil ilustrado infantil (Vol. Tesis Doctoral)*. Universidad de Granada.
- Timothy, S. (2008). *“Los elementos del dise o. Manual de estilo para dise adores gr ficos”*. Ed. Gustavo Gili.
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del dise o bi y tri dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.

WEBGRAFÍA



(s.f.). Obtenido de <https://tecno1prause.files.wordpress.com/2013/06/historia-de-la-imprenta.pdf>



(s.f.). Obtenido de <http://sites.google.com/site/dtoclavo/>



(s.f.). Obtenido de <https://www.ecured.cu/Libro>



(s.f.). Obtenido de <https://www.ecured.cu/Kirigami>



(s.f.). Obtenido de <https://comohacerorigami.net/kirigami/>



(s.f.). Obtenido de DOI:<http://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1261>



(s.f.). Obtenido de <https://papelisimo.es/2015/01/que-es-origami-kusudama-kirigami/>



(s.f.). Obtenido de <https://papelisimo.es/2015/01/que-es-origami-kusudama-kirigami/>

WEBGRAFÍA



(s.f.). Obtenido de <https://www.artesymanualidades.com/portal/contenido/kirigami>



(s.f.). Obtenido de <https://www.simbiotia.com/estimulacion-sensorial-alzheimer/>



(s.f.). Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v38n4/v38n4a12.pdf>



(s.f.). Obtenido de <https://www.criaturadelarte.com/arte/que-es-la-tridimensionalidad-en-el-arte.html>



(s.f.). Obtenido de <https://www.milpedras.com/es/noticias/88/los-libros-alternativos-una-tesis/>



(s.f.). Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5195/biblios.2017.322/scielo.org.pe/>



(s.f.). Obtenido de <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2770>



(s.f.). Obtenido de <https://www.aita-menni.org/es/investigacion-docencia/experiencia-capacidad.html>

WEBGRAFÍA



(s.f.). Obtenido de <https://www.eneso.es/blog/beneficios-estimulacion-multisensorial-alzheimer-otras-demencias/>



(2018). Obtenido de <https://uniandes.edu.co/es/noticias/arte-y-fotografia/kirie-una-tecnica-tradicional-japonesa-sobre-papel>



(2020). Obtenido de <https://enelcampodelavanda.wordpress.com/2020/01/29/kirie-solo-con-un-papel-y-unas-tijeras/amp/>



(2022). Obtenido de <https://blog.familiados.com/20-actividades-practicas-para-personas-con-alzheimer/>



https://open.spotify.com/playlist/1bgZPLWCnFc8O5Y1R0S90m?si=Hlxp3Xv8SfKHN_Z2hVGZDw&utm_source=native-share-menu



https://open.spotify.com/playlist/76z8puvjekWWFftJhVkJFpk?si=87JZij_pT1qAnQY2lFepPw&utm_source=native-share-menu



https://open.spotify.com/playlist/4g0vLwc4O7g6D1LhoDZSl0?si=2UGMd4SWR6OmuE8cw-3Piw&utm_source=native-share-menu



https://open.spotify.com/playlist/4elvYufXfPIZZBwjOopx85?si=JHec0i2nSVCEaG4dUWueLw&utm_source=native-share-menu

WEBGRAFÍA



https://open.spotify.com/playlist/2TVLQWWM8LKOYhGXvwTcff?si=1DGVpolNRG2g3XJLzhHGYw&utm_source=native-share-menu



https://open.spotify.com/playlist/1twuCYFqmNjHKdMi15iGk6?si=4qGw87QtTLeRP_DIKAfAsQ&utm_source=native-share-menu

<https://www.mstschool.mx/post/historia-de-la-animacion>

Demencias definición y diagnóstico

Es definida por la OMS, en la Clasificación Internacional de las Enfermedades, en su Décima Edición “como un síndrome debido a una enfermedad del cerebro, generalmente de naturaleza crónica o progresiva, en la que hay déficit de múltiples funciones corticales superiores que repercuten en la actividad cotidiana de la persona”. Se define como el deterioro intelectual que afecta a la capacidad en las funciones de pacientes, como el deterioro de la memoria en el pensamiento y el razonamiento, disminuyendo la calidad de vida de la persona. Es la principal causa de discapacidad y dependencia de las personas mayores teniendo un importante impacto en la salud y bienestar psicosocial. Para explicar brevemente el diagnóstico de esta enfermedad diremos que se presenta con mayor frecuencia en ancianos a partir de los 65 años, iniciando los síntomas con problemas de memoria que interfieren en su vida social, profesional o diaria. También son comunes los cambios de personalidad ya que se atrofia el lóbulo temporal entre un 4% a 10%.

También lo podemos definir médicamente como un síndrome multi-etiológico causado por una disminución cerebral, que suele ser focal, multifocal o difusa. Trastorno cognitivo de acuerdo a la edad que afecta a la memoria, al aprendizaje, la tensión y la concentración, el pensamiento, el lenguaje y la función visoespacial. En la actualidad no tiene cura por lo que las intervenciones no farmacológicas son utilizadas para reducir los cambios conductuales y estimular el funcionamiento cognitivo, demostrando que causan efectos positivos en ellos.

Clasificación de las demencias

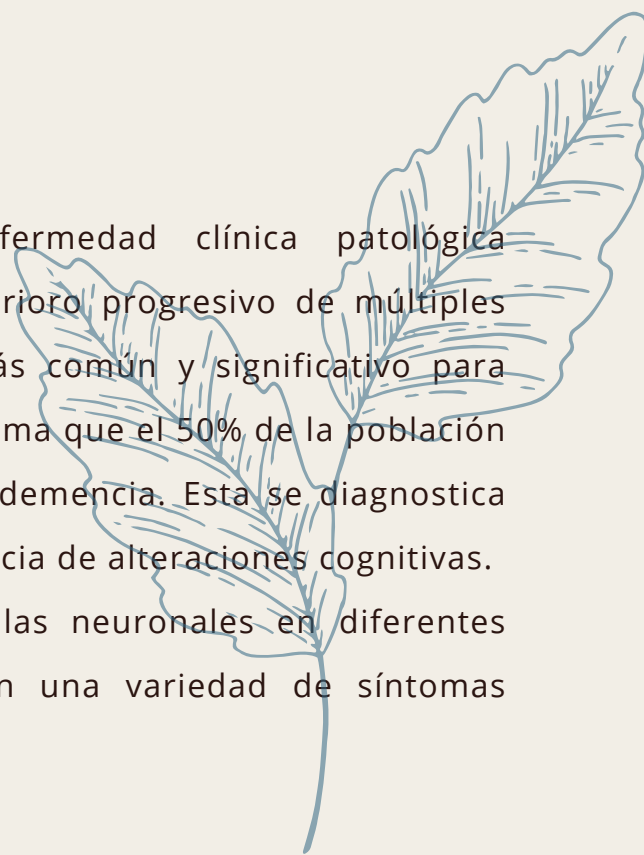
Las demencias las podemos clasificar en tres tipos:

- Demencias degenerativas primarias en donde encontramos al Alzheimer y otras enfermedades afines.
- Demencias secundarias que definen ser vasculares.
- Demencias combinadas que como su nombre lo indica conjunta la demencia de Alzheimer y las enfermedades cerebro vasculares.

Definiendo la parte que nos interesa por el tipo de pacientes a los que irá destinado nuestro proyecto son las demencias degenerativas primarias las cuales afectan el sistema nervioso central con mayor frecuencia dando paso al Alzheimer, ya que este representa el 50% de los casos en hospitales y el 60% -80% de casos En las series anatomopatológicas.

Alzheimer

Definimos científicamente como una enfermedad clínica patológica neurodegenerativa caracterizada por el deterioro progresivo de múltiples funciones cognitivas. El factor de riesgo más común y significativo para sufrir la enfermedad es la edad, ya que se estima que el 50% de la población de más de 85 años presenta esta forma de demencia. Esta se diagnostica cuando la demencia es progresiva y hay ausencia de alteraciones cognitivas. Su principal síntoma es la pérdida de células neuronales en diferentes regiones del sistema nervioso que originan una variedad de síntomas característicos como lo son:



APÉNDICE

alteración de la memoria, la cual es dividida en memoria a largo plazo y a corto plazo, memoria implícita y explícita, memoria semántica que refiere al conocimiento del mundo en general y episódica en algo específico de la vida o experiencia del paciente y este último es el rasgo específico para definir el diagnóstico de Alzheimer, y para su tratamiento se requiere un almacenamiento o recuperación de recuerdos propios.

El siguiente síntoma es la alteración del lenguaje y se refiere a la dificultad para encontrar las palabras exactas para definir o comunicarse. Después se ubica un deterioro o déficit visoespacial.

Los primeros años de la evolución de la enfermedad de Alzheimer cursan un deterioro en la voluntad, control, pérdida de motivación, anosognosia (desconocimiento de la enfermedad), depresión, insomnio, agitación y ansiedad, delusiones y alucinaciones y finalizando con episodios de violencia y deambulación.

Terapia PACID

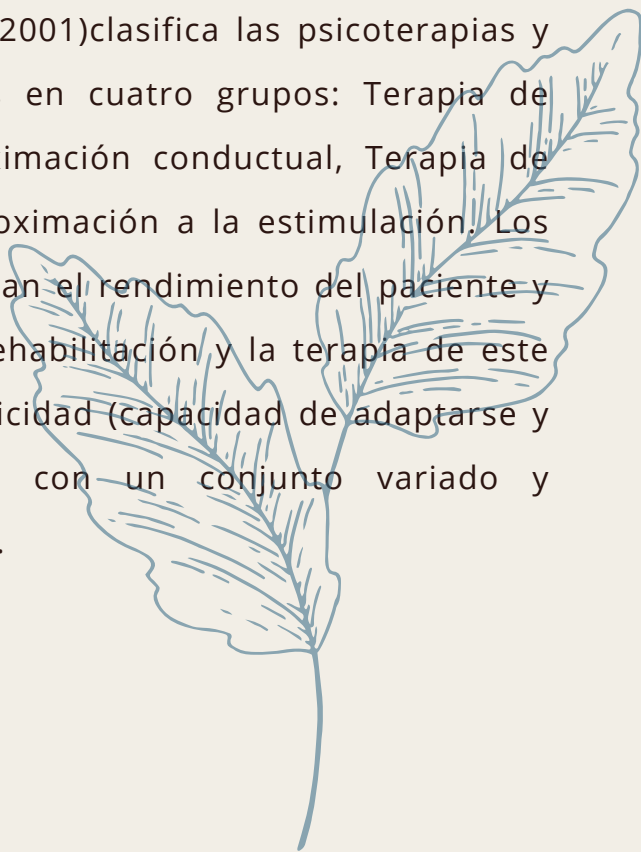
La enfermedad de Alzheimer se define como un trastorno neurodegenerativo irreversible que sufre un deterioro con consecuencias son alteraciones en el carácter, cognición, conducta y personalidad deteriorando la vida social, laboral y cotidiana del paciente, también se observa un deterioro en la memoria que determina un olvido de las acciones a realizar, repetición de información, problemas de memoria visuo-espacial y alteraciones mentales y psicológicas; lo que los lleva a una situación de dependencia y finalmente la pérdida completa de la biografía y la identidad personal. Por tanto los circuitos de memoria son los más afectados, afectando directamente a la calidad de vida de los pacientes.

APÉNDICE

Como ayuda se basa en un programa de intervención necesario y fundamental para la activación cerebral teniendo en cuenta los aspectos funcionales y familiares del paciente los cuales dan el mantenimiento en la calidad de vida. Mientras tanto los programas de intervención cognitiva no son nuevos y son ejecutados en las instituciones que atienden a las personas.

El objetivo de la neurología es detener, control y ralentizar el progresivo deterioro cognitivo-conductual comprobando repetidamente que la demencia leve moderada se puede beneficiar a través de estrategias terapéuticas con actividades cognitivas como leer, escribir, participar en grupos de discusión, realizando juegos de mesa, tocar un instrumento musical o hacer puzzles y crucigramas; los cuales disminuyen el riesgo de demencia. Manteniendo un soporte terapéutico de comunicación a través de diferentes órganos sensoriales como el lenguaje, sensaciones visuales, auditivas, motoras, táctiles y olfativas.

La American Psychiatric Association (APA, 2001) clasifica las psicoterapias y los tratamientos psicosociales específicos en cuatro grupos: Terapia de aproximación cognitiva, Terapia de aproximación conductual, Terapia de aproximación emocional y Terapia de aproximación a la estimulación. Los programas de intervención cognitiva mejoran el rendimiento del paciente y la conducta del mismo basándose en la rehabilitación y la terapia de este modo abundan en las ideas de neuroplasticidad (capacidad de adaptarse y cambiar la conducta y la experiencia) con un conjunto variado y multidisciplinar de técnicas de intervención.



APÉNDICE

“Hace pocos años se pensaba que las personas con EA sufrían una merma esencial en la capacidad de aprender y, por tanto, cualquier intento de intervención cognitiva presentaría efectos muy reducidos o presumibles, nulos. Sin embargo, en los últimos años se ha comprobado que las personas mayores incluso aquellas diagnosticadas con Enfermedad de Alzheimer en fase leve y moderada, aunque de forma limitada, también son capaces de aprender (Calero et al;2000; Fernández Ballesteros, Zamarrón, Tárraga,Moya, e Iñiguez, 2003). Las bases biológicas de esta capacidad de aprendizaje procede de la amplia evidencia empírica sobre la capacidad de las neuronas lesionadas para regenerarse y establecer nuevas conexiones (Goldman, 1995)” El tren de la intervención cognitiva, pág. 32.

Elementos característicos del PACID

Su principal elemento es fomentar la neuroplasticidad cerebral utilizando el entrenamiento neurocognitivo debido a que es una capacidad que no se pierde pero es necesario mantener y fomentar su funcionamiento para permitir el sostén del paciente; manteniendo y estabilizando las capacidades cognitivas, conativas y conductuales, buscando su restauración y mejora a través del control de síntomas promoviendo la actividad social, el bienestar físico y psíquico para su adaptación a través de la motivación en las actividades que deben ser significativas y estimulantes dedicando recursos cognitivos y emocionales.

PACID lleva incorporando un procedimiento de evaluación de su eficacia en tres dimensiones: Eficacia Global, Eficacia Específica y Eficacia sobre el funcionamiento de la vida diaria abordando dos puntos esenciales: la calidad de vida y el control de conductas inadecuadas.

APÉNDICE

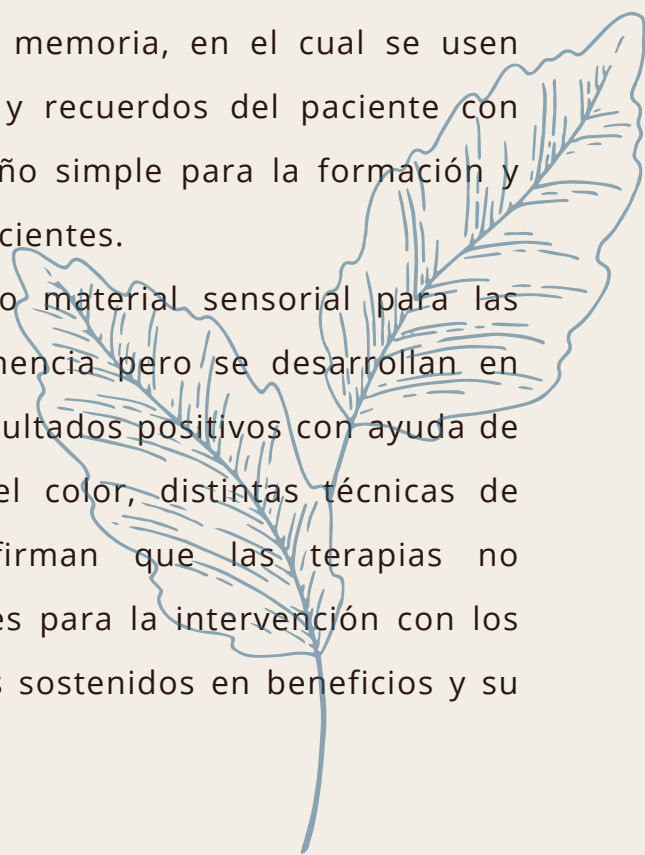
Este programa va dirigido a las personas que se encuentran en la etapa inicial de la enfermedad, las cuales comienzan a presentar una pérdida de memoria que los comience a incapacitar dándoles la posibilidad de un entrenamiento en el mantenimiento durante el mayor tiempo posible para buscar una autonomía funcional y ayudándoles a adaptarse a los cambios de su vida diaria para comprenderla y procesarla.

Antecedentes de la estimulación sensorial

Hasta hace unos años aproximadamente cinco décadas, en los años 70 se comenzaron a trabajar en Holanda con las Salas Snoezelen y se extendieron hacia Europa dentro y fuera de la cultura médica, las terapias se entienden y se asocian como un juego y son llamadas terapias No Farmacológicas, pues se basan en un estímulo multisensorial; el cual para dar inicio parte de la historia de vida, de las emociones y sensaciones del paciente.

Michelle Bourgeois habla de rehabilitación de pacientes con Alzheimer a través de el desarrollo y uso de libros de memoria, en el cual se usen estrategias de para dar entrada a la vida y recuerdos del paciente con imágenes o fotografías, planteando un diseño simple para la formación y manejo de cuidadores en conjunto con los pacientes.

En la actualidad se dispone de muchísimo material sensorial para las personas con Alzheimer o con alguna demencia pero se desarrollan en contextos de galerías de arte obteniendo resultados positivos con ayuda de patrones visuales en formas, aplicación del color, distintas técnicas de pinturas. los resultados que arrojaron afirman que las terapias no farmacológicas son eficaces y recomendables para la intervención con los mismos. Aunque no comprueban los efectos sostenidos en beneficios y su



APÉNDICE

Este programa va dirigido a las personas que se encuentran en la etapa inicial de la enfermedad, las cuales comienzan a presentar una pérdida de memoria que los comience a incapacitar dándoles la posibilidad de un entrenamiento en el mantenimiento durante el mayor tiempo posible para buscar una autonomía funcional y ayudándoles a adaptarse a los cambios de su vida diaria para comprenderla y procesarla.

Antecedentes de la estimulación sensorial

Hasta hace unos años aproximadamente cinco décadas, en los años 70 se comenzaron a trabajar en Holanda con las Salas Snoezelen y se extendieron hacia Europa dentro y fuera de la cultura médica, las terapias se entienden y se asocian como un juego y son llamadas terapias No Farmacológicas, pues se basan en un estímulo multisensorial; el cual para dar inicio parte de la historia de vida, de las emociones y sensaciones del paciente.

Michelle Bourgeois habla de rehabilitación de pacientes con Alzheimer a través de el desarrollo y uso de libros de memoria, en el cual se usen estrategias de para dar entrada a la vida y recuerdos del paciente con imágenes o fotografías, planteando un diseño simple para la formación y manejo de cuidadores en conjunto con los pacientes.

En la actualidad se dispone de muchísimo material sensorial para las personas con Alzheimer o con alguna demencia pero se desarrollan en contextos de galerías de arte obteniendo resultados positivos con ayuda de patrones visuales en formas, aplicación del color, distintas técnicas de pinturas. los resultados que arrojaron afirman que las terapias no farmacológicas son eficaces y recomendables para la intervención con los mismos. Aunque no comprueban los efectos sostenidos en beneficios y su eficacia.

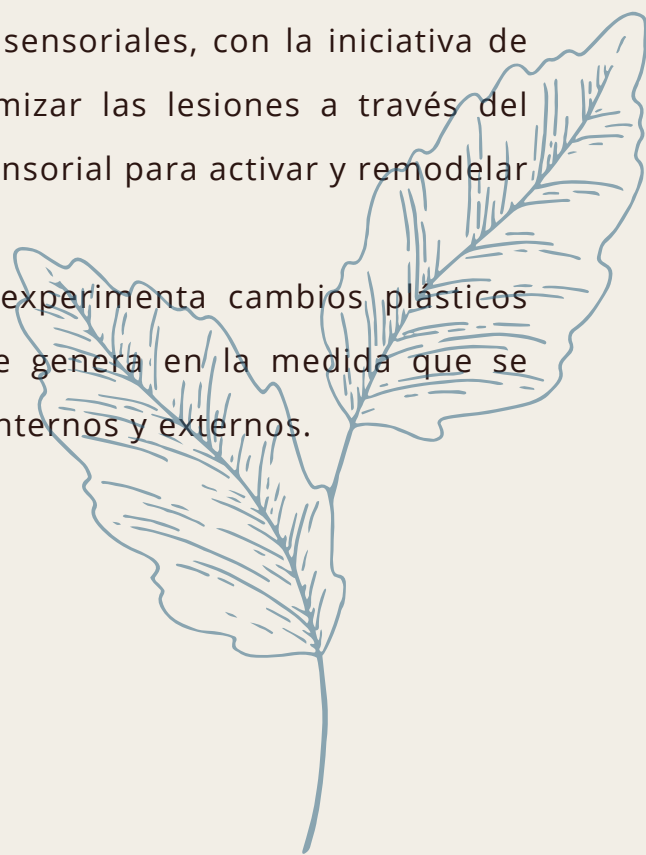
Estimulación sensorial

El objetivo de la estimulación es mejorar la capacidad de las personas para procesar e interpretar información, dotándolas de mejor aptitud para funcionar en todos los aspectos de la vida familiar y comunitaria, produciendo cambios significativos en su bienestar y su estado de ánimo, reduciendo la agitación y apatía.

La estimulación restaura las funciones desechadas y pretende mejorar la capacidad de procesar y entender la información que el paciente relaciona con su entorno y buscar la autonomía de las actividades de la vida diaria, mejorando también sus relaciones familiares, sociales y quizás laborales. Dicha acción mejora la atención, la comunicación, la autoestima, la satisfacción personal, la socialización y la oportunidad de tomar acciones de manera automática.

Su objetivo incrementar su sensibilidad y discriminación a través de entrenamientos estimulando los receptores sensoriales, con la iniciativa de plasticidad neuronal y cognitiva para minimizar las lesiones a través del ejercicio físico y la estimulación ambiental sensorial para activar y remodelar los circuitos cerebrales dañados.

Actualmente se considera que el cerebro experimenta cambios plásticos durante el ciclo de vida y la plasticidad se genera en la medida que se generen nuevas experiencias por estímulos internos y externos.



APÉNDICE

Sistemas sensoriales

Su objetivo es concientizar al paciente de interpretar las sensaciones que experimenta a través de los sentidos.

MOVILIDAD

se basa en la sensación de seguridad corporal englobando al movimiento, la postura y el equilibrio.

MEMORIA SENSORIAL

Esta nos ofrece ayuda para activar los recuerdos permitiendo la conexión con ellos a través de imágenes, fotografías y canciones familiares al paciente;

ESTIMULACIÓN COGNITIVA

crea tareas de rehabilitación en la concentración, la memoria, la orientación, la escritura y el cálculo.

COMUNICACIÓN FACILITADA

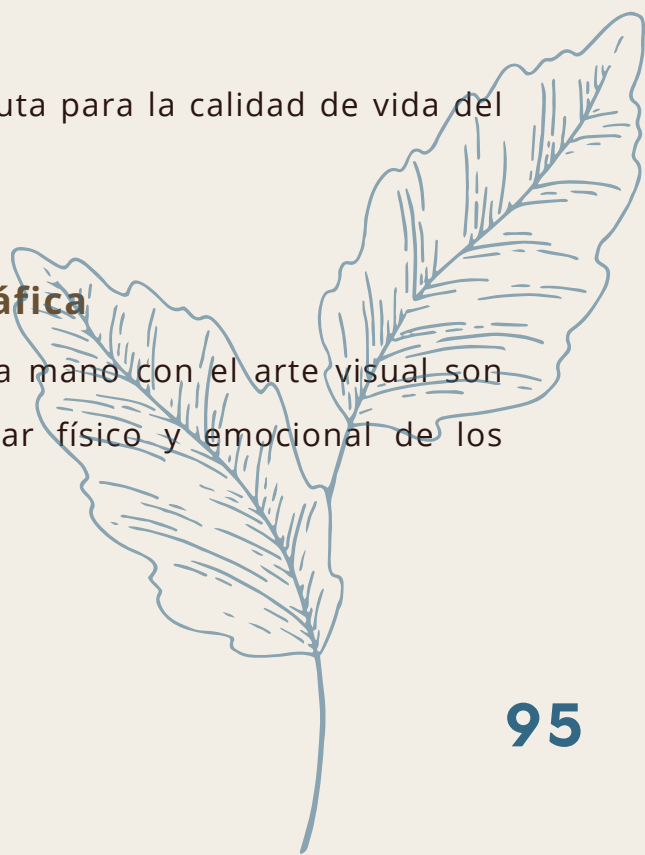
Forma el vínculo que los motiva a través del estímulo.

BIENESTAR Y RELAJACIÓN

Es el bienestar sensorial que ofrece el terapeuta para la calidad de vida del paciente.

Reminiscencias o memoria autobiográfica

En la actualidad los estímulos utilizados de la mano con el arte visual son apropiados para la estimulación de bienestar físico y emocional de los pacientes.



APÉNDICE

La intervención en un entorno sensorial, nos ofrece una gama de técnicas y recursos que nos ayudan a optimizar las sensaciones requeridas.

Algunas actividades que se aplicarán en el proyecto son mencionadas en el artículo "20 Actividades Prácticas para personas con Alzheimer"...son: búsqueda de objetos, Desanudar nudos, terapia de muñecas, formas, emparejamiento y clasificación, puzzle, actividades relacionadas con la vida anterior de la persona, ver fotografías y ordenar. Y para la distribución de actividades y recopilación de datos de parte de los cuidadores del paciente, se cubrirá en base a los recursos de trabajo que ofrece "El libro de la memoria(historia de vida) por la fundación "la Caixa" con la búsqueda de reminiscencias de hechos de la vida de cada paciente, llenando ciertos apartados o puntos que deben notarse en la construcción de un libro de vida para personas con enfermedad Alzheimer.

Basándome en ella, me da los principales puntos a tratar en la elaboración de un diario de vida, los cuales son: ¿Quién soy?, mi infancia, la adolescencia y la juventud, mi madurez y así soy ahora.

