



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

1

AD-ARTS

DISEÑO DE ACTIVIDADES DE FORMACIÓN EXPERIENCIAL



# Índice

INTRODUCCIÓN	3
MARCO DE FORMACIÓN	4
1. <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
2. 5	
3. 6	
4. 6	
5. 8	

# INTRODUCCIÓN

AD-ARTS es lanzado con el principal objetivo de aumentar las competencias (actitudes, conocimiento, habilidades) de las personas con Alzheimer y otras Demencias (EAd) (leve y moderado), familiares y profesionales en la implementación de las Terapias Artístico Creativas (TACs) apoyadas por herramientas digitales para mejorar su calidad de vida. Objetivos específicos:

- Sensibilizar/Motivar a este grupo de la importancia de las TACs para la calidad de vida.
- Transferir conocimiento, pautas y métodos de cómo implementar las TACs para producir resultados emocionales y comportamentales adecuados
- Transferir conocimiento, pautas y métodos de cómo usar las herramientas digitales para apoyar la implementación de las TACs.
- Mejorar la socialización de EAd, incluyendo la participación de las familias en la implementación de las TACs apoyadas por las herramientas digitales con personas con Alzheimer fuera de los centros de día.

El diseño de las actividades de formación experiencial se construyen en base a la simulación de la creación de un *musical de formación* con la participación de personas con Alzheimer y otras Demencias, familiares y profesionales, como una actividad que engloba todas las áreas consideradas en el campo de las terapias artístico creativas (drama, arte, música y danza). A lo largo de la creación y preparación del musical de formación, todos los participantes incrementarán sus competencias “aprendiendo haciendo”

El diseño de las actividades de formación experiencial se producen como un grupo de plantillas tangibles incluyendo, entre otros, una explicación detallada de la metodología a implementar, el número recomendado de formadores, la duración, los recursos y las herramientas que se necesitan, los escenarios para experiencias reales y cómo utilizar los materiales de formación (I.O.2 es diferente y complementario a I.O.3, ambos necesitados para la implementación del programa de formación)

El diseño de las actividades de formación experiencial están estructuradas para ser implementadas con la participación de las personas con Alzheimer, familiares y profesionales, donde desarrollarán sus competencias a través del intercambio de capacidades y la cooperación. Las personas con Alzheimer experimentarán el propósito y las dinámicas de las terapias artístico creativas apoyadas con herramientas digitales. Las familias y los profesionales aprenderán a dar el apoyo adecuado a éstas sobre cómo participar en las terapias artístico creativas apoyadas con herramientas digitales, tanto en el ámbito domiciliario como en los centros asistenciales.



El diseño de las actividades de formación experiencial se diseñarán a lo largo de **7 actividades de formación**, divididas en diferentes sesiones, siguiendo el hilo conductor de lo que significa definir y desarrollar un Musical.

# MARCO DE FORMACIÓN

De acuerdo con el formulario de aplicación y la Guía Metodológica de Co-Creación (I.O.1), las actividades de formación están diseñadas según el siguiente marco:

Introducción. Algunas pautas para profesionales o familiares:

- La forma en la que las personas con demencia viven depende de muchos factores, incluyendo el estado físico y la imagen, el estrés emocional, el entorno en que viven y el apoyo que tienen a su disposición.
- No es necesario que todas las personas tengan todos los síntomas pero algunos de éstos pueden ocurrir en cualquier fase.
- Asimismo, los profesionales/ familiares deben ser conscientes que en todas las etapas puede aparecer breves períodos de lucidez.
- A medida que la enfermedad avanza, la habilidad para comunicarse verbalmente disminuye, por eso es preferible utilizar palabras y oraciones cortas y cotidianas. Se debe hablar de manera clara y evitar un ritmo rápido.
- Es importante mantener el contacto visual, ya que les ayuda a mantener el interés y la atención por más tiempo. Durante una conversación, se debe dar tiempo para asimilar la información y completar el pensamiento sin críticas ni interrupciones.
- El espacio para la sesión debe ser cómodo y amigable.
- La duración de cada sesión no debe exceder más de 60 minutos.
- El objetivo final es socializar y mejorar la calidad de vida de las personas con demencia.

## 1. Objetivos y Resultados esperados

### **Objetivo General:**

Aumentar las competencias (actitudes, conocimientos, habilidades) de las personas con Alzheimer leve-moderado y otras Demencias, familiares y profesionales en la implementación de las terapias artístico creativas apoyadas con herramientas digitales para mejorar la calidad de vida.

### **Objetivos específicos:**

- Sensibilizar/Motivar a este grupo de la importancia de las TACs para la calidad de vida.
- Transferir conocimiento, pautas y métodos de cómo implementar las TACs para producir resultados emocionales y comportamentales adecuados

- Transferir conocimiento, pautas y métodos de cómo usar las herramientas digitales para apoyar la implementación de las TACs.
- Mejorar la socialización de las personas con Alzheimer, incluyendo la participación de las familias en la implementación de las TACs apoyadas por las herramientas digitales con personas con Alzheimer fuera de los centros de día.

**Resultados esperados:**

- Un portfolio de actividades basadas en las terapias artístico creativas que hacen uso de las herramientas digitales
- Fortalecimiento de las familias para apoyar a las personas con demencia.
- Concienciar/Motivar al grupo de la importancia de las TACs para la calidad de vida.
- Utilización de las terapias artístico creativas para ocasionar resultados emocionales y comportamentales adecuados.
- Uso de las herramientas digitales para apoyar la implementación de las terapias artístico creativas.
- Mayor socialización de las personas con demencia.
- Mayor inclusión de los familiares en las terapias artístico creativas con las personas con alzheimer apoyadas por las herramientas digitales.

## 2. Grupo objetivo.

Personas con Alzheimer y otras Demencias (deterioro cognitivo leve-moderado).

Familiares de las personas con demencia..

Profesionales del sector.

## 3. Competencias para ser desarrolladas.

**Competencias de los profesionales:**

- Disposición para aprender cosas nuevas sobre demencia y las terapias artístico creativas.
- La alegría de trabajar con personas con demencia.
- Conocimiento de las herramientas digitales. Durante las actividades se utilizarán la tecnología y se enseñará sobre ella.
- Habilidad para ayudar al formador de terapias artístico creativas en caso que la persona con Alzheimer no colabore.
- Habilidad para afrontar situaciones difíciles o embarazosas. Las personas con Alzheimer pueden reaccionar de manera diferente a un evento en particular de una forma que no esperaríamos.
- Madurez y trato respetuoso.
- Sea adaptable y flexible con las situaciones. Cuando trabajamos con personas con demencia, se espera de nosotros flexibilidad y paciencia.
- Conocimientos de comunicación con EA y otras demencias. Utilizamos pautas de comunicación específicas ya que es importante que nos adaptemos a ellos.

**Competencias de los familiares:**

- Disposición al aprendizaje.
- Voluntad de participar.
- Apertura a las herramientas digitales

**Competencias de las personas con Alzheimer y otras demencias:**

- Aceptar ayuda de los formadores.
- Motivación y disfrute.
- Ganas de aprender.
- Apertura a las herramientas digitales.

## 4. Estructura y duración

ACTIVIDAD DE FORMACIÓN	HORAS PRESENCIALES*	HORAS ONLINE*
1. PREPARADOS, LISTOS, ACCIÓN!	<b>8 horas y 30 minutos</b>	<b>3 horas</b>
2. WHAT A WONDERFUL WORLD. PREPARANDO EL ESCENARIO	<b>13 horas</b>	<b>4 horas</b>
3. SER O NO SER. LOS ENSAYOS 1.	<b>10 horas y 30 minutos</b>	<b>4 horas</b>
4. PLEASE DON'T STOP THE MUSIC. LOS ENSAYOS 3.	<b>15 horas</b>	<b>9 horas</b>
5. I WANNA DANCE WITH SOMEBODY. LOS ENSAYOS 2.	<b>13 horas y 30 minutos</b>	<b>90 minutos</b>
6. FIT TO FLY. EL ENSAYO FINAL	<b>22 horas</b>	<b>2 horas y 25 minutos</b>
7. SHOW MUST GO ON. DÍA DEL ESTRENO.	<b>4 horas</b>	<b>1 hora</b>

\*Estas horas son una estimación media. El programa de formación es flexible y, por lo tanto, la duración se extenderá o reducirá dependiendo de los grupos de formación.