**Reporte de Evaluación de la Efectividad del Juego**

**Evaluación del Estado Mental en Adultos Mayores**

**1. Introducción**

El presente informe tiene como objetivo evaluar la efectividad de un juego basado en gnosias visuales para la mejora de la función cognitiva en adultos mayores. La evaluación se realizó mediante el Mini-Examen del Estado Mental (MEEM), administrado antes y después de la intervención, la cual consistió en el uso diario del juego durante 5 días consecutivos.

**2. Metodología**

Se aplicó el test Mini-Mental a cinco participantes antes y después de la intervención. Se compararon los puntajes obtenidos en ambas mediciones para determinar si hubo mejoras en la cognición.

Los participantes evaluados fueron:

* Rosa Hilda Cerón
* María Mercedes Manobanda
* María Arévalo
* Luisa Carmen Román Rogel
* Fanny Zurita

**3. Resultados**

A continuación, se presentan los puntajes obtenidos por cada participante antes y después de la intervención:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Edad** | **Puntaje Antes** | **Puntaje Después** | **Diferencia** |
| Rosa Hilda Cerón | 62 | 27 | 29 | +2 |
| María Mercedes Manobanda | 62 | 25 | 30 | +5 |
| María Arévalo | 65 | 28 | 30 | +2 |
| Luisa Carmen Román Rogel | 80 | 25 | 28 | +3 |
| Fanny Zurita | 45 | 27 | 30 | +3 |

**4. Análisis de los Resultados**

* **Mejoras Cognitivas:** Todos los participantes mostraron una mejora en su puntaje después de utilizar el juego durante 5 días.
* **Normalización de Puntajes:** Cuatro de los cinco participantes lograron alcanzar el rango de puntuación normal (27-30 puntos) después de la intervención, lo que indica una mejora en su función cognitiva.
* **Mayor Impacto en Puntajes Bajos:** La mayor mejora se observó en María Mercedes Manobanda, quien pasó de 25 a 30 puntos, un incremento de 5 puntos. Esto sugiere que el juego tiene un impacto significativo en quienes presentan un puntaje inicial más bajo.
* **Resultados Consistentes:** En todos los casos, se observó un aumento en la puntuación del test Mini-Mental, lo que respalda la efectividad del juego como herramienta de estimulación cognitiva.

**5. Conclusiones**

* El uso diario del juego durante 5 días contribuyó a una mejora en las capacidades cognitivas de los adultos mayores evaluados.
* Se observó un incremento en el puntaje Mini-Mental en todos los casos, lo que sugiere que el juego puede ser una herramienta efectiva para el mantenimiento y la mejora de la función cognitiva en personas mayores.
* La intervención parece ser más beneficiosa en participantes con menor puntaje inicial.

**6. Recomendaciones**

* Continuar con el uso del juego en sesiones regulares para evaluar si las mejoras se mantienen a largo plazo.
* Aplicar la evaluación con una muestra más grande para obtener resultados más generalizables.
* Explorar la posibilidad de aumentar la duración de la intervención para medir su impacto a largo plazo.

**Resultados de Cuestionario SUS para usuarios**

**SUS-scores obtenidos:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N.** | **P1** | **P2** | **P3** | **P4** | **P5** | **P6** | **P7** | **P8** | **P9** | **P10** | **SUS-score** |
| **1** | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 3 | 1 | 4 | 2 | 100.00 |
| **2** | 3 | 1 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 87.5 |
| **3** | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 4 | 4 | 79.17 |
| **4** | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 62.5 |
| **5** | 3 | 2 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | 3 | 4 | 2 | 79.17 |
| **Promedio SUS-score** | | | | | | | | | | | **81.7** |

**Interpretación:** Los resultados obtenidos muestran un promedio de SUS-score de 81.7, lo que indica que la usabilidad del sistema es buena en general, superando el estándar promedio de 68. Sin embargo, existe una variabilidad significativa entre los puntajes, con el más alto siendo 100.0 (Participante 1) y el más bajo 62.5 (Participante 4), lo que refleja una experiencia inconsistente entre los usuarios. La mayoría de los participantes evaluaron el sistema de manera positiva, destacando su funcionalidad y facilidad de uso, aunque algunos identificaron áreas que podrían optimizarse para mejorar la experiencia.

**Resumen Métrica de CSAT:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N.** | **Usuario** | **CSAT** | **Interpretación** |
| **1** | Rosa Hilda Cerón | 4 | Satisfecho |
| **2** | María Mercedes Manobanda | 4 | Satisfecho |
| **3** | Usuario 3 | 5 | Muy Satisfecho |
| **4** | María Arévalo | 4 | Satisfecho |
| **5** | Luisa Román | 5 | Muy Satisfecho |

**Interpretación:** Los resultados del CSAT (Customer Satisfaction Score) reflejan que la mayoría de los usuarios calificaron su experiencia con el sistema de manera positiva. Tres usuarios otorgaron una puntuación de 4 (Satisfecho), indicando que cumplieron sus expectativas generales con algunas áreas que podrían mejorar. Dos usuarios calificaron con 5 (Muy Satisfecho), lo que muestra que encontraron el sistema altamente funcional y satisfactorio en todos los aspectos. No se reportaron calificaciones inferiores, lo que indica que ningún usuario tuvo una experiencia negativa o insatisfactoria. La percepción general del sistema es positiva, pero sería beneficioso realizar mejoras en las áreas señaladas por los usuarios que calificaron con 4 para optimizar la experiencia y alcanzar un mayor nivel de satisfacción.

**Resumen Métrica de NPS:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **N.** | **Usuario** | **NPS** | **Interpretación NPS** |
| **1** | Rosa Hilda Cerón | 8 | Pasivo (7-8) |
| **2** | María Mercedes Manobanda | 9 | Promotor (9-10) |
| **3** | Usuario 3 | 10 | Promotor (9-10) |
| **4** | María Arévalo | 8 | Pasivo (7-8) |
| **5** | Luisa Román | 8 | Pasivo (7-8) |

**Interpretación:** Los resultados de la métrica NPS (Net Promoter Score) muestran que tres usuarios obtuvieron una calificación de 8 (Pasivo), lo que indica que, aunque están satisfechos con el sistema, no tienen una disposición clara para recomendarlo activamente. Dos usuarios calificaron con 9 y 10 (Promotor), destacando que recomendarían el sistema con entusiasmo debido a una experiencia altamente positiva. No se reportaron detractores (calificaciones de 0 a 6), lo que indica que ningún usuario tuvo una experiencia negativa. Aunque la mayoría de los usuarios están satisfechos, el sistema tiene margen de mejora para convertir más usuarios pasivos en promotores. Es crucial identificar qué aspectos podrían optimizarse para que los usuarios menos entusiastas se sientan motivados a recomendar el sistema. Esto fortalecería aún más la percepción y aceptación general del producto.