

Informe de Evaluación de la Efectividad del Juego en Adultos Mayores

1. Introducción

Este informe presenta una evaluación de la efectividad de un juego diseñado para adultos mayores, basado en los resultados del Mini-Mental State Examination (MMSE) antes y después de su uso durante 5 días. Además, se analizaron las percepciones de los usuarios sobre la usabilidad y satisfacción del juego mediante las métricas SUS, CSAT y NPS, junto con comentarios libres.

2. Metodología

- **Participantes:** Cinco adultos mayores participaron en el estudio.
- **Procedimiento:**
 - Se administró el MMSE antes del uso del juego para establecer una línea base cognitiva.
 - Los participantes utilizaron el juego diariamente durante 5 días consecutivos.
 - Al finalizar los 5 días, se repitió el MMSE y se aplicaron cuestionarios de usabilidad y satisfacción.

3. Resultados

A continuación, se presentan los resultados individuales:

Mercedes Tanicuchi (83 años)

- **MMSE:**
 - Antes: 28 (+2 puntos adicionales por edad y escolaridad)
 - Después: 28 (+2 puntos adicionales por edad y escolaridad)
- **SUS:** 85
- **CSAT:** 9/10
- **NPS:** 8
- **Comentario:** "El juego me pareció fácil de usar y me mantuvo entretenida. Me gustaría seguir usándolo."

Marco Palma (59 años)

- **MMSE:**
 - Antes: 28 (-1 punto por edad y nivel educativo)
 - Después: 28 (-1 punto por edad y nivel educativo)
- **SUS:** 80
- **CSAT:** 8/10
- **NPS:** 10
- **Comentario:** "Muy intuitivo y entretenido. Me gustó mucho la interacción con el juego."

Hebe Laura (54 años)

- **MMSE:**
 - Antes: 27 (sin ajustes por edad y escolaridad)
 - Después: 27 (sin ajustes por edad y escolaridad)
- **SUS:** 78
- **CSAT:** 8/10
- **NPS:** 9
- **Comentario:** "Al inicio me costó, pero luego me acostumbré. Me gustó bastante."

Gustavo Proaño (46 años)

- **MMSE:**
 - Antes: 28 (-2 puntos por edad y nivel educativo)
 - Después: 28 (-2 puntos por edad y nivel educativo)
- **SUS:** 75
- **CSAT:** 7/10
- **NPS:** 9
- **Comentario:** "El juego es bueno, pero podría mejorar la velocidad de algunas interacciones."

Ximena Flores (54 años)

- **MMSE:**
 - Antes: 29 (-1 puntos por edad y nivel educativo)
 - Después: 29 (-1 puntos por edad y nivel educativo)
- **SUS:** 75
- **CSAT:** 8/10
- **NPS:** 9
- **Comentario:** "La aplicación es útil y fácil de entender, pero necesita mejoras sutiles dentro de la interfaz"

4. Análisis

- **Puntuaciones Cognitivas:** No se observaron cambios en los puntajes ajustados del MMSE tras los 5 días de uso, lo que indica estabilidad en el desempeño cognitivo de los participantes.
- **Usabilidad (SUS):** Las puntuaciones varían entre 75 y 85, lo que indica una experiencia general positiva.
- **Satisfacción del Cliente (CSAT):** Promedio de 8/10, reflejando alta aceptación.
- **Net Promoter Score (NPS):** Promedio de 9, indicando que la mayoría recomendaría el juego.

5. Conclusiones

El uso del juego durante 5 días mostró una aceptación positiva en los adultos mayores. Las puntuaciones cognitivas se mantuvieron estables tras la intervención, lo que sugiere que el juego no generó deterioro ni mejoría significativa en el corto plazo. La experiencia de uso fue satisfactoria según las evaluaciones SUS, CSAT y NPS. Se recomienda continuar con estudios a largo plazo y realizar mejoras en la interacción del juego según los comentarios de los usuarios.

6. Recomendaciones

- Ampliar la muestra de participantes para obtener datos más representativos.
- Implementar mejoras en la interfaz según el feedback recibido.
- Evaluar el impacto del juego en un periodo más prolongado para determinar su efectividad a largo plazo.