

P

PRAXIAS

PRAXIAS

Entre la ejecución de movimientos y el comportamiento se sitúan las praxias, en relación con los gestos (Hécaen, 1982) y la construcción. Las praxias se definen a partir de las apraxias.

ALTERACIONES DE LAS CAPACIDADES PRÁXICAS: APRAXIAS

Apraxia: síndrome adquirido que se manifiesta en la alteración del control voluntario de los movimientos intencionales (Liepmann, 1908). Como alteración compleja y heterogénea, se han descrito varios tipos de **apraxia**, los más importantes son:

APRAXIA IDEOMOTORA Incapacidad de ejecutar el gesto simple ni a la orden ni en imitación (adiós, saludo militar, imitar que coge una mosca, imitar la utilización de un cepillo de dientes, etc.).

APRAXIA IDEATORIA Incapacidad de las secuencias gestuales (saca bien la cerilla de la caja pero la quiere encender por el lado incorrecto) y/o en la utilización real de los objetos.

APRAXIA CONSTRUCTIVA Dificultad en la reproducción de un modelo –dibujo– de dos y tres dimensiones, dificultad en la construcción de rompecabezas o modelar objetos con barro.

APRAXIA DEL VESTIDO Incapacidad para vestirse, dificultad para disponer las prendas respecto a las partes del cuerpo correspondientes, o colocación por azar en un lugar inapropiado (los calcetines en las manos).

En las **demencias leves**, las capacidades práxicas constructivas se alteran, por lo que es aconsejable la simplificación de tareas complejas. Posteriormente, éstas se acaban convirtiendo en impracticables, aunque sólo consistan en la copia de un esquema sencillo. Las alteraciones práxicas gestuales surgen en **fases más moderadas**, y se manifiestan en la dificultad para imitar gestos simbólicos y manipular objetos comunes, así como al realizar actividades cotidianas. Las dificultades práxicas relativas al vestirse, aparecen primero al ponerse la ropa y, más tarde, al quitársela, afectando sobre todo al orden de colocación de las prendas.

En los estadios **moderadamente graves y graves**, el enfermo no sabe cómo comer, beber o vestirse porque ha perdido la secuencia de acción de los objetos y su uso, el significado de éstos y no puede reconocerlos.

ESTIMULACIÓN COGNITIVA DE LAS CAPACIDADES PRÁXICAS COMO PRIORITARIAS

OBJETIVOS

- Optimizar la motricidad fina como requisito previo para la motricidad con intencionalidad.
- Favorecer la producción de actos motores voluntarios.
- Mantener la mecánica de la escritura como ejercicio de las praxias gráficas.
- Favorecer las habilidades visuo-constructivas.

RECOMENDACIONES

- Ejercitar las capacidades práxicas adecuando los ejercicios a las capacidades residuales de los enfermos (p. ej., desde tareas visuo-constructivas a tareas de pre-escritura).
- Aprovechar las aficiones y gustos personales del paciente (costura, dibujo, manualidades, modelaje, maquetismo...) para ejercitar las capacidades práxicas.
- Buscar tareas aplicables a actividades de la vida diaria del paciente (p. ej., desde la escritura de una carta a la utilización del cepillo de dientes).

P.1. UTILIZACIÓN DE OBJETOS COTIDIANOS (PRAXIAS IDEATORIAS)

- Con el soporte físico de un objeto.
- Sin el soporte físico.

P.2. EJERCICIOS DE MOTRICIDAD FINA

- Escritura.
- Pre-escritura.
- Ejercicios de coordinación visual y lineal.

P.3. PRAXIS CONSTRUCTIVA

- Dibujos a la orden y a la copia.
- Construcción de partes de dibujos: simetrías.

P. EJERCICIOS PARA TRABAJAR LAS CAPACIDADES PRÁXICAS

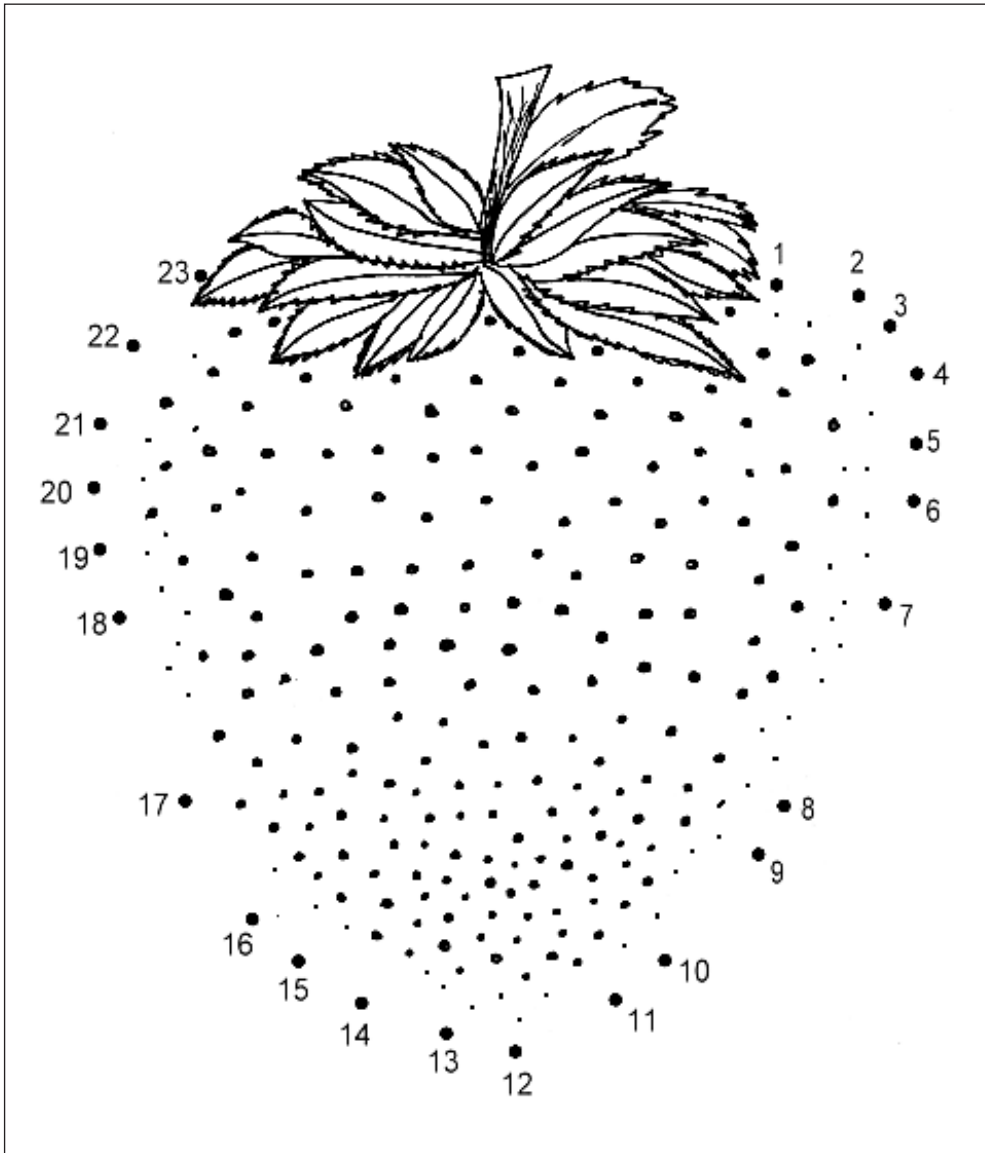
P.1. UTILIZACIÓN DE OBJETOS COTIDIANOS (PRAXIAS IDEATORIAS)

I. Una vez entregados una serie de objetos reales, pedir al paciente que los nombre, explique para qué se usan y haga uso de ellos. Una muestra de algunos objetos son:

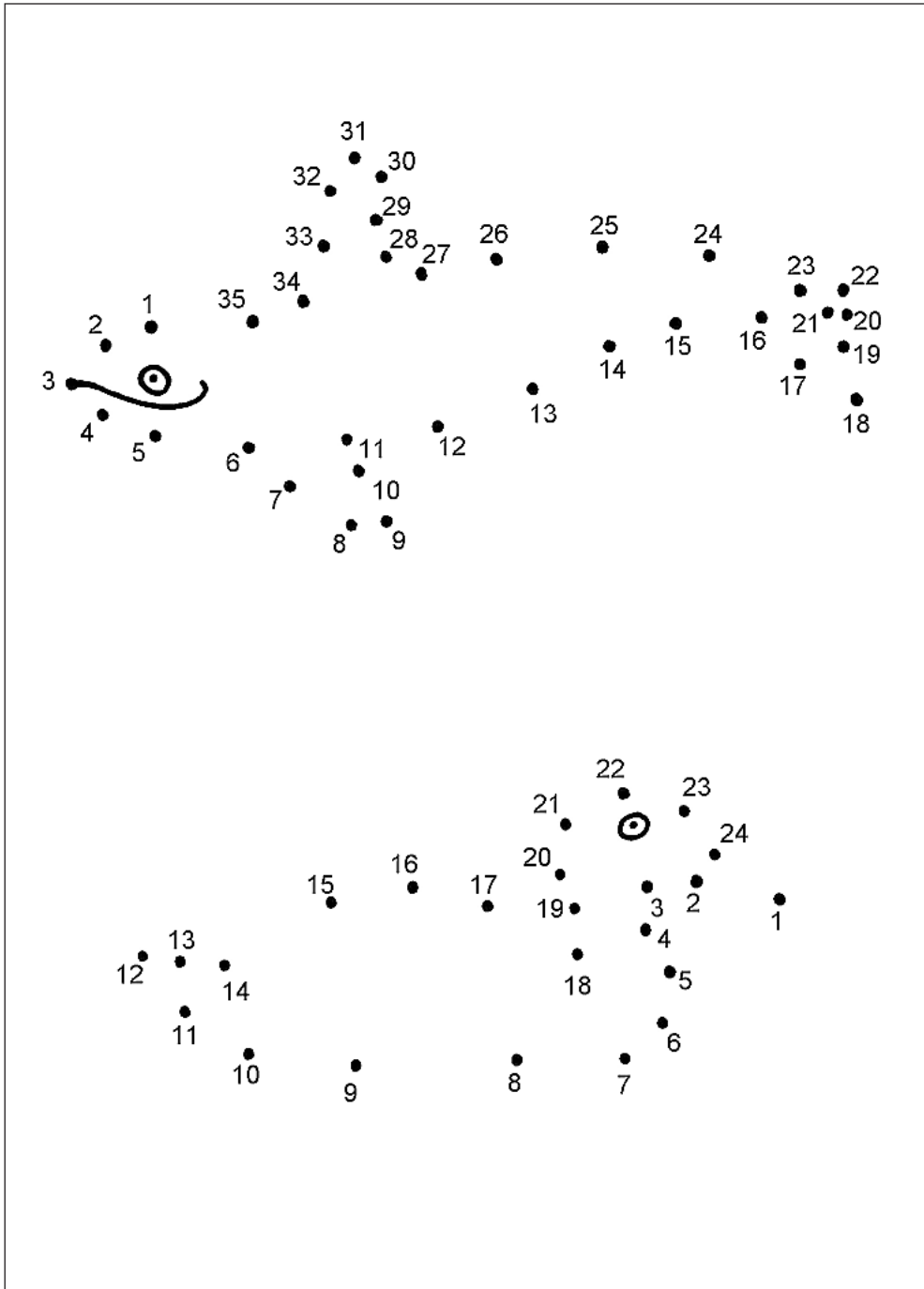
- Peine, espejo, cerillas, sobre y sello, vela, reloj, percha, gorro de ducha, calcetín, anillo, llave, martillo, clavo, botón, lana...

P.2. EJERCICIOS DE MOTRICIDAD FINA

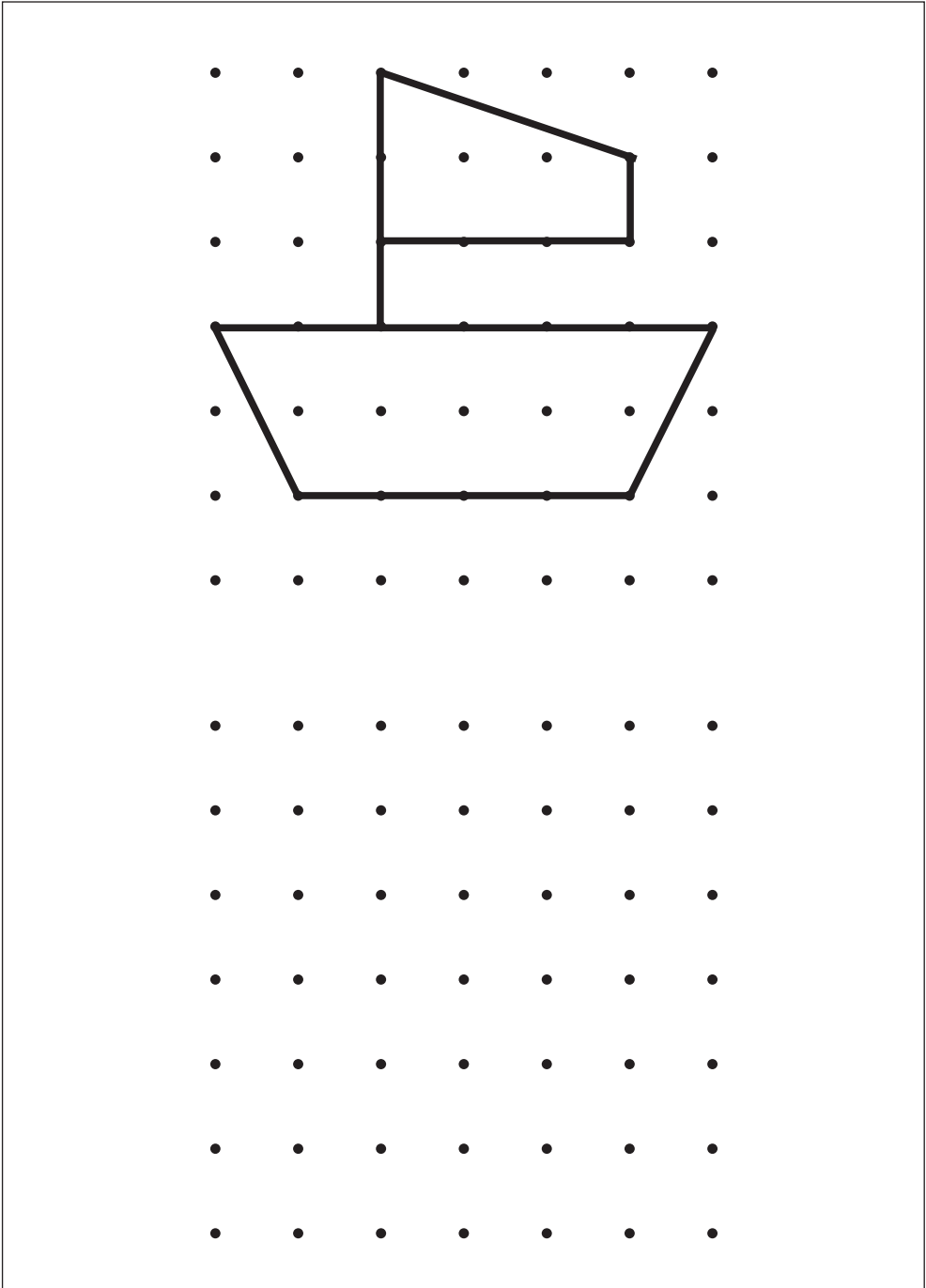
I. Coja un lápiz de color y **una** todos los puntos, siguiendo la numeración, hasta conseguir que aparezca el dibujo de la figura.



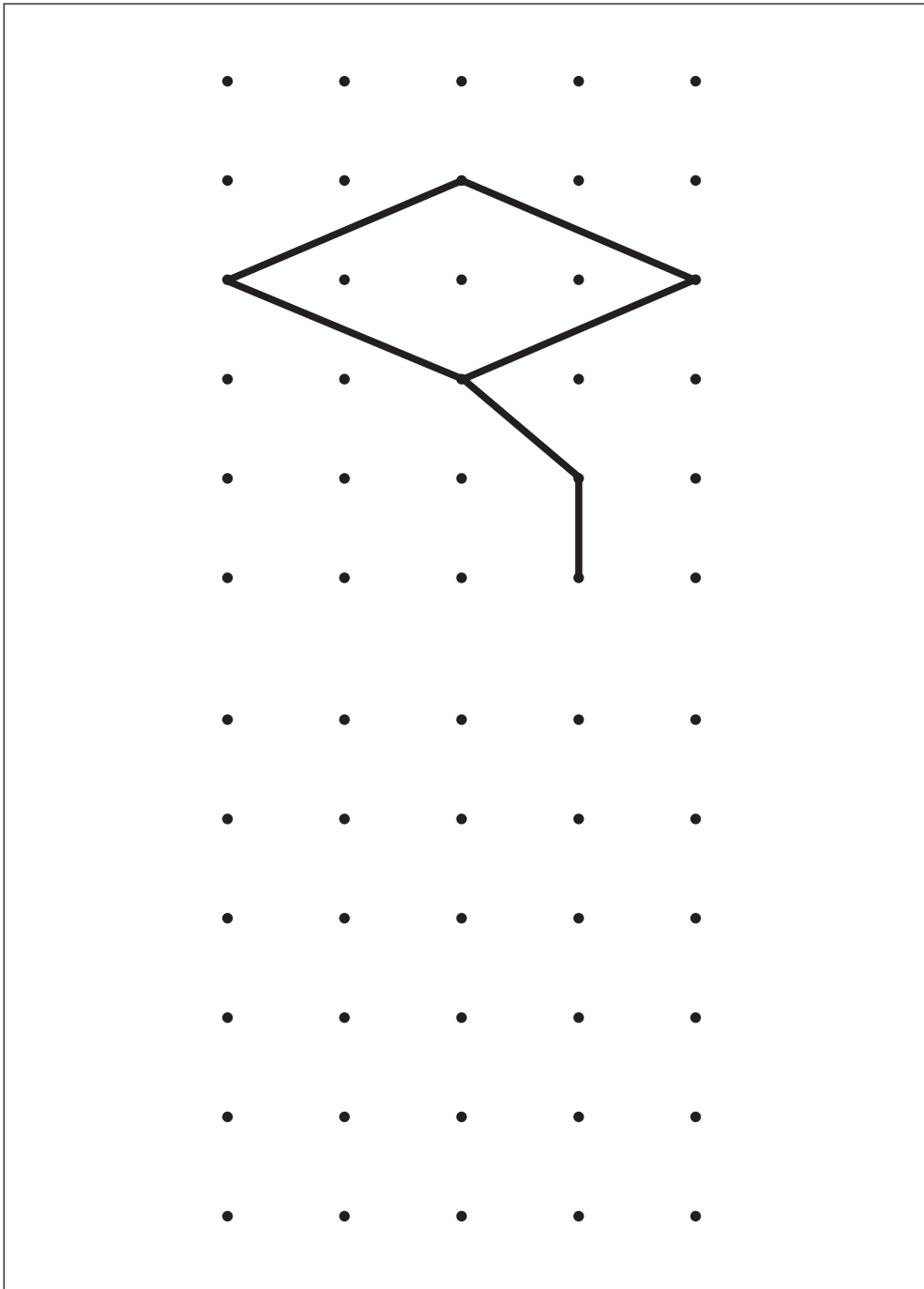
II. Con un lápiz de color, una todos los puntos siguiendo la numeración hasta conseguir que aparezca una figura.



III. Reproduzca la figura superior en el conjunto de puntos inferior.



IV. **Reproduzca** simétricamente la figura superior en el conjunto de puntos inferior.

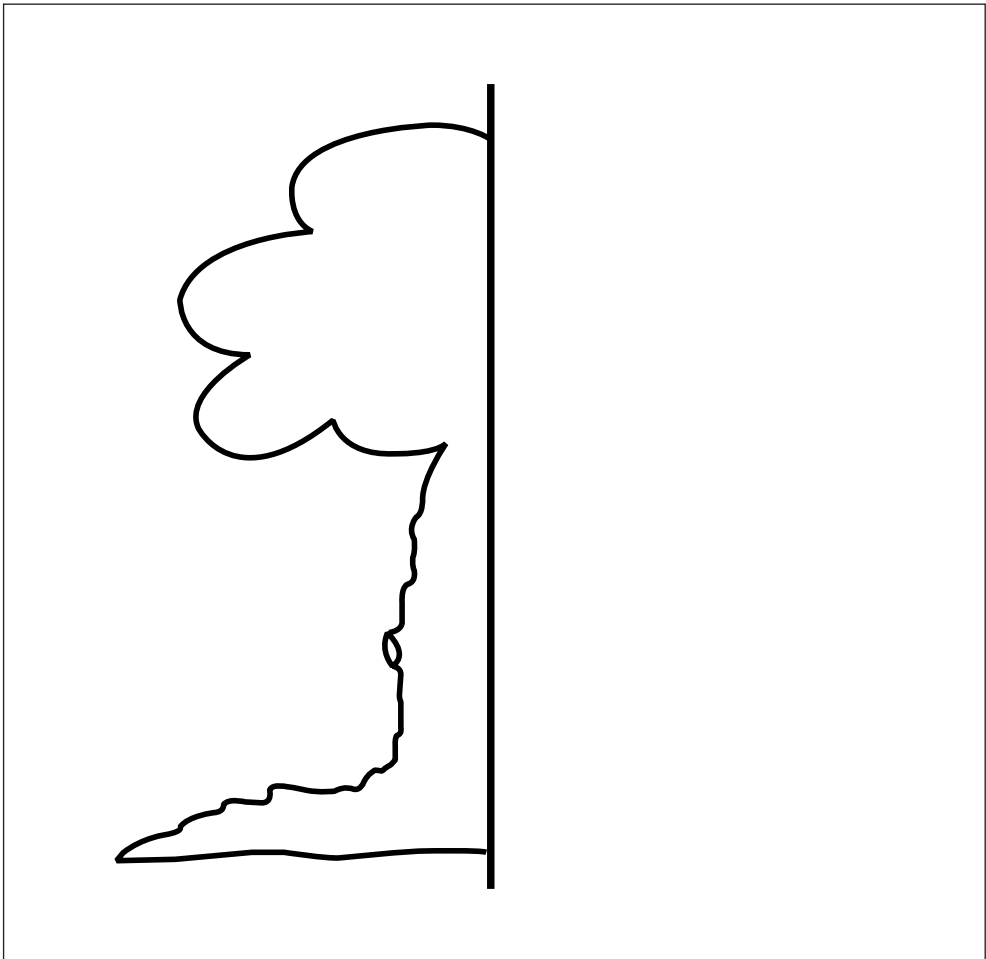


P.3. PRAXIS CONSTRUCTIVA

I. Dibuje:

- una casa
- un árbol
- un peine
- un teléfono
- unas gafas
- una zanahoria
- un reloj

II. Complete la figura.



III. Complete la figura.

